

HADOWRUIN



Paul
Bentley

H · A · R · M · A · D · Í · K K · Í · A · D · Á · S

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETŐ	6	Tündék	48	Új szakértelmek kitalálása	97
ÜDVÖZLÜNK AZ ÁRNYVILÁGBAN	7	Humánok	49	HARC	100
Az alapok	8	Orkok	49	Kezdeményezés	100
Mi változott?	8	Trollok	50	A sorrend meghatározása	102
Mi az a szerepjáték?	8	KARAKTERGENERÁLÁS	52	A harci forduló menete	103
A kezdetek	10	Példakarakterek	52	1. Minden kockatartalék felfrissül	104
A játék menete	10	Egy árnyvadász létrehozása	54	2. A kezdeményezés meghatározása	104
A vadászok munkája	10	A fontossági rendszer	54	3. A karakterek harci fázisukban	104
A vadászok alapvető típusai	11	Faj kiválasztása	54	végrehajtják tevékenységeiket	104
Háttér	11	Mágikus képességek kiválasztása	54	4. Új harci forduló kezdődik	104
Az árnyvadászok munkái	12	Tulajdonságok kiválasztása	55	A kockatartalékok használata	104
ÍGY VADÁSZNAK ŐK	14	Szakértelmek kiválasztása	57	Harci tartalék	104
HÁT ÍGY TÖRTÉNT...	21	Az erőforrások elosztása	60	A harci fázis	104
Az Apokalipszis felé (1999-2010)	22	Végső simítások	63	A tevékenységek bejelentése	104
A nyersanyaghajszs és a Magányos Sas	22	Példakarakterek	64	Szabad tevékenységek	105
Japán	24	A példakarakterek használata	64	Egyszerű tevékenységek	105
VITAS – az új Fekete Halál	24	SZAKÉRTELMEK	81	Összetett tevékenységek	107
2011 – A Káosz Éve	25	Alapszakértelmek	81	Mozgás	108
Ha kedd, akkor UCAS (2012-2018)	25	Aktív szakértelmek	82	Mozgási sebesség	108
Az indián háború	26	Ismeret szakértelmek	82	Járás	108
és a Nagy Szellemtánc	26	Nyelvi szakértelmek	82	Futás	108
A Denveri Szerződés	27	Szakértelem szintek	82	Feltartóztatás	108
Üdvözlünk az új világban (2018-2029)	27	Specializáció	82	Meglepetés	108
Goblinizáció	28	Levezetés	84	Távolsági harc	109
Egyéb újdonságok...	28	A levezetés menete	84	A távolsági harc lebonyolítása	109
A '29-es Összeomlás	29	A levezetés korlátai	85	Távolság és alapcélszám	110
Elszakadás és háború (2030-2037)	29	Aktív szakértelem kategóriák	85	Helyzettől függő célszám-módosítók	110
Céges lépések (2033-2048)	31	Építés/Javítás szakértelmek	85	A támadó próbája	113
Humánok és meták – rosszból a még	31	Harci szakértelmek	85	Kitérés próba	113
rosszabba (2036-2046)	31	Mágikus szakértelmek	86	Sérülési ellenpróba	113
Pengeélen (2049-2060)	32	Fizikai szakértelmek	87	Az eredmény meghatározása	113
Rovarváros	32	Szociális szakértelmek	87	A sebzés kiosztása	114
A választási láz	34	Technikai szakértelmek	88	Célzott lövések	114
Cégháború	34	Jármű szakértelmek	88	Sebzés kódok	114
2060 és utána	35	Ismeret szakértelmek	89	Tűzfegyverek	114
ALAPSZABÁLYOK	36	Az ismeret szakértelmek kiválasztása	89	Egyes lövés mód	114
A játék	36	Utcai ismeretek	90	Félaautomata mód	114
A szabályok	36	Iskolai ismeretek	90	Rövid sorozat mód	114
Próbák	38	Hatodik világbeli ismeretek	90	Sorozat mód	115
Kockadobások	38	Háttér ismeretek	90	Lőszerek	116
A próbák fajtái	39	Érdeklődési körök	90	Tűzfegyverek újratöltése	117
Idő	39	Nyelvi szakértelmek	91	Sörétes puskák	117
A harci forduló	39	Zsargonok	91	Lőfegyverek	117
Tevékenységek	40	Írás és olvasás	91	Erő-minimum	117
Árnyvadászat a számok tükrében	40	A szakértelmek használata	91	A lőfegyverek típusai	118
A karakter fogalma	40	Szakértelem próbák	91	Gránátok	118
Faj	40	Az időtényező	92	Rakétavető	120
Tulajdonságok	40	A Karizma alapú szakértelmek használata	92	Támadás rakétával és irányított rakétával	120
Kezdeményezés	42	Rasszizmus	92	Közelharc	120
Mágia	42	Kiberverek és szociális kapcsolatok	93	Közelharc fegyverek	120
Szakértelmek	43	A páncélok és a társadalom	93	A közelharc lebonyolítása	122
Kockatartalékok	43	Tárgyalás és Vezetés	93	A támadó próbája	122
Felszerelés	45	Vallatás és Megfélemlítés	93	A védekező próbája	123
Kapcsolatok	45	Étikett	94	A sikerek összehasonlítása	123
Élvtétel	46	Tanítás	95	A sebzés meghatározása	123
Állapotjelző	46	Az Építés/Javítás szakértelmek használata	95	Sérülési ellenpróba	123
Karma	46	A Lopakodás használata	95	Teljes védekezés	123
Az utolsó simítások	46	Az ismeret szakértelmek használata	96	Földreesés	124
Metahumánok	46	Nyelvi szakértelmek használata	97	Elektromos fegyverek	124
Törpék	47	Kiegészítő szakértelmek	97	Akadályok	124



Átlövés	124	Mana	158	Látás a Matrikban	202
Áttörés	125	A Mágia tulajdonság	158	Hálózatok és számítógéprendszerek	202
Sebesülés és gyógyulás	125	Erő	160	Regionális telekommunikációs	
Sebzéstípusok	125	Varázslók	160	hálózatok (RTH-k)	202
A sebzés ábrázolása	125	Teljes értékű varázslók	160	Helyi telekommunikációs hálózatok	
Állapotszintek	126	Specializált varázslók	160	(HTH-k)	203
Gyógyulás	126	Mágikus szakértelmek	160	Magán HTH-k	203
A biotechnika használata	129	Kizárólagos tevékenységek	160	Számítógéprendszerek	203
Mágikusan aktív		Kimerülés	162	Mátrixföldrajz	203
karakterek és sebesülés	129	A mágia észlelése	162	Rendszer elérési csomópontok	205
JÁRMŰVEK ÉS ROBOTOK	130	A sámáni tradíció	162	Megosztott adatbázisok	205
A rigókról	130	Totemek	162	Rendszer szintek	205
A járművek tulajdonságai	130	Az orvosságos kunyhó	166	A behatolás nehézsége	205
Kezelés	130	A hermetikus tradíció	167	Biztonsági szint	205
Sebesség	132	Hermetikus könyvtárak	167	Biztonsági kódok	205
Gyorsulás	132	A hermetikus kör	167	Alrendszer szintek	205
Test	132	Adeptusok	168	Szint formátum	206
Páncél	132	Adeptusi képességek	168	Kiberdekkék	206
Nyom	132	Az asztrális sík	170	Dekk szintek	206
Robotpilóta	132	Asztrális érzékelés	170	Megerősítés	206
Vezérlés	133	Asztrális projekció	172	Aktív memória	207
Szenzor	133	Asztrális korlátok	173	Tároló memória	207
Raktér faktor	133	Asztrális harc	174	I/O sebesség	207
Teherbírási	133	Asztrális nyomkövetés	176	Reakciónövelés	207
Ülőhely	133	Varázslás	177	Észlelési tényező	207
Bejáratok	133	Varázslatok	177	A dekk tartalék	207
Speciális jármű tulajdonságok	133	Varázslat tartalék	178	Kiberterminálok	207
A járművezetés próba	133	Varázslatok tanulása	180	Kiegészítők	208
Szenzorok	135	Varázslatmondás	180	A Matrik használata	208
A rendszer elemei		Varázsvédelem	183	Mozgás a Matrikban	208
és a szenzorok szintje		Varázslatsemlegesítés	183	Érzékelés a Matrikban	209
Szenzor próbák	135	Idézés	184	Nem-harci tevékenységek	209
A szenzorok és rigódekkék		Természeti szellemek	184	Rendszer próbák	209
hatótávolsága	136	Elementálok	186	Rendszer műveletek a hálózatokon	210
Elektronikus ellenintézkedések (ECM)	138	Idézési kimerülés	187	Biztonsági küszöb	210
Járműharc	138	Szellemek megjelenési formái	187	Biztonsági csomagok	210
A Manőver pont	138	Szellemharc	188	Hálózati biztonsági küszöbök	211
A járműharc menete	138	Kontrollálás	188	Riadók	211
Jármű tevékenységek	141	Elűzés	189	A rendszer/hálózat helyreállítása	212
Csoportos járműharc	145	Asztrális idézés	189	A JG-k aktiválása	212
Az utasok tevékenységei		Fókuszok	189	Proaktív és reaktív	212
járműharc közben	145	A forma	189	A JG megsemmisítése	212
A jármű sérülése	145	Megkötés	189	A JG-k szintje	212
A rigó sérülése	145	Aktiválás	190	A JG-k típusai	212
Jármű sérülése ütközéstől	145	Varázslat fókuszok	190	Rendszer műveletek	214
Ütközés más objektumokkal	148	Szellem fókuszok	190	Kikérdezés	214
Jármű sérülése fegyverektől	149	Energiafókuszok	190	Folyamatos műveletek	214
A járművek javítása	149	Fenntartó fókuszok	190	Ellenőrzött műveletek	215
Járművek és mágia	150	Fegyver fókuszok	190	A műveletek ismertetése	215
Elemi manipuláció varázslatok	150	Utcai Grimoire	191	Segédprogramok	219
Varázslatok a járművekben ülő		Harci varázslatok	191	Műveleti segédprogramok	220
karakterek ellen	150	Érzékelés varázslatok	191	Speciális segédprogramok	220
Járművek és birtokok	150	Egészség varázslatok	193	Harci segédprogramok	221
Rigók és szellemek	151	Illúzió varázslatok	194	Védelmi segédprogramok	222
Varázslás járművekből	151	Irányított illúzió varázslatok	195	Kiberharc	222
Asztrális projekció járművekből	151	Indirekt illúzió varázslatok	195	A kiberharc menete	223
Tűzelés járművekből	151	Manipuláció varázslatok	196	Harc kezdeményezése	223
Manuális tűzelés	151	Irányító manipulációk	196	Kezdeményezés	223
Szenzoros tűzelés	152	Elemi manipulációk	196	Tevékenységek	223
A robotok használata	153	Telekinetikus manipulációk	197	Harci manőverek	224
A robotokról	153	Átalakító manipulációk	198	A támadások lefolytatása	226
Távírányítású hálózatok	154	A MÁTRIX	199	Jelenlégtárlók	227
Tevékenységek	156	A Matrik elérése	200	Fehér JG	227
Parancsok kiadása	157	Csatlakozási pontok	200	Szürke JG	228
MÁGIA	158	Ikonok	200	Fekete JG	229

VADASZAT AZ ÁRNYAKBAN**Észlelés****Biztonsági rendszerek**

- Fizikai biztonság
- Technikai biztonság
- Mágneszárak
- Aktív biztonsági intézkedések
- Mágikus biztonság
- Mátrix biztonság
- Fegyverek felfedezése

Túladni a szájrén

- Seftes kerestetik
- A zsákmány
- A találkozó

RASZ-talanok

- Mi az a RASZ?
- Hitelkártyák és azonosítók
- Hitelkártyák és azonosítók hamisítása

A gazdagok és az árnyakban**tengődők életvitele**

- Luxus
- Gazdag
- Középszintű
- Szegény
- Hajléktalan
- Nincstelen
- Kórházi
- Az életvitel fenntartása
- Életvitel megvásárlása
- Több életvitel
- Csapat életvitel

A SZÍNFALAK MÖGÖTT**Karma**

- Karma adományozása

A karakter fejlesztése

- Tulajdonságok fejlesztése
- Szakértelmek fejlesztése
- Új szakértelmek elsajátítása
- Gyakorlás

Karma tartalékok

- Kudarccsúradobása
- A pechekek elkerülése
- Nyílt próbák
- Újabb kockák vásárlása
- Sikerek vásárlása
- Hosszan tartó tevékenységek
- A Hooper-Nelson szabály
- Isten Keze

Nem Játékos Karakterek

- Kockatartalékok
- NJK-k professzionizmusa

Kórokozók és mérgeanyagok

- Mérgeanyagok
- Kórokozók

Árnyvadászat

- Tipppek – Hogy az árnyvadászat ne okozzon problémát

KAPCSOLATOK**Háttér munka**

- Keresés a Mátrixban
- A megfelelő kapcsolat

Kapcsolatok szintjei

- 1. szintű kapcsolat
- 2. szintű kapcsolat
- 3. szintű kapcsolat

231

A kapcsolatok életre keltése

231

A kapcsolatok kijátszása

232

- Szívésség egy barátunk

232

Példakapcsolatok

234

- Csapos

235

- Közvetítő

236

- Szerelő

236

- Mr. Johnson

237

- Talizmánárus

237

- Technikus

237

- Példakarakterek mint kapcsolatok

237

SZELLEMEK ÉS SÁRKÁNYOK

237

Képességek

238

- Állatok irányítása

238

- Asztrális páncél

238

- Balszerencse

238

- Befolyásolás

239

- Einyelés

239

- Elrejtés

239

- Félelem

239

- Felerősített érzékek

240

- Helyhez kötés

240

- Immunitás

240

- Jó szerencse

240

- Keresés

240

- Lángburok

240

- Mágikus szakértelmek

240

- Materializáció

241

- Megerősített páncélzat

241

- Méreg

241

- Mérgező lehelet

242

- Mozgás

242

- Ösztönös varázslat

244

- Pszichokinézis

244

- Sebezhetőség (hátrány)

244

- Zavarás

244

- Harc

245

- Kezdeményezés

245

- Tevékenységek és szakértelmek

246

- Kockatartalékok

246

- Szellemek

246

- Elementálok

246

- Természeti szellemek

246

- Sárkányok

246

- FELSZERELÉSEK

246

- A felszerelések szintje és statisztikái

248

- Faji módosítók

248

- Fejlesztés

248

- Felszerelés vásárlása

248

- Elérhetőség

248

- Utcái index és ár

249

- Legalitás kódok

250

- Legális beszerzés

251

- Engedélyek

251

- A cucc felpakolása

252

- Személyi fegyverek

252

- Dobó- és löfőfegyverek

253

- Tűzfegyverek

253

- Pisztolyok

254

- Elektromos fegyverek

254

- Géppisztolyok

254

- Puskák

254

- Nehéz fegyverek

256

- Lőszerek

256

- Tűzfegyverek újratöltése

256

Tűzfegyver kiegészítők

256

Robbanóanyagok

256

Páncélok

257

- Páncél és harci tartalék

257

Életvitel

257

- Lakás

257

- Szórakoztatás

258

- Személyi elektronika

259

Munkafelszerelések

259

Felderítés és biztonság

259

- Látásjavító készülékek

260

- Kommunikáció

260

- Kémberendezések

262

- Kémelhárító berendezések

262

- Biztonsági berendezések

262

- Biztonsági ellenintézkedések

263

Túlélő felszerelés

263

Képességprogramok és chipek

263

- Forráskód és célkód

263

Kiberverek

263

- Alfaver

263

- Feji kiberverek

263

- Test kiberverek

264

- Kibervégtagok

264

Kiberdekkek és programok

264

Biotechnika

264

- Tapaszok

264

Mágikus felszerelések

264

Járművek

264

- Járműirányító felszerelések

264

- Rígó felszerelések

265

- Szárazföldi járművek

265

- Hajók

265

- Légi járművek

265

- Katonai és korlátozott

265

- használatú járművek

266

- Robotok

266

- Fegyverágyak

266

- Járműre szerelhető fegyverek

266

SEATTLE ÉS A MODERN ÉSZAKNYUGAT

266

Seattle

266

- Seattle első pillantásra

267

- Érkezés Seattle-be

268

- Kormányzat

270

- Rendfenntartás

270

- Cégek

272

- Seattle az árnyakban

272

- Orvosi létesítmények

272

- Média

272

Törzsi földek és egyéb szomszédos

272

területek

273

- A Szélis-Síd Tanács

273

- Szelis

273

- Szinszerák



SHADOWRUN HARMADIK KIADÁS

Készítette:

Jordan Weisman
Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd
L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Dave Wylie

A harmadik kiadást tervezte, írta és fejlesztette:

Michael Mulvihill
és Robert Boyle

További anyagok:

Randall Bills (A Mátrix fejezetben
Paul Hume eredeti anyagai alapján)
Diane Piron-Gelman
(Így vadásznak ők)
Steve Kenson
(Mágia, Szellemek és sárkányok,
Seattle és a modern Északnyugat)
Jon Szeto (Járművek és robotok)

A második kiadást tervezte és fejlesztette:

Tom Dowd

Az első kiadást tervezte:

Bob Charrette, Paul Hume
és Tom Dowd

A legjobb gárda:

Randall Bills, Robert Boyle,
John Bridgroom, Guido Hoelker
(és a többi német tesztelő), Dan „Flake”
Grendell, Fred Hooper, Steve Kenson,
Jim Nelson, Bryan Nystul, Mike Nielsen,
Lou Prosperi, Douglas Quinto Reis és
Luis Ricon (és az összes brazil tesztelő),
Jon Szeto, Sharon Turner Mulvihill
és különösképpen Jill Lucas, valamint Mort
Weisman

Játéktesztelők:

John Bellando, Russ Bigham, David
Buehrer, George Burke, John Carey, Lisa
Chemleski, Bryan Covington, Wayne
DeLisle, Michael DaVita, Adam Dolsen, Eric
Duckworth, Daniel Ducret, Christi Ewart Jr.,
FATGOP, Daniel Felts, Andy Frades, Tony
Glinka, William Gold, Rocky Goodenough,
Robert Habenicht, Mason Hart, Michael
Hathaway, Cary Hill, Lyle Hinkley, Chris
Hussey, David Hyatt, Will Jackson,
Jonathan Jacobson, Eric Jameson, Ricky
Jimenez, Matt Johnson, Sean Johnson, Jim

„Loki” Jones, Adam Jury, Mara Kaehn, Brad
Kercher, Lorne Kerlin, Craig Knefelkamp,
Don Larkin, Seth Levine, Tim Link, Craig
Loos, Eva Marie, Sean Mathels, Tim
Mathena, Mark McKenna, Paul Meyer, Bill
Michie, Dennis Jon Miller, Michael Miller, E.
Mark Mitchell, Daniel Mooneyham, Linda
Naughton, Mike Naughton, Justin Pinnow,
Steven „Bull” Ratkovich, Max Rible, Kenna
Rice, Kenneth Riehle, Cristina Rizen, Asher
Rosenberg, Seth Rutledge, Angela
Schaafsma, Shayne Schelinder, Lonnie
Schmidt, Sandra Schmitz, Brian Schoner,
Joe Shidle, Thomas Shook, Chris Siddle,
Brian Skipper, Darci Stratton, Lori Tharp,
Steven Tinner, Daniel Tomalesky, Richard
Tomasso, Malik „Running Wolf” Toms, Ted
Turrietta, Thomas Vielkanowitz, Joe Voelker,
Sebastian Wiers, Jim Wong, Jon Wooley.
Plusz a világ összes játékosa,
akik az évek folyamán közreműködtek
a Shadowrun alakításában.

Ajánlás

Szeretném ezt a könyvet ajánlani annak az
embernek, aki megtanított az olvasás, és
ezáltal a képzelőerő jelentőségére. Ő taní-
tott meg a szavak és az írás fontosságára.
Ő tanított meg az önbizalom fontosságára.
Ő tanított meg rá, hogy az álmok
követésén kívül nincs más elfogadható út.
Köszönöm, apa – hiányzol. MM

Fejlesztő:

Michael Mulvihill

Szerkesztő stáb:

Főszerkesztő
Donna Ippolito
Szerző szerkesztő
Sharon Turner Mulvihill
Társ szerkesztő
Diane Piron-Gelman
Segédszerkesztők
Robert Boyle
Tara Gallagher

Kivitelező stáb:

Művészeti igazgató
Jim Nelson
Grafikai terv és kivitelezés
Fred Hooper & Jim Nelson
Borító festmény
Paul Bonner (első)
Tom Baxa (hátsó)
Példakarakter illusztrációk
Tom Baxa
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Marc Sasso
Mark Zug

Fekete-fehér illusztrációk

Janet Aulisio, Tom Baxa,
Peter Bergting, Paul Bonner,
Doug Chaffee, Tom Fowler,
Fred Hooper, Mike Jackson,
Clint Langley, Jeff Laubenstein,
Larry MacDougall, Dave Martin, Jim
Nelson, Mike Nielsen,
Mark Nelson, Paolo Parente, Marc
Sasso, Steve Prescott,
Ron Spencer, Shane White,
Karl Waller, Matt Wilson

A SHADOWRUN® és a MATRIX®
a FASA Corporation bejegyzett védjegye.
Copyright © 1998 FASA Corporation.
Minden jog fenntartva.

Kiadta a FASA Corporation
1100 W. Cermak Road • Suite B305
Chicago, IL 60608

A magyar kiadás munkatársai:

Fordítás

Novák Gábor
Vánkai Péter
A fordítás során nyújtott
értékes segítségéért köszönet
illeti Varsányi Zoltánt (Varshi).

Tördelőszerkesztő

Erdős Árpád

Kiadja

a Beholder Kft.
Levélcím: 1680 Budapest, Pf. 134
e-mail: beholder@beholder.hu
www.beholder.hu

Felelős kiadó

Mazán Zsolt
Tihor Miklós

Felelős szerkesztő

Dani Zoltán

Korrektor

Novák Gábor
Bánffy Tamás
Kovács János
Miskolci Szilvia

Készítette

Alföldi Nyomda Rt.

Felelős vezető

György Géza vezérigazgató

Készült 2002-ben.

Hungarian translation

© 2001, Beholder Kft.

ISBN 963 9399 10 8

BEVEZETŐ

A *Shadowrun* harmadik kiadása (SR3) önmagában is teljes szerepjátékrendszer – ez az egyetlen könyv tartalmazza azokat a legfontosabb adatokat a játékmesterek és játékosok számára, melyek segítségével elkezdhetnek játszani. Ez a kiadvány az 1989-es eredeti, és az 1992-es javított *Shadowrun* szabályrendszer módosított változata. Sok helyen újraírtuk és kibővítettük, hogy gyorsabb, simább játékményt tegyen lehetővé. A korábbi kiadások szerint játszó *Shadowrun* játékosok észre fogják venni, hogy a játék lényege, a szabályok használata és az alapfogalmak csak kis mértékben változtak meg. Minden módosításnál figyeltünk rá, hogy továbbra is összhangban maradjon a kialakított, képzeletbeli világ szellemével, és ne bontsa meg azt a belső logikát, amely a *Shadowrun* az egyik legnépszerűbb science fiction és fantasy játékká tette. Az SR3 nem teszi elavulttá a régebben megjelent kiegészítőket.

Az SR3 új szabályokat is tartalmaz, a régebbiek tisztázása vagy módosítása céljából. Magában foglalja a *Virtual Realities 2.0*, a *Rigger 2*, a *Shadowrun Companion: Beyond the Shadows* és egyéb, még forgalomban lévő, vagy már kifutott kiegészítők fontosabb szabályait. Amit most a kezében tartasz, az a *Shadowrun*hoz szükséges alapvető szabályok teljes gyűjteménye.

A könyv némelyik fejezetének az a célja, hogy betekintést adjon a *Shadowrun* rendszerébe, mielőtt elkezdenéd a játékot. Az *Üdvözlünk az árnyvilágban* a *Shadowrun* világát részletezi, kitér a jellegzetességekre és arra, hogyan kell viselkednie a játékosoknak az árnyvilágban. A *Hát így történt...* egy történelmi áttekintés Káosz Kapitány szemszögéből, aki a *Shadowrun* világának egyik neves személyisége. Az *Alapszabályok* a kifejezések, szabályok és fogalmak rövid áttekintése, a kockadobásoktól kezdve a játszható fajokig. A *Seattle* és a *modern Északnyugat* pedig felvázolja egy átlagos *Shadowrun* kaland hátterét.

Ha már tisztában vagy a játék hátterével, elkészítheted saját karaktered. A *Karaktergenerálás* fejezet lépésről-lépésre útmutatót kínál a karakterek elkészítéséhez. Ha szükséges, tizenhat *Példakarakter* is a rendelkezésedre áll. Ezek nem foglalják magukban az összes játszható típust, de segíthetnek elképzelni és létrehozni saját karaktered. A példakarakterek az összes játszható metatípusból lettek összeválogatva.

Ha kész a karakter, következnek a szabályok. A *Szakértelmek*, *Harc*, *Kapcsolatok*, és a *Vadászat* az árnyakban fejezetek tartalmazzák a szabályok játékosoknak szóló részét. A *Szakér-*

telmekben találod meg a karaktered által elsajátítható képzettségeket. A *Harc* foglalja össze a mindenfajta harccal, túléléssel és gyógyítással összefüggő szabályokat, beleértve a távolsági és közelharcot, a fegyverfajtákat stb. A *Kapcsolatok* ismerteti a karakter információforrásait és az információszerzés módját, míg a *Vadászat* az árnyakban az árnyvadászok életét mutatja be különböző nézőpontokból, az életmódtól kezdve a biztonsági eljárásokig, melyekkel szembe kell nézniük.

Némely karaktertípusoknak különleges szabályokra van szükségük. A varázsló karakterek számára a *Mágia* fejezet tartalmaz mindent, amiről a játékosnak vagy a játékmesternek tudnia kell: mágia, varázslatok, asztráltér és szellemek. Ezek a szabályok az előző kiadásokhoz képest jelentős változásokon és módosításokon mentek keresztül. Ha dekással szeretnél játszani, agyadat hozzákapszva az egész világot behálózó számítógépes rendszerhez, akkor a *Mátrix* fejezet az, amely mindent elmond neked a szükséges programoktól kezdve a halálos jelenlégtátlókig, melyekkel találkozhatasz. Ez a rész tulajdonképpen bevezető a *Virtual Realities 2.0* kiegészítőhöz. A rigóval való játékhoz, amikor a karakter belülről, vagy távirányítással csatlakozik rá a járművekre és robotokra, a *Járművek és robotok* fejezet biztosítja a szükséges háttéranyagot: robotok, járműharc, elektronikus érzékelők, vezetési manőverek stb. A fejezet a *Rigger 2* kiegészítő bevezetőjeként is funkcionál.

Más fejezetek a játékmester megsegítésére szolgálnak. A *Színfalak mögött* irányelveket tartalmaz a játékmesterek számára, valamint ismerteti a karakterek fejlődésének és az ellenfelek létrehozásának menetét. A *Szellemek és sárkányok* teljes tájékoztatót nyújt ezekről a különleges, a *Shadowrun* világában mégsem oly ritka lényekről.

A *Felszerelések* fejezet ismerteti a *Shadowrun*ban beszerezhető dolgok elérhetőségét és legalitását. A lista tartalmazza az összes fegyvert, járművet, kibervet (az emberi szerveket helyettesítő beültetések), páncélt, szórakoztató elektronikát, biztonsági játékszert, de még a fegyveres egészségügyi szolgáltatásokat is.

Végül pedig a *Karakterek konvertálása* fejezet nyújt segítséget a *Shadowrun* második kiadás szerinti karakterek átkonvertálásához.

És szeretnénk még egyszer, külön kihangsúlyozni: **az SR3 a régebben megjelent kiegészítőket nem teszi elavulttá.**



ÜDVÖZLÜNK AZ ÁRNYVILÁGBAN



2 060-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 álcájukat, és felvették igazi formájukat. A vadon állatai is megváltoztak, átalakulva a legendák és mítoszok szörnyetegeivé. A mágia elfeledett tradíciói életre keltek, sámánok és mágusok követeltek helyet maguknak és képességeiknek az új világban. Az Ébredés megannyi oldala a misztikum kódéba vész, de a modern társadalom keményen harcol azért, hogy a mágia útjai beilleszkedjenek a technológia világába.

Az Ébredést követő évtizedek a pánik és zűrzavar évei voltak; mintha az Apokalipszis Négy Lovasa vágatott volna keresztül a Földön. Az ősi kultúrák, melyek sosem veszítették 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 mindennapossá váltak. Minden központi irányítás összeomlott, és a világ megkezdte süllyedését a pokol örvényében.

Ám az ember túlélő fajta. A pusztulás és zűrzavar mélyéről egy törékeny, 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 Mátrix 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 mágijukkal 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 dzsungelnek a 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 törvénykező megatársaságok váltak az új világ szuperhatalmaivá. Az egész bolygó az ő nyelvüket beszéli, a közös fizetőeszköz pedig a nujen lett. A cégek halálos játékot játszanak, az árnyakban rejtőző bábokat fizetik meg, hogy előnyhöz jussanak a konkurenciával szemben. Mindeközben a vezetők és a cégabszolgák saját közegükben húzódnak meg, teljes biztonságban érezve magukat törvényeik és falaik mögött. Ezen zárt közösségek és archológiai 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 engedelmességgel 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. Néha ezen beültetések segítségével össze tudnak kapcsolódni a gépekkel, mint például a kiberdekkjükkel és programjaikkal a Mátrixban szörföző dekások, vagy a rigók, akik járművekbe vagy biztonsági hálózatokba kapcsolódva egyé válhattak az adott rendszerrel. Mások fizikai teljesítőképességük határait tolják ki, más utcai szamurájok ellen próbálva ki újonnan szerzett képességeiket. A 2060. év embere erősebb, okosabb, és gyorsabb elődeinél.

A 2060-as évek világában a metropolplexumoknak nevezett szörnyszerű hatalmas árnyékok vetnek, és az óriási céges építmények közötti résekben árnyvadászok húzzák 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 mindenhez 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, megszerezve az egyetlen értékes árucikket – az információt. Az utcai szamurájokat harci képzettségük és reflexeik teszik a legveszedelmesebb városi ragadozókká. A rigók a legkülönbébb 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 törvénytlennek, vagy veszélyesnek találnának.

AZ ALAPOK

A *Shadowrun* szerepjáték. Cselekménye a közeli jövőben, 2060-ban zajlik, ahol találkozik a mágia és a technika, ahol céges vezetők szövetkeznek bűnszervezetekkel, és ahol a fejlett technológia verseng a varázslatok és szellemek erejével. Ez a magas technikai és az alacsony életszínvonal kora, veszélyekkel és rejtélyekkel telve, ahol minden cselekedetet az intrika és az adrenalin irányít. Azoknak, akik a penge élén táncolnak, folyamatosan készen kell állniuk a kalandra.

A *Shadowrun* 2-8 játékos számára készült. Sok más szerepjátékhoz hasonlóan a játék stílusa többféle befejezést is engedélyez. Ez azt jelenti, hogy nincs meghatározott végcél – nincs időkorlát, előre eldöntött fordulatszám, vagy olyan konkrét cél, melyet elérve a játék véget ér. Más játékoktól eltérően a *Shadowrun*nak nincsenek nyertesei és vesztesei. A végső cél mindössze az, hogy a játékosok saját fantáziájuk segítségével jól szórakozzanak. Ha ezt sikerül elérni, az mindenki számára győzelmet jelent.

A szerepjátékos tapasztalattal rendelkezők a most következőket talán ismerősnek fogják találni. Ők előreugorhatnak az *Alapszabályok* (36. oldal), vagy a *Hát így történt...* (21. oldal) fejezetekhez, és belemélyedhetnek a *Shadowrun* univerzum történelmébe és hátterébe. Az új játékosok számára sem tudunk minden szükséges információt megadni, mert a szerepjáték könnyebben eltanulható játék közben, a tapasztaltabb játékosoktól, mint bármilyen könyvből. A rövid összefoglalás azonban tájékoztat az általános irányelvekről. Ha többet akarsz tudni, tanulj a már régebben játszó *Shadowrun* játékosoktól.

MI VÁLTOZOTT?

A *Shadowrun Harmadik Kiadás (SR3)* az 1989-ben kiadott eredeti *Shadowrun* szabályok felújítása. A játékosok és játékmesterek visszajelzései alapján a könyvet átszerkesztettük és kijavítottuk a könnyebb érthetőség és a simább, gyorsabb járkásmenet érdekében. Az első, illetve második kiadást már jól ismerő játékosok és játékmesterek tapasztalhatják, hogy a *Shadowrun* lényege változatlan maradt; egyik változtatás sem mond ellent a játék logikájának.

A könyv új szabályokat is tartalmaz, valamint a régebben megjelent kiegészítőkben (*The Shadowrun Companion*, *Virtual Realities 2.0*, *Rigger 2* stb.) közölt információk és szabályok javításait és kiegészítéseit. A mágia szabályainak újrafirásával gyökeresen megváltoztattuk az átalakítottuk a *Shadowrun* mágiarendszerének alapkonceptióját, érthetőbbé és kezelhetőbbé téve azt a játékosok számára. A *Kiegészítők módosítás* fejezet tartalmazza azokat a megjegyzéseket és szabálymódosításokat, amelyek a régebben megjelent kiegészítőkre vonatkoznak, így hozva összhangba azokat az SR3 szabályaival. A fejezet NEM teszi elavulttá a kiegészítőket; inkább segít azokat együtt használni az SR3-mal.

MI AZ A SZEREJÁTÉK?

A szerepjáték részben improvizációs színjátszás, részben mesemondás, részben pedig asztali játék. Szükséges hozzá egy *játékmester*, aki vezeti a játékot, valamint egy csapat játékos, akik *karaktereiket* irányítják. Ezek a karakterek statisztikákkal rendelkeznek, melyek a karaktergenerálás (lásd 52. oldal) során választott tulajdonságokat és szakértelmeket jelképezik.



Ehhez jön hozzá a kidolgozott háttértörténet és személyiség. A játékmester találja ki a történetet és a szituációt, a játékosok pedig reagálnak a történésekre, illetve egymás cselekedeteire.

Gondolj csak bele: mindenki olvasott már olyan könyvet, vagy látott olyan filmet, melyben a főhős olyasmit tett, amit az olvasó vagy néző annyira elhibázottnak talált, hogy legszívesebben figyelmeztetőleg felkiáltott volna. De bármit is csinálunk, a karakter azt teszi, amit a cselekmény előír számára; mi pedig csak a kispadról nézelődhetünk. Ilyenkor még a pattogtatott kukorica hajigálása sem segít.

A szerepjátékban viszont a játékos irányítja karaktere cselekedeteit, ő reagál a történet eseményeire. Ha a játékos nem akarja, hogy karaktere belépjen az ajtón, az nem is fog belépni. Ha a játékos úgy gondolja, karaktere könnyebben ki tudja magyarázni magát egy rázós szituációból, mintha megbízható pisztolyára bízna a dolgot, akkor megpróbálhatja. A szerepjáték közben adódó helyzetek és események rugalmasak, mindig a játékos karaktereinek cselekedetei szerint zajlanak.

A játékmester alakítja a történetet. Ő dönti el, mi fog történni, amikor a játékosok (karaktereiken keresztül) bizonyos eseményekre reagálnak, ő irányítja a többi szereplőt (a nem játékos karaktereket), és ő vezeti le a szabályrendszer szerinti cselekvéseket. Ez utóbbi akkor történhet meg, amikor a karakterek szakértelmeiket akarják használni, vagy egyéb olyan dologra készülnek, melynél kockadobásra van szükség a siker megállapításához. Speciális szabályok vonatkoznak a különféle próbák eredményének meghatározására (lásd *Alapszabályok*, 36. oldal).

A játékmester vázolja fel a világot, ő helyettesíti a karakterek szemét, fülét és egyéb érzékszerveit. A játékot vezetni nem könnyű feladat, de a kihívás, melyet a játékosok képzelete szerinti történet kitalálása, saját és karakterük képességeinek próbára tétele jelent, megéri a fáradságot. A FASA a feladatot megkönnyítendő többféle kiegészítőt és kalandot is kiadott, de a legjobb játékmesterek mindig saját stílusukhoz igazítják a történetet.

A szerepjátékban a történetek (kalandok) a könyvekhez vagy filmekhez hasonlóan alakulnak, de a játékmestertől függő, rugalmasabb keretek között. Maga a történet csak általános irányvonalként szolgál, meghatározza bizonyos történések időpontjait, és a hatásukra bekövetkező eseményeket. A játékosok megjelenéséig ennyi az összes konkrétum. Onnantól kezdve azonban olyan izgalmassá és drámaivá válhat, mint a múlt héten látott film, vagy az a könyv, melyet egész éjjel olvastál. Néha még jobb is, hiszen te alakítod a történetet.

A KEZDETEK

A játék különböző részei a bevezetőt követő fejezetekben találhatók. Alább olvasható egy rövid összefoglaló a *Shadowrun* világáról, és a különféle játékestílusokról. A következő fejezet egy rövid történet, *Igy vadásznak ők* címmel, amely megteremtí a megfelelő hangulatot, és segít eligazodni a *Shadowrun* stílusában és nyelvezetében. Utána olvasható a *Shadowrun* világának létrejötte. Maguk a szabályok az *Alapszabályok* fejezettel kezdődnek (36. oldal).

Isten hozott az árnyak között, cimbora – rázós menet lesz!

A JÁTÉK MENETE

A *Shadowrun*-ban a játékosok az árnyvadászok szabályai szerint élnek. Sokféle vadász létezik, mindegyik más fajú, nemű és méretű, és mind a saját szakterületében járta.

A VADÁSZOK MUNKÁJA

Az árnyvadászok – rendszerint pénzért – bűncselekményeket követnek el. Amikor egy cég, vagy más megbízó el akarja végeztetni valakivel a piszkos munkát, először az árnyakban néz körül. Mint „letagadható eszközök”, az árnyvadászok előnyös – és feláldozható – befektetésnek számítanak.

A vadászok általában csapatban dolgoznak. A csapat bármilyen karaktertípusok kombinációjából állhat attól függően, hogy mit akarnak tenni a játékosok. Egy csapat sokféle okból dolgozhat együtt: lehetnek régi barátok, cellatársak, találkozhat az érdeklődési körük, vagy a körülmények is egybekovácsolhatják őket. A különböző csapatok más-más feladatok elvégzésére képesek, és ezzel a játékmesternek is számolnia kell. Például az egyik csapat kiváló a betörésben és behatolásban, míg a másik az izommelők elvégzésében remekel.

A vadászoknak vannak kapcsolataik is, akik felettébb hasznos ismeretségnek bizonyulhatnak. Ezek közül némelyik szintén alvilági figura, például egy bandatag vagy bérgyilkos. Mások átlagos emberek, akik kiváló szolgálatot tesznek információforrásként, vagy akár „speciális feladatok” elvégzésére is alkalmasak – mondjuk egy céges titkárnő, aki értesít, ha az elrablásra váró kutatótechnikus elhagyja az épületet.

Az árnyvadászok legfontosabb kapcsolata a közvetítő. A közvetítő összekötőként funkcionál, aki felszerelést, kapcsolatokat és munkát szerez – természetesen mindezt fizetség fejében. Az árnyvadászokat kereső cég, vagy más leendő alkalmazó rendszerint elküld valakit egy közvetítőhöz, hogy ajánlatot kérjen tőle. Ha egy vadásznak vagy csapatnak elég jó a hírneve, és megfelel a követelményeknek, a közvetítő találkozót szervez meg a részletek és a fizetség megbeszélésére. Mivel ezek az ügyek különösen kényesek, a névtelenség álcája szinte kötelező, ezért az ilyen munkaadókat egyszerűen csak „Mr. Johnson”-nak hívják.

Mr. Johnson nem feltétlenül valamelyik társaság képviselője. A *Shadowrun* sokrétű és összetett világában sok olyan egyén és csoport létezik, akiknek árnyvadászok segítségére van szükségük céljaik eléréséhez. Felbérelheti őket egy bűnszervezet, hogy lecsapjanak a riválisokra, vagy egy varázsló, aki a mágijához szükséges ritka anyagokat akarja velük elhozni, esetleg Szomszéd Joe, aki a terroristák által elrabolt feleségét akarja visszaszerezni. A megbízó személyétől függetlenül, ha egy munka elvégzése veszéllyel, netán törvénybe ütköző cselekedetek végrehajtásával jár, akkor az árnyvadásznak számít.

Az árnyvadász csapatok azonban magukhoz is ragadhatják a kezdeményezést, saját maguk számára végezve el munkákat. Ilyen történhet, ha például az egyik karakternek elszámolnivalója van valamelyik megatársasággal, esetleg nem tetszik neki a közeli banda fenyegetése, vagy ha úgy határoz, megpróbálja törölni magát a rendőrségi nyilvántartásból.

A vadászok feladataik teljesítése közben információkat gyűjtenek az utcákon, szívességeket és tartozásokat hajtanak be régi barátoktól, és kapcsolatokat építenek ki az árnyakban.



Bármit megtesznek, amire a sikerhez szükségük van: kémkedés, lopás, betörés és behatolás, esetleg gyilkosság.

A vadászok mindezt azért teszik, mert ők a túlélők. Sokan közülük bűnözőként nőnek föl, esetleg máshol szerzett képességeiket akarják kamatoztatni. Némelyeknek a családjukat kell ellátniuk, és csak ezen az úton képesek ezt megtenni. Mások az árnyéklét szabadságát tartják szem előtt, és nem akarnak cégrabszolgaként élni valamelyik társasági központban, mindennap a főnökök előtt hajbókolva. Olyanok is vannak, akik élvezik a vadászat izgalmát, a mindig jelen lévő kockázatot. Végül pedig vannak a társadalmi jogokért harcolók; ők a „hatalom” ellen szállnak ringbe, a szegényebbek megsegítéséért. Az ilyen vadászokat „csuklyás”-ként emlegetik, Robin Hoodéra emlékeztető felfogásuk miatt.

A VADÁSZOK ALAPVETŐ TÍPUSAI

A következő kifejezések olyan vadászokat takarnak, akik bizonyos szakterületekre specializálódtak.

A *dekások* képzett programozók, akik professzionális módon manővereznek a Mátrix néven ismert virtuális telekommunikációs hálózat adatfolyamai között. Speciális, egyedi építésű számítógépeik, az úgynevezett kiberdekkek segítségével agyukat képesek ráhangolni a Mátrix bonyolult, háromdimenziós valóságára. Illegális úton bejelentkezve futtathatnak keresőrutinokat, lehallgathatnak telefonokat, vagy különféle rendszerekbe betörve adatokat lophatnak. Ezeknek a műveleteknek az elvégzéséhez egész sor különféle program áll rendelkezésükre, mint például a védő és támadó programok, melyek segítségével harcra szállhatnak más dekásokkal, vagy jelenlétgátló (JG) programokkal.

A *mágusok* a varázsló karakterek egyik fajtája; thaumaturgikus képességeiket tudományos úton kezelik és használják. Számukra a mágia tudomány, és egyedi felépítéssel rendelkeznek. A mágusok tudnak varázsolni, asztrálisan érzékelni és projektálni, valamint elementálokat idézni.

Az *adeptusok* a modern kor nindzsái és berzerkerei, akik mágiával fejlesztik testi képességeiket. Általában jók az atlétikában; harci és lopakodás szakértelmeik kiválóak.

A *rigók* testébe egy járműirányító rendszer (JIR) néven közismert kiberver van beépítve. A JIR segítségével képesek közvetlenül összekapcsolódni a megfelelően előkészített járművekkel, úgy látva a jármű érzékelőivel, és úgy irányítva azt, mintha saját testükkel tennék. A rigók ezt távirányítóval felszerelt dekkjukkal távolról is megtehetik, sőt, ilyen úton egyszerre több járművet, illetve robotot is működtethetnek. Némelyik rigó a különböző nagyságú és funkciójú, felderítő és harci feladatokra alkalmas robotok, vagy távirányítású járművek kezelésére specializálódott. Mások, az úgynevezett biztonsági rigók kibervereiket és szakértelmüket felhasználva közvetlenül az épületek biztonsági rendszerébe csatlakoznak; ezek a karakterek pillanatokon belül képesek reagálni a behatolók minden lépésére.

A *sámánok* olyan varázslók, akik egy állati totemszellemet követnek – például Prérifarkast, vagy Medvét –, és felveszik ennek a totemnek bizonyos tulajdonságait. A sámánok véleménye szerint a mágia a természetből fakad. A mágusokhoz hasonlóan szintén tudnak varázsolni, valamint asztrálisan érzékelni és projektálni, továbbá képesek természeti szellemek megidézésére is.

Az *utcai számurájok* fizikálisan felerősített harci szörnyeteg. Kiberbeültetésekkel és harci képzettségeikkel ők az utcák leggyorsabb, legszívósabb és legerősebb gyilkológépei. Sokan közülük kibernetikus úton felgyorsítják reflexeiket, hogy ők legyenek a leggyorsabbak; vagy erejüket, hogy nagyobb sérüléseket tudjanak okozni. Legtöbbjük halálos biztonsággal bánt a lőfegyverekkel, és szinte mindegyikük rendelkezik a célzást megkönnyítő fegyverkapcsolat beültetéssel. Némelyik a becsületéért harcol, mások pénzért (ezeket zsoldosnak is hívják), megint mások pedig azért, mert örültségükben elhiszik, hogy bármivel képesek szembeszállni.

Ezek az alaptípusok csak a jéghegy csúcsát képezik, és nem határolják be a választható lehetőségeket. A játékosok számtalan más variációt is létrehozhatnak a karaktergenerálási szabályok szerint (52. oldal) – például egy nyomozót, aki a karizmat helyezi előtérbe, és nélkülöz mindenfajta kibervert, vagy esetleg egy titkosügynököt, aki az elektronikus védelmi rendszerek semlegesítéséhez szükséges minden felszereléssel és kiberverrel rendelkezik. A lehetőségeknek csak a képzeletet szab határt. Még több példát találhatsz a létrehozható típusokra a *Példakarakterek* fejezetben (64. oldal).

HÁTTÉR

A *Shadowrun* csak hatvankét évvel játszódik a jövőben, de a világ félelmetes változásokon ment keresztül. Némelyik változás vissza fog tükröződni azokban az eseményekben, amelyekben az árnyvadászok találják magukat. A két legjelentősebb közülük a Mátrix és az asztrális sík.

A *Mátrix* a nemzetközi számítógépes és telekommunikációs hálózat kibernetikus megfelelője. Csak egy kiberdekkal felszerelt karakter képes belépni ebbe a „kibertérbe”, amely a végtelenbe nyúló rácsként jelenik meg. Amikor a dekás becsatlakozik a Mátrixba, maga mögött hagyja fizikai testét, és tudatát a kiberdekk műérzet rendszerén keresztül a hálózat virtuális valóságába küldi. A dekás agyát perszóna ikonja jelképezi, mely a dekás akarata szerint nézhet ki. Ez érvényes a Mátrix egész földrajzára, és a benne elhelyezkedő ikonokra is (ezek jelzik a rendszereket, programokat, JG-ket, más dekásokat stb.).

A Mátrix élete az adatfolyamok állandó zúgásában zajlik – faxok, telefonhívások, e-mailek, trideohívások, programsorok, kutató és dolgozó perszonák, és még sok más dolog.

A Mátrixon belül minden a gondolat, vagyis a processzor sebességével történik, ezért az idő itt sokkal gyorsabban telik, mint a való világban. Egy dekás másodpercek alatt bejárhatja a földgolyót helyi hálózatokról a



nemzetközietekre ugorva, vagy fel a műholdas kapcsolatokon, majd újra visszatérve. Hatalmas, a különféle hálózatokat szimbolizáló objektumok uralják az adattömeget. Ezek közül sok nyilvános, és bárki által elérhető, például az adatbázisok, társadalmi klubok, játéktérme, vagy PR-irodák. Más (magán) rendszereket JG-k és biztonsági intézkedések óvnak, valamint céges dekások felügyelnek. Ezek őrzik a társaságok, vagy más szervezetek legsötétebb és legmélyebb titkait.

Az asztrális tér a valóság egy másik síkja. Csak egy teljes értékű varázsló képes átlátni mélységeit, és tudatát átküldeni erre a síkra. Az asztráltestek a gondolat sebességével suhanak az asztráltérben, de csak kevés varázsló képes néhány óránál tovább tartózkodni abban a világban. Az asztrális a hiány és árnyék lényei, a szellemeknek az otthona, a rejtélyek és veszélyek birodalma. Párhuzamos a mi világunkkal, gyakorlatilag annak tükörképe. Az élőlények és varázslatok aurája visszatükröződik benne, a hozzáértők pedig képesek olvasni ezekben az aurákban. Az elméletek szerint az asztráltér a Föld, és a rajta élő lények élettereje tartja fenn. Az asztrális síkról egy varázsló az objektumok érzelmi lenyomatát érzékeli. Megfelelően erős érzelmek akár be is szennyezhetik az asztrális légkört. A steril céges irodáknak, a gyilkosságok helyszínének, valamint a toxikus hulladéktárolóknak – hogy csak néhány példát említsünk – mind megvan a maga jellegzetes (és nem túl kellemes) asztrális „mellékíze”.

A *Shadowrun* még rengeteg hasonlóan különleges jelenséget tartogat, de nagy számuk miatt itt nem ejthetünk szót mindegyikről. A játékosok találkozhatnak társasági archológokkal, ezekkel a gigantikus, önfenntartó mini-városokkal, melyek több ezernyi céges alkalmazottnak adnak otthont; felébredt területekkel, ahol metahumánok és sárkányok együtt harcolnak a Föld megtisztításáért; a hideg világűrrel, ahol az emberiség lassan terjeszkedve népesíti be űrállomásait, miközben újabbak létrehozásán dolgozik. És természetesen ott van a vilámgyorsan terjeszkedő városi dzsungel, melynek árnyaiba még a céges bérnyakosok, vagy rendőrök sem szívesen teszik be a lábukat.

AZ ARNYVADÁSZOK MUNKÁI

A *Shadowrun* világában a megatársaságok írják a törvényeket, természetesen saját igényeiknek megfelelően. Minden árnyvadász tisztában van vele, hogy a cégek akkor alakítják vagy hágják át ezeket, amikor csak akarják. Letagadható eszközként ilyenkor kerülnek képbe a vadászok. Tehát amikor a vadászok akcióba lépnek, valamilyen törvényt megsértenek – kisebb-nagyobb mértékben. A feladat végcéljától, a véletlentől, vagy az ellenfelek cselekedeteitől függően ezek a törvénysértések széles határok között mozoghatnak. A legtöbb vadászat valamelyik, az alábbiakban részletezésre kerülő kategóriába esik.

Adatlopás történik, amikor egy dekás a számítógépes rendszerbe behatolva szerez meg valamilyen információt. Ez történhet nagy távolságból is, de a nyomon követés kockázata mindig fennáll, ilyenkor pedig lecsaphatnak a rendőrségi vagy céges biztonsági erők. Számos rendszer biztonsági okokból nincs rákapcsolódva a Mátrixra, ezért a vadászoknak fizikailag kell behatolniuk az objektumba, hogy hozzáférjenek a számítógépekhez.

Szöktetés esetén egy cég értékes munkaerőt távolít el egy másik társaság állományából. A legveszélyeztetettebb – és rendszerint legjobban védett – célpontok a titkos fejlesztések kutatói, a képzett gazdasági szakemberek, valamint más, értékes információkat birtokló alkalmazottak. Nem egy szöktetés esetén az „áldozat” tudtával és beleegyezésével történik az akció – ilyenkor általában a célpont másik cégnél kíván tovább dolgozni. Némelyik cég bizonyos alkalmazottait inkább feláldozza, minthogy átengedje a riválisnak; ezeknek a személyeknek az elrablására tett kísérlet könnyen halálos kimenetelű balesethez vezethet.

A szállítás egyszerű futármunka. A szállítandó tárgy általában pénzügyi vagy stratégiai szempontból jelentős értéket képvisel, ezért meg kell védeni azokat, akik meg akarják szerezni. A vadászoknak gondoskodniuk kell arról, hogy a szállítmány sértetlenül elérje úti célját.

A **csempészet** sem sokban különbözik a szállítástól, bár a csempészek legtöbbször saját, speciálisan átalakított járművet használnak az áru határon való átvittatására, valamint a rendfenntartók előli menekülésre (vagy fegyverzetben való felülmúlására). A csempészet nagyon jövedelmező lehet, ha a vadász ismeri a piacot. Ez a munka az esetek többségében szorosan összekapcsolódik a kalózkodással is, mert tiltott árut legolcsóbban a kalóztól lehet beszerezni. A csempészetnek számtalan módja létezik, és a legkülönbözőbb járművekkel hajtják végre, de legkedveltebbek kétségkívül a Felderítő osztályú, rakétahajtású, alacsony repülési magasságú (ARM) járművek, más néven vihardarak.

A **nedves munka** egyszerű bérnyakosságot takar. Sok vadász visszautasítja az ilyenfajta munkát, nézetük szerint nem tisztességes dolog, és nem mocskolják be vele a kezüket, 2060 világában rengeteg különféle szervezet létezik, mindegyik sok-sok ellenséggel, akiket a legkényelmesebb és leggazdaságosabb eltakarítani az útból. A cégek és bűnszövetkezetek néha vérdíjat tűznek ki bizonyos emberek fejére; ezeknek a begyűjtése jól profitáló, de kockázatos megoldás.

A **B&B** a betörés és behatolás rövidítése. A legtöbb vadászatban valamiképpen szerepel B&B, akár a kutatási tervek ellopásáról, akár szabotázsról, akár hamis bizonyítékok elhelyezéséről, vagy bármi másról van szó, amit az aktuális Mr. Johnson éppen megkíván. 2060-ban a biztonságtechnika már szinte művészetté vált, melyben egyaránt szerepelnek retina-azonosítóval felszerelt mágneszárak, elektromos drótkerítések, járőröző szellemek és ugrásra kész biztonsági rigók. Minden magára valamit is adó árnyvadász csapatnak rendelkeznie kell a biztonsági rendszeren való áttutáshoz szükséges ismeretekkel, kreativitással, vagy pusztán erővel.

A **csuklyás akciók** célja eredetileg a gazdagoknak való károkozás a szegények javára, de ezzel a jelzővel illetnek minden olyan vadászatot is, amely a társadalmi jogok érvényesítéséért folyik. Ilyen lehet például egy levegőt nagymértékben szennyező gyár megsemmisítése, a jakuza pénzbehajtóinak kifosztása és a pénz eljuttatása a rászorulóknak, vagy egy metahumán közösség védelmezése a humán fajgyűlöletől. Persze sokan – főleg a társaságok – az ilyen akciókra is a „terrorizmus” jelzőt akasztják, míg a cinikusabbak a gyengeség jelének vélik.

A **rombolás** olyan szabotázsakció, melynek célja akkora kár okozása a célpontban, hogy azt csak jelentős mennyiségű idő, nujen, munka és esetleg egyéb eszközök segítségével lehet-

ÉSZAK-AMERIKA (2060 KÖRÜL)



sen megjavítani. A rombolást többféle módon is végre lehet hajtani, például erős korrozív vegyszerek, szabadjára engedett elementálok segítségével, vagy egyszerűen a megfelelő gomb rossz időben történő lenyomásával.

Ezek a lehetőségek csak az árnyvadászattal kapcsolatos munkák kezdetét jelentik. Némelyik munka állhat egyszerű nyomozásból, kisebb bűncselekmények elkövetéséből, (pl. JMÉ-vel való üzletelés), Mátrix-bankrablásból, vagy fegyveres rablótámadásból. A törvényszegés könnyen a vadászok min-

dennapos gyakorlatává válhat. Néhányan azért teszik, hogy megőrizze hírnevüket, vagy mert illegális kibervet birtokolnak, esetleg engedély nélkül gyakorolják a mágját. Egyes vadászoknak van törvényes munkahelyük, de legtöbbjük nem rendelkezik hivatalos RASZ-szal, hamis név alatt utaznak és dolgoznak. Az árnyvadászathoz szükséges fegyverek többnyire szintén tiltottak, ezért a vadászoknak biztonságos házakat kell fenntartaniuk felszerelésük tárolására.

ÍGY VADÁSZNAK ŐK

AZT MONDJÁK – és az állítással én is teljes mértékben egyetértek –, az a vadászat sikeres, amelyikről sikerül visszatérned. Ha a vadászat végén életben maradsz, és nem egy börtönben, vagy valamelyik céges kihallgatósobában találsz magad, már van rá esélyed, hogy eljuss a következő munkáig, és esetleg keresse is rajta valamit. (Az embernek vannak bizonyos kiadásai. Jőmagam ugyan nem fizetek bérleti díjat; a Redmond Pusztulat rosszabbik fele nem tartozik az előkelő helyek közé, a helyi bandák pedig nem zaklatnak egy fegyveres trolli holmi védelmi pénzért miatt. De enni azért kell, nem igaz? Meg fejlesztetni a fegyvereket, kiberveket, a kiberdeket és programokat, a mágikus felszerelést, miegymást. Ha nem vagy folyamatosan a csúcson, már halottnak is tekintheted magad.)

Az igazság az, hogy ép bőrrel megúszni a dolgot nem mindig elég. Tudom, mert már tapasztaltam.

Az egész Macduff hibája volt, ebben Flash is egyetértett volna velem. Még az általa szerződtetett sámán – egy Biggs nevű törpe – is elismerte, hogy Macduff valamit nagyon elszúrt. Nem mintha nem végezte volna el a kötelező házi feladatot. Elég jó közvetítőnek számít, aki mindig ellenőrzi az adatokat. Pont emiatt voltunk hajlandók Flash-sel vele dolgozni, bár abban mindketten egyetértettünk, hogy nála idegesítőbb anyaszomorító, hegyesfűlű pityangzabáló még nem rontotta Seattle levegőjét. Macduff ott rontotta el, hogy nem ázott elég mélyre. Lenyomozta a Johnson hátterét, de csak annyira, amennyire az előre kiszámította. Az igazi mocsok olyan mélyen rejtőzött, hogy egyikünk sem találta rá, csak amikor már túl késő volt.

Egyszóval balekok voltunk. Nem kellett volna Macduff első szavára beugranunk a buliba, és nem kellett volna készpénznek vennünk az információit sem. Még a legjobb közvetítőnek is lehet egyszer rossz napja, nem igaz? Ezenkívül tíz Johnson közül kilenc egyenesen tárgyal, de a tizedik tuti, hogy megpróbál átverni. Mi pont a tizediket fogtuk ki. Átkozott pech.

A fickó profi volt. Két hamis nyomot is hagyott maga után arra számítva, hogy Macduff, vagy mi az egyiket igaznak gondoljuk. És az ördögbe is, bejött neki! Bevettük a cégháborús mesét.

Az egész a szokásos módon kezdődött – Macduff hívásával. Néha kimozdultam, és kerestem magamnak munkát, de Macduffnak ez sokkal jobban ment. Közvetítőn keresztül dolgozni egyéb előnyökkel is jár; Mac a kapcsolatain keresztül a legjobb felszereléseket is meg tudja szerezni, vagy minden gond nélkül össze tud hozni más vadászokkal, ha egy munkánál szamurájra van szükségük. Magadtól nem könnyű más vadászokkal társulni, mert ahogy a mondás tartja: ne bízz senkiben, akivel még nem dolgoztál. Macduff jóállása azonban sokat nyom a latba.

A hívás a lakásomon ért el – éppen az Ares Macrotechnology legújabb katalógusának virtuális oldalait böngésztem. Észak-Amerikában mindenki tisztában van vele, hogy a szakmában legjobbnak tartott csúzlíkat az Ares gyártja, én pedig rábukkantam egy-két fegyverre, melyekről tudtam, hogy egy ideig csak a nyálamat csorgathatom utánuk – kivéve, ha kifogok egy jó kis melót, a hozzá csatolt kövér hitelkártyával együtt. Nem csoda hát, hogy Macduff láttán – hiába vigyorgott, mint egy fogpasztareklám – jobban megörültem, mint egy egész estés ingyen sörözésnek a törzshelyemen.

– Állat, te hibbant troll! – rikkantotta. Vigyora szinte az egész képernyőt betöltötte annak ellenére, hogy a bejövő hí-
vásoknak csak az egyik sarkot különítettem el. – Melóm van
a számodra! Mit szólnál egy megatársaság seggberúgásá-
hoz, méghozzá jó alaposan?

– Ki fizet és mennyit? – érdeklődtem.

– A Terrafirst! – felelt. Arcomról már le is olvasta a vála-
szomat. Mielőtt egy gombnyomással bontottam volna a vo-
nalat, abbahagyta a vigyorgást, és olyan képpel bámult rám,
ami leginkább egy kekszet kolduló kutyáéra emlékeztetett. –
Hé, mielőtt határoznál, hallgass meg. Ezúttal fizetni is fognak
– nem is keveset. És nem tőlem hallottad, de okom van azt
hinni, hogy a pénz a tápláléklánc legteteféről érkezik... egé-
szén a Társasági Tanács környékéről. Valakitől, aki... mond-
hatjuk úgy, szimpatizál a Terrafirst! tervével.

– És miről lenne szó? – Igyekeztem nem túl mohónak lát-
szani; Macduff elég ravasz ahhoz,
hogy hangom és arckifejezésem
alapján meglehetősen pontosan
megtippelje hitelkártyám egyenlegét,
és ha látja rajtam az éhséget, hajla-
mos a szokásosnál nagyobb részt
követelni magának. Valójában nagyon is felkeltette a kíván-
csiságomat. A Terrafirst! nem arról híres, hogy nagy pénzeket
fizetne; a hozzájuk hasonló felfegyverzett környezetvédő
csoportok ritkán rendelkeznek nagyobb összegek felett.
Csak azok dolgoznak nekik, akiknek bármekkora fizetség
megfelel, vagy akik magukénak érzik az űgyet. Én ugyan
egyik csoportba sem tartoztam – mégis vártam a folytatást.

– Szabotázs – felelt Macduff. – A Shiawase Corporation
üzembe helyezte legújabb létesítményét, a Terrafirst pedig le
akarja kapcsolni. Szükségük van egy kis csapatra, akik beha-
tolnak a reaktorba, és beszüntetik a működését. Természe-
sen rögtön rád és Flash-re gondoltam... de legfőképpen rád,
ismerve a múltad bizonyos részleteit. Nos, érdekel a dolog?

– Talán. – Talán a lószart. Mindig is kedvemre volt ártani a
Shiawase Corporationnek, mióta titkosügynökeik egy cso-
portja saját lakásában felrobbantotta Tallie-t, a nővéremet –
mindkét kölykével együtt. Néhány évvel a meggyilkolása
előtt ugyanis lenyúlt tőlük egy pár adatot... valami titkos bi-
ogenetikai szarról, ami mindenfajta drótozás nélkül duplájá-
ra gyorsítja az ember reflexeit. Így viszont nem tudták piacra
dobni, és egy rakás pénzt veszítettek. A cégek az ilyesmit
nem tűzöttan szeretik, főleg azok nem, amelyek elég hatal-
masak ahhoz, hogy nevük elé odabiggyeszthessék a „mega”
jelzőt. Tehát nem sajnálták az időt a nyomozásra, és a lehe-
tő legfélelmetesebb módon tették el láb alól. (A robbanás
elvitte a fél háztömböt – betondarabok és emberi testrészek
hevertek mindenütt. A helyi trideocsatornák „különös bal-
eszt”-ként táltálták az űgyet, amely még jót is tett Seattle-nek
azzal, hogy eltüntette a város egyik leglepoustulabb nyo-
mornegyedét. Gondolom, ezt tartották a legolcsóbb város-
rendezésnek – természetesen a halottakról nem esett szó.)
Azóta folyamatosan törlesztem a számlát; időnként egy ku-
tatólabor vagy titkos fejlesztés bánja elhibázott lépésüket.

Félre ne értsetek – én is a pénz miatt űzöm az ipart. Nem
sok egyéb lehetősége van egy több, mint hét láb magas troll-
nak, redmondi lakhellyel, és alacsony műveltséggel (tudok
valamennyire olvasni, de ezt még senki nem nevezné iskolá-

zottságnak). Bárkinek dolgozok, aki jól megfizet, legyen az
egy megatársaság, papa-mama családi vállalkozása, hájas
politikus, kutyás remete – egyszóval bárki. A Shiawase-nek
viszont egyenesen szeretek keresztbe tenni. Nevezhetjük
elégtételnek is.

Macduff elmondta, hol kell találkozunk Johnsonnal, én
pedig megígértem, hogy értesítem Flash-t. Mi ketten már öt
éve dolgoztunk együtt, ami szép hosszú időnek számít a se-
attle-i árnyvilágban. Emlékszem rá abból az időszakból, ami-
kor még hosszú volt a haja. Tapasztalatlan pueblói mesztic nőt
látok magam előtt, olyan kemény és hideg pillantással, ami
egy optikai chipnek is becsületére válna. Azért jött a városba,
mert rádöbrent: a Pueblo Társasági Tanács területén nincs ke-
resnivalója egy indián anyától és fehér apától származó félvér-
nek. Ha van valami, amit az indiánok a nem-bennszülötteknél
is jobban megvetnek, azok a félvérek. Én viszont átkozottul jó

dekást, és kiváló har-
cost ismertem meg
benne, akit bármikor
szívesen tudok a
hátam mögött. Nem
könnyű olyan embert

Johnsonról ordított a céges háttér:

a kinézete, a stílusa, a mozdulatai...

találni, aki mindkét szakterületen ennyire otthon érzi magát.
Flash rengeteg feladatra alkalmas volt.

– Azt mondd, a Shiawase? – kérdezte cinikus mosollyal,
amikor beszámoltam neki a munkáról. – Tehát a fanyűvők
szét akarják szedni az új fúziós reaktort?

Bólintottam.

– A Johnson a Gaeatronics ügynökeként próbálja eladni
magát, de Macduff leásott egy kicsit, és kiderítette a valódi
megbízót. – A Gaeatronics megfelelő álcának tűnt a Johnson
számára; a cégnek monopóliuma volt a város energiaszol-
gáltatása felett, melyet a Shiawase már évek óta próbált
megtörni. Az új erőmű, amit tönkre kellett tennünk, a Shi-
awase egyedüli győzelme volt az utóbbi évtizedben; csak az-
után kaptak engedélyt az építésre, hogy egy, a Gaeatronics
által pénzelt bíró váratlanul visszavonult. Természetesnek
tűnt, hogy a Gaeatronics keményebb módszerekhez folya-
modik.

– Ha igaz a hír a pénz forrásáról, akkor nem csoda, ha
másnak adja ki magát. – Flash a bal halántékába ültetett
adatjack körüli bőrt vakargatta. Legutóbbi beszélgetésünk
óta fejlettebb kibervert építetett be magának, és még visz-
kethetett a friss műtői heg. Fejének oldalára is vadonatúj,
aranszínű tetovált csikok kerültek, köveve koponyacsontja
vonalát. Ellentétben jó néhány fazonnal, akik igyekeztek
techno-törzsi stílust magukra erőltetni, Flash ezeket a díszí-
téseket eltávolítható módon tetette magára. – Ha neked
oké, én is benne vagyok. De hogyan bánunk el a mágikus vé-
delemmel? Te is tudod, hogy számíthatunk ilyesmire.

– Macduffnak van egy szabad embere.

Flash bólintott.

– Akkor vizslát a találkozó – búcsúzott el, és megszaki-
totta a kapcsolatot.

A megbeszélés, melyre két nap múlva, a Penumbra Klub-
ban került sor, semmiben nem különbözött a többitől. A
Johnsonról ordított a céges háttér – a kinézete, a stílusa, a
mozdulatai, egyszóval minden. Ebből egyenesen követke-
zett, hogy természetesen semmi köze a cégekhez, amint az

Macduff nyomozásából már világossá vált. Aki ilyen keményen küzd a céges látszat fenntartása érdekében, az tutira nem a társaságokhoz tartozik. (Mint már említettem, a fickó nagyon profi volt.) Mi úgy tettünk, mintha hinnénk neki, cserébe ő is úgy bánt velünk, mintha nem tekintene minket zsoldos söpredéknek. (A környezetvédőknek ez nem is megy olyan nehezen.) Kicsit srófoltuk az árat, de nem vittük túlzásba; a Johnson kezdeti ajánlata nem járt messze a Macduff által mondott összegtől, márpedig az eléggé tisztességesnek tűnt. Ebben az üzletágban tudni kell, mikor érdemes abbahagyni a vitát; túl sok szarozás az összeg körül, és a Johnson már el is húzza a csikot. Akkor aztán se munka, se pénz, és még a fogyasztást is magadnak kell állnod.

Később persze már rájöttünk, miért ajánlott ennyi pénzt. Úgy kalkuláltak, már nem érjük meg, hogy el is költhessük. A srácok, akik a Johnsont küldték, tartogattak egy kis meglepetést a számunkra.

MINDEN GOND NÉLKÜL ÉRTÜNK A HELYSZÍNRE – én, Flash és Biggs, a törpe sámán. Biggs fura kis fickó volt – égővörös haj, sűrű, a száját szinte teljesen eltakaró bajusz, viseltes katonai bakancs, és régi repülő sisak olyan szemüveggel, amilyent legfeljebb némelyik viharadárpilotán látni olykor. Ezenkívül túl kicsinek tűnt ahhoz, hogy medve-sámán lehessen – én mindig úgy képzeltem, Medve olyanokat választ ki magának, akik... nem is tudom, talán sokkal inkább medve-termetűek? (De honnan a fenéből is tudhatnám, mi alapján választanak a totemek? Én golyókat lövöldözök, nem varázslatokat.) Nyakában medvekarmokból készült, valószínűleg energiatárolóként funkcionáló nyaklánc függött, kezében totemére utaló „varázspálcát” tartott. Ez utóbbi leginkább egy hátvakaróra emlékeztetett, gazdája pedig nem is egyszer élt eme funkciójával, miközben Auburn felé, a reaktorhoz tartottunk.

Fedezékbe húzódtunk a céges terület főbejáratához vezető út menti fák között. Innen majd szépen bekocsikázunk a rakodási területre, azután átsurranunk a létesítményen, egészen a reaktorig. Johnson minden szükséges adattal ellátott minket – szállítási jegyzékek, szolgálati beosztás, az őráratok létszáma és útvonala, szóval ami csak szükséges. Tényleg megtett mindent a bejuttatásunk érdekében. A kiút persze már más lapra tartozott.

A reaktor úgy magasodott az éjszakai égre, mint egy régi tündérmeséből kilépett hatalmas ogár. Biztonsági kerítésének lámpái még inkább kihangsúlyozták óriási méreteit. Ha Biggs láthatatlanság varázslata nem megfelelően működik, biztosan nem jutunk át észrevétlenül a biztonságiakon. Befejttem géppisztolyom tárazását, és a törpére pillantottam. Kitekert pózban ült, de arcán nyoma sem látszott a kényelmetlenségnek. Úgy nézett ki, mint egy alvó kisgyerek.

Legszívesebben felráztam volna, de visszafogtam magam. Bizonyára a maga módján deríti fel a környéket; legokosabb, ha hagyom a saját módszereivel dolgozni. Még rengeteg időnk volt az ugrásig, én mégis türelmetlenkedtem. Alig vártam, hogy zajlani kezdjenek az események, esetleg egy kisebb balhéban is benne lettem volna, mondjuk egy-két lövés erejéig. Elkapni néhány céges biztonsági seggfejet, vagy valami hasonló móka.

Biggs hirtelen megrázkódott, és sóhajva kinyitotta szemét.

– Közeledik a kamion – mondta, miközben felegyenesedve kinyújtóztatta elgémberedett lábait. – Mindjárt a kanyarhoz ér.

Intettem a fegyveremmel, Flash pedig izmos hátára lendítette a kiberdekkjét rejtő tokot. A koponyájára és arcára festett arany csíkok halványan izzottak a sötétben; zsebéből fekete símaszkit húzott elő, és a fejére igazgatta. – Gyerünk.

A kamiont még távolról hallottuk, de egyre közelebb ért. Megközelítettük az út szélén magasodó fákat. Biggs felledült egy lelógó ágon, majd felhúzza magát egy másikra, amely mélyen benyúlt az út fölé. Flash-sel azonos fát választottunk, a törzs két oldalán helyezkedtünk el.

Fényszórók csóvái vágtak felénk, amint a kamion a kanyarhoz ért. Egyre idegesebb lettem. Nem tehettem róla, de kissé régen vettem részt utoljára kamion-lovaglásban. Az ugrást tökéletesen kell időzíteni – ha rosszul csinálod, vagy mellétrafálsz, vagy meghallja a sofőr. Ezt pedig nem engedhettük meg magunknak. Még én sem akartam ilyen hamar balhéba keveredni. A Johnson azt mondta, halkan bejutni, majd halkan távozni – tehát ezt is fogjuk tenni. Nem csak a pénzünket kell megszolgáltatnunk, de a hírnevünkön sem eshet csorba.

A kamion egyre közeledett. Amikor megfelelőnek éreztem az időt, ugrottam.

Az utánfutó sarkán kötöttem ki. Amint visszanyertem az egyensúlyom, a hátsó feljáróra lendülve félrehúzódtam az útból, hogy helyet csináljak Flash-nek. A kamion ugyan megbillent egy kicsit, de érkezésünket nem lehetett megkülönböztetni az út göröngyein áthajtó kerekek okozta ugrálástól. A motor zúgásától nem hallottam Biggs landolását, de felpillantva a kamion tetejéről a törpe szőrös ábrázata nézett vissza rám. Kinyújtott hüvelykujjával biztatóan intett felénk, majd kezelt ingatva valószínűleg varázslásba kezdett, a következő pillanatban pedig eltűnt.

Úgy képzeltem, a láthatatlanság varázslat hatására más-kepp fogom magam érezni, de semmi különös nem történt. Flash-sel már elfoglaltuk helyünket a hátsó ajtó két oldalán, és a varázslat hatékonyságában reménykedtünk. A fohászkodáson kívül egyelőre nem volt más dolgunk; ha a peremvonalai őrk nem kezdenek el kiabálni, tudni fogjuk, hogy Biggs varázslata működik. Arra az esetre, ha nem mennének rendben a dolgok, tüzelésre készen tartottam géppisztolyomat; a túloldaltól hallottam, amint Flash is kicsatolja Colt Manhunterének tokját.

A áruszállító teherautó lassan átgördült a kapun, egyenesen a létesítmény belsejébe. A kapu mindkét szárnyát rojtos szegélyű kék zászlóval díszítették fel. Egy pillanatra szinte megsajnáltam a céges fejeseket, akiknek éppen bekavarni készültünk. A tegnapi avatáson, amelyet a trideocsatornák is közvetítettek, szemlátomást nagyon büszkék voltak vadonától fúziós erőművükre. Mi pedig nem hagyjuk, hogy kedvükre szórakozzanak a játékszerükkel.

A kamion megérkezett a rakodóterületre. A megállás pillanatában már a földön voltam, és begördültem az autó alá. Flash olyan gyorsan követett, hogy vállaink egymásnak ütődtek. Biggs az előre megbeszéltek szerint a tetőn hasalt le, és igyekezett a kamion részének látszani.

Lábakat láttunk mindenütt, ahogy a cég emberei kirakodták az árut.

– Kávél! – kiáltott fel valaki olyan hangsúllyal, ahogy Flash szokta jelezni, ha értékes adatra bukkan. – Már éppen ideje. Egy hete csak instant kakaón és undorító gyógyteákon tengődünk.

– Ébren kell tartani a technikusokat – morogta egy másik, – hogy figyelni tudják azokat az átkozott monitorokat.

Rövidesen megszűnt a mozgás, a hangok eltávolodtak. Néhány perc elteltével újabb vendég érkezett, lábán rojtos fűzőjű katonai bakancs.

– Minden rendben – szólt halkán Biggs, a cipők tulajdonosa. – Ideje továbbállnunk.

Kigördültem az alváz alól, és felálltam.

– Tudom, hol vagyunk. Balra az első folyosó vezet a legközelebbi liftekhez. A miénk a középső – az megy a reaktor szerelőhidjaihoz. – Biggshez fordultam. – Biztonsági fronton mire kell számítanunk?

A törpe ujjai sebesen mozogtak, tekintete a távolba révedt.

– Az őrárat éppen most haladt el odakint – jelentette vontatottan. – Legközelebb tíz perc múlva érnek ide. A reaktornál több őrárat is van, némelyik paraállatokkal – szírénekkel. Ezenkívül egy biztonsági rigó, aki szinte mindent szemmel tart – a törpe megremegett, tekintete kitisztult. – Ideje álcázni magunkat – ujjai ismét táncba kezdtek, végül könnyedén megérintette a vállunkat.

– Hé, Állat, nem is festesz rosszul céges egyenruhában – hergelt Flash. Néha szeretett bosszantani. A varázslat hatására rá is uniformis került, sapkája alól sötét tincsek lógtak ki. Nem is rossz.

– Lehet, hogy egyet hazaviszek – feleltem vészjósló vigyorral. Minden Shiawase elleni vadászatom alkalmával begyűjtöttem valami kis emléket. Sokkal kielégítőbb, mint a személytelen, rideg hitelkártya...

Aggódó pillantása láttán majdnem elnevettem magam. Ismét sikerült beugratnom.

– Semmi lövöldözés, 'míg el nem húzzuk a csikot, 'ké?

– Nyugi, várunk a sorunkra – veregettem meg a géppisztolyom.

– Igazán nem szeretnék közbeszólni – vágta el a beszélgetést Biggs, – de ideje lenne elsurranunk az őrárat mellett.

Gond nélkül értük el a felvonókat, ahol Flash is megmutatta, mit tud – dekkjével rákapcsolódott a hálózatra, és hívott egy üres liftet. Eközben utasította a rendszert, hogy addig senkit ne engedjen kiszállni ezen az emeleten, amíg a mi felvonónk ajtaja be nem csukódott. A biztonsági rigó, aki az egész francos komplexum minden rendszerét figyeli, valószínűleg több figyelmet szentel a mozgásérzékelőknek, kameráknak, és egyéb biztonsági berendezéseknek; nagy eséllyel átsiklik az egyik lift apró működési rendellenessége felett. Biggs-szel közben folyamatosan szemmel tartottuk a folyosót. Egyetlen fegyveres biztonsági felbukkanása is alaposan felboríthatta volna a terveinket.

A lift végre megérkezett, és gond nélkül szállított minket a kívánt helyre. A fülkéből kilépve keskeny függőfolyosóra ju-

tottunk. Az alattunk tátongó szédítő mélység láttán úgy megmarkoltam a korlátot, hogy szinte meglátszott rajta az ujjaim nyoma. A legnagyobb francos szobában álltunk, amit életemben csak láttam, körülbelül a padló és a mennyezet közötti távolság kétharmadánál, a fal mellett. Az egyik városon kívüli vadászatom alkalmával már jártam a New York-i Központi pályaudvaron; nos, ez a hely sokkal nagyobb volt. Őriási, torpedó alakú tartályok sorakoztak benne, az őket összekötő csövek vastagabbak voltak, mint a két karom együttvéve. Mindent behálóztak a tartórudak, gerendák, függőfolyosók, valamint a bonyolult, láncokból és csigákból álló szerkezetek, melyekkel valószínűleg a karbantartáshoz szükséges berendezéseket húzzák fel a tartályokat körülvevő, madárfészekre emlékeztető körfolyosókhoz.

Sajnos elkövettem azt a hibát, hogy lepillantottam. A padló – akárcsak a mennyezet – az árnyékokba veszett. Nagyokat nyelve fohászkodtam, hogy vissza tudjam tartani kikívánczoló vacsorámat. Eddig még soha nem volt tériszonyom, és elhatároztam, hogy nem ez lesz az első eset. Talán ha elindulunk, javul a helyzet, és nem fogok folyamatosan arra gondolni, milyen messze is van a padló. Az volt az érzésem, ha ledobnák egy tőltényt a hídról, nem hallanám, ahogy koppan a talajon.

Flash fejével a legközelebbi, függőfolyosón könnyen megközelíthető tartály felé intett. A tartály oldalán, körülbelül egy átlagos humán vállmagasságában, apró műszerfal színes fényei villództak.

– Megvizsgálom, talán be tudok szállni innen a központi rendszerbe.

Olyan könnyedén és természetesen sétált a keskeny pal-lón, akár egy mezítlábás kölyök a parkban. Flash már rengeteg időt eltöltött a Mátrixban; valószínűleg most sem lesz nehéz dolga. Igen egyszerű dologra készült – fokozatos leállásra utasítani a karbantartó rendszert az elkövetkezendő néhány nap folyamán. A leállítás után néhány órával működésbe lép egy ügyes kis program, amely egészen addig megakadályozza a

visszkapcsolást, amíg valaki meg nem fejtí Flash kódját – vagy amíg be nem fagy a pokol. Bármibe lefogadnám, az utóbbi fog előbb megtörténni. Ha Johnson

Végül Flash teste megrázkódott, ahogy kicsatlakozott a rendszerből. Kihúzta a dekk csatlakozóját a halántékából,

pontos információkat közölt velünk a karbantartó rendszeről, Flash-nek nem fog sokáig tartani a dolog. Talán tíz perc, bele-számolva a komplikációkat is (ha az ember sokáig akar az árnyakban élni, megtanul számolni velük). Elég időnk lesz elvégezni a melót és eltűnni, mielőtt az örök körbeérnek, vagy szükség esetén bűjőcskát játszani velük, amíg Biggs elintézi a paraállatokat és egyéb, mágikus természetű veszélyforrásokat. Igen, mindenre felkészültünk.

Kivéve persze a valódi ellenállást.

Követtük Flash-t a „madárfészekhez”, folyamatosan figyelve a legcsekélyebb gyanús jelre is. Flash már ki is nyitotta a panelt, rácsatlakoztatott egy apró dobozt, melyet összekötött a dekkjével, azt pedig a halántékából kiálló adatjakkal. Már több százszor láttam a műveletet, mégis végigfutott a hideg a hátamon. Olyan embert nézni, aki rá van csatlakozva egy gép-

re... félelmetes. Tudom, ez kicsit furcsán hangzik egy magam-fajta utcai számuráj szájából, akiben több króm van, mint egy egész csapatnyi városi-foci játékosban, de számomra egészen más dolog összekapcsolódni egy számítógéprendszerrel, mint kiberkart vagy fegyverkapcsolatot hordani. A beültetésem ellenére tudom, hogy én kontrollálom a gépet. Amit Flash csinál, az olyan, mintha a tested feletti irányítást átengedné a gépnek. Flash mindig azt mondja, túl sok régi SF-horror videót nézek; lehet, hogy igaza van. Nem is tudom.

Arcizmai ellazultak, mint mindig, amikor dekázott. Ha már becsatlakozott, túlságosan el van foglalva az adatfolyamok vizsgálatával és a jegek okozta veszélyforrások elhárításával, nem tud odafigyelni az arckifejezésére. Biggs is úgy meredt maga elé, mintha megvakult volna; tekintete az asztálsíkot fürkészte, készen a cselekvésre, ha felbukkan egy figyelőszellem vagy biztonsági mágus. Egy rettenetes pillanatra úgy éreztem, mintha egyedül lennék egy keskeny pallón, egy radioaktív akármivel teli hatalmas fémtartály tetejénél, és megpróbáltam nem gondolni arra, hogy a függőfolyosó bármelyik pillanatban megadhatja magát a súlyom alatt.

Vánszorogtak a percek. Végül Flash teste megrázkódott, ahogy kicsatlakozott a rendszerből. Kihúzta a dekk csatlakozóját a halántékából, megrázta a fejét, majd rám vigyorgott: – Feladat teljesítve. Tűnjünk el innen.

A riadó megszólalása egyértelmű üzenet volt: felfedeztek minket.

Jóval később tudtuk meg, hogy a köpönyegforgató, aki felbérelt minket, saját dekását is bejuttatta a rendszerbe, hogy szemmel tartsa Flash-t. Amint a dekásunk elvégezte a munkát és kicsatlakozott, a fickó beindított egy rendszer-riadót. A terv szerint a Shiawase biztonságjai szépen lekapcsolnak minket; amíg ők velünk vannak elfoglalva, a megbízó dekása eltünteti a szabotázs minden nyomát. Azt a látszatot akarták kelteni, mintha a reaktor magától mondott volna csütörtököt; így lekapcsolják a Shiawase reaktorát, és elérik, hogy ne is építhessenek újabbat. Biggs, Flash és én elvarratlan szálak voltunk; tudtuk az igazságot, – mivel mi voltunk a szabotőrök – ezért el kellett minket némitani. Végleg.

Egyelőre azonban csak annyit tudtunk, hogy kutyaszorítóban vagyunk. Flash lekapcsolta a dekket a kis dobozról, és a hátára vetette; mielőtt azonban elindulhattunk volna azon az úton, amelyiken érkeztünk, megszólalt a lift csengője. Két másodperccel később négy fegyveres biztonsági őr lépett ki a felvonóból.

Azonnal párokra oszlottak, jobbra illetve balra indultak; legfeljebb néhány másodpercünk maradt, mielőtt az egyik páros felfedez minket a tartály oldalánál. Fegyveremet célra tartva felkészültem, hogy tüzet nyissak az első őrre, aki kidugja az orrát; de hirtelen megdermedtem, kellemetlen gondolat fészkelte be magát a fejembe. *Mi van, ha eltalálók egy másik tartályt, és az felrobban?* Fogalmam nem volt róla, mi lehet a tartályokban. Nem tudtam, miként működik egy fűzős reaktor; csak annyit tudtam, hogy mivel működik, hozzájutok egy csomó áramhoz, és rá tudok kapcsolódni a seattle-i energiahálózatra. Lehet, hogy egy eltévedt lövés elszabadít valami radioaktív lószart, vagy valami hasonlót, és mindnyájunkat metahumán kutyaedellé változtat. Vajon vállalhatom-e a rizikót, vagy kockáztassak meg egy-két lövést valamelyik biztonsági őr részéről?

Valami elsúvított a fülem mellett, és belefűrődött a tartály falába, nem egészen egy centire a fejemtől. Elmaradt a robbanás, így hát viszonoztam a lövést. Elfojtott hörgés jelezte találatomat. Egy biztonsági kikapcsolva. Flash Coltja ugatott fel mellettem, és újabb őr kiáltott fel. Kettő lent, kettő maradt.

Újra hallottuk a felvonót, rögtön utána pedig annyi láb dübörgését, amennyit már én is zavarónak éreztem. Mielőtt a tartályt megkerülve újabb lövéseket adhattam volna le, Biggs kézmozdulatai nyomán egy láthatatlan *valami* indult el a lift felé. A függőfolyosó egy része váratlanul felrobbant, a távoli padló felé küldve a négy szerencsétlen biztonsági ört, akik azon a szakaszon tartózkodtak.

A meglepetéstől tátva maradt a szám.

– Mi a franc volt ez?

– Csak egy kis energialabda – zihálta Biggs, és megtörölte izzadó homlokát. Megfordult, tekintete a tartályokat összekötő függőfolyosókat fürkészte. – Gyerünk erre. Elcsaljuk őket a lifttől, és a hátukba kerülünk.

Nem is rossz taktika egy sármántól, gondoltam, miközben Flash-sel együtt a rohanó törpe nyomába eredtünk. Amint újra a pallóra léptem, elkapott a szédülés. Úgy éreztem magam, mintha a semmi közepén lógnék, és mindössze egy keskeny fémcsík választana el a talajtól. Kivertem a fejből a gondolatot, és futás közben folyamatosan kerülgettem a lövedékeket. Az út egyharmadánál jártunk, Flash-sel néha lelemaradva, hogy viszonozzuk az üldözők lövéseit. Fegyvereink és Biggs varázslatai hatására lassan, de biztosan nőtt közöttünk a távolság.

– Ó, a fenébe – torpant meg Biggs elfehéredő arccal. – Megérkezett a harci má...

Nem tudta befejezni a mondatot. Lába alatt a palló – valószínűleg egy ostrom varázslat hatására – ezernyi apró fém-szilánkká robbant szét. Biggs zuhanni kezdett, de az utolsó pillanatban sikerült megkapaszkodnia egy mennyezetről lelógó vastag láncban. A törpe mögött rohanó, és vele együtt zuhanó Flash-nek nagyobb szerencséje volt, mert a palló szélét megragadva vissza tudta tornászni magát a függőfolyosóra. Beékelte magát a korlát alsó és felső rúdja közé; egyik kezét a korlát köré fonta, másikat pedig a lent himbálódzó törpe felé nyújtotta. Biggs meglehetősen rémültnek tűnt: súlyától a lánc vadul lengedezett, miközben pompás célpontot nyújtott a céges lövések számára. Keze egyre lejjebb csúszott a láncszemekben.

Géppisztolyommal hosszú sorozatot eresztettem meg a közeledő őrök felé, hogy fedezékbe kényszerítsem őket. Flash eközben kinyújtott kezével megpróbálta elérni a láncot.

– Tartsd meg! – kiáltotta Biggs felé.

– Úgysincs hová mennünk – zihálta a törpe.

Persze igaza volt. Mivel az összekötő szervizfolyosó megsemmisült, egyedüli menekülési útvonalunkat őrök zárták el. Kivéve, ha...

– Másszatok le a láncon! Ez az egyedüli esélyünk – vetetem oda Flash-nek.

Flash bólintott, majd felemelkedve a mélység felé vetette magát. A rémülten kiabáló Biggs fölött kapta el a láncot, aki az ütközéstől még lejjebb csúszott.

– Fond a lábad a lánc köré – utasította Flash a törpét, – aztán indulj el szépen lefelé. Sosem másztál még kötélén?

– Medve nem mászik, legfeljebb fára. – Remegő hangjában az éledező jókedv nyomait fedeztem fel. Talán most már nem lesz vele probléma.

Megpróbáltam fedezni őket, amíg lejjebb araszolnak. Vállamat golyó súrolta, égő fájdalmat éreztem. *Ez rohadt közel volt.* Kilóttam egy utolsó sorozatot, és ugrottam.

Becsapódásomkor a lánc megpördült. Ahogy sikerült a pörgést megállítanom, a lehető legnagyobb sebességgel elindultam lefelé; nem óhajtottam túl sok ideig könnyű célpontot kínálni a biztonságiaknak. Fegyverdörgést hallottam felülről, de nem kaptam találatot. Valaki szitkozódott; megkockáztattam egy pillantást felfelé, és a céges harci mágust láttam, amint kezével hadonászva próbál elhessegetni a feje körül valami láthatatlan dolgot. Biggs rákúldherett egy illúzió varázslatot; remélhetőleg kitarat addig, amíg beleveszünk az árnyékokba, kikerülve a mágus látóteréből. Ha sikerül, biztonságban vagyunk – egy varázsló csak akkor tud ártani neked, ha lát is.

Sikoltás hallatszott a távolból – valamiféle állat hangja.

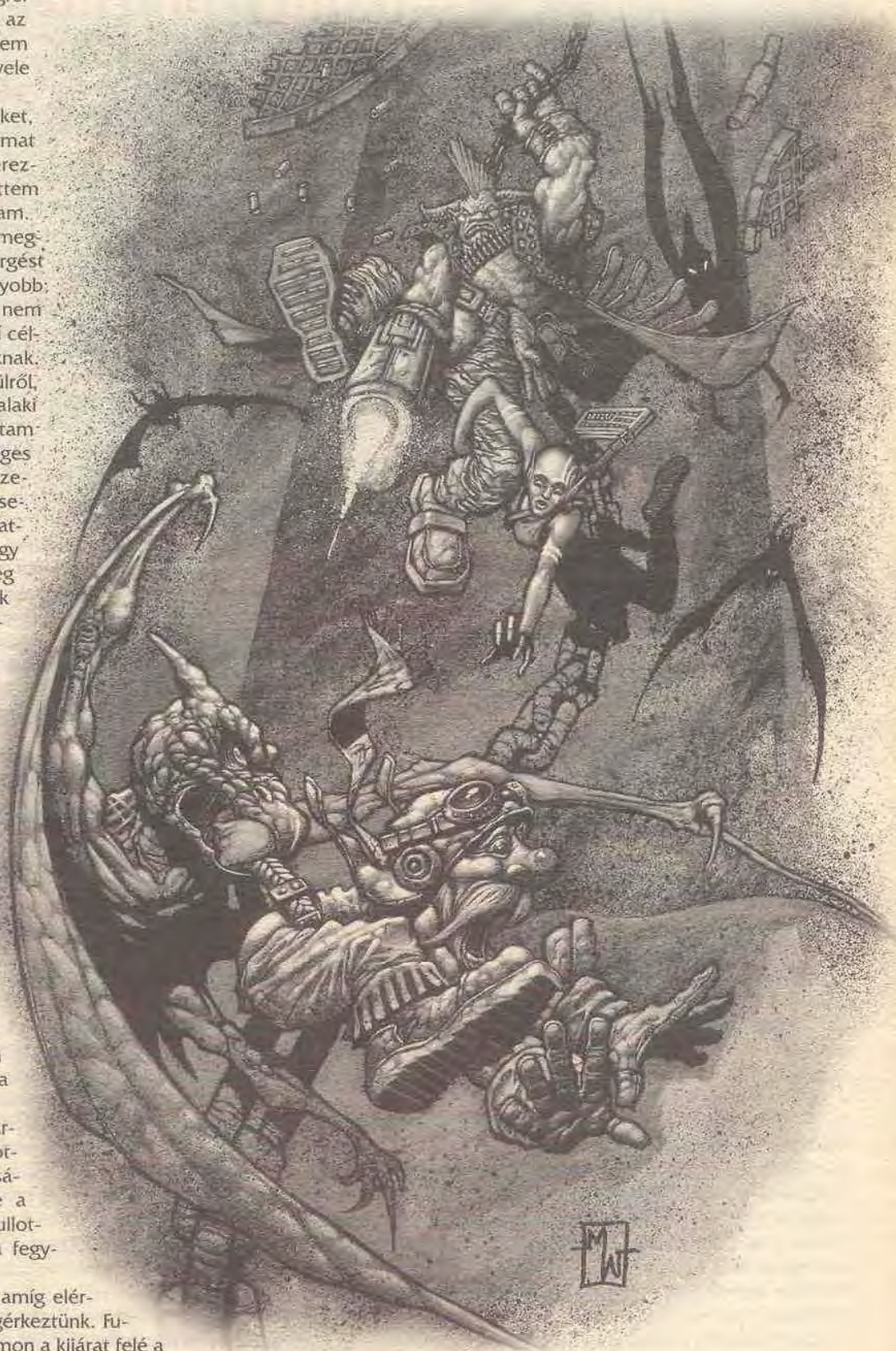
– A francba – szitkozódott erőtlen hangon Biggs valahonnan alulról, – megfeledeztem az istenverte szírénekről!

Aztán megláttam őket – két nyúlánk, repülő alak, ívelt szárnyakkal és támadásra kész, tűhegyes csőrrel. Hangjuktól zúgott a fülem.

– Nem kell aggódni – közöltem hamis magabiztossággal, miközben keményen megragadva a láncot célzásra emeltem fegyveremet.

A szírének előrenyújtott karmokkal közeledtek. Tüzet nyitottam. A géppisztoly visszarúgásától a lánc vadul kilengett, de a szírének mozdulatlan testtel hullottak a mélybe. Leeresztettem a fegyvert, és tovább másztam.

Egy örökkévalóságnak tűnt, amíg elérjük a talajt, de végül mégis megérkeztünk. Futásnak eredtünk, át a komplexumon a kijárat felé a legrövidebb úton, amit meg mertünk kockáztatni. A legtöbb őrzőjáratot igyekeztünk kikerülni, de ha nem sikerült,



fegyverrel vágunk utat magunknak. Végül mégis teljesült a kívánságom – talán nagyobb mértékben is, mint amennyire szerettem volna. Folyosót folyosó után hagytunk el, amíg végül már semmi nem állt köztünk és a szabadság között.

És ekkor fordultak rosszra a dolgok.

Először azt hittük, újabb őráratba botlottunk. Akkor csaptak le ránk, amikor kiléptünk egy ajtón – az első lövedék Flash torkába fúródott, a második Biggs vállát találta el, a harmadik pedig az én fejem felett süvített el, amint a földre vettem magam. Begurultam a legközelebbi árnyékba, tekintetem a veszély forrását kutatta. Készen álltam rá, hogy amint megtalálom, telepumpáljam ólommal.

Amikor előbukkantak, elég volt egyetlen pillantást vetnem rájuk, hogy megváltoztassam a tervemet. Hárman voltak, fekete ruhában, mindenféle céges jelzés nélkül. Tudtam, ha egy hirtelen mozdulatomra felfigyelnek, azonnal eltűnnek az árnyékokban, ahonnan előkerültek. Lassan, nagyon lassan pozíciót változtattam.

Kiáltást hallottam, majd egy negyedik fekete ruhás tűnt fel, egyik karjánál Biggsét vonszolva maga után.

– Az egyik megvan – mondta a fickó. – Már csak azt a melák metahu...

– Vigyázz a nyelvedre, Buckley – vágott közbe a hármak egyike. A beszélő karcsú nő volt, körülbelül olyan magas lehetett, mint Flash. *Úristen, Flash*. Elhatároztam, ezért még elszámolok a szemetekkel. Kiderítem kik ezek, és akkor hatalmas pácban lesznek.

– Sajnálom – szólt a Buckley-nek nevezett fazon olyan hangon, hogy biztos voltan benne, semmi nem áll távolabb tőle, mint a sajnálat. – Elfelejtettem, hogy ti, tündék milyen érzékenyek vagytok.

– Be lehet fejezni – zárta le a vitát egy harmadik hang. – Még van egy kis dolgunk. Silver, te és Jones kapjátok el a trollt. Buckley, nyírd ki a törpét.

Tehát a tünde *chica* neve Silver. Három név már megvolt, ebből kettőnek a metatípusát is megtudtam. Egyre jobb. Lassan tüzelési pozícióba helyezkedtem.

Buckley megmozdult, apró tárgy csillant a kezében. Egy pisztoly – kicsi és könnyen elrejtethető, talán egy Beretta. Biggs fejéhez emelte...

... és a következő pillanatban a világ kaotikus szín- és hangörvényé robbant szét.

Egy másodpercig azt hittem, eldőrdült a lövés. Aztán a színekavalkádon keresztül megpillantottam Buckley-t és a többi fekete ruhást, amint egyensúlyukat veszítve térdre rognak. A következő dolog, amire emlékszem, hogy Biggs ép kezével megragadja a csuklómat.

– Tűnés innen, Állat – sziszegte, – amíg még tudunk! A varázslatom nem tart örökké!

Hallottam már történeteket arról, hogy a medve sámánok sérülés hatására tombolni kezdenek. Azok után, amit Biggs művelt, nem kételkedtem többé a dologban. Sebesültem és a halál árnyékában is összegyűjtött magában elég erőt egy olyan erős varázslat elmondásához, amely hatékonyan kiűtötte leendő gyilkosainkat. Felpattanva a törpe után iramodtam, de egy másodperc múlva megtorpanтам, és visszafordultam. Valamit még meg kellett tennem.

Feleltem Flash testét az ajtó elől, és a vállamra vettem. Így indultam ismét a kerítés legközelebbi pontja felé.

NEM AKARTAM MEGKÖNNYÍTENI ÜLDÖZŐIM DOLGÁT, ezért nem mentem haza. Inkább meghúztam magam néhány tacomai cimborámnál, amíg biztonságosan fel nem tudom venni a kapcsolatot Macduff-fal. Az is megfordult a fejemben, hogy már nem is él; mint a csapatunk közvetítője, elvarratlan szál volt, így valószínűleg őt is el akarják hallgattatni. Meglepetésemre szerencsével jártam; Macduff időben felszívódott, mielőtt még a megsemmisítésére kiküldött csapat elkaphatta volna. Amikor végre létrejött a beszélgetés, minden információt megadtam neki ellenfeleinkről, és jó vadászatot kívántam. Ezután behajtottam néhány régi tartozást, és elrendeztem Flash temetését.

Egy hét múlva Macduff felhívott új rejtékhelyemen. Talán életében először nem vigyorgott.

– Rájöttem titokzatos barátaink kilétére – kezdte. – A Silver nevű tünde nőt már ismertem régebről. Akkor éppen Lady Grace-nek nevezte magát. A társaival együtt a Fuchinak dolgoznak... vagy legalábbis régen annak dolgoztak.

Értetlenül meredtem a képernyőre. A Fuchi nemrég szűnt meg, darabokra szaggatta a cégháború. Már nincsenek benne az üzletben, nem foglalkoztathatnak árnyvadászokat.

– No és kinek dolgoznak most azok a szemétládák?

– A Renrakunak – hangzott a válasz. – Pontosabban a Renraku egyik új emberének, Shikei Nakatominak, aki régebben a Fuchi ázsiai részlegét vezette. A közelmúlt eseményei alapján úgy tűnik, a Renraku fejesei nem tartják rövid porázon új munkatársaikat, hagyják, hogy azok folytassák személyes vendettájukat.

– Vendetta? – Összezavarodtam. Amennyire tudomásom volt róla, ennek a Nakatominak semmi oka nem volt vadászni a Shiawase-re, vagy valamelyik fejesére. – Miféle vendetta?

– Természetesen Korin Yamana ellen. – Macduff olyan hangsúllyal beszélt, mintha egy ötéves kölyöknek magyarázna. – Yamana nemrég beházasodott a Shiawase-be – te nem hallottál róla?

Így már beugrott a dolog. Hálózatszerke mindenki azon derült, hogy a Fuchi Pán-Európa kilencven-akárhány éves vezérigazgatója ágyba bújt – természetesen csak képtelen – a Shiawase-zel a megacég fejének harmincéves lányán keresztül. A szóbeszéd szerint Yamana és Nakatomi rövid ideig együtt munkálkodott azon, hogy eltávolítsák az útból közös ellenségüket a Fuchinál, Richard Villierst; amint Villiers távozott, hogy megalapítsa saját új cégét, ezek ketten ismét egymásnak ugrottak. A viszály azóta is tart, és ha Yamana most visszavág, igen érdekes dolgok fognak történni a közeljövőben a Renraku és a Shiawase között. De a lényeg: két céges seggfej erőfitogtatása miatt elvesztettem egy barátot. És ezért még nem fizettek meg; igaz, engem sem sikerült elcsípnük.

– Kösz Macduff – mondtam lassan, és szétkapcsoltam. Előhúztam géppisztolyom a tokjából, és alaposan megtisztítottam. Mire elkészültem, már tudtam, mit fogok tenni. Újból a telekomhoz léptem, és egy dekás ismerősöm számát tárcsáztam.

– Helló Whisper, szükségem lenne a segítségedre. Egy Silver nevű tünde nőről érdekelnének a legfrissebb adatok. Árnyvadász, mostanában a Renrakunak dolgozik...

HÁT ÍGY TÖRTÉNT...



Már negyvenkilenc év telt el azóta, hogy világunk szinte a felismerhetetlenségig megváltozott.

És majd' fél évszázaddal később még mindig a zsarnokság, előítéletek, pusztulás és túlélés körhíntájában ülünk. Mi, az emberiség csak pénzért építünk és teremtünk, nincs szükségünk arra az örömré, amit egy új dolog létrehozása jelent. Egyre inkább hajlunk rá, hogy embertársaink hátán kapaszkodjunk fel a szemétdomb tetejére. Ahelyett, hogy a fejlett technológiát az emberi faj javára használnánk, segítségével még nagyobb szakadékokat nyitunk egymás közé. Ha valaha volt is aranykor, átsiklottunk rajta anélkül, hogy bármi fontosat vagy maradandót kaptunk volna.

Káros Kapitány vagyok, és átkozottul rossz napom van.

Akik esetleg nem ismernének, én vagyok a seattle-i új generációs BBS, a Shadowland rendszeroperátora. Ha még ez sem segít, képzeld el a Shadowlandet a Denveri Adatkikötő – az információ, szolgáltatás és adatszere észak-amerikai központja, amely mindenki számára ingyenes, aki képes megtalálni – fiókkönyvtáraként.

Pont ez az én problémám is a mai napon. Éveket töltöttem el mások kalandjainak, tanácsainak, anekdotáinak rendszerezésével és közlésével ezen a fórumon, és mondhatom, tanulságos és szórakoztató időszak volt. Így vagy úgy kihúztuk jó néhány fickó seggét a pácból, és fennmód kellemes érzés, ha ilyesmi fűződik a nevedhez. Sajnos nem mindenki érti meg, miért is vagyunk itt, és azok közül, akiknek sikerül bejutniuk a központba, nem mindenki tudja, hogyan kezelje az itt talált dolgokat. Ezért néha meg kell élned néhány zöldfülű szomorú végzetét, akik tapasztaltabb társaik tanácsait figyelmen kívül hagyva megtalálják az öngyilkosság módját. Itt a két balek példája – akik nem egészen két órája dobták fel a talpukat a Mátrixban – mutatja, hogy mi történik azokkal, akiknek túl sok pénzük, és túl kevés tapasztalatuk van.

Így hát ma kihasználom a pozícióm kínáta előnyöket, hogy a Shadowland révén zavaratlanul elküldhessem saját kedvenc rizsámat. A téma: hogyan alakult ki az a világ, amelyben most élünk? Igaz a mondás, mely szerint aki nem tanul a történelemből, arra rendeltetik, hogy újra átélje azt – én viszont fáradt vagyok ezt folyton saját oldalamon hirdetni. Bocsi a hozzáállásomért, de szeretek kihasználni minden kínálkozó előnyt.

A Hatodik Világban multinacionális megatársaságok rángatják a szálakat a nagyobb haszon reményében – az árnyvadászok, a hozzánk hasonló fickók pedig, akik a penge élén egyensúlyoznak, fizetségért dolgoznak a cégeknek. Manapság a túlélés az árnyak közötti munkát jelenti; hazudnod, lopnod és ölnöd kell, hogy életben maradhass. A technológiától nagyban függünk, mégsem hoz közelebb minket egymáshoz. Világméretű kommunikációs hálózat? Jó az elképzelés, de nem sok értelme van, amikor az emberek fele műérzet chipe-



ken él, és a többiek sem tudnak működő kiberterminál közelébe jutni a csatornában, ahol élni kényszerülnek. A gazdagok még gazdagabbak lesznek, a szegények száma pedig egyre csak nő; a tehetősebbek fegyverrel védett enklávékba tömörülnek, és hagynak minket megrohadni idekint. Bolygónk nagy része haldoklik, részben a terjeszkedő városoknak, részben a környezetszennyező cégeknek köszönhetően. Léteznek még zöldellő vadonok, melyek nagy részét máglával állították helyre – de innen, a város dzsungeléből nem láthatom, és a több százezer hozzám hasonló sem.

Azután itt van a mágia visszatérése, ami rendesen fel-forgatott mindent. A Nagy Szellemtánc pusztító ereje, a szeretteik szeme láttára trollokká alakuló emberek, az esti trideón közvetített valódi sárkányok – ezek és még jóval több is a mindennapi életünk részévé vált.

Néhányan azt állítják, szépen lassan visszatérünk a régi kerékvágásba, továbbra is boldogan fogjuk pusztítani önmagunkat és környezetünket. A nagy löszart! Elhitted volna a múlt században, hogy az emberek neurális implantokat fognak magukba ültetni a munkájuk jobb elvégzése érdekében, vagy hogy amiatt fognak aggódni, meg ne süsse őket a szomszédjuk egy tűzlabdával valami parkolói összezördülés miatt? Elgondolkodtál volna azon, mi lehet nagyobb megrázkódtatás annál, mint amikor valaki goblinizálódik, és olyan lénné alakul át, melyet a családja szörnyetegnek tart? Akkoriban aggódtak volna olyasmik miatt, hogy megsülhet az agyuk, ha egy számítógépes rendszerben rossz helyre tévednek, vagy hogy valami asztrális kukkoló bármikor meglátogathatja őket a hálószobában? Vagy megválasztottak volna egy sárkány elnöknek?

Sok minden megváltozott, de néhány dolog maradt a régi. A nagy üzlet reménye még mindig lépre tud csalni, és nekünk, akik nem a cégeknek dolgozunk, a bűnözés jelenti a kenyerünket.

AZ APOKALIPSZIS FELÉ (1999-2010)

A kezdőrúgást a Legfelsőbb Bíróság két döntése jelentette 1999-ben, illetve 2001-ben, mely lehetővé tette a polipszerű megatársaságok számára, hogy kedvük szerint változtassák színüket, és játékaikban bábuként használják fel az árnyvadászokat. A mamutcégek felemelkedése az 1980-as és '90-es években kezdődött, a nagy egyesülési láz idején, amikor minden cég – a bankoktól kezdve a biztonsági szolgáltatókig – lázas tempóban kezdett összeolvadni egymással. De az első valódi szöveget a régi világ koporsójába a Seretech és a Shiawase határozatok verték. Az első engedélyezte a Seretech Corporation számára, hogy saját fegyveres erőt tartson fent tulajdona és alkalmazottai védelmében, legitimé téve így a céges magánhadseregeket. A második döntés még katasztrofálisabb következményekkel járt: teljes területenkívüliséget adott a multinacionális társaságoknak, vagyis ugyanolyan jogokkal és privilégiumokkal ruházta fel őket, mint az idegen országok nagykövetségeit. (A Shiawase Határozat megszületését egy, a Shiawase Inc. egyik atomerőműve elleni elfuserált akciónak köszönheti, melyet a Terrafirst! nevű radikális környezetvédő csoport hajtott volna végre. A Terrafirst! később bizonyítékokat szerzett arról, hogy a Shiawase számos más céggel összefogva úgy akadályozta meg a merényletet, hogy felrobbantotta a szervezet kaliforniai főhadiszállását, és megölt számos kulcsfontosságú

gú vezetőt. A pokolgépet talán egy árnyvadász helyezte el. Így mennek a dolgok a Hatodik Világban.)

A NYERSANYAGHAJSZA ÉS A MAGÁNYOS SAS

A világ akkor kezdte igazán megérezni a cégek újonnan nyert hatalmát és befolyását, amikor a tömeges földvásárlások miatt bennszülött amerikai törzsek váltak hontalanná, és Észak-Amerika térképe átalakult. Alig egy évvel a Shiawase Határozat aláírása után az Egyesült Államok útjára indította a Nyersanyaghajszát, azaz a természeti erőforrások cégek általi kitermelését az indián rezervátumokról és szövetségi területekről. Nos, ez aztán nagy üzlet volt; az állam a legkiválóbb területeket saját ellenőrzése alá vonta, majd azokat felhasználásra átadta a társaságoknak. Ez a földarálás sok bennszülött számára az utolsó csepp volt a pohárban; évszázadok alatt szépen kifosztottuk őket, és a Nagy Fehér Atya most azt a keveset is elveszi, ami megmaradt nekik. A radikálisabb gondolkodásúak megalapították a Független Amerikai Indián Mozgalmat (FAIM), hogy küzdjenek a céges betolakodók ellen.

A FAIM jó ügyért harcolt, de nem tudtak versenyre kelni a cégek anyagi erőforrásaival. 2009-ben, amikor az United Oil Industries megszerezte a maradék rezervátumok területén a petrokémiai anyagok bányászati jogát, betelt a pohár. A FAIM egy csapata behatolt az Egyesült Államok Légierőjének Északnyugat-Montanában lévő Shiloh Rakétatámaszpontjára, elfoglalt egy rakétasilót, és kilátásba helyezték a rakéták kilövését, amennyiben a kormányzat és a társaságok nem szolgáltatnak vissza minden indián földet.

Még csak meg sem próbálták felmérni a lehetséges következményeket. Az USA fejesei ehelyett tíz napig tárgyaltak; majd bevetették a Delta Force antiterrorista osztagot. A „jófiúk” visszaszerezték a silót, de közben valahogy kilövésre került egy Magányos Sas interkontinentális ballisztikus rakéta, egyenesen az Orosz Köztársaság irányába. Küszöbön állt a Harmadik Világháború – és akkor megtörtént a lehetetlen. A robbanófejek sosem csapódtak be. Hogy miért, az a mai napig nem derült ki. Az oroszok rakétavédelmi rendszerre működött, vagy valóban csoda történt? Lehet találgatni.

Amíg az események véget nem értek, a szabad világ vezetői titokban tartották választóik előtt, hogy milyen közel állnak bolygójuk teljes megsemmisüléséhez. Azonban amint a veszély véget ért, a Magányos Sas „Incidens” (így nevezték el – imádom, amikor alábecsülik a dolgokat) nagyszerű táptalajként szolgált a cégeknek a FAIM elleni propaganda-hadjáratukhoz. Ennek hatására az emberek szinte mindenért a bennszülött amerikaiakat tették felelőssé. Már csak egy kis hátszélre volt szükség a céges PR igazgatóságok és a felpíszkált nemzeti média részéről, és máris az összes indián a FAIM ügynökévé vált. Rövidesen országszerte mindennaposá váltak az indián-ellenes tüntetések.

A Kongresszus – mivel a közvélemény-kutatásokból kiderült, hogy az amerikaiak még az ügynököknél is jobban rühellik az indiánokat – szintén hozzátette a magáét az idegenellenes hangulat fokozásához, mivel 2009-ben, csupán hónapokkal a betérjesztés után, elfogadta az Átnevelési és Áthelyezési Törvényt. Az új törvény szerint mindenki bűnözőnek minősült, aki bármilyen módon kapcsolatban állt a FAIM-mal. Ugyanaznap fogadta el Kanada is a Nepean Törvényt, amely legitímálta a bennszülött amerikaiak számára





épült internálótáborokat. Természetesen mindkét törvény nevében gyalázatos visszaéléseket követtek el. 2010 folyamán több ezer ártatlan bennszülött amerikait küldtek az „átnevelő központokba” (nagyszerű eufémizmus a koncentrációs táborokra). Sokan közülük sosem tértek vissza.

Ebben az évben Texasban is történt egy érdekes dolog – az egyetlen, amely az eseményeket irányító valódi bűnösöket vette célba. Egy csapat munkanélküli, hajléktalan támadó szállta meg az United Oil Industries dallasi központját azt követelve, hogy a „fasiszta társaságokat” tegyék felelőssé Dallas városának gazdasági és közbiztonsági problémáiért. Texas kormányzója a Texas Ranger Rohamcsapatokat hívta segítségül, és a lőporfüst eloszlása után Texas állam törvényhozói testülete olyan törvényeket fogadott el, melyek szabad kezet adtak a céges biztonsági erőknek a fegyveres behatolókkal való találkozás esetére. (Tehát köszönjétek meg minden texasi ismerősötöknek, hogy segítettek meghonosítani az „előbb lőj, aztán kérdezz” mentalitást, mint teljesen törvényes eljárást.) Világszerte hasonló jellegű törvények születtek, hozzájárulva a katonai fegyverzettel rohagáló városi rendfenntartó egységek létrejöttéhez, és ahhoz, hogy magánemberek közösségeik védelmére halálos tűzerővel rendelkező magán biztonsági cégeket bérelhessenek föl. Ennek hatására jöhetett létre a Lone Star is, a profitorientált bérzsaruk szervezete, akiket minden árnyvadász annyira szeret gyűlölni.

JAPÁN

Az új évszázad első negyede Japán újbóli felemelkedését hozta; a szigetország jelentős hatalmi tényezőként tért vissza hosszú ideig tartó recessziójából, főként telhetetlen és gazdag cégeinek köszönhetően. (Igen, manapság is léteznek rablólovagok.) 2005-ben a Japán társaságok által támogatott Dél-Korea hadat üzent Észak-Koreának. 2006 végén Észak-Korea nukleáris csapást mért Japánra, kétségbeesett kísérletet téve rá, hogy a konfliktusból való kiszállásra kényszerítsék őket. A rakéták azonban nem robbantak fel, és az év végére Észak-Koreát lerohanták. A sikeren felbátorodva Japán kikiáltotta a Japán Császári Birodalmat. Ezt követően nemsokára sor került az első napelemes begyűjtő műholdak felbocsátására, melyek a Föld felszínén elhelyezett receptorok felé továbbítottak mikrohullámú sugarakat. Ezzel a módszerrel aránylag olcsón lehetett energiához juttatni bizonyos kiválasztott területeket, ezért Japán (értsd: a japán cégek) gyakorlatilag gazdasági hatalomátvételt hajtott végre a Harmadik Világban. Japán katonai felemelkedése sem váratott sokáig magára, amint azt a Fülöp-szigetek, San Francisco és más területek lakói nemsokára tapasztalhatták is. De erre majd később visszatérek.

VITAS – AZ ÚJ FEKETE HALÁL

Minden addig történt eseményt elhomályosított a VITAS megjelenése. A Vírusosan Indukált Toxikus Allergia Szindró-



ma első esetét 2010-ben Újdelhiben jegyezték fel; év végére a vírus a világ népességének egynegyedét megfertőzte. Az emberek pánikba estek; még a gazdagok és jómódúak sem voltak biztonságban a kórtól, az egészségesek pedig bármire képesek voltak, hogy távol tartsák magukat tőle. Mexikóváros a legnagyobb csapást elszenvedő városok között volt, a helyiek a „Terror Idejének” nevezték ezt az időszakot; a halottak egyre nagyobb számban hevertek az utcákon, az önjelölt Polgári Válságbizottságok pedig „megelőző intézkedés” címszóval egész városrészeket égettek porig.

2011 – A KÁOSZ ÉVE

A VITAS pusztítása után egy még fenyegetőbb veszély közeledett. A 2011-es év – az ősi maja naptár szerint ez az év hozza el a jelenlegi világ végét, és egy új kezdetét – több drasztikus változást szült, mint az előtte és utána következő évek összesen. Egy teljesen szokványos eseménnyel kezdődött – faji zavargások törtek ki Texasban, mert a mexikói kormány januári összeomlása után menekültek ezrei érkeztek a határon keresztül. Aztán a történések felgyorsultak. A világ különböző pontjain „normális” szülők látszólag mutáns gyermekeknek adtak életet – tündékek és törpéknek, az első metahumánoknak. A tudósok a félelmetes jelenséget Megmagyarázatlan Genetikai Kifejeződésnek (MGK) nevezték el. Szerintem azt gondolták, egy tudományosan hangzó név megnyugtatja az embereket („Nem, az ön gyermeke nem torzszülött, csupán egy MGK-baba.”), vagy legalább elvonja a figyelmüket attól a tényről, hogy az orvosi társadalomnak lövése sincs róla, mi okozhatja a változást. Természetesen senki sem ismerte föl, hogy az MGK a mágia megjelenésének első bizonyítéka – mivel senki nem is tudhatta, hogy a mágia létezik.

Újabb mágikus természetű incidensek következtek, mint ahogy egy országúti balesetben az autók csúsznak egymásba. December 24-én a Fuji hegy előtt suhanó gyorsvasút utasai közül több százan látták Ryumyo, az óriássárkány első megjelenését. Ugyanebben a percben Daniel Vonyító Prérifarkas – a bennszülött amerikai sámán, aki később a Nagy Szellemtánc Profétájaként, és az Egyesült Államok elleni gerillaháború (mely a Bennszülött Amerikai Nemzetek (BAN) kialakulásához vezetett) vezetőjeként vált ismertté – kivezette követőit a texasi Abilene Átnevelő Központból. A tábor őreinek későbbi tanúvallomása szerint a Vonyító Prérifarkasra célzott lövések hatástalanok maradtak; némelyik őr arról számolt be, hogy a golyókat az embereit a szabadság felé vezető sámlát körülvevő „ragyogás” állította meg.

A mágia több helyen is átalakította az időjárást és a domborzati viszonyokat. Az Ausztrál síkságon átsüvítő első „manaviharokban” százak lelték halálukat. Írországban a nyugati erdőségek minden látható ok nélkül gyors növekedésnek indultak, ősi Slighe-utak, tűzeglápok, kőhalmok-sorok emelkedtek ki a földből. Nagy-Britanniában mindenhol kőkörök és obeliszkok jelentek meg, megszentelt helyek hálózatát hozva létre az ismert ley-vonalak mentén.

Mi pedig csak 2017. január 27-én döbbsentünk rá, mi is történik valójában, amikor Dunkelzahn, az óriássárkány először bukkant fel a denveri Cherry Creek-tó mellett. Riporterek rajzottak a helyszínrre tudósítani a látványosságról, a katonaság pedig megpróbálta lezárni a területet. A nyerő végül Holly Brighton, egy kora esti lap riporternője lett. Az elkészült – 12 óra és 16 perc időtartamú – interjú bepillantást engedett az emberiség számára a mágia felemelkedésének mélységeibe, az Ébredésnek elnevezett jelenségbe.

HA KEDD, AKKOR UCAS (2012-2018)

A világ még fel sem lélegezhetett, amikor elkezdődött az elszakadási hullám. Az első, a kanadai és államokbeli emberek számára legnagyobb jelentőséggel bíró változás a Daniel Vonyító Prérifarkas által megalakított Bennszülött Amerikai Nemzetek létrejötte volt 2014-ben. Nem maradt le sokkal Mexikó sem, melynek újonnan megválasztott elnöke 2015-ben Aztlanra nevezte át az országot, és minden spanyol anyanyelvű embert felszólított „dicsőséges kulturális örökségünk helyreállítására”. Ezzel a szóvirággal leplezték a szomorú igazságot, miszerint Aztlan valójában az ORO Corporation új játékszerévé vált, mert a cég markában tartotta az elnököt és az egész mexikói kormányt. (Az ORO-ból lett később az Aztechnology, napjaink egyik legfélelmetesebb megatársasága, mely tulajdonának mondhatja egész Aztlant.)

KATASZTRÓFÁK

Mi okozott eddig több kárt – az Ember vagy a Természet? Lehet választani!

2003: Egy Németország északi-tengeri régiójában bekövetkező árvíz halálra toxikus anyag terjedését mindenfelé. Hamburgot előnti a szennyvíz, és jó néhány atomerőművet le kell állítani.

2004: Nagy-Britanniában, Kentben egy nukleáris baleset hatására radioaktív zóna jön létre, az eldóztak száma hatézer fölött van.

2005: Hatalmas földrengés rázza meg New York városát, megölve kétszáz ezer embert; az anyagi kár több milliárd nujen.

2006: Meteoritálát ér a MİR-II űrállomást (az oroszoktól vásárolta a Harris-3M társaság), megölve a legénység éppen kint tartózkodó két tagját. A többiek később halnak meg, mert a Harris-3M nem indít mentőakciót. (Kedves srácok ezek a 3M-es fiúk.)

2009: A franciaországi Cattenom atomerőműve (a német határ közelében) baleset következtében megfertőzi Luxemburgot, a Lorraine völgyét és a Saar-vidéket.

2011: Kifüzetett év. A hurrikán erősségű szélviharok az Északi-tenger mérgezett vizét felnyomják az Elba torkolatán, szétrombolva számos gátat és töltést. Az árvíz előnti Hollandia nagy részét, de kiterjed Belgium, Németország és Dánia bizonyos területeire is, mérgező iszappal takarva be a vidéket. Javész áradások sújtják Nagy-Britannia nyugati részét is, Walesben földcsuszamlások, Skócia közepén pedig földrengések pusztítanak. A természeti csapásokat toxikus szivárgás követi, a mérge a folyókba kerül. Betetőzőként két nukleáris katasztrófa is történik, a halottak száma több ezer.

2016: Terroristák által előidézett aláírási az Északi-tengeren. A szennyözödé kiterjedése húsz mérföld, létrejön a Skót Parti Toxikus Zóna.

2028: Hatalmas földrengés Los Angelesben, megsemmisül a LAX.

2039: Kémiai szennyözödé London Teeside övezetében, az eredmény több mint hatvenezer halott.

2042: A Zeta-Impchem társaság Polydopa-botránya kiderül, hogy már négy éve idegméreggel szennyezi Afrika középső részét. A végeredmény: négyezer halott és harmincezer maradandó agykárosodott.

2050: Földrengés a San Francisco-öbölben.

2053: Egy United Oil tanker több millió gallon petrokémiát anyagot ereszt a bostoni kikötő vizébe. A tengeri élővilág nagy része kipusztul, a maradék elképzelhetetlen mértékben mutálódik.

SÁRKÁNYMANÓVEREK

Íme egy rövid válogatás kedvence sárkányaitok húzósaiból:

2012: Németországban felbukkan az óriássárkány Lafwy, és megteszi első lépéseit a céges fejessé válás felé vezető úton.

2020: Válaszképpen az iráni ajatollah által meghirdetett dzsihádra a felébredt fajok ellen, Aden lerombolja Teherán városát.

2039: Lemond Dunkelzahn tolmácsa, helyét Nadia Daviar, egy addig ismeretlen kelet-európai tünde veszi át. (Valóban semmit nem lehet tudni róla. Pedig sokan keresgélünk.)

2041: Az EuroAir Flight Londonból Atlantiába tartó 329-es járata megsemmisül az Atlanti-óceán fölött. Az utolsó rádióüzenet és a fekete dobozok felvételei alapján a repülőt egy sárkány támadhatta meg (a későbbi azonosítás szerint valószínűleg Surrug), de a gép egyik utasa mágiájával még percekig fel tudta tartani a lényt.

2042: Dunkelzahn útnak indítja a „Sárkánybeszéd!” című videósorozatot. A műsor témája a híres személyekkel forgatott interjúktól a kultúra és társadalom fontos kérdéseiig terjed. (A Seattle-i 62-es csatornán megnézhető az ismétlést.)

2053: Tir Tairngire megpróbálja elfoglalni az észak-kaliforniai Shasta gátat, de Hestaby, az óriássárkány visszavonulásra kényszeríti a tünde csapatokat. Hestaby birtokba veszi a gátat és a környező területeket.

AZ INDIÁN HÁBORÚ ÉS A NAGY SZELLEMTÁNC

A független Törzsi Tanács által vezetett BAN törzsi koalíciója bejelentette igényét egész Észak-Amerikára, és mágikus megtorlás kilátásba helyezésével minden angol távozását követelték. (Természetesen „angolok” alatt minden európai, afrikai és ázsiai származású embert értettek. Gondolom, számukra minden nem-őslakos egyformán néz ki...) A sok mágikus lószar ellenére, amin a világ a közelmúltban átesett, senki nem vette komolyan a fenyegetést... amíg az új-mexikói Redondo Peak kitörése romba nem döntötte Los Alamos városát. Ezt követően Vonyító Prérifarkas televízióadásban jelentkezett a közeli Zuñi rezervátumból, és azt állította, ő idézte meg „Földanyánkat, hogy megbüntesse hűtlen fiait”. Egy órán belül a texasi Fort Hoodból levegőbe emelkedett a Hatodik Légiszállítási Zászlóalj, de nem érhették el céljukat, mert a hirtelen megjelenő heves tornádók megsemmisítették az alakulatot. Ezzel az incidenssel vette kezdetét a BAN gerillaháborúja.

A BAN konfliktus egyre nagyobb sebességgel vezetett a mereven reagáló US kormányzat bukásához. Garrety elnök sem volt a bennszülött amerikaiak barátja, de utódja még rosszabbnak bizonyult. 2016-ban egy William Springer nevű férfi meggyilkolta Garretyt, és ezzel lehetővé tette helyettese, William Jarman' számára, hogy a Nagy

Székbe helyezhesse a seggét. Jarman, nem várt hivatalba kerülését megünnepelendő, rögtön kiadta a ma már hírhedtnek számító 17-321-es Elnöki Rendeletet, amely az összes bennszülött amerikai törzs kiirtására adott utasítást. Egy hónappal később a Kongresszus a 2016. Évi Megoldási Törvény elfogadásával törvénybe iktatta a rendeletet. A frontvonalakat meghúzták, nem sok remény maradt a konfliktus békés megoldására.

Vonyító Prérifarkas arzenáljának leghatékonyabb fegyverével, a mágiával válaszolt. A következő év folyamán Prérifarkas és követői – és később a kontinens összes indiánja – belekezdtek a Nagy Szellemtáncnak nevezett mágikus rituáléba. A tánc hatalmas mennyiségű mágikus energiát szabadított fel, melyet a bennszülött amerikaiak ellenségeik ellen fordítottak.

Amint a kormány belefogott a Megoldási Törvény végrehajtásába, a tervhez kirendelt katonai egységeket és utánpótlás-szállítmányokat kegyetlen időjárás és más, szokatlan események hátráltatták. A csúcspont 2017. augusztus 17-én következett be, amikor is a Mount Hood, a Mount Rainier, a Mount St. Helens és a Mount Adams kataklizmikus erővel törtek ki. Az esemény hirtelen bekövetkezte és erőssége láttán még a legszkeptikusabbak is meggyőződhetnek a mágia létezéséről, és az indiánok szándékainak komolyságáról. Egy akkori mondás szerint: „Földanya kinyilvánította melyik oldalon áll, és nem minket választott.”

ELŐTÉRBE A MÁGIA

Néhány apróság, amit érdekesnek találtam:

2021: Sheila Blatovska létrehozta az Atlantisz Alapítványt, melynek célja „Atlantisz dicsőséges napjainak visszahozása” (akármint is jelentsen ez).

2025: Az UCLA beindította az első okkult főiskolai képzési programot. Három éven belül hasonló programok indulnak a texasi A&M-en, a Chicagói Egyetemen, a MIT-en (át is nevezték MIT&M-re; a második M jelentése: „Mágia”), Oxfordban, az Edinburghi Egyetemen, valamint számos németországi egyetemen is.

2039: A dél-karolinai Charlestonban elfognak egy sorozatgyilkost, miután a nyomozó-mágus tanulmányozta egyik áldozata szellemét. A szellem cselekedetei olyan bizonyítékokkal szolgáltak, melyek a gyanúsított letartóztatásához és vád alá emeléséhez vezettek. (És igen, a bíróság ezt elfogadta.)

2053: A legújabb mágiaelméleti publikációk révén elterjednek a rögzített varázslatok, melyek csak bizonyos feltétel bekövetkezőségekor aktiválódnak.

2054 első fele: Bostonban egy kutatókból és régészekből álló csoport régészeti lelet felfedezéséről számol be, 130 mérföldre Kréta partjaitól. Az Atlantisz Alapítvány által támogatott expedíció a történelemben csak Thera-ként említett területen, amely talán a legendás Atlantisszal egyezik meg (vagy csak egy alsüllyedt szikla az óceánban), ereklyékkel teli kincsesházmárra bukkan. A kutatók cáfolják a híressélet, miszerint a műtárgyak mágikus természetűek lennének.

2054 második fele: Mozgalmas év Tir Tairngire számára. Egy Lacrima nevű segítőt – valami ánjelölt „varázsló-történész” – bejelenti, hogy a Tir tairngire-i Crater Lake-et kialakító vulkánkitörés pontos időpontja i.E. 3454. július 22. Néhány héttel később a Tir hód-sereg lezárja a Crater Lake-et. Egy szűz légitűz, amely betetted a területre, hajtóműhiba következtében lazuhun. Túlélők nincsenek.



A DENVERI SZERZŐDÉS

Ezek után felvetődött a kérdés: mit tegyenek most? Az indiánok megsemmisítése hirtelen már nem látszott annyira egyszerűnek, ezért az Egyesült Államok és Kanada kormánya más megoldást keresett – tárgyalásokba bocsátkoztak. 2018-ban az US és Kanada kormánya kelletlenül bár, de béketárgyalásokba kezdett a BAN vezetőivel Denverben. A meghívott vendégek listáján szerepelt az aztlani delegáció is, mivel kormányuk helyet kapott a Független Törzsi Tanács irányításában, cserébe a BAN erőinek nyújtott menedéért és segítségért.

Három hónap folyamatos munka után a résztvevők formába öntötték a Denveri Szerződést, melyben kinyilvánították a BAN fennhatóságát Észak-Amerika nyugati területeinek nagy része fölött. Rendelkeztek arról is, hogy rezervátumokat hozzanak létre a nem törzsi lakosok és a társaságok számára, egyes városokat (mint például Seattlet) pedig a területüket korábban ellenőrző kormányzatok megtarthatták területen kívüli birtokként. Kalifornia állam nagy része az Egyesült Államok része maradt. Maga Denver, a „Szövetség Városa” az aláíró felek közös felügyelete alá került. A Denveri Szerződéssel senki nem lehetett elégedett, bár Denver az elkövetkező évek folyamán a csempészek paradicsomává vált. (A viharadár-pilóták imádják a helyet. Rengeteg átlépésre váró határ... kell ennél több?)

ÜDVÖZLÜNK AZ ÚJ VILÁGBAN

A tudományos kutatások elszigetelt laboratóriumaiba a külvilágban zajló zűrzavar hangjai csak halk zszivajként jutottak el. Miközben mindenki más csomagolt és másik államba költözött, vagy azzal a gondolattal barátkozott, hogy a gyermeke egy Tolkien-regényből kilépett lényre emlékeztet, a kutató-guruk olyan új dolgokat hoztak létre, melyek szinte minden másnál nagyobb hatást gyakoroltak a Hatodik Világra. Ezek voltak: a műérzet és a kiberver.

A Denveri Szerződés aláírásának évében Dr. Hosato Hikita, a chicagói központú ESP Systems Inc. kutatója megalakította az ASIST (Artificial Sensory Induction Systems = Mesterséges Érzéktimuláló Rendszerek) technológia első generációját. A szórakoztatóipar vadul rávetette magát a műérzet nyújtotta kereskedelmi lehetőségek kiaknázására, elindítva minket egy olyan világ felé vezető úton, melyben az emberek kémiai kábítószer helyett műérzet chipektől válnak függővé. Más kutatók az adatrobbanás huszadik század utolsó évtizedei óta fenyegető problémájának megoldását látták a találmányban.

Nem egészen egy évvel később a Transys Corporation sikeres kibervégtag-beültetést hajtott végre emberi lényen – egy hegedűművész bal kezét pótolták, aki egy vasúti baleset során veszítette el valódi végtagját. A Transys ekkor már egy új, különlegesen érzékeny kiberkézzel kísérletezett, melynek elektronikus részei közvetlenül csatlakoztak az idegrendszerhez, finomabb kontrollt téve így lehetővé bármely más mesterséges végagnál. Két év sem telt el a baleset után, és már újra Leonora Bartoli lett a koncertcsarnokok büszkesége. A kiberverek forradalma elkezdődött.

Más jelentős események is történtek ebben az időszakban: a Lone Star Security Services színre lépett a texasi Corpus Christi városában, amely így az első várossá vált, amely a

városi rendfenntartói feladatok kizárólagos ellátására magáncéggel kötött szerződést; a néhai Egyesült Államok Freedom űrállomását átalakították, létrehozva a Zürich-Orbital űrközpontot; a Seattle Metroplexum hivatalosan is megalakult, Charles T. Lindstrom polgármester kormányzósága alatt. Úgy tűnt, a káosz és konfliktusok időszaka elmúlt, és az évszázad második negyedének hajnalán mindenki egy kicsit fellélegzett. Nem is sejtettük, mi vár még ránk.

GOBLINIZÁCIÓ

2021. április 30-án a világon minden tizedik ember váratlanul félelmetes humanoid lénnyé változott át. Később az átalakulásnak már gyermekek is áldozatul estek; néhányan „szörnyetegekként” születtek, mások serdülőkorban változtak meg. A média csalahatatlan érzéke a találó ragadványnevek tekintetében ismét megmutatkozott, a folyamatot „goblinizációnak” nevezte el. Az áldozatokat rövidesen már mindenki csak „orkoknak” és „trolloknak” nevezte, a fantasy irodalom lényei után.

Az MGK első hulláma döbbenetes hatású volt; a goblinizáció eredményeképpen szinte mindenki páni félelmet, vagy engesztelhetetlen gyűlöletet kezdett érezni az áldozatok iránt. A tömeges pániktól való félelem hatására a különböző kormányok összegyűjtötték a metahumánokat és családtagjaikat. Észak-Amerikában a szerencsétlenek nagy részét ugyanazokban a táborokban helyezték el, ahol egykor a bennszülött amerikaiak laktak, és hasonló megrázkódtatásokat kellett átélniük. A Japán Birodalom csak egy fokkal volt jobb; a metahumánokat a Fülöp-szigetekhez tartozó, isten háta mögötti Yomi szigeten gyűjtötték össze. Eközben világszerte sosem látott mértékű faji összecsapások zajlottak le. Az okosabb, vagy szerencsésebb metahumánok elrejtőztek – a föld alá, az erdőségekbe, vagy saját fajuk közösségeibe. A szerencsétlenebbeket egyszerűen megincseltek. Az Egyesült Államok kormánya hónapokra szükségállapotot rendelt el, de a zavargások csak 2022-ben csitulnak el, amikor a VITAS új hulláma söpört végig a Földön. A járvány a bolygó lakosságának újabb tíz százalékát vitte el, de az embereket és metahumánokat egyesítette a félelemben.

EGYÉB ÚJDONSÁGOK...

A nyugalom természetesen most sem tartott sokáig. Sosem szokott. A Humanis Poliklub – a valaha élt legnagyobb rasszista barmok ocsmány olvasztótégelye – 2023-as megalkulása újabb figyelmet vonzott magára. Ugyanebben az évben az Egyesült Államok Legfelsőbb Bírósága törvényben garantálta a metahumán fajokat is megillető törvényi védelmet (már amilyen védelem megillet egy pénztelen balekot). 2046-ra a Humanis óriási követőtáborra tett szert, és sajnos azt kell mondanom, ez a tábor még ma is egyre erősödik. Egyelőre azonban a fajgyűlölet még csak a felszín alatt forrong, ezért inkább forduljunk az évszázad második negyedének egyéb csodálatos, vagy visszataszító eseményei felé.

2025-ben a Lone Star átvette a Seattle városa feletti törvényi felügyeletet, miután a Seattle-i Rendőrhivatal sztrájkba kezdett. A kormányzó törvénytelennek ítélte meg a sztrájkot, mindenkit elbocsátott, és felbérlete a céges zsarukat a rendfenntartói feladatok ellátására. Azóta is ott vannak, és még Észak-Amerika tucatnyi másik városában,

A MODERN ÉLET

Méhány olyan technológiai áttörés, amely segítette kialakítani a világ mai képét:

2002: Elkészül az első, elektromágneses impulzusok fogadására képes optikai chip. Isten hozott az adatforradalom hajnalán!

2025: A kibervek betörnek a professzionális sport területére: Az NFL-ben megjelennek az első kibervekkel felszerelt játékosok. (A csapatuk veszített. Kínos.)

2026: Piacra dobják a nerps-et. Ke'l ennél több?

2037: Az új, fejlesztett műérzet felszerelések már érzelmeket is képesek továbbítani. A chipezők és JME-kereskedők kora. Ha Jobb, Mint az Élet, akkor valóban jó lehet!

2037: A Denveri Adatkikötő beolvad az árnyakba. Ettől nem is mondunk többet, mert esetleg elárulnánk valamit magunkról. Ez van.

2052: A Még Újabb-És-Tökéletesebb-Mód-Önmagad-Megszívására igazgatóság piacra dobja az LX-IR-t – egy átlagos JME-nél sokkal erősebb és károsabb chipet. Ez a szar az ugyan keresztül a testet is megdolgozza. Mocskos dolog.

megkeserítve a derék bűnözők életét. Politikai fronton is történetek változások: 2029-ben a szelis-sídi tündék a Mount Rainier közelében saját törzset hoztak létre – a Szinszerákot. Ez az esemény a következő évek folyamán számos következménnyel járt, de ekkor még senki nem szentelt komolyabb figyelmet az ügynek, legfeljebb örültek a metahumánok elköltözésének.

A technikai fejlődés sem állt meg. A 20-as évek közepén forgalomba kerültek az első műérzet készülékek, melyek kezdetleges érzékszervi ingereket továbbítottak a használóknak. Bevezették, és a 2024-es elnökválasztáson már alkalmazták a kísérleti „táv-választó” rendszert, bár a hihetetlen módon újraválasztott Jarman elnök ellenfelei megkérdőjelezték működőképességét. A gyanúsítgatásoknak azonban senki nem szentelt túl nagy figyelmet. Egyszerűen nem akartak róla hallani; azok után, amiken átmertünk, mindenki csak nyugalmat szeretett volna, és hogy rendben menjenek a dolgok.

Az áttörés azonban, amely létrehozta mai, feldróttozott világunkat, 2026 és 2029 között következett be, amikor a Sony Cybersystems, a Fuchi Industrial Electronics és az RCA-Unisis egymástól függetlenül előállt egy olyan kiberterminál prototípusával, amely lehetővé tette, hogy a felhasználó az idegrendszerével kapcsolódjon az adathálózatra. Ti, mai elektronikus cowboyok, akik akkora kiberdekkel suhantok az adatfolyamok között, mint egy régi számítógép billentyűzete, el sem tudjátok képzelni, hogyan festettek kedvenc játékszereitek ősei. Az első kiberterminálok hatalmas izolációs kamrák voltak, melyeket az operátorok számára számtalan csatlakozó ponttal és bemenettel láttak el. Természetesen katonai és hírszerzési célokat szolgáltak. A bevezetések első használói megőrültek, melyet a cégek és katonai szervezetek a kiképzésre költött dollárok elfecsérléseként fogtak föl. A következő évek folyamán a kutatók tökéletesítették és biztonságosabbá tették a technológiát, számos kormányügynökség legnagyobb örömeire. A CIA, az NSA és az IRS közös projektet indított, hogy kihasználják a kutatások adta lehetőségeket. Echo Mirage fedőnévvel „kiber-kommandót” toboroztak és képezték ki.

Éppen időben, mert ekkor újabb katasztrófa történt.



A '29-ES ÖSSZEOMLÁS

2029. február 8-án a világ számítógéprendszereit véletlenszerű helyeken egy soha nem látott erejű vírus támadta meg. A rendszerek sorban omlottak össze. A vírus nemcsak az adatokat törölte, de még a hardvereket is tönkretette. A gyilkos vírus terjedésével kormányok buktak meg, a világ-gazdaság pedig az összeomlás szélére került. A Hálózat, a világot egyben tartó adatrendszer megsemmisült. Ismét elindultunk az apokalipszis felé vezető úton, ezúttal a virtuális világban – hacsak valakinek nem sikerül megállítania a vírust.

Az Echo Mirage csoport elnöki utasításra szembeszállt a vírussal, de a nagyrészt lineáris gondolkodású ügynökök nem bírták a kibertéri harc pszichológiai következményeit. A program vezetői ezért összetoborozták a különféle cégek és egyetemek legragyogóbb adatzsonglőr programozóit, és brutális kiképzésnek vetették alá őket, melyet végül 32 férfi és nő fejezett be ép elmével.

Az azóta továbbfejlesztett kibertechnológiával felfegyverzett új csapat augusztusban kezdte meg összehangolt akcióját a gyilkos program ellen. A vírus megtámadása után tizennyolc perccel az Echo Mirage tagjai közül négyen már halottak voltak. Az adatnapló későbbi elemzése alapján két dolog is világossá vált: a vírus a Mátrixban halálos biovisszacsatolást képes produkálni, valamint az, hogy a kibertérminált használó személyeket semmilyen létező számítógépes védelem nem képes még csak lelassítani sem. Megdöbbenve attól, hogy az Echo Mirage tagjai milyen könnyedén hatoltak be a legjobban védett adatbázisokba, a cégek megkezdték az új biztonsági szoftverek kidolgozását – közöttük természetesen olyan programokét is, melyek a vírus halálos működésén alapultak. Ezeknek a keményen melózó cégrabszolgáknak köszönhetjük a mai Mátrix csodálatos világának létrejöttét... meg az olyan kis drágaságokat, mint a szurokjég, amely saját programjaiból csinál használhatatlan szemetet, valamint a gyilkos jelenlégtátlók („fekete jegek”), melyek könnyen megpörköltetik az elővigyázatlanok agyát. (Hát igen, ez egy csodálatos virtuális világ.)

De térjünk vissza az Echo Mirage-hoz. A legújabb támadó programokkal és kibertérminállokkal – melyek már íróasztal méretűek voltak, és használatukhoz nem volt szükség teljes izolációra sem – felszerelt csapat megkezdte a Hálózat végleges megtisztítását. 2030 végére a vírus kódjának utolsó darabkáját is kisöpörték a rendszerből. A vírus végső felszámolása után az Echo Mirage hét túlélője közül négyen a magánszektorban helyezkedtek el, és magukkal vitték az új technológia titkát. Hollétükről a mai napig sincs senkinek tudomása (bár gyanúink azért vannak).

ELSZAKADÁS ÉS HÁBORÚ (2030-2037)

Az Összeomlás hatására destabilizálódott országok az egymással való kisebb-nagyobb összeolvadásban látták a kiutat. A következő évtized ennek jegyében telt el. Az Egyesült Államok-Kanada fúzió a többinél jóval simábban zajlott; az Összeomlás által okozott gazdasági katasztrófa egyértelmű-

vé tette a szükséges lépést, az ellenkezőkkel pedig egyszerűen nem törődtek. 2030. október 15-én az Egyesült Államok és Kanada maradéka – a BAN által elszakított területeken kívüli részek – összeolvadt, létrehozva a Kanado-Amerikai Egyesült Államokat (UCAS). A tiltakozások egyedül Kaliforniában találtak jelentős visszhangra, amely azonnal népszavazást is írt ki az UCAS-tól való elszakadás érdekében. Az első a sorban, mint az később kiderült. Az elszakadás-pártiaknak nemsokára teljesült is a kívánságuk, bár nem egészen olyan formában, ahogyan szeretnék volna. Egy dolog, ha saját erőtől lépsz le valahonnan, és egy egészen másik, ha a seggedet rugdosva kergetnek el. (Rengeteg UCAS állampolgár örömmel vette Kalifornia távozását; szerintük mindig is túl sok baj volt velük. De azt hiszem, egy kicsit előreszaladtam.)

A világ többi részén már nem mentek ilyen simán a dolgok. Az oroszok legnagyobb bosszúságára a Szibéria feletti

ÚJ NEMZETEK:

A következő események nagyban hozzájárultak a világ térképgyűrűssal foglalkozó szakembereinek kollektív idegösszeomlásához az évszázad közepén.

2018: A kínai polgárháború eredményeképpen új nemzetek jönnek létre: Mandzsúria, Xinjiang, Guangxi, a Kantoni Konföderáció, és még számos másik.

2022: Kuba, Jamaica, Granada és a Virgin-szigetek egyesülnek, és megalakítják a Karib Ligát.

2030: Az afrikai temetőlíderek Ghána északi részén gyűlnek össze, és létrehozzák Asamondót, a temetőlíderek országát. (Ujabb egzotikum a turistáknak, nem igaz?)

2040: Dél-Afrika balenyuszik az Azóniai Szövetség létrejöttébe, melynek tagjai: Cape Köztársaság, Oranje-Vrystaat, Trans-Swazi Föderáció és a Zulu Nemzet.

2045: Az elszakadások és belharok jellemezték évtizedek után több, mint tizennégy állam közreműködésével létrejövő a Germán Szövetség.

uralmat felébredt erők szerezték meg. A nyugati szomszédok díjazták a manővert, Belorusszia és Ukrajna pedig 2031-ben megpróbált függetlenné válni. Az oroszok, akiket jól megfingattak a szibériai mágiával – ráadásul az erőforrásaikból is kezdtek kifogygni, – meg akarták őrizni nyugati határaikat, és elindították csapataikat. Jóformán elkerülhetetlen volt Lengyelország bekapcsolódása, és amikor az orosz seregek behatoltak az országba, más nemzetek is harcba szálltak a támadóval. Így robbant ki a több, mint tizenkét évig tartó, később Euro-háborúk néven ismertté vált konfliktus. Az elkecseregett harcnak csak 2033-ban lett vége, amikor is a század egyik legkülönösebb eseménye zajlott le.

2033. január 23-a fagyos éjszakáján a svéd légvédelem Észak-Európa felett több olyan repülőgépet észlelt, melyek brit Aerospace Nightwraith vadászbombázóknak tűntek. A repülők pillanatok alatt megsemmisítették mindkét harcoló fél kulcsfontosságú kommunikációs és parancsnoki központjait. Még ugyanazon az éjszakán ismeretlen orgyilkosok kinyírtak több mint egy tucat kulcspozíciót elfoglaló katonai vezetőt. A harcoló felek másnap tűzszünetet hirdettek. (A Nightwraith-csapásért soha, egyetlen nemzet, még a britek sem vállaltak felelősséget; minden ország, amely szóba jöhetett volna, nyilvánosan tagadta a tettet. Az igazságot a mai napig homály fedi.)

2034-ben ismét az amerikaiak következtek. Három óriássárkány vezetésével felébredt lényekből és metahumánokból álló sereg szállta meg az Amazonas medencéjét. A rövid, de igen véres harcokban a brazil hadsereg végül feladta az Amazonas medence nagyobb részét. Két nappal később Brazília területének nagy része az újonnan kikiáltott Amazónia, az ökoszféra önjelölt védelmezőjének kezére jutott. Azóta csend van arrafelé (gyanúsán nagy csend, ha hinni lehet a BBS-re írogató embereknek). Az egyenlítőől északra is kitört a zűrzavar, amikor Aztlan – megunva a tagok közötti állandó belviszályt – kivált a Független Törzsi Tanácsból. Ez a lépése nem talált barátságos fogadtatásra a BAN országaiban, melyek eddig is kifogásolták Aztlan bennszülöttekkel való bánásmódját. Megérezve az összetűzés nyújtotta lehetőséget, a texasi törvényhozás katonai akciót követelt az elvesztett földek visszafoglalásáért.

Aztán ott voltak még a déliek. Sokan nem tudták elfeledni a Dél független államként való rövid fennállását, és a 2030-as év újabb esélyt adott a Konföderáció híveinek a régi állapot visszaállítására. 2033-ban Alabama és Georgia államok szenátorainak vezetésével a déli államok törvényhozó testületei tömeges munkabeszüntetés szervezésébe fogtak, amely könnyen kisiklathatta volna a már jó úton haladó Egyesült Államok-Kanada egyesítést. A tíz déli állam követsége összegyűlt, hogy tárgyaljon az elszakadásról, és bár mindannyian ellene voksoltak, a magot sikerült elültetni. Egy évvel később az északi, sűrűbben lakott területek iránti kedvezményesebb bánásmód elleni tiltakozásképpen, a tíz állam kinyilvánította függetlenségét, és létrehozta az Amerikai Szövetségi Államokat (CAS).

Sokan már egy második polgárháború kitörésétől féltek, de szerencsére megúsztuk a dolgot. Az indulatok mindkét oldalon magasra szöktek, de a katonai egységek harc helyett feloszlottak, és tagjaik választott új országukhoz csatlakoztak. Érdekes módon Független Dél-Florida állam a CAS helyett a nemrég megalakult Karib Ligához társult.

Am ne feledkezzünk meg a tünde nemzetekről sem – Tir na nÓg és Tir Tairngire, Európában és Észak-Amerikában. Néhány más metahumán faj is megalakította a maga kis országát, de a tündék voltak az elsők és a legalaposabbak. (Csak kérdezz meg néhány törpét, orkot, vagy trollt, milyen nehéz látogatási engedélyt szerezni a két Tir területére; egy hétiig hallgathatod őket, és még mindig nem ismertették az összes hivatali útakadályt.) Írország tündéi voltak az elsők; a miniszterelnök – korrupciós botrány következtében történő – leváltása után megalakították új nemzetüket. Egy 2034 karácsonyi tévéadásban Seamus O'Kennedy bejelentette az addigi Írország helyén Tir na nÓg létrejöttét, az új tünde országát, amelyet áthat „a mágia nagysága, kelte örökségünk, és sorsunk a Hatodik Világban” (hogy szó szerint idézzem a beszélőt).

A Szinszerák tündék – ugye nem felejtettétek el őket? – követték ír rokonaik példáját, és 2035-ben bejelentették Tir Tairngire (az Ígéret Földje) létrejöttét. Ezzel egy időben szakítottak a BAN-nal. A Szelis-Sid csapatoktól való elszakadás után az új ország vezetői nekiláttak a tünde paradicsom kialakításának. A Hercegek Tanácsa az irányító testület, élén Biztoskezü Lugh Főherceggel. A Tanács tagjai eredetileg mind tündék voltak, de a következő két év folyamán más metahumánok, valamint a sárkány Lofwyr is hercegi címet

LEGYEN EGY SZABAD VÁROSOD

A következő városok önálló geopolitikai tényezőként tekintenek magukra. Némelyiket anarchisták, másokat cégek irányítják.

Hamburg Szabad Városa: 2011-ben árvíz öntötte el, de a cégek és a hajléktalanok lelt lakosok újjáépítették, és azóta is fennmaradt.

Hong Kong Szabad Vállalkozó Zóna: 2015-ben elhagyta függetlenségét Kínától, köszönhetően a triádoknak, valamint a céges hátszélnek.

Sekondi Független Városa: 2023-ban területen kívüli céges városná vált, a Nyugat-Afrikát kiaknázó cégek közös irányítása alatt.

Kronstadt Szabad Városa: 2034-ben az orosz város felett bűnözőkből, anarchistákból és szökevény katonatisztekkel álló szövetség vette át a hatalmat.

Berlin: A tüntetések miatt a kormány elmenekült; 2037 óta anarchista felügyelet alatt áll.

New York: Föld Anyánk 2005-ös megmozdulásai után cégek építették újra cserébe olyan koncesszióért, melyek gyakorlatilag az ő kezeikbe helyezték a várost.

Königsberg Szabadállam: Az Euro-háborúk kossza közepette a cégek valahogy vásároltak maguknak egy várost, és elég földet ahhoz, hogy egy mini-országot hozzanak létre, majd a balhé elcsúszásával pofás kis menedékhellyé fejlesztették.

Los Angeles: 2046-ban Kalifornia Szabadállam és Los Angeles fejesei úgy határoztak, nem hajtanak tovább együttműködni, így LA szülőbaba folytatta. Azóta különböző kispályás vezetők táncolnak a céges hímnuszokra.

kapott. (Tekintve, hogy a tündék mennyire kedvelik a sárkányokat, joggal kérdezhetitek, vajon Lofwyrnak hány rég elfeledett hulla előadásával kellet fenyegetőznie. De ez már egy másik történet.)

Az elszakadási hullám 2037-ben ért véget, amikor Kalifornia akarata ellenére Kalifornia Szabadállammá vált. Ez a tévedések vigiátéka 2036-ban kezdődött, amikor McAlister elnök elbocsátotta Kaliforniát az UCAS kötelékéből, és a legutóbbi elszakadási fenyegetések miatt kivonta a szövetségi csapatokat az állam területéről. Tir Tairngire nem habozott váratlan támadást indítani Észak-Kalifornia ellen; gyalogsági csapatokat, légitámogatást, paraállatokat, harci varázslókat és legalább két sárkányt vetve harcba, dél felé egészen Reddingig nyomultak előre. A diadalmas tiri sereg azt követelte, hogy minden nem-tünde harminc napon belül hagyja el a megszállt területet, mire a kaliforniai emberek csak ennyit válaszoltak: „Lőszart.” Bozóttűzként lángolt fel a gerillaháború, a tünde csapatoknak egészen Yrekaig kellett visszavonulniuk. Az Yreka és Redding közötti terület ütközőzóna maradt, melyre mindkét fél igényt tartott.

De Kalifornia gondjai még korántsem értek véget. A tiri támadással egy időben Aztlan is támadást indított észak felé, és elfoglalta San Diegót. Kalifornia kormányzója ekkor elkövette azt a végzetes ballépést, hogy katonai segítséget kért Japántól abban reménykedve, ezzel csapatok küldésére kényszeríti a CAS-t vagy az UCAS-t. Szó se róla, a japánok küldték a segítséget – Japán Császári Tengerészgyalogosok formájában, akik rögtön megszállták San Franciscót, hogy „megóvják a japán emberek életét és a céges érdekeket” az Öböl Zónában. Nem sokkal ezután a japán társaságok vezetőiből álló tanács vette át az irányítást, az Öböl Tokiójává változtatva San Franciscót.



ELŐ A PÉNZZEL

A 21. század történelme nem lehetne teljes a céges húzások bemutatása nélkül. Ime – a jó, a rossz, és a csúf.

2005: A Keleti Párti Részvénytőzsde a New York-i földrengés miatt Bostonba költözik. (Tulajdonképpen senkit nem érdekelt a dolog, de Boston egy Richard Villiers nevű cégébe othona...)

2015-2016: A Freedom amerikai államok rohamos mértékben amortizálódik. A tudósok szerint két éven belül elhagyja a Föld atmoszféráját. 2016-ban az Ares megvásárolja a NASA-t a kormánytól, újra pályára állítja, és bővíteni kezdi a Freedomot. Ezankivül társul a londoni Lloyds-szal, és begyűjtik a már nem funkcionáló műholdakat.

2020: A Világbank pénzügyi válságba kerül, ezért felváltja egy zürichi érdekeltségű cég, a Global Financial Services. (Itt a lényeg, csak figyeljetelek tovább.)

2020: Az Ares Industries bemutatja új állomását, az Apollót.

2032-2033: A Társasági Tanács bekebelezi a Global Financial Servicest. A céget felkaltáztatik a Zürich-Orbital Állomásra, és új nevet kap: Zürich Orbital Gemeinschaft Bank. (Na, erről beszéltem.)

2036: A nagy cégek közül elsőként a Fuchi Industrial piacra dobja harmadik generációs osztali kiberekjét, a CDT-1000-et.

2037: A georgiai Atlantában megalakul a DocWagon. Bőrmelyik másik magán-egészségügyi szolgáltató cégnél jobb és gyorsabb kiszolgálást ígér. (A legjobb, pénzért vásárolható egészség.)

2039: A Fuchi szponzorálja a Tokiói Egyetemes Matrix Előírások Konferenciáját. Három hónap alatt több, mint 7.000 humán és metahumán tanulja meg a Matrixprogramozás részleteit. (Innen származnak azok a dögünalmas képi megjelenések.)

2040: Elkezdődik a seattle-i Renraku Archeológia építése.

2046: Három megatársaság – az Aztechnology, a Shiawase és az Universal Omnitect – bejelenti, hogy sikerült dekódolniuk a humán/metahumán génnek nem mágius részét.

2048: A Társasági Tanács végre megoldozik a pénzéért. Miután az Aztlan kormány államosítja az idegen érdekeltségű vállalkozásokat, a cégek a Reciprocitás Hadművelettel válaszolnak, egyesült erővel csapnak le az Ensenadánál gyűlekező Aztechnology csapatokra. Nem sokkal ezután Aztlan aláírja a Veracruz Szerződést, mely kárpótolja a kárt szenvedett cégeket, és beengedi őket az Aztechnology halmazába azzal a feltétellel, hogy az adott vállalkozások részvénytöbbsége aztlani kézben van. Ugyanebben az évben a Panama-csatorna társasági területé válik, az ellenőrzést a továbbiakban a Társasági Tanács látja el.

2052: A Yamana család megpróbál részvénytöbbséget szerezni a Fuchinál, ezért minden utókönyvjukat kijátsszák a részvények áraitak csökkentése érdekében. Azonban amint elkezdik lázas tempóban felvásárolni a részvényeket, Japánban a chibai Virtuális Tőzsde a tranzakció közben összeomlik. A hatalomátvétel kudarcot vall.

2053: A Proteus Corp Japánban befejezi két „archotorony” (vízi archeológia) építést, melyet a következő négy év folyamán újabb négy követ a szennyezett Északi-tengeren.

2057: A Proteus ismét befejez egy archotoronyt az Északi-tengeren, valamint megépít egy úrbetelepíthető archeológiát a francia guyanai Ördög-szigeten.

CÉGES LÉPÉSEK (2033-2048)

A negyvenes évek eljöttével a megatársaságok kezdtek abba a formába rázódni, ahogyan ma ismerjük és szeretjük őket. A mai nagypályások közül elsőként Damien Knight lépett színre, aki 2033-ban megszerezte az Ares Industriest, az azóta már híressé vált Nanoszekundumos Felvásárlásával. A művelet előtt még senki nem hallott a fickóról; utána pedig másról sem tudtak beszélni – főleg azt találgatták, hogyan vitte véghez a mutatványt. Több ügyesen programozott számítógép segítségével Knight a svédországi Stockholmban tranzakciók sorozatát hajtotta végre olyan bonyolult módon, hogy azt csak egy másik számítógép volt képes megérteni. Egy perccel később, mire az egésznek vége lett, három cég megszűnt létezni, két multimilliomos elvesztette a vagyonát, három ember multimilliomossá vált, és Damien Knight lett az Ares 22 százalékának tulajdonosa. Ezzel pedig ő is a felső ligába került, ugyanoda, ahol a vezérigazgató Leonard Aurelius is játszott. A két férfi első látásra megutálta a másikat, és az Ares történelmének elmúlt 27 esztendeje annak dokumentációja, hogyan próbáltak egymás fölébe kerekedni.

Körülbelül ugyanekkor a cég, melyből kialakult a Fuchi Industrial Electronics Észak-Amerikai részlege, ugyancsak rejtélyes körülmények között rátette a kezét későbbi birodalmának egy igen lényeges részére. 2034 májusában a bostoni Matrix System Inc. kijött az első „szürkepiaci” kiberterminállal. Hat héttel később a cég központi számítógépe tönkrement, két alapítója pedig látszólag véletlen balesetekben életét veszítette. Éppen egy évvel előtte Richard Villiers, egy becstelenségéről elhíresült társasági cápa 49 százalékos részesedést szerzett magának a Matrix Systemsnél. Azért csak ekkorát, mert a tulajdonosok nem hagyták kivásárolni magukat saját cégükből. Haláluk után Villiers bagóért szerezte meg a céget. Egy hónappal a számítógép tönkremenetele után nem más, mint Richard Villiers vette fel a kapcsolatot a Fuchival – a társaság élén akkoriban két japán üzletember állt, – és felajánlotta nekik az örökre elveszettnek hitt Matrix Systems kutatási adatokat. Az adatok segítségével bevásárolta magát a Fuchiba, és ő lett a céget irányító triumvirátus egyik tagja.

A céges nagypályások harmadik felemelkedettje Lofwyr volt, az óriássárány, aki 2037-ben a Seader-Krupp (a BMW cégbirodalom gerince) részvények 63 százalékának megszerzésével mutatkozott be. A nagy féreg beszavaztatta magát az igazgatótanácsba, majd kinevezte magát a BMW elnök-vezérigazgatójának. A társaság nevét Seader-Krupp Corporationre változtatta; a többi (ahogy mondani szokás) már történelem.

Az utolsó játékos a partiban a Yamatetsu Corporation lett, amely csak 2041-ben csatlakozott a „Nagy Hét”-hez. Az újonnan „felkapaszkodott” – ahogy némelyik nagyobb múltú cég nevezte – egy évet töltött el azzal próbálkozva, hogy helyet kapjon a Társasági Tanácsban és a Zürich-Orbital Gemeinschaft Bankban. Az ezt megakadályozni kívánó erőfeszítések ellenére a Yamatetsu 2042-re elérte a célját, és ezzel a Nagy Hét Nagy Nyolccá bővült.

HUMÁNOK ÉS METÁK – ROSSZBÓL A MÉG ROSSZABBA (2036-2046)

Miközben a fentebb leírt céges kavargások lezajlottak, a hétköznapi emberek élete ismét pokollá vált. Az eddig sem túl baráti humán-metahumán kapcsolatok a mélypontra süllyed-

tek. A 2036-os év nyitányaképpen gyújtóbombák robbantak Ohio egyik vidéki falujában, húsz ember – főleg metahumánok – életét követelve. Az akcióért az Alamos 20.000 nevezetű csoport vállalta magára a felelősséget; az elkövetkező tizenöt évben az Alamos több, mint ezer metahumánt és olyan humánt gyilkolt meg, akik nem osztották beteges nézeteiket.

Hasonló, bár kevésbé véres konfliktusokat szült az UCAS Alkotmányának 14. Módosítása. A még abban az évben elfogadott módosítás eredményeképpen bevezették a Rendszer Azonosító Számod (RASZ), és elkezdtek az állampolgárok nyilvántartásba vételét. A RASZ nélkülieket „ideiglenes állampolgárnak” minősítették, és durván megnyirbálták a jogait. (Nos igen, Mr. Zöldfülű Árnyvadász-jelölt, te is ebbe a kategóriába tartozol.) A módosítás a nem homo sapiensek számára is csak – minő meglepetés – ideiglenes állampolgárságot adott. Az ilyen „nem kívánatos” elemek csak a Kongresszus külön engedélyével juthattak teljes állampolgársághoz. (Ilyen 2056-ban történt meg először, amikor a szépmielkű Dunkelzahnból állampolgárt faragtak.)

A következő három év folyamán a metahumánok ellen elkövetett bűntények száma megsokszorozódott. A gyűlölet szülte erőszak 2039. február 7-én, a Harag Éjszakáján érte el csúcspontját. A zavargások világszerte több ezer metahumán, meta-barát, és metahumán-pozór (Ah, a kozmetikai sebészet csodái!) életét követelték. Számos városban a metahumánokat összegyűjtötték, és fegyveres őrizet alá helyezték, úgymond „saját érdekükben”. Seattle-ben, a gyűjtőtáborokként igénybe vett kikötői raktárakat megtámadta és felgyújtotta az Ötök Keze nevű terroristacsoport. A Metroplexum Őrség semmit nem tett a tűz megállítása érdekében, amely több száz ember életét követelte.

Három nappal később az Alamos 20.000 emberei robbanóanyag és mágia együttes használatával felrobbantották a chicagói Sears Toronyház támasztópilléreit, az épület pedig éppen hétköznapi ebéldidőben az utcára zuhant. A ledől torony számos háztömböt, utcát és járdát maga alá temetett, megölt több ezer embert, és megsértette a gázvezetékeket. A házóriást azóta sem építették újjá; a szóbeszéd szerint a halottak szellemei kísértének a romok között, a temetőlidérek fokozott jelenléte miatt pedig kiérdemelte a „Romtemető” nevet. A Loop többi része is feledésbe merült, és hatalmas földalatti menedékhelyé vált.

Bostonban is gyilkosságok történtek a később csak Véres Keddként emlegetett napon. Miközben zajlott a Szent Patrick Napi Körmenet, a Vörös Gally Lovagjai felrobbantottak egy népszerű tünde éttermet a menet útvonala mentén, 24 halottat és többtucatnyi sebesültet hagyva maguk után. Az ünnepség végül az egész bostoni metroplexumot elborító faji zavargásokba torkollott. Mire a hatóságok valahogy úrrá lettek a helyzeten, több százan sebesültek vagy haltak meg.

A 2040-es évek egyetlen biztató jelensége (akkoriban legalábbis azt hittük) az Egyetemes Testvériség feltűnése volt; Kaliforniában 2042-ben, Seattle-ben 2045-ben jelentek meg. A humanitárius szervezet a csoporttudat jelentőségét és embertársaink érzéseinek tiszteltét hirdette – legyenek azok humánok, metahumánok, vagy bárki más; az ET azon kevés hangok egyike volt, akik toleranciáról, könyörületről és más nemes érzésekről beszéltek. Egyesek már csak a megszokás miatt is kapásból gyanakodva tekin-

tettek a szervezetre; mi, akik ebben a bátor, új Hatodik Világban születünk és nőtünk fel, már fiatalon megtanultunk nem bízni senkiben. De a legtöbb ember számára a Testvériség ártalmatlan jótevők gyülekezete volt.

Természetesen ők tévedtek. De hogy mennyire, azt csak több mint negyed évszázaddal a Testvériség megjelenése után tudtuk meg.

PENGEÉLEN (2049-2060)

A 21. század feléhez érkezve minden, az új világ eljövetelét mutató jelenség egyre intenzívebbé vált. A technológiai fejlődéssel már lépést sem tudtunk tartani, háborúk robbantak ki világszerte, és új mágikus jelenségek tűntek fel akkor, amikor már azt hittük, ez az egész mágia dolog lefutott ügy.

2049-ben a Renraku kifejlesztette az első félautomata következtető programot (KP), amely már kifinomult holografikus idegpályákkal rendelkezett. A kiber- és biotechnológia rohamosan fejlődött az 50-es évek folyamán, amint egyre több és több ember függetlenítette magát esendő hús-vér testétől. 2052-re a bioverek – a kiberveknél kevésbé megterhelő organikus beültetések – is piacra kerültek, és a megfelelő mennyiségű pénzzel rendelkezők számára hamar népszerűvé váltak. (A hozzátok hasonló utcalvagányok, akiknek szükségük volt a különleges beültetésekre az üzlet közben fellépő veszélyek leküzdéséhez, de nem tudták kifizetni a minőségi cuccokat, kénytelenek voltak másodosztályú növesztett szerveket beszerezni, és viselni a kellemetlen következményeket.)

Háborús fronton 2050 az aztlani campeche övezetbeli felkelést hozta el. Az Aztechnology elhatározta, hogy móresre tanítja a lázadókat, és a cég biztonsági erői utasítást kaptak fegyvertelen civilek százainak lemeszárlására. A felkelők valóban megtanultak valamit, de nem azt, amire a cég/kormány számított. Az öldöklés hatására kiterjedt lázadás tört ki, amely még ma is tart, vadászok tucatjainak kínálva jól jövedelmező (ám felettébb veszélyes) zsoldos-szerződéseket. A kezdőrugást 2050-ben végezték el a Yucatán-félszigeten, néhány stratégiai fontosságú létesítmény elleni sikeres rajtaütéssel. A félsziget azóta is a lázadók főhadiszállásaként működik.

Azonban nem csak rossz dolgok történtek a világban. 2052-ben Seattle például igen szép jövedelemre tett szert, amikor megegyezett Tir Tairngire-rel a város kikötőinek használatáról, a tündék pedig hatalmas mennyiségű árut szállítottak keresztül a metroplexumon. Ugyanebben az évben Adams elnök váratlanul meghalt, és az addigi alelnök, Thomas Steele foglalta el a Nagy Irodát. Ez persze semmin nem változtatott, de Steele Technokrata Pártja a gazdaság (a RASZ-szal rendelkezők) támogatását élvezte. Az Egyetemes Testvériség pedig – ugye még emlékeztek rá? – rohamos terjeszkedésnek indult, világszerte nyitotta irodáit. Igen, a dolgok jobbra fordultak.

De nem sokáig.

ROVARVÁROS

Oké, ki nem hallott még a rovarszellemekről – ezekről az undorító óriásbogarakról, melyek mágikus erejét mindannyian egyformán ismerjük és gyűlöljük? Gyérünk fiúk, nyújsátok fel virtuális kezeiteket. Senki? Gondoltam. 2055-ben az FBI rájött, hogy a rovarok a seattle-i ET szervezete mögé rejtőzve szerzik be áldozataikat, hogy általuk új szellemeket



hozzanak létre. Mondanom sem kell, a szövetségek gyorsabban zárták be az ET irodáit, mint ahogy egy feldrótzott utcai szamuráj képes tüzet nyitni kapcsolt Ceska Scorpionjával. De vajon szóltak bárkinek is arról, amit megtudtak? Hát persze, hogy nem. Állítólag nem akartak pánikot kelteni. Ehelyett a médián keresztül üzleti korrupcióval vádolták meg az ET-t. Egyre több nagyvárosban indítottak eljárást a szervezet ellen, az eltűnt nincstelenek nagy számát pedig már nem lehetett figyelmen kívül hagyni. A részletesebb nyomozások során kiderült, hogy a rovarszellemek nem csak Seattle-ben alakítottak ki maguknak fészkeket. A hatóságok a nyilvánosság színe előtt országszerte bűncselekmények vádjával fogták el és tartóztatták le az ET vezetőit, miközben titkos commandós rajtaütésekkel pusztították el a fészkeket. Az „indokolatlan terroristatámadás” jellegű incidensek száma az ET ellen drasztikus mértékben megnőtt, egészen 2056-ig, amikor a szervezet működését az egész világon beszüntették.

Sajnos Chicago városának már ez is késő volt. Egy Ares kutatócsapat hatalmas fészket fedezett fel a városban, talán a legnagyobbat egész Észak-Amerikában, a cég pedig beküldött egy kisebb, a Knight Errant Security embereiből álló alakulatot a probléma megoldására. A KE elszurta a dolgot, és a rovarszellemek invázióját szabadította a városra. Az UCAS vezetői fallal vetették körbe a később Elkerített Zónaként ismertté vált területet, és elterjesztettek egy ócska történetet valami új VITAS járványról. Vad híresztelések kaptak szárnyra – mint később kiderült, nem minden alap nélkül – arról, hogy az Ares egyik fal mögött rekedt csapata felrobbantott egy taktikai nukleáris töltetet a Cermak streeti főfészkek belsejében. A túlélő chicagóiak szerencséjére (vagy balszerencséjére – nézőpont kérdése) a Cermaki Robbanás néven elhíresült detonáció hatóereje rejtélyes módon igen kis területre korlátozódott. A következő három év folyamán Chicago sorsát titokban tartották. Rovarszellemek hordái terrorizálták a lakosságot, miközben a magukat haduraknak kinevező, nehézfegyverzetű szerencse vadászok felosztották egymás között a Zóna területeit.

A VÁLASZTÁSI LÁZ

A 2056-os választások során Steele elnök ismét bekerülhetett a Fehér Házba, de nem sokáig. 2057 elején napvilágra került, hogy a választásokat manipulálták. A botrány megrázta az UCAS-t, Steele-t és Booth alelnököt leváltották, és az ideiglenesen az elnöki posztot elfoglaló Betty Jo Pritchard új választást írt ki. Mindezek az események teljesen érdektelennek lennének egy átlagos RASZ-talan árnyvadász számára, aki hamis azonosító nélkül el sem mehet szavazni. De ekkor Dunkelzahn, az óriássárkány is beszállt a versenybe, és a politika hirtelen nagyon lényeges dologgá



vált. A feszültség tovább fokozódott júliusban, amikor az egyik jelöltet, Franklin Yeats tábornokot meggyilkolták saját hotelszobájában. A nyomozók később kiderítették, hogy a gyilkos egy darázsszellem által megszállt FBI ügynök volt.

Nyolc hónapi intenzív kampány után Dunkelzahn megnyerte a választást. Ezzel viszont nagyon keresztbetett valakinek, aki rövidesen akcióba is lépett. Beiktatásának éjszakáján az új elnököt meggyilkolták, limóját elemésztette egy tűzgolyó. A robbanás asztrális hasadékot hozott létre a gyilkosság helyszíne fölött, amely a mai napig nem tűnt el. A megvizsgálására tett minden kísérlet kudarcot vallott; a próbálkozó varázslók meghaltak vagy megőrültek.

A sárkány halálának hírére tüntetések lángoltak fel szerte az országban, az eset utóhatásai még ma is tartanak. Az elnöki eskü letétele után Kyle Haefner (a volt alelnök-jelölt) Nadia Daviart, azaz „Dunkelzahn hangját” kérte fel az alelnöki poszt betöltésére. Beiktatása után Daviar egy sajtótájékoztatón nyilvánosságra hozta Dunkelzahn végrendeletének létezését és tartalmát. A végakarát a hagyaték rendezésére a Draco Alapítvány létrehozását írta elő, Nadia Daviarral az igazgatótanács élén, valamint a Dunkelzahn Mágikus Kutató Intézet megalapítását, melynek igazgatótanácsa a leghíresebb mágikus szakteknétekből állt össze. Maga a végrendelet annak a mintapéldája volt, hogyan kell az eseményeket még a síron túlról is manipulálni: két vadonatúj, jól finanszírozott játékos jelent meg a színen, és a hagyaték egyes elemei felborították a régóta fennálló status quo-t.

Ezek egyike volt az a részvénycsomag, melyet egy céges nagypályás nyert meg magának – Miles Lanier, a Fuchi Internal Security főnöke. Az ajándékkal együtt Lanier egy helyet is megkapott a Fuchi legnagyobb riválisa, a Renraku Corporation igazgatótanácsában. A helyváltoztatás után azonnal találgatások kezdődtek, vajon melyik céget fogja elárulni. Mint kiderült, Lanier lépése a közelgő cégháború első jele volt.

CÉGHÁBORÚ

Lanier 2058-as átállása csak kezdete volt a Renrakut és a Fuchit érintő problémáknak. A feszültség egyre fokozódott



nem csak a két cég, de a Fuchi három belső pártja között is. A belviszály még súlyosabbá vált, amikor Lanier távozása után néhány hónappal a Renraku új techno-logikai fejlesztésekkel rukkolt elő. Mintha csak a Fuchi-Renraku konfliktus zöld lámpát mutatott volna, más cégek között is fellángoltak a nézetkülönbségek. A Nagy Nyolc mindent megtett azért, hogy lehetetlenné tegye a Dunkelzahn végakarátának morzsáiból részesülő többi céget; nem akarták, hogy még egy Yamatetsu csatlakozzon zárt körű klubjukhoz, és lépéseket is tettek ennek megakadályozása érdekében (ami rengeteg munkát jelentett az árnyvadászok számára). A második vonalas társaságok némelyike, mint például a Cross Applied Technologies – québeci nagypályás cég, az UCAS-piac felé való törekvéssel – hamar megtanulta, milyen árat kell fizetnie, ha be akar kerülni a felső ligába. Lucien Cross, a CAT vezérigazgatója csak 2058-ban három gyilkossági kísérletet élt túl.

Tadamako Shibanojuki, a Yamatetsu igazgatójának 2059-ben bekövetkező halála még több problémát vont maga után. Részvényeit fia, Yuri örökölte, aki történetesen ork volt. Na már most, a japánok nincsenek túl nagy véleményekkel a metahumánokról – tulajdonképpen a legtöbbjük nem is veszi emberszámba őket. Tehát semmit nem tettek azért, hogy segítsenek egy egyszerű orknak a cég élére állni. A Yamatetsu igazgatótanácsa, hogy lemondásra kényszerítse Yurit, az oroszországi Vlagyivosztokba helyezte át a cég központját.

Ekközben a Fuchi-Renraku ügy kezdett eldurvulni. 2059 közepén a Fuchi nyilvánosan ipari kémkedéssel vádolta meg a Renraku-t, kémként pedig Miles Lenier-t jelölte meg. A vádat elejtették, de Lenier még előtte lelépett a Renrakutól, és részvényeit eladta a Zürich-Orbital Banknak. Körülbelül ezzel egy időben a fuchis Richard Villiers megalakította a Novatech részvénytársaságot, és azon keresztül szépen csendben elkezdte felvásárolni a Fuchi Észak-Amerika érdekeltségeit. (Tudta, hogy a rivális pártok megpróbálják eltávolítani, ezért igyekezett megelőzni őket.) És micsoda meglepetés, a biztonsági főnöki állást öreg cimborájának, Miles Lenier-nek ajánlotta fel.

Ekkor harapott fűbe a Társasági Tanács két tagja is, egyik egy repülőgép-szerencsétlenség következtében, a másik pedig bombamerényletben. 2059-ben a Tokióból Seattle-be tartó 1118-as számú járat lezuhant a Redmond Pusztulában, közel kétszáz ember halálát okozva, közöttük David Hague-ét, a Fuchi Társasági Tanácsi Képviselőjét. A Nagy Nyolc senkit nem nevezett ki a helyére, ez a megtiszteltetés

a Wuxing Incorporatedet érte – egy papa-mama féle családi vállalkozást, mely Dunkelzahn végrendeletének köszönhetette feltörését. (Kíváncsi lennék, hol lettek elásva a hullák...) 2060-ban a Renraku is elvesztette Társasági Tanácsi Képviselőjét egy újdelhi pokolgépes terroristatámadás következtében.

Helyét a Cross Applied Technologies embere foglalta el (amitől Damien Knight iszonyatosan bepulhatott). Ugyanebben az évben megszületett a cég-háború első áldozata – a Fuchi Industrial Electronics. A cég azonnal darabokra hullott, amint Richard Villiers átmentette a részét a Nova-techbe. A maradék két részt felvásárolta a Renraku és a Shiawase; a két nagy cég bekebelezte azt, ami még megmaradt a Fuchi Industrial Electronicsból, míg végül a Fuchi hivatalosan is megszűnt létezni.

2060 ÉS UTÁNA

Megérkeztünk 2060-ba, és a Hatodik Világ még mindig változik. A Nagy Nyolc megatársaság Nagy-Ki-Tudja-Hánná változott, és az utcákon egymást érik az

árnyvadász-munkák. Az Ares feltételezhetően megtisztította Chicagót a rovarszellemektől, a falat pedig lebontották... de senki nem tudja biztosan, a bogarak tényleg eltűntek-e Chicagóból és máshonnan. A mágia folyamatosan új trükkökkel bombáz minket, és nem tudni, mi zajlik a Matrikban. Csak annyi biztos, hogy valami történik, és az számunkra valószínűleg nem jelent semmi jót.

Az otakuk már 2055-ben, első megjelenésükkor is elég furcsák voltak, főleg a „Mély Rezonanciáról” és a „gépből lakozó szellem”-ről szóló szövegükkel. Még mindig nem tiszta számunkra, kik is az otakuk, vagy honnan jöttek, de egy dolog biztos – a legtöbbjük fiatal, sőt kölyök, és kiberdekk nélkül tudnak szörfözni a Matrikban. Sőt nagyon, nagyon jól csinálják. Néhányan már kezdjük azt hinni, hogy a szellemek, melyekről néha süketelnek, valóban léteznek.

2059. decemberében a seattle-i Renraku Archológia minden látható ok nélkül bezáródott. A cég lezárta a helyszínt, és semmilyen információt nem közölt az esetről. 2060. januárjában az UCAS hadserege behatolt az épületbe, mi pedig kíváncsian várjuk a fejleményeket.

Nem számít, milyen sötét titkok léteznek, néhány dolog soha nem változik. A világ mindig is igazságtalan lesz, és mindig a gazdagok diktálják a játékszabályokat. A hozzánk hasonló fickók – árnyvadászok, akik bármit megtesznek, hogy étel kerüljön az asztalra, tető a fejük fölé, és a legújabb kiberverek a megfelelő helyekre – pedig megszegik ezeket a szabályokat. Mert mi megtehetjük. Ez a túlélésünk kulcsa.

A CSALÁDBAN MARAD

A cégháborútól a bandaháborúig; néhány esemény az alvilág környekéről, ahol közülünk oly sokan élnek.

2030: Maffia-jakuza háború tör ki Seattle-ben, amikor mindkét szervezet vezetőjét meggyilkolják. Hosszú ideig tartó harc után a két kimerült szindikátus legyverszönetet köt.

2032: A japáni Chibában a jakuza főnöke, az oyabun koreai vezetőket küld a seattle-i szervezet újjáépítéséhez.

2042: A Seattle-ben tartózkodó koreai jakuza-vezetők között véres mészárlás veszi kezdetét, miután a chibai oyabun úgy dönt, nem övja tovább koreaiakkal a japán érdekeket. A koreaiak többségét megölik; a túlélők lesznek később a szöulpa körök alapítói.

2044: Hanzo Shotozumit választják a seattle-i jakuza élére. Határozott fellépésének köszönhetően kiűzi az ellenségeskedés a maffia és a jakuza között. A maffia visszavonult Danja, James O'Malley visszatér, hogy megküzdjön a jakuza jelentette fenyegetéssel.

2058: Don O'Malleyt agyonölik seattle-i otthona mellett, ennek következtében teljes fronton bandaháború tör ki: a jakuza, a maffia, a szöulpa körök, és a triádok egymás torkának ugranak. A kialakult káosz jó üzleti lehetőségeket kínál, de csak ha elég ügyesen tudod a golyókat kerülgetni.

ALAPSZABÁLYOK



Az alábbiakban a *Shadowrun* szerepjátékban használatos alapvető szabályok és kifejezések ismertetése olvasható. Egyes kifejezések mindegyik szerepjátékra érvényesek, mások csak erre a rendszerre vonatkoznak. Akár tapasztalt játékos vagy, akár most játszol először, ha megérted ezeknek a szabályoknak a működését, a többi már könnyen fog menni.

Néhány itt leírt dolog esetleg későbbi fejezetekben újra előfordulhat. Ha ebben a részben egy új kifejezés először jelenik meg, akkor azt **kövér** betűvel szedjük.

A JÁTÉK

A *Shadowrun* szerepjáték, amely egy kalandos történet minden szükséges, izgalmas elemét tartalmazza. A szerepjátékok egy vagy több játékost, 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 találhatod meg 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 dobasz, 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 hogy játszani tudjál, lepengettél egy adag nehezen megszerzett nujet ezért a szabálykönyvért. De nem csak a szabályok miatt vetted meg, hanem mert 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 kellett kitalálnunk, melyekkel mérni lehet ezeket a különbségeket – nehéz feladat volt. Megpróbáltunk példákat találni a való világból, 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, vagy nem találsz megfelelőnek, ne habozz azt megváltoztatni. Ha találsz olyan megoldást, ami jobban megfelel az ízlésednek – használd azt!

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 színeskedés, biztonsági rendszer semlegesítése, egy orgyilkos lelővése, vagy egy biztonsági őr meggyőzése arról, hogy valakinek a jelenléte a céges területen teljesen 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. A 92. oldalon, a *Szakértelmek* fejezetben található Célszám táblázat mutatja meg a feladat nehézségétől függő célszámokat – 4 az átlagos nehézségű feladaté, 10 a közel lehetetlené, és így tovább. A legtöbb esetben a szabályok a különféle szakértelmek használatához más-más célszámokat rendelnek. Az adott szituáció és a körülmények (rossz időjárás, stressz, mozgás közbeni cselekvés stb.) megváltoztathatják a célszámot.

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

Módosítók

A *Shadowrun* szabályai gyakran rendelnek pozitív vagy negatív módosítókat a próbákhoz. Ezek a módosítók adódhatnak sérülésből, vagy más olyan befolyásoló tényezőkből, melyek hatással lehetnek a karakter cselekedetére. Ha a szöveg másként nem rendelkezik, a módosítót 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.

Ha a szabályok +2 vagy -1 kockát írnak elő, akkor a játékos a számnak megfelelően több, vagy kevesebb kockát használhat fel a próbájához. Tehát, ha például egy sámánnak bizonyos természeti szellemek megidézéséhez +2 kockája van, akkor az ahhoz a próbához normálisan rendelkezésre álló kockákhoz még kettőt hozzátehet.

Az Egyes szabálya

Ha egy próba során bármelyik kocka egyesén 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, hogy 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 újradozhatja 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 ($6 + 6 + 2 = 14$).

Né 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 PRÓBÁK FAJTÁI

A *Shadowrun*-ban négy különféle próbát használunk: **sima próba, kettős próba, ellenpróba és nyílt próba.**

Sima próbák

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** megegyező. 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 egyes 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 lök be a troll feje mellett az oldalsó sarokba, mintha az a világ legegyszerűbb dolga volna.

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

Kettős próbák

Kettős próbát kell alkalmazni, amikor két karakter egymás ellen akarja használni szakértelmet (vagy tulajdonságát). Ilyenkor a siker nem annyira a szituációtól, hanem inkább az ellenféltől függ. A karakter egyik értéke kerül szembe az ellenfél hasonló értékével. Kettős próbánál mindkét karakter annyi kockával dob, amennyi az alkalmazott tulajdonság vagy szakértelem szintje, a célszám pedig az ellenfél hasonló tulajdonságának vagy szakértelmének szintje. Általában a több sikert dobó karakter éri el a célját.

Egyenlő számú siker esetén rendszerint semmi nem történik.

Max megpróbálja csukva tartani az ajtót, miközben a másik oldalon álló biztonsági őr ki szeretné nyitni. Max Ereje 4-es, az őr Ereje 5-ös. Max négy kockával dob 5-ös célszám (az őr Ereje) ellen, a dobások eredménye pedig 5, 5, 6, 6 – négy siker! Az őr öt kockával dob 4-es célszám (Max Ereje) ellen, a dobások eredménye 1, 2, 2, 5, 6 – csak két siker! Meglepetésre, Maxnek sikerült visszatartani az ört, míg a csapata elmenekült.

Ellenpróbák

Ellenpróbánál két karakter használja tulajdonságait vagy szakértelmeit egymás ellen, de egyéb tényezők is közrejátszanak. Ez általában azt jelenti, hogy a karakterek nem egyszerűen egy bizonyos tulajdonságukat vagy szakértelmüket, hanem egyszerre többet is összemérnek a próba során. Alapvetően az ellenpróba két ellentétes sima próbából áll, ahol a több sikert dobó karakter éri el a célját. A kettős próbától eltérően azonban itt a karakterek különböző tulajdonságokkal vagy szakértelmekkel is dobhatnak, és a célszám sem feltétlenül az ellenük használt tulajdonság vagy szakértelem szintje.

Mivel az ellenpróba lebontható két külön sima próbára, ezért a továbbiakban a sima próbánál bemutatott rövidített formát alkalmazzuk.

Azonos számú siker esetén semmi nem történik.

Nyílt próbák

Ellentétben a sima próbával és a kettős próbával, ahol a játékosok egy előre meghatározott célszám ellen dobnak, a nyílt próbának nincs célszáma. Ehelyett, a nyílt próba eredménye szolgálhat a későbbi, ellentétes próbák célszámául, vagy egyéb hatást eredményezhet.

Nyílt próbánál a játékos annyi kockával dob, amekkora a használni kívánt tulajdonság vagy szakértelem szintje. A próba eredményéből csak a legjobb dobás számít, a többi kocka értékét nem kell figyelembe venni. A Hatos szabálya a nyílt próbára is érvényes.

Sue 5 kockával dob nyílt próbát. A dobások eredménye 1, 3, 4, 6 és 6. A két 6-ossal ismételve, 2-t és 6-ot sikerül dobnia. A hatossal ismét dobhat, az eredmény ezúttal 4. Így a próba végeredménye 16 ($6 + 6 + 4$) a legnagyobb kockán.

IDŐ

A *Shadowrun*-ban 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 fontosá válik az idő figyelemmel kísérése (például ha a vadászoknak találkájuk 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 harc forduló körülbelül három másodperc hosszú. A karakterek gyorsaságuktól – **kezdeményezésüktől** – függően a forduló **kezdeményezési köreibben** egy, vagy több tevékenységet hajthatnak végre (lásd *Harc*, 102. oldal). Annak a pontnak a neve, amikor egyes kezdeményezési körökön belül az adott karakterek következnek, **harc fázis**.

TEVÉKENYSÉGEK

Egy harci fázisban a karakter akár több tevékenységet is végrehajthat, azok bonyolultságától függően. Minden harci fázisban egy **összetett**, VAGY két **egyszerű tevékenységet** lehet elvégezni (az egyes tevékenységek kategorizálása a 105-108. oldalon található). Ezenkívül minden karakter elvégezhet még egy **szabad tevékenységet** minden harci fázisban, akár a sajátjáról, akár máséról van szó.

Késleltetett tevékenységek

Amikor elérkezik az a harci fázis, amelyikben a karakter cselekedhet, dönthet úgy, hogy tevékenységét késlelteti a harci forduló egy későbbi harci fázisáig, vagy a következő kezdeményezési körig (lásd *Késleltetett tevékenységek*, 103. oldal). Amíg a karakter várakozik, csak szabad tevékenységeket végezhet. Amikor a harci forduló későbbi részében olyan dolog történik, amire a karakter reagálni óhajt, közbeavatkozhat, és további tevékenységeit normális sorrendben végezheti el.

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 egyikébe 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**. Mint azt később, a 47. oldalon részletezzük, 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 akaratúak (nagyobb Akaraterő) a humánoknál. Rendelkezik 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. Rendelkezik 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 a közelharcban), és kemény, elszarusodott bőrük ellenállóbbá teszik őket a sérülésekkel szemben.

A játékosnak nem kell külön áldoznia azért, hogy humán karaktert játsszon. Ha viszont metahumánt akar játszani, akkor egy kicsit fizetnie kell ezért az előjogért.

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 ellenállóképességét, 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 rendel-



kezzen. Másfelől viszont, például egy törpének a kígyókéval vetekedő izomzata van (ezt jelképezendő, a kezdő törpe karakter +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 el ejtett megjegyzésekben olvasásra való alkalmatlanság csak néhány példa, ami alacsony Karizmát eredményezhet a karakternél. A magas Karizmájú karakter örömet lel mások szóratatásában, szívesen segít, és épít ki új kapcsolatokat, vagy egyszerűen csak mindenki más irányában 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 meggon-dolatlanul 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 beleilleszteni 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 Akaraterű karakter fontos kérdésekben más emberek döntéseire támaszkodik. A magas Akaraterű 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 chipfejük és drogfüggők, szintén alacsony Esszenciával rendelkeznek. Amikor az Esszencia csökken, a

HUMÁN TULAJDONSÁG SZINTEK

Érték	Leírás
1	Gyenge
2	Alulfejlett
3	Átlagos
4	Fejlett
5	Különleges
6	Módosíthatatlan humán maximum

Mágia is hasonló mértékben redukálódik.

A **Mágia** tulajdonság a mágia használatának képességét mutatja meg, valamint a bolygónkat elárasztó mana és a test kapcsolatát. 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. A Reakció a Gyorsaság és Intelligencia tulajdonságok összegének átlaga, lefelé kerekítve.

Samnek már van elképzelése a karakteréről, bár a részleteken még dolgoznia kell. Egy ork nyomozó újságíró szeretne megalkotni. Újságíróként főként a szociális jellemzőkre kell építenie, de az orkok negatív Karizma módosítója ezt problémássá teszi. Ezenkívül a karizmatikus orkok nem túl gyakoriak, ezért a karakter könnyen azonosítható lesz. Viszont ha a személyes vonzerő nem válik be, egy tökös ork még bárkinek a seggét szét tudja rúgni.

Tulajdonság szintek

Mindig különbséget kell tenni a természetes, módosíthatatlan tulajdonság szint, és a kiberverrel, vagy mágiával módosított között. A módosított értéket általában a természetes után, zárójelben jelöljük, valahogy így: 4 (6).

Karaktergenerálás közben a fizikai és mentális tulajdonságok maximum szintje 6, ehhez adódnak hozzá a metatípustól függő faji módosítók. A tulajdonságok maximuma ezen értékek másfélszerese. Lásd a *Faji maximum* táblázatot a 245. oldalon. Ezek a maximum értékek csak a természetes tulajdonságokra vonatkoznak – a kiberverek és a mágia a maximum fölé is emelhetik a tulajdonságokat.

A fizikai adeptusok Megnövelt fizikai tulajdonság (169.) képessége, vagy más hasonló képességek által módosított tulajdonságok természetes szintnek számítanak.

A játékosok Karma elköltésével növelhetik karaktereik tulajdonságait és szakértelmeit (*A karakter fejlesztése*, 244. oldal). Egy tulajdonság fejlesztése megemeli a természetes, és a megnövelt szintet is.

Minden karakter kezdeti Esszencia szintje 6. A kiberverek beültetése, valamint a rosszul begyógyult sebek csökkenthetik ezt az értéket. 6 feletti értékkel kezdeni a játékot nem lehet. Az alap *Shadowrun* szabályok szerint a karakterek Esszenciája soha nem csökkenhet 0-ra, vagy az alá. Ha ez történik, a karakter meghal.

Ha a karakter képes a mágia használatára, akkor kezdeti Mágia szintje 6, de maximum az Esszencia tulajdonságá-



nak szintje, lefelé kerekítve. Így például egy 4,5 Esszencia szintű varázsló Mágia szintje 4. A mágia használatára képtelen karakterek nem rendelkeznek Mágia szinttel.

KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés dönti el, hogy egy harci fordulón belül milyen sorrendben hajtnak végre a tevékenységek. A kezdeményezést a karakter (módosítatlan) 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 karaktereket a kezdeményezési körökben (lásd *Harc*, 10. oldal). Mivel nem próbáról van szó, a Hatos szabálya sem érvényesül.

Minden karakter egy hatoldalú kezdeményezés kockával kezd (1D6). A különféle kibervek és mágikák további kockákat adhatnak a kezdeményezéshez. A karakter összes kezdeményezés kockája zárójelben található az alapérték mögött, pl. 1D6 (2D6). Más szóval a karakternek két kezdeményezés kockája van (2D6), vagyis eggyel több az alapnál.

A Mátrixban a dekás Reakcióját és kezdeményezését csak a karakter által használt kiberdekk reakciónövelése (lásd *A Mátrix*, 207. oldal) módosítja. A Mátrixban semmilyen más Reakció vagy kezdeményezés módosító (kivéve a sebesülési módosítókat, 126. oldal) nem hat a karakterre.

Rigózás közben a rigóknak csak a használt járműirányító rendszerükből (lásd *Járművek és robotok*, 130. oldal) adódó módosítókat kell figyelembe venniük. Azok az adatjackkel rendelkező karakterek, akik adatjack csatlakozóval felszerelt járművet irányítanak, +1 Reakció bónuszt kapnak vezetés közben. Semmilyen más Reakció vagy kezdeményezés módosító nem számít, a sebesülési módosítókat kivéve.

Az asztráltérben a varázslók alap Reakciója az Intelligenciájukkal egyenlő. Az asztrálisan projektáló karakterek 1D6 kezdeményezés kockát, és +20 kezdeményezés bónuszt kapnak. Semmilyen más Reakció vagy kezdeményezés módosító nem számít, a sebesülési módosítókat kivéve.

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 (lásd *Mágia*, 158. oldal).

A *Shadowrun*-ban 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**. Azok a Felébredt karakterek, akik képességeiket saját testük fejlesztésére fordítják, **adeptusok**.

A varázslóknak két fajtája van. A **teljes értékű varázslók** tradíciójuk teljes képességskáláját használhatják, míg a **szpecializált varázslók** csak a tradíció bizonyos elemeit.

A varázsló karakter generálásánál az A fontossági szintet kell a Mágijára rakni, adeptusnál és szpecializált varázslónál pedig elég a B-t. Bővebb információért lásd a *Karaktergenerálás* fejezetet a 52. oldalon.

A varázslók a szakértelmek közül leggyakrabban a **Varázslást** használják a mana alakítására, és varázslatok létrehozására (lásd *Varázslatmondás*, 180. oldal), illetve **Idézést** (184. oldal), szellemek és elementálok (lásd *Szellemek és sárkányok*, 260. oldal) 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 egész életükre szól. Visszakozni nem lehet.

A **sámán** tradíciót választó karakter a **sámán** (lásd 162. oldal). 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 (lásd 167. oldal). A mágus az univerzumra úgy tekint, mint absztrakt erők és energiák rendszerére, mely energiákat bonyolult szimbólumokkal és formulákkal irányítani, formálni lehet. Míg a sámánizmus inkább intuitív és improvizatív, 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.

Az adeptusoknak is megvan a maguk különleges módszere, az úgynevezett *test útja*. Az adeptusok saját testük és elméjük harmóniáját és tökéletességét tartják szem előtt, ez irányba fókuszálják mágikus energiájukat. Az adeptus kevés olyan dologra képes, amely nem közvetlenül a testtel kapcsolatos, de általában ennyi elég is neki.

A karakter által választott mágikus tradíció hatással van arra, milyen módon tud varázslatokat tanulni, és milyen szellemeket képes idézni. Bizonyos esetekben meghatározhatja a karakter viselkedését is. Befolyásolja a karakter világnézetét, másokhoz fűződő viszonyát, és azt, hogy milyen céllal tanulmányozza a mágját.

Minden varázslatnak és szellemnek valamekkora energiája van, ezt nevezik **erő szintnek**. Ennek minimum értéke 1, maximumának pedig csak a varázsló 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. Ezen képességek az Aktív szakértelmektől (mint például a fegyvertelen harc) egészen bizonyos ismeret szakértelmekig (pl. Biológia) terjednek. A teljes felsorolást lásd a 81. oldalon, a *Szakértelmek* fejezetben. A szakértelem szintje határozza meg, hány kockával dobhat a karakter az adott szakértelem használatához szükséges próbánál. A szakértelmek szintje a tulajdonságokéhoz hasonló skálán mozog, ahol a 3 jelenti az átlagot. A kezdő karakterek alapszakértelmeinek szintjei soha nem lehetnek 6-nál nagyobbak.

A **specializáció** az **alapszakértelem** egy kisebb területre való leszűkítését jelenti. Például egy Pisztolyok szakértelemmel rendelkező karakter tud specializálódni Remington Roomsweeperre; ilyenkor hatékonyabban képes használni ezt a nehéz pisztolyt, viszont az összes többihez kevésbé fog érteni. A karakternek nem kötelező specializálódnia. Bővebb információért lásd a *Specializáció* c. részt a 82. oldalon. Kezdő karakterek specializált szakértelmei nem mehetnek 7 fölé.

Az úgynevezett kiegészítő szakértelmek segíthetik a más szakértelmekkel dobott próbákat. Részletesebben lásd a 97. oldalon.

KOCKATARTALÉKOK

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 lépnek színre a **kockatartalékok**.

A kockatartalék valójában olyan kockákból áll, amelyeket a játékos hozzáadhat a próbához normálisan felhasználható kockákhoz. A tartalékok különböző forrásokból, rendszerint szakértelmekből és tulajdonságokból származnak. Példának okáért a rigó tartalék egyenlő a JIR által módosított Reakció szinttel, és szinte minden rigózással kapcsolatos próbához felhasználható. Más tartalékok más próbákhoz használatosak. A mágikus tartalék a varázslással kapcsolatos próbákat, a harci tartalék a harccal összefüggő próbákat, az asztrális harci tartalék az asztrális harci próbákat, a dekás tartalék pedig a dekázás próbáit segíti.

A különféle kockatartalékok a legelső harci forduló első pillanatában válnak elérhetővé. A karakterek ezekből használhatnak a megfelelő próbák során, a harci forduló időtartama alatt. Ha egy 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, figyelembe véve a kockatartalékokra vonatkozó szabályokat.

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.

Előfordulhat, hogy a szabályok szerint egyes tartalékokból csak korlátozott számú kockát lehet felhasználni egy próbához. További információkat az adott kockatartalékok leírásában lehet találni.

A kockatartalékból használt kockák legyenek más színűek, mint a próbához normálisan felhasznált többi kocka.

Ellen Whiteface nehéz pisztolyát 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 fel tartalékokat, hogy csak néhány kockát használ fel, vagy hogy Whiteface teljes harci tartalékával segíti a Pisztolyok próbát. De akárhányszor 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 harci tartalékban. Ha Whiteface játékos mondja úgy döntött volna, hogy csak 4 kockát használ fel, akkor még mindig 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 harci tartaléka a védekezésre.

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

A karakter még egy kockatartalékkal rendelkezik, ez pedig a **Karma tartalék**. A Karma tartalék jelképezi a karakter szerencséjét, használatára pedig különleges szabályok vonatkoznak (lásd 242. oldal).

Harci tartalék

A harci tartalék kockáit bármiféle támadó vagy védekező, harchoz kapcsolódó próbához fel lehet használni. Ilyen próbák például: Pisztolyok, Íjak, Hajítófegyverek, Bunkók, Fegyvertelen harc vagy hasonló, támadó jellegű harci szakértelem próbák (lásd *Harci szakértelmek*, 85. oldal). A harci tartalék kockái felhasználhatók kitérésre, valamint a normál fizikai tá-



madások által okozott sérülések ellenpróbájára is (lásd *Kitérés próba*, 113. oldal, és *Sérülési ellenpróba*, 113. oldal).

A karakter harci tartaléka egyenlő a karakter Gyorsasága, Intelligenciája és Akaraterije összegének felével, lefelé kerekítve. Az említett három tulajdonságot módosító varázslatok, képességek és kiberverek megváltoztathatják a harci tartalékot. A harci tartalék a rendes kockatartalék szabályok szerint frissül fel.

A karakter legfeljebb annyi kockát használhat fel a harci tartalékából egy támadási próbához, ahányadik szinten az adott szakértelmet ismeri. Ha például egy karakter Pisztolyok szakértelme 5-ös, akkor a karakter legfeljebb 5 kockát használhat fel a harci tartalékból, ha Pisztolyok szakértelem próbára kerül sor. A kitérés próbákhoz és a sérülési ellenpróbákhoz felhasználható harci tartalék kockák száma nincs korlátozva.

A játékos harci tartalékot mágiával kapcsolatos próbák segítésére vagy sérülési ellenpróbákra csak elemi manipuláció varázslatok esetén használhat fel. A játékos ilyenkor úgy használja ezeket a kockákat, mint a távolsági harc próbáknál (lásd *Elemi manipulációk*, 196. oldal).

A levezetett képzettségek is korlátozhatják a karakter által felhasználható harci tartalék kockák számát (lásd *Levezetés*, 84. oldal).

A harci tartalék kockái kihatással lehetnek a távolsági és közelharc végeredményére. Ha egy karakter távolsági vagy közeli támadástól megsérül, a kockák segítségével megpróbálhat kitérni, vagy szervezetével ellenállni a sebesülésnek. Amennyiben a kitéréssel próbálkozó karakter csak a harci tartalék kockáival több sikert ér el, mint a támadó összesen, a támadás célt tévesztett. Bővebben a kitérés próbáról lásd *A távolsági harc lebonyolítása*, 109. oldal, valamint *Teljes védekezés*, 123. oldal.

A karakter csak akkor használhatja a harci tartalék kockáit, ha tudatában van a támadásnak. A meglepett karakterek (lásd 108. oldal) nem használhatják a harci tartalékot védekezésre.

A nehéz páncélzatot viselő karakterek harci tartaléka annyival csökken, ahányszor 2 ponttal a páncél ballisztikus, vagy ütési páncélzat szintje meghaladja a karakter Gyorsaságát. Lásd *Páncél és harci tartalék*, 284. oldal.

Asztrális harci tartalék: A varázslók a harci tartalék egy egyedi fajtáját is használhatják, az asztrális harci tartalékot. Ez a tartalék hasonló a harci tartalékhoz, de csak az asztrális síkkal kapcsolatos harci próbáknál használható (lásd 174. oldal). Mivel a Gyorsaság fizikai tulajdonság, ezért nem létezik az asztrálban, így az asztrális harci tartalék egyenlő az Intelligencia, Akaraterő és Karizma összegének felével, lefelé kerekítve.

Rigó tartalék

A rigó tartalékot a rigók használják a járműirányító rendszerrel felszerelt gépekkel kapcsolatos próbákhoz (pl. manőver próba), illetve az irányított jármű sérülési ellenpróbáihoz. Ha a rigó olyan járművet vezet, amelybe nincsen becsatlakozva, nem használhatja rigó tartalékát az azzal a járművel

KOCKATARTALÉKOK

Kockatartalék	Kiszámítás (lefelé kerekítve)
Asztrális harci	$(INT + KAR + AKA) / 2$
Harci	$(GYOR + INT + AKA) / 2$
Rigó	Reakció (JIR által módosított)
Dekás	$(INT + PIMP) / 3$
Varázslat	$(INT + AKA + MÁG) / 3$

kapcsolatos próbákhoz (lásd *Járművek és robotok*, 130. oldal).

A karakter rigó tartaléka megegyezik a Reakciójával, melyet csak járműirányító rendszer (JIR) kibervere módosít. A más forrásból származó Reakció bónuszok nem számítanak.

A rigó tartalék a rendes kockatartalék szabályok szerint frissül fel. A Manőver pont nyílt

próbára vonatkozó speciális rigó tartalék szabályokat lásd a *Járműharc* fejezetben, a 138. oldalon.

A karakter legfeljebb annyi kockát használhat fel rigó tartalékából a rigózással kapcsolatos próbákhoz, ahányadik szinten az adott szakértelmet ismeri.

Csak a járműirányító rendszerrel (lásd 301. oldal) felszerelt karakterek használhatnak rigó tartalékot.

Dekás tartalék

A dekás tartalék kiszámításához össze kell adni a karakter Intelligenciáját és a dekk PIMP szintjét, majd az eredményt elosztani 3-mal. Bármilyen, kiberverből vagy mágiából származó Intelligencia módosító hatással van a dekás tartalékra is.

A dekás tartalék a Mátixban szinte bármilyen próbához felhasználható – rendszer próbákhoz, támadás vagy védekezés próbákhoz, manőverezéshez, programozáshoz, sőt még tulajdonság próbákhoz is (lásd *A Mátix használata*, 208. oldal).

Azonban a dekás tartalék kockái nem használhatók fel a szürke vagy fekete jég (lásd *Jelenlétgátlók*, 227. oldal) által okozott sérülések esetén szükséges Test, vagy Akaraterő próbák során, valamint az Etikett (Mátix) próbákhoz.

A dekás tartalék a rendes kockatartalék szabályoknak megfelelően frissül fel.

A dekás tartalékból legfeljebb annyi kocka használható fel egy próbához, amennyi az illető próbához normálisan, tartalék nélkül felhasznált kockák száma.

Csak kiberdekkal rendelkező karakterek használhatnak dekás tartalékot.

Varázslat tartalék

A varázsló a varázslat tartalékból használ kockákat a Varázslás próbák erősítéséhez. A varázslat tartalék kockái felhasználhatók varázslat és kimerülés próbákhoz (183. oldal), varázslatsemlegesítéshez (183. oldal), és varázsvédelemhez (183. oldal). Idézéshez, vagy egyéb mágikus természetű próbákhoz nem használható.

A karakter varázslat tartaléka megegyezik az Intelligencia, Akaraterő és Mágia tulajdonságok összegének harmadával, lefelé kerekítve.

A varázslat tartalék a rendes kockatartalék szabályoknak megfelelően frissül fel.

A karakter egy Varázslás próbához legfeljebb annyi kockát használhat fel varázslat tartalékából, amennyi az illető próbához normálisan, tartalék nélkül felhasznált kockák száma.

A kimerülési ellenpróbához felhasználható varázslat tartalék kockák száma nincs korlátozva.

FELSZERELÉS

A felszerelés a karakter tulajdonában lévő eszközök összessége. Ide tartozik a vadász megbízható fegyvere, az éjszakai klubban viselt ruhája és cégrabszolgás álcája, a csapat kódolt frekvenciájára beállított mikroadó-vevője, a helyi bandától vásárolt viharvert Eurocarja, a varázslat fókuszként funkcionáló ősi kelta orikalkum karkötője, valamint mindig kéznél levő zsebirodája, melynek memóriájába feljegyezte összes kapcsolatának telefonszámát. A teljes lista megtalálható a *Felszerelések* fejezetben, a 270. oldalon. A kezdő karakterek csak a karaktergeneráláskor felhasználható pénzből vásárolhatnak. A játék során már az *általuk megkeresett* pénzből kell megvenni felszerelési tárgyikat. Ilyen az élet, cimbora.

Egyes felszerelési tárgyakkal szintjük is van. Ez a szint legalább 1-es, de minél profibb felszerelésről van szó, annál nagyobb. A tárgyak az áron kívül **elérhetőséggel** is rendelkeznek, amely egy célszám, és azt jelzi, mennyire könnyen és gyorsan lehet beszerezni az adott felszerelést. Az **utcai index** a tárgy árának szorzója, ha a karakter a feketepiacon kívánja azt beszerezni. A felszerelések többségének **súlya** is van (ez a teherbírás miatt lényeges), valamint **elrejtetősége**, amely a tárgy észrevételéhez szükséges Észlelés próba célszámaként funkcionál.

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, vagy Halálos**). A kódok használatát lásd a *Harc* fejezetben, a 114. oldalon.

Akárcsak a tulajdonságoknál vagy a szakértelmeknél, hagyd, hogy a karaktered háttere határozza meg a megfelelő felszerelést. A karakterek feleslegesen nem költenek pénzt felszerelésekre – rendszerint csak olyan javakkal rendelkeznek, amit használnak is, és hogy melyek ezek a dolgok, azt nagyban meghatározza a háttér.

Kiberverek

A különféle technológiai beültetések, organikus módosítások és strukturális fejlesztések – összefoglaló néven kiberverek – megnövelhetik a karakter tulajdonságait és szakértelmeit. Némelyik kiberver különleges dolgok elvégzésére is képessé tehetik a karaktert, például a Mátrixban való szörfözésre, járműirányító rendszere segítségével járművek gondolati úton történő irányítására, vagy huzalozott reflexekkel a normális sebesség háromszorosával történő mozgásra.

Mivel a kiberverek beültetése a szervezet számára igen megterhelő procedura, minden kiberver **Esszencia költséggel** is rendelkezik. Az emberi testnek vannak korlátai, ezért csak korlátozott mennyiségű kibervert lehet beleültetni anélkül, hogy a karakter kifogyyna az Esszenciából, és meghalna. A mágikusan aktív személyek különösen érzékenyek a kiberverekre, mivel Mágia szintjük az Esszenciájuktól függ. Néhány kiégett varázsló, aki baleset, drogok, vagy egy súlyos sebesülés miatt elvesztette Mágiajában egy részét, megpróbálja kiberverek beültetésével kompenzálni gyengébb mágikus képességeit. Ez azonban ördögi kör, és nem egy vadász találta már magát olyan helyzetben, hogy csak a leggyengébb varázslatok elmondására maradt képes.

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 már teljesen hétköznapivá vált, és noha szinte fel sem figyelnek rá (kiberszemek, adatjackek), a túl sok látható kiberver még mindig visszataszítást kelt az emberekben. Ez nagyban kihathat az olyan kapcsolatokra, amelyekben kiberveres személyek is érintettek. Lásd *Kiberverek és szociális kapcsolatok*, 93. oldal.

Sok kiberver biztonsági vagy katonai besorolás alá esik, ezért nyilvánosan nem beszerezhető, illetve használata törvénytelennek minősül. Ide tartozik a legtöbb kiberver-beültetett fegyver, a magas szintű huzalozott reflexek stb. Az ilyen kiberverek feltűnő viselése súlyos bírságot, börtönbüntetést, vagy még rosszabb következményeket vonhat maga után. Ez bizonyos személyek számára felettébb nehezé teszi például az utazást, mivel a legtöbb repülőter és határátlomás rendelkezik kiberver-érzékelővel. A különféle biztonsági cégek hatékony eszközökkel igyekeznek visszatartani az embereket bizonyos beültetések használatától.

A kiberverek kifejezetten drágák lehetnek, főleg az illegálisak. Az árnyakban működő fekete klinikák borsos áron kínálnak kibervereket, valamint beültetési szolgáltatásokat. Sok közülük használt kiberverekkel üzletel, és jó pénzeket fizet a még használható beültetésekkel rendelkező testekért. A cégek és kormányzatok saját fejlett klinikákat üzemeltetnek, távol a kíváncsi szemektől. A karakter háttértörténete fényt derít rá, hogyan tett szert a kibervereire, mit kellett tennie értük, és esetleg kinek tartozik miattuk. Itt jegyeznénk meg, hogy némelyik munkaadó szívesen távolítja el távozó alkalmazot- taiból az előzőleg belé ültetett kibervereket.

A nagyközönség számára a kiberverek fejlettebb formái, az úgynevezett **alfaverék** is hozzáférhetők. Az alfaverék sokkal Esszencia-kímélőbbek, de egyben sokkal drágábbak is a normál kibervereknél.

A kiberverek teljes listáját, és leírásukat lásd a *Felszerelések* fejezetben, a 296. oldalon.

KAPCSOLATOK

A kapcsolatok olyan nem-játékos karakterek (NJK), akiket a játékmester felhasználhat a *Shadowrun* játék szórakoztatóbbá, izgalmasabbá, érdekesebbé tétele érdekében.

A kapcsolatok létfontosságúak a *Shadowrunban*. Ezek azok a karakter által ismert emberek, akik a karakter munkája szempontjából fontos információkkal szolgálhatnak. A kapcsolatok a 2060-as évek legfontosabb árucikkét kínálják: az *információt*. Tudni akarod, hogy ki mit csinál, és kivel? Hogy mik a legfrissebb utcai pletykák? Hogy hol lehet beszerezni egy bizonyos felszerelési tárgyat? Kérdezz csak meg egy kapcsolatot.

A kapcsolatoknak is szintjeik vannak. Az 1. szintű kapcsolat egyszerű ismerős, aki csak akkor mutat segítőkészséget, ha úgy látja jónak. A 2. szintű kapcsolat már inkább barát; alkalomadtán hajlamos kiállni a vadász mellett, és némi kockázatot is vállal. A 3. szintű kapcsolat igazi barátot jelent, aki szükség esetén akár le is löveti magát a karakter védelmében.

Minden karakter két ingyen 1. szintű kapcsolattal kezd a játékot, de a karaktergenerálás során akár többet is vásárolhat. A játék során is lehet kapcsolatokat szerezni, de csak sze-

repjáték útján. Ilyenkor a karakter már nem „vásárolhat” csak úgy kapcsolatokat; a nehezebb úton kell megszereznie őket.

További információkért lásd a *Kapcsolatok* fejezetet a 253. oldalon.

ÉLETVITEL

A karakter létrehozása során a játékosnak meg kell „vásárolnia” karaktere kezdő életvitelét. Az életvitel határozza meg, milyen jól él a karakter, és megvásárlásával feleslegessé válik a napl kiadások (étel, mosoda, telefonszámla stb.) miatti aggodalom. Ha elkezdődött a játék, a karakternek az életvitel fenntartásához havonta kell fizetnie bizonyos (az életviteltől függő) összeget. Ha a karakter nem tud fizetni, máris egyel alacsonyabb életvitel-szinten találja magát. Az életviteleket a 239. oldalon részletezzük.

A karakter akár egynél több életvitelt is fenntarthat egyszerre, sőt néha szükség is van rá. A plusz életvitelek jelképezik a biztonságos házak létrehozását és fenntartását, raktárak létesítését a felszerelések tárolására stb. Az árnyvadászok számára egy olyan hely, ahol egy időre meghúzhatják magukat, esetleg néhány, biztos helyen elrejtett tartalék Ingram Smartgun az élet és halál közötti különbséget jelentheti.

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 125. oldalon.

A kiberdekkeknek és a járműveknek is van állapotjelzője, a berendezést ért sérülés nyilvántartására.

KARMA

A *Shadowrun* a karakter leírására használja még a **Karmát**, a karakter tetteinek számokban való kifejezését (lásd *Karma*, 242. oldal). A Karma fejezi ki azt a tapasztalatot, amit a karakterek egy-egy kaland alkalmával megszereztek. A kapott Karma két részre osztható: **jó Karma**, és **Karma tartalék**. A karakter számára kiosztásra kerülő Karma bizonyos százaléka a jó Karmát gyarapítja, mellyel a tulajdonságokat és szakértelmeket lehet növelni. A maradék a Karma tartalékba kerül. A karakter a Karma tartalékát arra használhatja fel, hogy erősítse próbáit, vagy kikerüljön a rázós szituációkból.

A jó Karma egyfajta ajándék a karakterek számára, melyet jó cselekedetek véghezviteléért, valamint a személyes fejlődésükre fordított időért és energiáért cserébe kapnak. Hasonlóképpen, a Karma tartalék a karakter szerencséjének mértékét jelképezi. Ez a rendszer a játékosokat heroikus hozzáállásra ösztönzi, de a *Shadowrun* helyet biztosít az opportunistáknak, vagy éppen erkölcstelen karakterek számára is.

AZ UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

A karaktergenerálás utolsó lépései az életrajzi vázlat alapján történnek. Ez a vázlat foglalja össze azokat a háttérinformációkat, melyeket kitaláltál a karaktered számára. Mondj el mindent, amit csak tudsz a karakteredről a játékmesternek. Itt aztán bármit megtehetsz. Ez a te karaktered, tehát bármit kitalálhatsz a számára – nincsenek szabályok, fontossági sorrendek, amelyekre figyelned kellene.

Faj és mágia

Egy metahumán faj, vagy mágiahasználó csoport tagjának lenni komoly hatással van bármilyen karakterre, és a karakterek háttere visszatükrözi ezt a hatást. Ha ilyen karakterrel játszol, jól gondold át, hogyan hatnak ezek a dolgok a karakter életére. Tedd fel magadnak a kérdést, mikor döbbsen rá a karakter, hogy különbözik a többi embertől? A karakter nagyrészt humánokból álló városban született, vagy a seattle-i ork közösségben? Ha a karakter mágus vagy sámán, hogyan tekint a mágiaira? Attól merül ki jobban, ha túl sok mágia próbál egyszerre felhasználni, vagy attól, hogy a toteme azt gondolja, nem kéne annyi energialabdát lövöldöznie? Gyilkos kéz képességében valójában ősei gyűlölete fejeződik ki ellenségei felé? Az ehhez hasonló kérdések megválaszolása segít meghatározni, hogyan is fog működni a karaktered a játékban.

METAHUMÁNOK

> *Egy átlagember számára az Ébredés legjelentősebb eseménye a metahumán fajok megjelenése volt. Míg sok ember úgy éli le az életét, hogy nem is találkozik mágussal vagy sámánnal, legtöbbször ismer más fajba tartozó embereket, néhan a rokonságban is található egynéhány. Azok számára, akik még mindig nehezen tudják kezelni ezt a dolgot – vagy akiknek szükségük van korrepetálásra a többi faj könnyebb megértéséhez, – néhány barátommal összedobtuk ezt a mini-tanulmányt a 21. század közepének humán variációiról.*

Az első részt egy (az Úr bocsássa meg) alap ismertető kézikönyvből vettük. Oké, kissé gyermekes – de elég jól válaszolja meg a Nagy Alapkérdéseket. Ezt követi néhány rövid leírás a cimboráimról, melyek segítségével bepillanthatok a különféle fajok életébe. Olvassatok és tanuljatok, barátaim. Olvassatok és tanuljatok.

> *Káosz Kapitány*

Elküldve: 2060. május 1., 22:07:44 (kb.)

– Fostering Understanding, Sesitivity Workbook

Mi az a faj? Századunk előtt a „faj” kifejezés a különböző bőrszínű etnikai csoportokra utalt. Ez a bizonytalan eszme azonban rögtön feledésbe merült, amint az Ébredés hatására merőben különböző emberek jelentek meg: törpék, tündék, orkok és trollok. A tudósok „alfajok”-nak nevezték el ezeket a metahumánokat. Az alfajok tagjainak mindegyike a *Homo sapiens*ek körébe tartozik – azaz mindannyian „emberek” – de fizikai jegyeik alapvetően megkülönböztetik őket.

Miért viselkednek ezek az emberek másképpen? A más-más fajba tartozó emberek nem csak fizikumukban, de viselkedésükben is különbségeket mutatnak. Egy adott faj nem minden egyede viselkedik hasonlóképpen, de ugyanúgy, ahogy a különféle etnikai csoportok különböző értékrenddel, művészettel és felfogással rendelkeznek, a metahumán fajok magatartása is egy általános irányvonalat követ. Ezen magatartási formák némelyike a biológiai vagy fizikai jellemzőkből eredeztethető, mások a közösségi élet során fejlődtek ki, néhány pedig a más csoportok cselekedeteire való reagálásként jött létre. (Például egy faji csoport élhet elszigetelten azért is, mert hasznosnak találják az elkülönülést, vagy éppen azért, hogy elkerüljék a többi csoport zaklatását.)

Hogy csak néhány példát említsünk a faji kultúrák különbözőségére: a törpék leginkább a földalatti élőhelyeket

kedvelik, és különös érzékük van a szerszámok és gépek kezeléséhez. A tündék különös módon vonzódnak a növényekhez, és soraikban nagyobb számban fordulnak elő mágikusan aktív egyének. Az orkok nagy közösségekben szeretnek élni, akár a föld alatt is, és különösen nagy a faji öntudatuk. A trollok – a legritkábban előforduló metahumánok

– gyakran részesítik előnyben a vadont a zsúfolt városi utcákkal szemben; bár ha felférgesítik őket, kifejezetten vadak, ennek ellenére meglepő jóindulatot is képesek tanúsítani.

Lehet közös gyermekünk? A legtöbb ember meglepődik, ha a fajok keveredéséről hall. A legjobb bizonyíték rá, hogy azonos fajba tartozunk az, hogy képesek vagyunk keveredni egymással – azaz bármilyen másik alfaj tagjával lehet közös gyereked. A más fajú szülőktől származó gyermek mindig csak az egyik fajba fog tartozni. Például egy tünde és ork szülővel rendelkező gyermek mindig tünde vagy ork, soha nem félvér. Mivel az új fajok megjelenését előidéző mágia még mindig emelkedőben van, néhány azonos fajú szülőt is érhet meglepetés gyermeke láttán. Humán szülőknél születhet más fajú gyermekük; ugyanakkor például két törpe vagy két troll szülő utódja is lehet humán. Az idő előrehaladtával azonban ezek a jelenségek egyre ritkábbá váltak. A legtöbb azonos fajú szülőnek ma már hasonló utóda születik.

Mennyit számít a faj? Az egyéneket nem lehet metatípusuk alapján megítélni. Egy faji közösségen belül akár többféle beállítottságú egyed is előfordulhat, mint különböző fajú csoportok között. A legtöbb ember, még ha csoportjuk beállítottsága szerint viselkedik is, sokkal inkább tekinthető különálló személyiségnek, mint mondjuk egy „tipikus törpé”-nek, különösen egy másik közösség szeméből.

A legfontosabb dolog, amit mindig észben kell tartanod, hogy minden faj képviselője ember, egyforma bánásmód illeti meg, és minden faj minden egyes tagja önálló személyiség.

TÖRPÉK

Thaddeus, trid-kalóz és alkalmi dekás

Törpeségünk legnyilvánvalóbb ténye a magasságunk. Bizony, mindenki másnál alacsonyabbak vagyunk, ezért egész életünket egy olyan világban vagyunk kénytelenek leélni, amely a magasak számára épült – olyan emberek számára, akik gyakorlatilag és képletesen is leszólnak minket.

A METAHUMÁNOK JELLEMZŐI

	Átlagos magasság	Átlagos súly	Bőrszín	Átlagéletkor
Törpe	1,2 méter	54 kg	Rózsaszínes-fehértől a feketéig	Több mint 100 év
Tünde	1,9 méter	72 kg	Rózsaszínes-fehértől a feketéig	Néhány száz év
humán	1,7 méter	70 kg	Rózsaszínes-fehértől a feketéig	55 év (világszerte)
Ork	1,9 méter	95 kg	Halványrózsaszíntől a feketéig	35-40 év
Troll	2,8 méter	225 kg	Rózsaszínes-fehértől a barnáig	50 év

Azonban mégsem vagyunk „feleakkorák”. Legtöbbünknek törzsünkhöz viszonyítva rövidebb lábunk van, mint más fajok tagjainak, ami azt jelenti, hogy deréktól nyakig nem sokkal vagyunk kisebbek a humánoknál. Előfordulhat, hogy kölcsonkérjük az ingedet, de gyakran nem érjük el az áruházak polcait, és nincs túl jó kilátásunk a múzeumokban. Csak próbálj egyszer kajához jutni a déli csúcsidőben úgy, hogy alacsonyabb vagy a pultnál! Másfelől viszont beférünk a legkisebb helyekre is (mindkét munkakörömben hasznát vettem), és nem verjük be a fejünket a lelógó ágakba. Vigyázz, Nyúlánk, egy törpe társaságában könnyen nekimehetsz valaminek!

Azok a fickók, akiket az Ébredés előtt törpének neveztek, szintén aránytalanul rövid volt a lábuk, mégsem tartoztak a ma élő törpék fájához. Talán mert ezek a törpe-szerű emberek már annyi ideje léteznek, rengeteg régi történetben szerepelnek törpék. És el kell mondanom neked, ezek a történetek már számos problémát okoztak a ma élő törpéknek. Túl sokan gondolják azt, hogy csak azért, mert elolvasták a *Grimm meséket*, vagy valamilyen fantasy eposzt, máris nagyon jól ismernek minket; ők általában meglepődve értesülnek róla, hogy nem mindannyian robotolunk a bányában, kajtatunk az arany után, vagy élünk kis erdei házikókban.

Ami még ennél is rosszabb, apró természetünk miatt sokan úgy tekintenek

ránk, mint a gyerekekre.

Ezt azonnal verd ki a fejedből,

oké? Minden

tizenennyolc év feletti törpe felnőtt.

Egy törpe fejének megsimogatása, arcának megcsipkedése, vagy ruhájának

a megigazitása a legnagyobb mórdortalanság, ami csak létezik. A jól

artikulált, dallamos gügyögést tartsd meg a pelenkás törpéknek!

Azt kérdezed, vajon ez a bánásmód-e az oka annak, hogy sokunk meg-

játssza a többi faj előtt a mogorvát és rideget? A fiatalabb törpék némelyike

a harcot választja, hogy bizonyítsa, hogy megvédi magát a pofátlan fejsi-

mogatóktól. Innen származik a „forrófejű feles” kifejezés. Csak tölts el egy napot te is úgy, hogy folyton a fejedet ta-



pizzák és az arcodat ráncigálják – megnézném, mennyire sikerülne higgadtnak maradnod.

Természetesen annak a ténynek, hogy aranyos kisgyerekként kezelnek, van némi előnye is (időnként több is, mint amennyit bevallok). A többi ember gyakran alábecsül minket. Az üzletemberektől az utcai vagányokig már nem egy esetben gondolták azt, hogy könnyedén átverhetik a kis felest, aztán csak pislogtak nagyokat, amikor az – hoppál! – meglépett minden értékükkel.

Sok egyéb „tipikus törpés viselkedés” is külső okokra vezethető vissza. Vegyük csak azt az elképzelést, hogy a törpék szeretnek a föld alatt, barlangokban és pincékben élni. Tény ami tény, sokkal jobban érezzük magunkat a szűk helyeken – meglepő, mi? Tehát egy törpe sokkal szívesebben bérel ki egy olcsó alagsori lakást, egyszerűen mert az kényelmesebb és otthonosabb számára. (Egy ház, amit a Természet épített – kell ennél több?)

Aztán itt van a „minden törpe született műszerész” sztereotípiája. Fogalmam sincs, honnan származhat – talán a tündérmesékből. Ebből aztán végül amolyan „önmagát beváltó jóslat” lett – rengeteg törpe kisgyerek első játékaiként szerelő-készletet kap ajándékba, az iskolákban pedig matematikával és tudományokkal tömik a fejüket. Persze számos területen a törpe szerelők természetes előnyöket élveznek, hiszen beférünk a legszűkebb helyekre is. Feltételezem, még a genetikai intelligenciakódunk is különbözik más fajokétól, emiatt vagyunk ennyire jók a különféle dolgok összeszerelésében. De ha így is van, én ki-maradtam a szórásból. Még a kenyérpírtóm működésével sem vagyok tisztában. Látnod kéne az emberek ábrázatát, amikor közlöm velük, elképzelésem sincs róla, miért nem indul az autójuk...

TÜNDÉK

Roweena, rigó

Sokan – főként a többi metahumán faj tagjai – a tündéket hiszik a legszerencsésebb metahumánoknak. Annyira elragadóak vagyunk, mondják, olyan varázslatosak. Ezt a varázst próbálja meg néhány humán kölcsönvenni azzal, hogy tündének adja ki magát – az persze soha nem jutna eszükbe, hogy orknak, esetleg trollnak próbáljanak látszódni. Hiszen nekünk még saját nemzetünk is van! Tündének lenni csodálatos érzés. A Szépek Népe-nek soha nincs egyetlen unalmas pillanata sem – legalábbis ezt gondolja a többség.

Nos, nekem nem egészen ez a véleményem. Büszke vagyok tünde mivoltomra, és nem panaszkodom a sorsom miatt. Ám nem élem azt a piperkőc életmódot, amely a trid-műsorok szerint minden tündének szinte születési joga – és sok más tünde sem, akiket isme-

rek. És ami a „dalolva-táncolok-a-fáknak” és a „nem-találom-a-billentyűzetet-az-entert” sztereotípiákat illeti... a v-madarammal én vagyok rá az élő példa, mekkora badarság!

Talán sokak számára meglepő, de vannak csóró tündék, csúf tündék és unalmas, hétköznapi tündék is. Szegénynek és szociálisan hátrányos helyzetűnek lenni mindenki számára kellemetlen, de ránk ez fokozottan vonatkozik, mert homlokegyenest ellenkezik saját, de mások elvárásaival is. Ha egy ork tengődik egy nyomorúságos kis lakásban, az senkiből nem vált ki semmiféle megjegyzést (ami elég szomorú). Ám ha egy tünde él hasonló körülmények között... akkor egészen biztosan valami *elmondhatatlan* szörnyűség történt vele. Mindenki úgy hiszi, népünk neve az előkelő körülményekkel egyenértékű. Ha egy tünde nincs ebben a kivételes helyzetben, az igencsak szármalmas bukás – legalábbis az emberek többségének felfogása szerint.

Szegény balek, gondolhatjátok. Borzasztó lehet, hogy nem vagy olyan gyönyörű és izgalmas, mint amilyennek gondolnak. Te is szeretnéd, ha ilyen problémáid lennének, nem igaz? Az viszont már valódi kellemetlenség, amikor senki nem veszi komolyan a valódi gondjaidat – vagy amikor sokkal szigorúbb megítélésben részesülsz, mint azon fajok tagjai, akiknek „minden bizonnyal” sokkal nehezebb a sorsuk.

Elismerem, hogy más fajoknál – különösképpen az orkoknál és trollknál, akiket mindenki nyíltan ócsárol – jóval kevesebb terhet kell elviselnünk. De még ragyogó tündeségünk sem óv meg minket az előítéletek apró tüskéitől. Meg sem tudnám számolni, hányan tartanak minket természetimádó, pityangzabáló, a modern technikához mit sem értő népeknek. Kérem, valaki segítsen használni a tünde kislánynak azt a hatalmas, bonyolult nyilvános Mátrix-terminált! Vagy az is nevetséges, hogy állandóan zsenge salátával traktálják a csinos kis tündét, mert biztosan nem hajlandó húst venni a szájába. Mi, tündék nagyon jól ismerjük az előítéletek fullánkjaikat, de az orkoktól és trolloktól eltérően rólunk nem feltételezik, hogy ki is mutatjuk a dühünket. Elvégre a mérges tündérek se nem légiesek, se nem szeretetreméltóak. Néhány fajtársam égve a vágytól, hogy „szívósságban” és félelmetességben felvegye a versenyt a többi fajjal, valóban rácafol az elvárásokra – bandatagnak, vagy mindig balhéra kész utcai szamurájnak állnak. Mások, mint például én is mindent megteszünk, hogy rá se hederítsünk a velünk szemben támasztott elvárásokra, és csak saját szívünkre hallgassunk.

Igaz ami igaz, más fajoknál sokkal könnyebben illeszkedünk be a humánok





társadalmába, és sokunk így is tesz. Mások a törzsi földekre, vagy a tündé nemzetekbe (Tir Tairngire és Tír na nÓg) költöznek. Ez a tündék közötti „éljük a sajátjaink között” mozgalom azonban rengeteg problémát okoz a hátrahagyottak körében; így kevesebben sokkal feltűnőbbek vagyunk. Ezenkívül sok ember agyába befészkelődött az a gondolat, hogy sznobok vagyunk, és épp ideje, hogy valaki leszállítson minket a magas lóról. Általában nem okoz problémát, hogy munkát és lakást találjunk magunknak, de azok, akik nem kedvelnek minket, lépten-nyomon arra emlékeztetnek (különböző fokú durvaságokat használva), hogy „saját hazánkban” kellene élnünk.

Egyesek a szemünkre vetik azt is, amivel más fajok nem rendelkeznek: a kultúránkat. A sperethiel nyelv, a hagyományokhoz való ragaszkodás, a mágia művelésében mutatott tehetségünk, vagy az ősi, legendás tündék csak néhány azok közül, melyek miatt idegenkedve néznek ránk. Világhatalomra törő tünde összeesküvésről suttognak. Nos, ha létezik is ilyesmi, nekem még senki sem szólt róla – de kívánom, hogy sikerüljön, mert már elegendem van belőle, hogy a mindennapi betevőért melózzak!

HUMÁNOK

Jason, utcai számuráj

Talán úgy gondolsz, a humánok egyforma unalmasak. Bizonyos szempontból talán így is van, de a szürkeség nem a létező legborzasztóbb hátrány. Nincs olyan hegyes fülünk és annyi mágánk, mint a tündéknek, vagy csodakezünk a motorokhoz, mint a törpéknek, vagy ezernyi ork haverunk, akik – már a hasonlóságunk miatt is – megmen-tik a bőrünket, és a trollok masszív test-felépítését és erejét (mennyire hasznos a sötét síkátorokban!) sem tudhatjuk magukénak. Amit mégis magukénak mondhatunk, az a város egyetlen fajaként meg-élt hosszú történelem, annak összes előnyével együtt.

A fellejzött történelemben egészen ötven évvel azelőttig a humán volt az egyetlen értelmes faj, és még mindig jóval többen vagyunk, mint a többiek együttvéve. Ez tesz minket az „etalonná”, amelyhez az összes többi fajt méri. Például a törpék alacsonyabbak a humánoknál, a többiek viszont magasabbak. Ha a trollokat tekintenénk az átlagnak, mindenki más alacsonynak számítana. Mi vagyunk az összehasonlítási alap, amivel automatikusan együtt járnak bizonyos kiváltságok is. Pedig igazából semmivel sem vagyunk „jobbak” a többi fajnál, de sokan – humánok és egyebek – ezt gondolják. Ennek egyaránt megvannak a jó és a rossz oldalai.

A dolog pozitív oldalát nézve (de legalábbis a gyakorlati szempontokat figye-

lembe véve) humánnak lenni annyit jelent, hogy szinte bár-hová megyek, hozzám hasonló emberek vesznek körül. A használati tárgyak az én méreteimre lettek tervezve: az épületek, ruhák, autók, billentyűzetek, kiberverek stb. Hacsak nem töltök el huzamosabb időt az Ork Alvilágban vagy Tir Tairngire-ben, ahol a humánok jelentéktelen kisebbségnek számítanak, senki sem fog a másságom miatt belém kötni. Ha egy bazi nagy puskával lemegyek az utcára, a hatóságok sokkal inkább továbbbengednek, mintha például troll lennék.

A másik oldalról viszont az emberek már hozzászoktak, hogy főként humán arcokat látnak maguk körül, ezért sokkal könnyebben ismernek fel valakit közülünk – ez pedig nem túl jó, ha olyan ipart űzöl, ahol sokkal előnyösebb, ha nem emlé-

keznek a fejedre. Azután itt vannak az előítéletek: Sokan az „emberek” alatt kizárólag a humánokat értik. A többi fajt „metahumán”-nak nevezik. Hogy félreérthetetlenül megkülönböztessék őket tőlünk; kaptak egy előtagot a nevükhöz, jelezve, hogy a humán az eredeti modell, a többi csak silány utánszat. Ha semmibe veszed az előítéleteket, és távol akarsz tartani magad az ilyen emberektől, nehéz idők várnak rád. A metahumánok többsége nem fog megbízni benned, mert már annyi gúnyolódást kaptak a felebarátaidtól, hogy azt feltételezik, te is ugyanolyan fanatikus vagy. Szóalj csak fel a metahumán jogok védelmében, és feltételezett

barátaid is ellened fordulnak mondván, hogy „elárulod a sajátjaidat”. Rádásul azok sem fognak neked köszönetet mondani, akikért szót emeltél; túlságosan el lesznek foglalva azzal, hogy megpróbálják kitalálni valódi motivációidat.

Mivel a többi faj egyedei eredetileg humánként születtek, vagy belőlük alakultak át, sokunk jó kapcsolatokat ápol a metahumánokkal. Azt hihetnéd, emiatt sokkal inkább elfogadhatóak a számunkra, de történelmünk során a tőlünk különböző embereknek mindig nehéz sors adatott meg. Ez így volt századokon át, és valószínűleg még egy darabig nem is lesz másképpen.

ORKOK

Csillag Stella, mágus

Az ork a legnépesebb, és legkevésbé tisztelt metahumán faj – ez a két tény nagy valószínűséggel szoros összefüggésben van egymással. Mivel magasabbak vagyunk a humánoknál, és súlyosabbak a tündéknél (az agyarainkról nem is beszélve), sokan félelemmel tekintenek ránk. Ez jelen-tősen megnehezíti az ismerke-



dést, ami szintén közrejátszik a félelem kialakulásában, mivel senki sem ismer minket igazából.

Számtalan tévképzet él rólunk az emberek fejében. Például a tudósok már évekkel ezelőtt megállapították, hogy az orkok éjszakai lények, de soha senki nem vette a fáradságot, hogy megkérdezze tőlünk, hogy a sötétséghez való vonzódás biológiai tényező, vagy egyszerűen annak a következménye, hogy olyan társadalomban élünk, amely nem szívesen lát minket napközben.

Legtöbb ismertetőjelünket egy hirtelen genetikai mutációnak köszönhetjük, melyet a köznyelv goblinizációként ismer. Fajunk negyven év feletti egyedei nem orknak születtek, hanem vagy a 2021. áprilisában be-

tömeges átalakuláskor, vagy pedig serdülőkorban változtak át. Akárhogyan is történt, gyakorlatilag az összes ma élő ork felnőttnek szembe kell néznie családjá, barátai és a társadalom visszautasító magatartásával, csupán azért, amivé váltak. Ez nem nagyon színesíti a világnézetünket, és van abban némi igazság, hogy már ott is ork-ellenes magatartást feltételezünk, ahol pedig annak nyoma sincs. De valószínűleg az emberek többsége jobban szeretné, ha nem is léteznénk, és mindent megtesznek, hogy a mindennapi tevékenységeiktől távol tartsanak minket.

A legtöbb helyen fajunk egyedei nehézségekbe ütköznek, ha munkát és lakást kívánnak találni, vagy be szeretnének illeszkedni egy nagyobb közösségbe. Az örökké jelenlévő diszkrimináció miatt számos ork lép a bűnözés útjára, mert ez az egyetlen lehetőségük rá, hogy fedél legyen a fejük fe-

lett, és kaja az asztalukon. Fiataljaink gyakran bandákba verődnek, védelmet biztosítva ezzel saját maguk számára a mostoha környezet ellen; ezek a csoportok potenciális fenyegetést látnak minden kívülállóban. Azután itt vannak a hozzám hasonló orkok, akiknek sokkal jobban értékelnék a ritka mágikus adottságait, ha nem ilyen külalakkal lennének megáldva. De sajnos mi egy „goblin” faj vagyunk, ezért másképpen kell kamatoztatnunk tehetségünket.

Mindezek csak megerősítik a társadalomban az orkokról kialakult negatív képet. Azok az orkok, akik – az elhíresült közhely szerint – megpróbálnak „a szabályokat betartva keményen dolgozni”, sokkal nehezebben szereznek megbecsülést másoknál. Leggyakrabban fizikai munkásként alkalmaznak minket, ahol méretünket és erőnket elismerik. Mivel majdnem olyan erősek vagyunk, mint a trollok, viszont nem olyan nagyok, ezért gyorsabban is mozgunk, és sokkal jobban beleillünk a humánok kényelméhez igazított környezetbe.

Hajlamosak vagyunk rá, hogy elkülönülve éljünk a többi fajtól, mivel azok úgyis elkerülnek minket. Kezdetben minden ork ott szerette volna folytatni, ahol előtte is élt: a társadalom sűrűjében. Manapság azonban már inkább saját fajuk társaságát keresik. Sokan szeretnék, ha a tündékhez hasonlóan nekünk is saját nemzetünk lenne. Az ork szervezetek rengetegféleképpen próbálják javítani az életszínvonalunkat, és úgy tűnik, minél több született ork éri el a nagykorúságot, a helyzet annál biztatóbb. Minél inkább kifejlődik kultúránk és sajátos szokásaink, annál nagyobb esélyünk van rá, hogy mások is megértsenek minket. Az akarat pedig meghozza a gyümölcsét: az ork asszonyok igen gyakran szülnék ikreket, ami a világ leggyorsabban szaporodó népévé tesz minket. Előbb vagy utóbb a többi fajnak megegyezésre kell velünk jutnia.

TROLLOK

Daniel, Medve sámán

Biztosan csodálkozol, hogy ez az íromány egyáltalán olvasható. Talán valami olyasmit



vártál, hogy „LÉCCI SZERESSÉ” MINKET, JÓK VAGGYUNK.” Bocs, de a troll kifejezés nem egyenértékű az agyhalottal, attól függetlenül, hogy mit gondol az emberek többsége. Ha tényleg annyira buták lennénk, mint azt feltételezik, nem lenne annyi troll vadász. Már rég belehaltunk volna saját idiotizmusunkba.

A legtöbben párhuzamot vonnak a méret és az ostobaság közé, azt feltételezve, hogy a nagyságunk miatt törvényszerűen idióták is vagyunk. Komédiák százai fordul elő, hogy a kis okos megleckézteti a nagy erőset, és emiatt az emberekben nem teng túl a trollok iránti tisztelet. A „buta, mint a föld” hozzáállás másik kiváltó oka valószínűleg a fogszorunk. Az orkokhoz hasonlóan agyaraink vannak, és a többi fogunk is különböző formájú. Ezért olyan mély és modulálatlan a beszédünk, és ezért hangzik annyira furcsának mások fülében. A legtöbb troll, aki a humánok ízlésének megfelelően beszél, alapos fogászati kezelésen esett át.

A méretünk egyéb zavarba ejtő problémákat is okoz. A trollok számára a mindennapi élet is igen kényelmetlen – fizikailag és társadalmilag egyaránt. Minden sokkal kisebb emberek számára épült: nem férünk be az apró autókba, vagy a koporsószállók fülkéibe. Nem tudjuk beleprésszeli magunkat az átlagos méretű székekbe, és nem férünk hozzá az asztalokhoz sem; ezért van az, hogy nagyon kevés troll dolgozik irodákban. Gyerekeink sok helyen nem járhatnak a normál iskolákba. Ha visszafogottan akarok fogalmazni, akkor is a „Kérlek, ne verj össze!” az emberek legenyhébb kifejezése, ha először találkoznak egy trollyal. Igazából sokkal kevésbé vagyunk erőszakosak, mint a többi faj; a méretünk általában elég hozzá, hogy ellenfeleink a harc helyett inkább a menekülést válasszák. Szerencsére csak ritkán csinálnak belőlünk bűnbakot, de ez főleg annak köszönhető, hogy nagyon kevesen vagyunk. Ott van az a rengeteg ork, akit utálni lehet.

Nem mintha a trolloknak nem kellene szembesülniük a nagymértékű bigottsággal. Többségünk a városon kívül él, részben mert ott megfelelő életteret találunk magunknak, de főként az előítéletek és gyanúsítgatások miatt. Egy olyan főbérletet találni, aki bármilyen lakást is kiad nekünk, nem kis teljesítmény, pláne abból a fajtából, aki nem a normális bérleti díj duplájával próbál megválni (mondván, hogy a súlyunk megrongálja a padlót). És ha még akadna is ilyen ember, a lakások többsége nem alkalmas rá, hogy egy troll család éljen bennük.

A vadon élő trollok kifejlesztettek egy sajátos kultúrát – egy vad, primitív életformát, amely halványan a tündék közt manapság oly divatos törzsi „vissza a természethez” felfogásra emlékeztet. A városi humánok némelyike ezt feletébb romantikusnak tartja, ami nem könnyíti meg a többi troll dolgát, akik egyszerűen csak szeretnének beilleszkedni. Egy átlagos városi troll általában olyan munkát kap, ahol főként az erejére van szükség – például kidobóembernek szerződik a helyi kocsmába. Másokat a szervezett bűnözés csábít magához, ahol a szakma legkeményebb izomfiúiként szereznek maguknak elismerést. Azok a trollok, akik elkeseredetten igyekeznek elkerülni, hogy nagydarab, buta barlanglakóknak nézzék őket, gyakran

átesnek a ló túlsó oldalára, és túlságosan is csiszoltak lesznek abbéli igyekezetükben, hogy minél kevésbé látszódnak troll-szerűnek. A mai komédiások kedvenc témája a teáscsészével szerencsétlenkedő, vagy elegáns estélyiben páváskodó troll. De azt hiszem, még ezt is szívesebben látom, mint bármilyen másik variációt a tompaagyú melákról, akit egy vékony kölyök megint átvágott a palánkon.



KARAKTERGENERÁLÁS



Képzelőerőddel, valamint a *Shadowrun* elkezdéséhez szükséges alapismeretekkel felvértezve elérkezett az ideje, hogy létrehozz egy karaktert. A karakterek csupán néhány papírra leírt számból állnak egészen addig, amíg életet nem adsz nekik. Ezért már jóval a játék kezdete előtt érdemes elgondolkodnod róla, milyen fajta karakterrel szeretnél játszani. Ez nem túl bonyolult feladat: szereted a trollokat? Érdekesnek találod a dekásokat? Úgy gondolsz, egy varázsló felel meg leginkább az elképzeléseidnek? Vagy esetleg egy megrögzött hazudozóval szeretnél játszani, aki könnyedén lyukat beszél mások hasába? Talán nem is annyira számítanak a jellemzők, amíg nála van a játék leghalálosabb fegyvere? Az is lehet, hogy egy nagy dumás, varázsló trollnak kellene cipelnie azt a fegyvert...

Amint körvonalazódott az elképzelésed, kiválaszthatsz egyet az előre generált példakarakterek közül, de lehetőség van akár készíteni is egyet magadnak a szabályok alapján. Ha csak most kezdted a *Shadowrun*-t, és rögtön játszani szeretnél, legjobb választás egy példakarakter használata. A saját karakter elkészítése jóval több ideig tart, cserébe azonban pontosan olyanná formálhatod, amilyennek előzetesen elképzelted.

PÉLDAKARAKTEREK

A példakarakterek ismertetését a 64. oldalon találod. Ezek a minták az árnyakban élő karakterek legáltalánosabb típusainak hátterét és részletes leírását ismertetik. A karakterek csak sztereotípiák, korántsem ölelik fel a *Shadowrun*-ban választható összes karaktertípust. Ahogy már korábban leírtuk, nem többek néhány számnál egy papírlapon; hogy életet leheli beléjük, olyan személyiséggel és háttérrel ruházod fel őket, amilyennel jónak látod.

A példakarakterek az ebben a fejezetben ismertetett karaktergenerálási szabályok figyelembevételével készültek. Mindegyiknél feltüntettük a fajt, a tulajdonságokat és a felszerelést (beleértve a kibervereket is), valamint egy rövid ismertetőt, hogy megkönnyítsük a velük való játékot. Ha még nem vagy járatos a karaktergenerálásban, vagy nincsenek kialakult elképzeléseid, ezek a példakarakterek betekintést nyújthatnak számodra abba, hány különböző fajta árnyvadász létezik.

A 65-80. oldalon található alaptípusokról bővebb információt a *Példakarakterek karakterlapjai* fejezetben találsz, a könyv végén. Ezek a karakterlapok minden szükséges információt tartalmaznak a karakterekről, beleértve a felszerelést, kapcsolatokat, életvitelt és kockatartálékokat is. A karakterlapok és a példakarakterek segítségével akár azonnal leülhetsz *Shadowrun*-t játszani.

Ha egy példakarakter felkelti az érdeklődésed, de a faj-, vagy szakértelem választás nem egészen illik össze a te elképzeléseiddel, akkor bizonyos esetekben könnyebb egy saját karaktert generálni, mint az alaptípusokat módosítani.



EGY ÁRNYVADÁSZ LÉTREHOZÁSA

Saját karaktered megalkotásához a fontossági rendszer szerint elkészített szabályokat kell figyelembe vened. Ez az egyszerű rendszer számos lehetőséget nyújt az igényeidnek megfelelő karakter létrehozásához. A példakaraktereket szemügyre véve kialakíthatod elképzeléseidet, és elkészítheted azok variációit (ha esetleg szívesebben játszanál troll sámánnal, vagy úgy gondold, hogy egy tünde bandatag az egyedüli járható út).

Legjobb, ha már rendelkezel bizonyos határozott elképzelésekkel karakteredet illetően. A fontossági rendszer nem véletlenszerű; a legkevésbé fontostól a legfontosabbig te választod ki karaktered számára a kategóriákat. Hogy teljes mértékben kihasználhasd a rendszer lehetőségeit, talán érdemes először egy kis szint adni a karakternek, kidolgozni személyiségét és hátterét. Mit csinál a karaktered, és miért?

Például kidolgozhatsz egy olyan karaktert, aki egykor társasági kutatóként dolgozott, de elrabolták. A cég – ahelyett, hogy megmentette volna – megpróbálta eltenni láb alól. Ő azonban elsőként foglyul ejtői és a bérnyílások elöl, és azóta az utcán, árnymelőkből él. Kutatói tapasztalata következtében jól ért az elektronikához és a robbantáshoz, valamint alapvető számítógépes ismeretekkel is rendelkezik (bár nem dekás). Rengeteg kapcsolata megmaradt, és egykori munkájából adódóan képes megfelelően alkalmazni az emberiség által ismert leghalálosabb mérgek némelyikét. Sajnos a fegyverek használatában nincs túl nagy jártassága.

Azonban kedvenc képregényed vagy akcióhősöd mintájára is megalkothatod karakteredet. Használd a képzelőerőd. Minél kidolgozottabb a karakter háttere, annál könnyebb és gyorsabb lesz a létrehozása.

De ha úgy látod jónak, ezeket a kérdéseket mind nyitottan hagyhatod, és csak a karaktergenerálás folyamán találd ki karaktered személyiségét és hátterét. Ebben az esetben csupán a legszükségesebb dolgokkal kell tisztában lenned – például, hogy mágussal szeretnél játszani. Az ilyesfajta karaktergenerálás némi rugalmasságot követel meg; készülj fel rá, hogy döntéseidet menet közben kell megalkotnod és beillesztened a folyamatba. Végeredményként érdekes, sokszínű karakterek szülehetnek, nem egy esetben igen különlegesnek számító kombinációkkal.

A FONTOSSÁGI RENDSZER

A fontossági rendszer használatakor karaktergenerálás során minden kategóriához egy fontossági szintet kell rendelned. A fontossági szintek A-tól (a legfontosabb) E-ig (a legkevésbé fontos) terjednek. A kategóriák a karaktergenerálás alapkövei: Faj, Mágia, Tulajdonságok, Szakértelmek és Erőforrások. A te dolgod, hogy karaktered igényei szerinti sorrendbe rakd ezeket a kategóriákat. Ha például a fenti példában közölt kutatót szeretnéd elkészíteni, akkor a Mágia kerülne a legutolsó helyre (D vagy E), míg a Szakértelmek az elsőre (A).

A két legfontosabb választás a karaktered faja, és hogy mágikusan aktív-e. Ezek a döntések nagyban kihatnak a többi választásodra is.

KARAKTERGENERÁLÁSI TÁBLÁZAT

Fontosság	Faj	Mágia	Tulajdonságok	Szakértelmek	Erőforrások
A	—	Varázsló	30	50	1.000.000 ¥
B	—	Adeptus	27	40	400.000 ¥
C	Troll/Tünde	Specializált varázsló	—	34	90.000 ¥
D	Törpe/Ork	—	21	30	20.000 ¥
E	Humán	—	18	27	5.000 ¥

Az öt fontossági szint mindegyikét (A, B, C, D, E) hozzá kell rendelni valamelyik kategóriához. Ezek bárhogyan eloszthatók. Ha most hozod létre legelső karakteredet, akkor olvasd el figyelmesen az ebben a fejezetben leírtakat. A Karaktergenerálási táblázatban azt is megnézheted, hogy különböző fontossági szintek hozzárendelése melyik kategóriában mit eredményez.

FAJ KIVÁLASZTÁSA

Ez a kategória karaktered fajtát határozza meg (humán, tünde, törpe, ork, vagy troll). Minden faj rendelkezik bizonyos előnyökkel és hátrányokkal. A választáskor a fajnak megfelelő fontossági szintet kell a kategóriához rendelned (humánoknál E, törpéknél és orkoknál D, tündéknél és trolloknál pedig C). Bár a C és D fontossági szintekhez két-két faj is tartozik, karakterednek ezekből természetesen csak egyet választhatsz.

Mindegyik metahumán típushoz más tulajdonság módosítók és különleges képességek tartoznak (56. oldal, Faji módosítók táblázat).

Két példakarakterünk, a tünde titkosügynök és a troll harci mágus létrehozásánál először a fajuknak megfelelő fontossági szintet rendeltük a karakterekhez. Mivel egy tündéről és egy trollról volt szó, mindketten C fontosságot kaptak a fajra.

MÁGIKUS KÉPESSÉGEK KIVÁLASZTÁSA

Felébredt (mágikusan aktív) a karaktered, vagy sem? Ha nem, akkor a Mágiát bármelyik fontossági szinthez rendelheted, amelyet még nem foglal le a Faj. A legtöbb esetben ilyenkor érdemes a legalacsonyabb fontossági szinthez rakni, hogy a többi kategóriából nagyobb előnyöket élvezhess.

Ha felébredt karakterrel szeretnél játszani, akkor a kiválasztott fontossági szint attól függ, hogy teljes értékű varázslóról, specializált varázslóról, vagy adeptusról van-e szó.

Teljes értékű varázslók

A teljes értékű varázslók képesek varázsolni (Varázslás), szellemeket idézni (Idézés), mágikus fókuszokat használni, valamint asztrálisan érzékelni és projektálni. Bővebben a 160. oldalon olvashatsz róluk, de a példakarakterek között is találsz néhány teljes értékű varázslót.

A teljes értékű varázslók kezdő karakterként 25 Varázsponttal rendelkeznek. Ebből vásárolhatnak varázslatokat; ahányas a varázslat szintje, annyi pontot kell rá elkölteni. Ezenkívül a teljes értékű varázslók karaktergeneráláskor Karma helyett a Varázspontokat is elkölthetik fókuszok megkötésére (az átváltási arány szintén 1 pont/fókusz szintje). A ké-

sőbbikben azonban már csak Karma felhasználásával lehet varázslatokat tanulniuk és fókuszokat megkötniük. (A varázslatok kiválasztásáról bővebben a 60. oldalon, *Az erőforrások elosztása* fejezetben olvashatsz.)

A játékosok a karaktergenerálás során vásárolhatnak plusz Varázspontokat 25.000¥/pont értékben, de nem léphetik túl az 50 pontot. A Varázspontok nem válthatók pénzre.

A játékosok arra is költhetik Varázspontjaikat, hogy megidézt szellemekkel kezdjék a játékot. Ahányas erejű a szellem, annyi pontot kell rá elkölteni, a szolgálatok pedig további két-két pontba kerülnek. Például ha a karakter egy 4-es erejű légelementállal szeretné kezdeni a játékot, melytől négy szolgálatot kérhet, akkor maga a szellem 4 pontba fog neki kerülni, a szolgálatok pedig 8-ba, azaz összesen 12-be. A szellemekről és szolgálatokról bővebben lásd az *Idézés* fejezetet a 184. oldalon.

A kezdő varázslóknak egyik varázslatuk, fókuszuk vagy szellemük sem lehet 6-os erejűnél nagyobb. Ezenkívül nem kezdenek a játékot hat szellemnél többel, illetve egyik szellemtől sem kérhetnek hat szolgálatnál többet.

A teljes értékű varázslók a sámáni vagy hermetikus tradíciót követik (lásd lejjebb: *Mágus vagy sámán?*).

Specializált varázslók

A specializált varázslók tradíciójuk egy bizonyos elemére szűkítették tanulmányaikat, ezért képességeiknek a teljes értékű varázslókéhoz képest vannak bizonyos megszorításai. Korlátozott mértékben képesek varázsolni (Varázslás), szellemeket idézni (Idézés), illetve fókuszokat használni. Asztrálisan érzékelni igen, de projektálni már nem tudnak. A specializált varázslók részletes leírását a 160. oldalon olvashatod. Azok a játékosok, akik specializált varázslóval szeretnének játszani, a karaktergenerálásnál gondosan jegyezzék meg az ilyen karakterekre vonatkozó előnyöket és hátrányokat, és csak úgy kezdjenek el játszani, ha teljesen tisztában vannak ezekkel a korlátozásokkal.

Minden specializált varázsló 35 Varázspontot kap kezdéskor. Újabb pontokat (maximum 50-ig) 25.000¥/pont értékben vásárolhatnak. Akárcsak a teljes értékű varázslók esetében, Varázspontok csak karaktergeneráláskor vásárolhatók, és a pontok nem válthatók pénzre. A Varázspontokból ilyenkor megköthetnek fókuszokat is, illetve idézhetnek szellemeket (lásd *A karakter fejlesztése*, 244. oldal), azonban később ezt már ők is csak Karmából tehetik meg (lásd *Idézés*, 184. oldal).

A teljes értékű varázslókhoz hasonlóan a specializált varázslók sem kezdenek a játékot 6-os erejűnél nagyobb varázslatokkal, fókuszokkal vagy szellemekkel (illetve szellemként hatnál több szolgálattal).

A specializált varázslók a sámáni vagy hermetikus tradíciót követik.

Adeptusok

Az adeptusok teljesen másképp alkalmazzák mágijukat, mint a varázslók egyéb fajtái. Testüket és elméjüket használják az energia közvetítőjéül; nem varázsolnak, nem idéznek szellemeket, és nem képesek elérni az asztrális síkot (kivéve, ha rendelkeznek az Asztrális érzékelés képességgel). Ehelyett varázserejükkel inkább fizikai és mentális képességeiket

fejlesztik. Minden ilyen képesség ún. Képességpontokba kerül, melyeket a karakter elkészítésekor kell elkölteni (az adeptusok képességeinek árait lásd a 168. oldalon). Minden kezdő adeptus a Mágia tulajdonságával megegyező Képességpontot kap – az esetek többségében 6-ot. Az adeptusok NEM vásárolhatnak további pontokat.

Mivel az adeptusok nem képesek varázsolni, nem kapnak Varázspontokat. Használhatnak fegyver fókuszokat, de csak akkor köthetik meg őket, ha már rendelkeznek a megfelelő mennyiségű Karmával (a fegyver fókuszokról bővebb információért lásd a 190. oldalt). Az adeptusok saját tradíciójukat, a test útját követik.

Az adeptus részletes leírását a *Mágia* fejezetben, a 168. oldalon olvashatod, a *Példakarakterek* fejezetben pedig le is közzeltünk egyet.

Mágus vagy sámán?

Ha úgy határozta, teljes értékű vagy specializált varázslóval játszol, el kell döntened, karaktered melyik mágikus utat kövesse: a hermetikus tradíciót (mágusok), vagy a sámáni tradíciót (sámánok). A kettő közötti különbség a mágia természetének látásmódjában rejlik, melyet a 162. és 167. oldalon részletesebben is kifejtünk. A mágusok hajlamosak egyfajta elvont rejtvényként tekinteni a mágiaira: formulák, sablonok, valószínűségek. A sámánok ugyanakkor nagyon is élő hatalomnak veszik a mágia, melyhez egy totemnek nevezett támogatón keresztül juthatnak hozzá. Ha sámánnal játszol, választanod kell egy totemet; a választható totemeket a 162. oldalon tekintheted meg. Minden totem rá jellemző előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik; a játékosnak ezeket jól észben kell tartania, különösen varázsláskor (*Erőforrások elosztása*, 60. oldal).

A tünde titkosügynök Mágijához igazán könnyű fontossági szintet rendelni. Mágikusan nem aktív, így az kapja a lehető legalacsonyabb prioritást: E-t. Ezzel már ki van osztva neki a C (tünde) és az E (Mágia).

A troll harci mágus mágikusan aktív karakter. Teljes értékű varázslót akarunk belőle csinálni, ezért az A fontossági szintet rendeljük a Mágijához. A harci mágus így rendelkezik egy A (Mágia) és egy C (troll) szinttel. A troll a hermetikus tradíciót követi, ezért nem kell számára totemet választanunk. Teljes értékű varázslóként a troll 25 pontot költhet el varázslatokra.

TULAJDONSÁGOK KIVÁLASZTÁSA

A tulajdonságok azok a számok, melyek meghatározzák karaktered értékeit. A Tulajdonságok kategóriához rendelt fontossági szinttől függ, hány pontot oszthatsz szét hat fő tulajdonságod között: Test, Gyorsaság, Erő (fizikai tulajdonságok), Intelligencia, Akaraterő és Karizma (mentális tulajdonságok). A másik három tulajdonság – Esszencia, Mágia és Reakció – értéke egyéb tényezőktől függ. Minél magasabb fontosságot rendelsz a Tulajdonságok mellé, annál több szétosztható ponttal gazdálkodhatsz. Egyik tulajdonságra sem lehet 6-nál több, vagy 1-nél kevesebb pontot rakni.

A karakter faja is módosíthatja a tulajdonságait, a 56. oldalon látható Faji módosítók táblázat szerint. A humánoknak nincsenek fajból adódó előnyeik vagy hátrányaik. Egyik ka-

FAJI MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT

Faj	Módosítók
Törpe	+1 Test, +2 Erő, +1 Akaraterő, Hőlátás, Ellenállás (+2 Test) mindenfajta betegséggel és méreggel szemben
Tünde	+1 Gyorsaság, +2 Karizma, Éjszakai látás
Ork	+3 Test, +2 Erő, -1 Karizma, -1 Intelligencia, Éjszakai látás
Troll	+5 Test, -1 Gyorsaság, +4 Erő, -2 Intelligencia, -2 Karizma, Hőlátás, +1 elérés Fegyveres/egyvertelen harcban, Bőrpáncélzat (+1 test)

rákter sem kezdheti a játékot 6-nál magasabb tulajdonságokkal (természetesen a módosítók hozzáadása előtt), illetve egyik fizikai, vagy mentális tulajdonsága sem mehet 1 alá. Az Esszenciára, Mágiára és Reakcióra az alább ismertetett, külön szabályok vonatkoznak.

A faji módosítók hozzáadása után kapott értékek alkotják a karakter természetes tulajdonságait, és ezt kell beírni a karakterlapra is. Bármilyen, varázslatok vagy kiberverek általi változtatás után létrejött eredmény módosított tulajdonságának számít. Ezt az értéket zárójelben írd a természetes tulajdonság mögé.

Az Esszenciára, Mágiára és Reakcióra az alábbi szabályok vonatkoznak:

Esszencia: Minden karakter 6-os Esszenciával indul, melyet a kibernetikus beültetések csökkenthetnek. (Az Esszencia más módon is csökkenhet, de nem a kezdő karaktereknél.) Egyetlen karakter sem kezdhet 6-nál magasabb Esszenciával, és nem lehet az érték 0, vagy annál kevesebb sem. A 0-s Esszencia azt jelenti, hogy a karaktered halott, és egy halott karakterrel nem könnyű játszani.

Mágia: A Mágia az egyetlen tulajdonság, amely akár 0 is lehet – könnyen előfordulhat, ha mágikusan nem aktív karakterrel játszol. Ha a Mágia mellé nem az E fontossági szintet rendelted, akkor a karaktered Mágia értéke a lefelé kerekített Esszenciájával egyenlő. A kiberverek beültetése csökkenti az Esszenciát, és ezáltal a Mágiát is; ha például annyi kiberver van benned, hogy a karaktered Esszenciája 4,5-re csökken, akkor a karakter Mágia értéke 4 lesz. Ez a fő ok, amiért a varázslók tartózkodnak a kiberverek használatától.

Reakció: A Reakció a Gyorsaság és az Intelligencia összegének felével egyezik meg, lefelé kerekítve. Például egy 4-es Gyorsaságú és 5-ös Intelligenciájú karakter Reakciója 4-es lesz ($5 + 4 = 9, 9 / 2 = 4,5$, lefelé kerekítve 4).

A titkosügynöknek munkája elvégzéséhez sokkal inkább Szakértelmekre és Erőforrásokra, mint a nyers Tulajdonságokra van szüksége, ezért a Tulajdonságokhoz a lehető legkisebb fontossági szintet rendeltük. Történetesen ez a D, azaz 21 pontot oszthatunk szét a tulajdonságai között. Mivel a karakter tünde, automatikusan kap +1-et a Gyorsaságához és +2-t a Karizmájához, ami nagyon jól jön a pontok szétosztásakor.

Először is úgy döntünk, hogy a titkosügynöknek magas Karizmára van szüksége arra az esetre, ha baj esetén erő alkalmazása nélkül akarna bejutni, illetve távozni bizonyos helyekről. Ezért 4 pontot adunk a Karizmára. A +2 faji módosító 6-ra növeli ezt az értéket. Az Intelligenciát és a

Gyorsaságot is fontosabbnak tartjuk az Erőnél és a Testnél, így hát 4-4 pontot teszünk oda is. A +1 faji módosító a Gyorsaságot is megnöveli 5-ösre. Ezután 3-3 pontot adunk az Erőre és Testre. 18 pontot használtunk fel, így a maradék 3-at az Akaraterő kapja.

Most következik az Esszencia, a Mágia és a Reakció meghatározása. A kezdeti Esszencia 6; mivel a karakternek nincs kibervere (még), ennyi is marad. A Mágia 0, mert a karakter

mágikusan nem aktív, és az E fontosságot tettük a Mágiára. A Reakció kiszámolásához összeadjuk a Gyorsaságot és az Intelligenciát, majd az eredményt elosztjuk kettővel, és lefelé kerekítjük. Pofonegyszerű: $5 + 4 = 9$, és $9 / 2 = 4,5$, ami lefelé kerekítve 4.

A harci mágusnál ez egy kissé másképpen néz ki. Mivel egy troll faji módosítói nagymértékben sújtják a mentális tulajdonságokat (melyek pedig a mágia használatánál fokozottan szükségesek), de ugyanakkor növelik a fizikaiakat, ezért megpróbáljuk minél jobban megnövelni a mentális tulajdonságok értékeit. A Tulajdonságok mellé a B fontossági szintet rendeljük, azaz 27 ponttal gazdálkodhatunk. Azt szeretnénk elérni, hogy a mágia használatához szükséges tulajdonságok magasak legyenek, ezért egyaránt 6-6 pontot osztunk az Akaraterőre, a Karizmára és az Intelligenciára, ami azt jelenti, hogy trollunk Karizmája és Intelligenciája a faji módosítónak köszönhetően 4-re változik.

Ezután következnek a fizikai tulajdonságok. A trollok automatikusan +5-öt kapnak a Test tulajdonságukra, mi csak egy pontot osztunk rá, így a végeredmény 6 lesz. Az Erőhöz +4 pont adódik, tehát újabb két pont után szintén 6-ra változik az értéke. Maradt még 6 pontunk, amit a Gyorsaságra teszünk. A -1-es faji módosító hozzáadása után a tulajdonság 5 marad.

Mivel a harci mágus mágikusan aktív, Mágia értéke 6 lesz, akárcsak az Esszenciája. Nehézséges trollunk Reakciója pedig 4-re jön ki ($5 + 4 = 9, 9 / 2 = 4,5$, lefelé kerekítve 4).

A titkosügynök így néz ki: A troll harci mágus pedig így:

	Végleges tulajdonságok	Elköltött pontok (21)		Végleges tulajdonságok	Elköltött pontok (27)
Test	3	3	Test	6	1
Gyorsaság	5	4	Gyorsaság	5	6
Erő	3	3	Erő	6	2
Karizma	6	4	Karizma	4	6
Intelligencia	4	4	Intelligencia	4	6
Akaraterő	3	3	Akaraterő	6	6
Esszencia	6	—	Esszencia	6	—
Mágia	0	—	Mágia	6	—
Reakció	4	—	Reakció	4	—

A titkosügynöknel már elhasználtuk a C (Faj), D (Tulajdonságok) és E (Mágia) fontossági szinteket, a harci mágusnál pedig az A (Mágia), B (Tulajdonságok) és C (faj) szinteket.

SAKÉRTÉLMÉK KIVÁLASZTÁSA

A szakértelmek azt mutatják meg, hogy mihez ért a karaktered, és mennyire jól képes végrehajtani bizonyos feladatokat. Az árnyakban sokkal fontosabb a gyakorlati, mint az elméleti tudás, ezért a karaktergenerálás során kapott Szakértelm-pontokat csak Aktív szakértelmekre költheted el. Akárcsak a Tulajdonságok esetében, itt is minél nagyobb fontossági szintet rendelsz mellé, annál több szétosztható pontod lesz.

A szakértelmek fajtái

A Shadowrunban a szakértelmeket három kategóriába osztottuk – Aktív szakértelmek, Ismeret szakértelmek és Nyelvi szakértelmek.

Az Aktív szakértelmek általában valamilyen tevékenységet foglalnak magukba. Az Atlétika, Pisztolyok, Motor, Varázslás, Tárgyalás, Etikett, vagy bármelyik másik szakértelm, amely a karakter egy bizonyos cselekedetével jár együtt (beleértve az Építés/Javítás szakértelmeket), Aktív szakértelmeknek számít. A Shadowrun Aktív szakértelmeinek listáját a 85. oldalon, a Szakértelmek fejezetben ismertjük. Az Ismeret szakértelmek – mint azt a név is mutatja – a karakter ismereteit foglalja magába. Ezek az ismeretek származhatnak tanulás során könyvekből, hobbik által, vagy személyes tapasztalatból. Az Ismeret szakértelmek adnak szint karaktered hátterének, keltik életre a leírt számokat. A Nyelvi szakértelmek a karaktered által ismert nyelveket mutatják meg.

A karakterek a játék folyamán új szakértelmeket sajátíthatnak el, illetve fejleszthetik a már meglévőket.

Aktív szakértelmek vásárlása

A Szakértelmek fejezet bármelyik Aktív szakértelmét kiválaszthatod karaktered számára. Legegyszerűbb, ha először leírod azokat a szakértelmeket, amelyeket elképzeltél a karakterednek, majd utána eldöntöd, melyikhez mennyire értesz. Minél több pontot osztasz az egyes szakértelmekre, annál több kockával dobhatsz, amikor sor kerül a használatára.

A szakértelmek költsége a Szakértelmek árai táblázatban van feltüntetve. Mivel minden egyes szakértelmepontot külön kell megvásárolni, a szakértelmek árai a hozzájuk rendelt tulajdonságok értékétől függően variálódhatnak (lásd 82. oldal, Szakértelmek fejezet). A kapcsolt tulajdonság értékével megegyező, vagy annál alacsonyabb szakértelm szint esetén minden pont 1 Szakértelm pontba kerül. A kapcsolt tulajdonság értékénél magasabb szakértelmeknél pedig minden tulajdonságérték feletti pont 2 Szakértelm pontot ér.

A szakértelmek kiválasztásánál a következőket kell figyelembe venni:

- A Mágikus szakértelmeket (Varázslás, Idézés) csak olyan karakterek használhatják, akiknek a Mágia tulajdonsága magasabb 0-nál.
- Egyik karakter sem indulhat 6-nál magasabb alapszakértelmekkel (illetve 7-nél magasabb specializációval).
- Egyik alapszakértelm szintje sem süllyedhet 1 alá. „Nullás” szint esetén a karakter nem birtokolja azt a szakértelmet.

- Nem „menthetsz át” Szakértelm pontokat. A karaktergenerálás után megmaradt pontok elvesznek.
- Az Aktív és az Ismeret Szakértelm pontok nem cserélhetők fel egymással.

Dave Atlétikát akar felvenni a karakterével. Az Atlétika szakértelm a Test tulajdonsághoz van kapcsolva (lásd Szakértelmek és hozzárendelt tulajdonságok táblázat, 82. oldal). A karakter Teste 3-as, és Dave 6-os Atlétikát szeretne neki. 3-as szintig minden pontnyi Atlétika szakértelm 1 Szakértelm pontba kerül, a maradék három pedig 2-2 pontba. Dave így összesen 9 Szakértelm pontot költ el Atlétikára (3-at az első három pontért, 6-ot pedig a második háromért).

Specializáció

Minden szakértelm általános – karaktered a Pisztolyok szakértelmekkel bármilyen pisztolyt képes használni, illetve Motor szakértelmekkel bármilyen motort képes elvezetni. Ha azt szeretnéd, hogy karaktered valamiben kitéjűn, hogy bizonyos szakértelmekben mindenki másnál egy kicsit jobb legyen, akkor specializálódhat. A specializációnak nincs többletköltsége, azonban a karaktergenerálásnál minden szakértelmhez csak egy specializáció tartozhat.

Karaktered minden alapszakértelmén belül kiválaszthatasz egy bizonyos területet, amelyre a karakter specializálódik. Például a karakterednek már van Pisztolyok szakértelme, de szeretnéd adni neki egy fegyverspecializációt – egy bizonyos típusú pisztolyt, melyet az összes többinél jobban tud használni. Így döntesz, a Pisztolyok alapszakértelm mellé karaktered az Ares Predator használatára fog specializálódni.

A specializáció és a módosított alapszakértelm szintjének megállapításához először is meg kell vásárolni az alapszakértelmet. A specializáció (a szakértelm egy területe) ennél a szintnél +1-gyel magasabb lesz, de ugyanakkor 1-et le is kell vonni az alapszakértelméből, mivel a karakter főként a specializáció fejlesztésére fordította figyelmét, azaz nyilvánvalóan nem tudott annyi időt szentelni a szakértelm többi részére. A játék folyamán mindkét érték tovább fejleszthető. A specializációról bővebben a 82. oldalon, a Szakértelmek fejezetben olvashatsz.

Titkosügynökünk Szakértelmeihez az A Fontossági szintet rendeljük, így 50 pontból vásárolhatunk neki Aktív szakértelmeket. Tudjuk, hogy munkája elvégzéséhez villámgyorsan, csendesen, és alkalomadtán stílusosan kell beilletve kijutnia bizonyos helyekről, ezért a következő szakértelmeket választjuk: Lopakodás, Atlétika, Elektronika (a riasztórendszerek semlegesítéséhez). Fegyvertelen harc, Bunkók (az utóbbi kettő azért, hogy szükséghelyzetben gyorsan tudjon reagálni), Pisztolyok (önvédelem, ha tűz-

SAKÉRTÉLMÉK ÁRAI TÁBLÁZAT

A szakértelm szintje:

Kisebb vagy egyenlő a hozzárendelt tulajdonság szintjénél
Nagyobb, mint a hozzárendelt tulajdonság szintje

Pontonkénti ár:

1 Szakértelm pont
2 Szakértelm pont

ISMERET SZAKÉRTELMEK KATEGÓRIÁI

Kategória	Ismeret típusa
Utcai	Az utcai kapcsolatok révén megszerzett ismeretek. Ezek a szakértelmek egy bizonyos helyre vagy városra vonatkoznak. Példák: Bandajelzések, Bünszervezetek, Csempeszűtvonalak, Szekták.
Iskolai	A könyvekből szerzett és iskolákban szerzett tudás, a tudományoktól és a történelemtől kezdve, az irodalmon keresztül egészen a művészetekig. Példák: Biológia, Orvostudomány, Kémia, Politika, Filozófia, Költészet, Történelem, Zene.
Hatodik világbeli	A Shadowrun kiegészítőiben leközölt háttérinformációk, a felébredt világban élő emberek által birtokolt tudás. Példák: Kibertechológia, Metahumánok, Mágia, Sárkányok, Paranormális állatok.
Háttér	Minden Aktív szakértelem rendelkezik egy hozzá tartozó Háttér szakértelemmel, amely inkább az elméleti tudnivalókat foglalja magába. Példák: Számítógépek, Elektronika, Varázslás, Idézés, Robbantás.
Érdeklődés	A karakter hobbjai, és minden olyan dolog, ami iránt valamilyen mértékben érdeklődik. Használ a fantáziát! Példák: Fafaragás, Városi foci csapatok, Sci-fi műérzet chipek, Tünde borok.

harcra kerül a sor), valamint Tárgyalás (megszerezni a szükséges információkat). Ha marad még pontunk, esetleg hasznos lehet még valamilyen jármű szakértelem; a Számítógépek szakértelem is jól jöhet.

A Lopakodásra, Atlétikára, Fegyvertelen harcra és Bunkókra egyaránt 6-6 pontot adunk. A Lopakodás hozzárendelt tulajdonsága a Gyorsaság (5), az Atlétikáé a Test (3), a Fegyvertelen harc és a Bunkók pedig az Erő (3).

A 6-os Lopakodás szakértelem 7 pontba fog kerülni; 1-1 Szakértelem pont az első öt pontért, és további 2 a maradék egyért. Az Atlétika, Fegyvertelen harc és Bunkók egyaránt 9-9 Szakértelem pontba kerülnek. A négy szakértelem így összesen 34 pontot ér, amit egy kicsit soknak találunk, ezért csökkentjük az alap harci szakértelmeket, és inkább specializálódunk. A Fegyvertelen harc és a Bunkók szakértelmek visszaesnek 4-re; így már csak 5-5 Szakértelem pontba kerülnek majd, és elköltött pontjaink száma is 26-ra csökken.

Azt szeretnénk, hogy karakterünk a Rúgásokra, a Fegyvertelen harc egyik területére specializálódjon. A Rúgások specializációként 5-ös szinttel kezd (4 + 1), míg a Fegyvertelen harc lecsökken 3-ra. Következő választott specializációnk a Kábító bot, amely szintén 5-ös lesz, viszont a Bunkók alapszakértelem szintje 3-ra változik.

Következnek a Karizma alapú szakértelmek, a tünde igazi erősségei. A Tárgyalást és az Etikett egyaránt 6-os szinten vásároljuk meg (6-6 Szakértelem pontért). Mind-

kettőnél specializálódunk. A Tárgyalásnál a Mellébeszélésre esik a választásunk, hogy karakterünk szükség esetén az eszével vágja ki magát a bajból. Ezért a Mellébeszélés szintje 7-es lesz (6 + 1), míg a Tárgyalás 5-re csökken. Ezután következik a Céges etikett – tündénknek otthon kell éreznie magát a terepen. A specializáció után az Etikett értéke 5-re változik, a Céges etiketté pedig 7-re. Eddig összesen 38 pontot költöttünk el.

Az Elektronikát és a Számítógépeket 4-es szinten vesszük fel. Mivel a tünde Intelligenciája is 4, ezek a szakértelmek is csak 4-4 pontba kerülnek, és ezzel 46 pontnál tartunk. A karakternek munka közben gyakran be kell hatolnia valahová, ezért úgy döntünk, az Elektronikán belül a Mágneszár rendszerekre fog specializálódni, hiszen a mágneszár a leggyakrabban alkalmazott biztonsági eszköz. Az elektronika 3-ra csökken, a Mágneszár rendszerek pedig 5-re nő. Maradék 4 pontunkból 4-es szintű Pisztolyok szakértelemet veszünk tündénknek; ez nem okoz további problémát, hiszen a szakértelem szintje alatta marad a hozzárendelt tulajdonság (Gyorsaság) szintjénél (5).

A troll harci mágusnak közel sincs szüksége annyi szakértelemre, mint a titkosügynöknek. Főként mágikus, illetve néhány kapcsolódó harci szakértelemet kell neki vásárolnunk. A karaktergenerálási táblázat szerint 27 vagy 30 pontot oszthatunk szét attól függően, milyen fontossági szintet választunk a Szakértelmek számára. Úgy gondoljuk, 27 pont is elegendő lesz, és az Erőforrásokra sokkal inkább szükségünk lehet, ezért az E-t választjuk. Magas mágikus szakértelmeket szeretnénk a trollnak, tehát 6-6 Szakértelem pontért megvesszük 6-os szinten a Varázslást és az Idézést (mindkettő a troll 6-os Akaraterejéhez van kapcsolva). Trollunk egy harci mágus, ezért specializálódunk a Varázslatmondásra, amely így 7-es lesz, a Varázslás pedig 5-ös. A karakter magas Erejére és Elérésére gondolva 5 pontért (5-ös Erő) 5-ös Éles fegyverek szakértelemet veszünk neki. Tovább specializálódunk a Kardra, amely 6-ra nő, míg ugyanakkor az Éles fegyverek alapszakértelem 4-re csökken. Ezenkívül ellátjuk egy 3-es Géppisztoly szakértelemmel is, három pontért (Gyorsaság 5). Eddig 20 pontot költöttünk, maradt még 7. Szeretnénk neki megfelelő mértékű Etikettet is (Utcai specializációval), ezért felvesszük 3-asra, ami a specializáció után 2-re csökken (az Utcai etikett pedig 4-re nő). 3-at elköltöttünk, még mindig maradt 4 pontunk. Úgy gondoljuk, lövöldöző, varázsolgató, kardforgató trollunkhoz igazán illene egy 4-es szintű Megfélemlítés szakértelem (Karizma 4), így hát erre költjük maradék pontjainkat.

A titkosügynök Aktív szakértelmei:

Atlétika	6
Bunkók (Kábító bot)	3 (5)
Számítógépek	4
Elektronika (Mágneszár rendszerek)	3 (5)
Etikett (Céges)	5 (7)
Tárgyalás (Mellébeszélés)	5 (7)
Pisztolyok	4
Lopakodás	6
Fegyvertelen harc (Rúgások)	3 (5)

A harci mágus Aktív szakértelmek:

Idézés	6
Éles fegyverek (Kard)	4 (6)
Étikett (Utcai)	3 (5)
Megfélemlítés	4
Varázslás (Varázslatmondás)	5 (7)
Géppisztolyok	3

A titkosügynöknél már felhasználtuk az A (Szakértelmek), C (Tulajdonságok), D (Faj) és E (Mágia) fontossági szinteket, a harci mágusnál pedig az A (Mágia), B (Tulajdonságok), C (Faj) és E (Szakértelmek) szinteket.

Ismeret Szakértelmek pontok

Az Ismeret Szakértelmek pontok számának meghatározása úgy történik, hogy megszorozzuk a karakter Intelligenciáját öt-tel. A játékosok ennyi pontot költhetnek el Ismeret szakértelmekre. Ezeket a szakértelmeket öt kategóriára bontottuk: Utcai ismeretek, Iskolai ismeretek, Hatodik világbeli ismeretek, Háttér ismeretek, valamint Érdeklődési körök (részletesebben lásd a 90. oldalon, a Szakértelmek fejezetben). Minden kategóriából annyi szakértelmet választhatsz, amennyit csak akarsz. Légy kreatív! Bármilyen beletartozhat az Ismeret szakértelmekbe: sci-fi tévéfilmek, kémiai alapismeretek, popzene... Az egyedüli korlát csupán saját képzelőerőd, valamint a játékmester tűrőképessége.

Minden Ismeret szakértelmek hozzárendelt tulajdonsága az Intelligencia, az árak pedig ugyanazok, mint az Aktív szakértelmeknél – lásd a Szakértelmek árai táblázatát a 57. oldalon. Az Ismeret szakértelmekre is ugyanúgy lehet specializálódni, mint az Aktív szakértelmekre, ezenkívül az Ismeret Szakértelmek pontokat Nyelvi szakértelmekre is költethed (lásd alább: Nyelvi szakértelmek).

A karakterek nem kezdenek a játékot 6-osnál magasabb szintű alap Ismeret szakértelmmel, vagy 7-esnél nagyobb specializációval. Az alap Ismeret szakértelmek nem mehetnek 1 alá sem. A játékosok nem „menthetnek át” Ismeret Szakértelmek pontokat; a karaktergenerálás után megmaradt pontok elvesznek. A játék folyamán új Ismeret szakértelmek sajátíthatók el, illetve a régiek is fejleszthetők.

Nyelvi szakértelmek

Minden karakter legalább egy ismert nyelvvvel kezdi a játékot. A Nyelvi szakértelmek magukban foglalják mindazokat a nyelveket, melyeket a karakter születése óta beszél, vagy időközben sajátított el tanulással, illetve a környezetétől. A karakter kezdéskor az Intelligenciája másfélszeresének (lefelé kerekítve) megfelelő mennyiségű Nyelvi Szakértelmek pontot kap. Ezek a pontok elkölthetők egy vagy több Nyelvi szakértelmre. A játékosok az Ismeret Szakértelmek pontokon is vásárolhatnak Nyelvi szakértelmeket.

A Nyelvi szakértelmek specializációit zsargonoknak nevezzük. A zsargon egy adott csoport saját nyelve: dekásoké, mágusoké, jogászoké, cégrabszolgáké, bandáké, törzseké stb. Bővebb információt a Szakértelmek fejezetben, a 91. oldalon találasz.

Minden karakter Írás/Olvásás szakértelme az általa ismert Nyelv szakértelmek szintjének felével egyenlő (lefelé kerekítve). A játékmester a karakter előtörténetétől függően

változtathat ezeken az értékeken. Mivel az Írás/Olvásás szakértelmek a karaktered által ismert nyelveken alapul, nem lehet rá specializálódni.

Az Aktív szakértelmek összes korlátozása és költsége a Nyelvi szakértelmekre is vonatkozik (lásd 57. oldal). Az új nyelvek tanulásáról, illetve a karakter beszédképességének, írás- és olvasástudásának fejlesztéséről a Szakértelmek fejezetben olvashatsz.

A titkosügynök Intelligenciája 4-es, ezért 20 Ismeret Szakértelmek pontot költhetünk a karakterre. Mivel a karakter fő feladata, hogy behatoljon bizonyos helyekre, és ott észrevétlenül tevékenykedjen, nem árt, ha rendelkezik némi céges háttérrel. Ezért úgy határozunk, hogy 4-es szinten elsajátítja a Cégpolitika és a Céges pénzügyek szakértelmeket. A társaságok jó része japáni gyökerű, így hát szintén 4-es szinten, Ismeret szakértelmeként megtanulja a Japán kultúrát is. Megvásároljuk neki a Pszichológia 4-et is, hogy jobban belelásson célpontjai gondolataiba. Eddig 16 Szakértelmek pontot költöttünk el.

Titkosügynökünknek 6 elkölteni való Nyelvi Szakértelmek pontja van (Intelligencia 4 x 1,5). Felvesszük neki 4-es szinten az Angolt, de valamennyit japánul is kéne tudnia. Azonban már csak két Szakértelmek pontja maradt, ezért a maradék Ismeret Szakértelmek pontok közül 2-t arra fordítunk, hogy a Japánt is 4-es szinten tudja. A két nyelv Írás/Olvásás szakértelme így 2 lesz.

A 20 Ismeret Szakértelmek pontból 18-at már elkölöttünk. Karakterünknek követnie kell a legújabb céges trendet is, ezért a Tünde borok és a Modern jazz szakértelmeket is elsajátítja 1-es szinten. Most már felhasználtuk mind a 20 pontot.

A troll harci mágus Intelligenciája szintén 4, így ő is 20 Ismeret Szakértelmek pontot kap. Előtörténete szerint eredetileg utcai mágus volt, ezért szakértelmek is az utcán szerzett ismereteket fogják tükrözni. Három jellegzetesen városi szakértelme is lesz, mindegyik 4-es szinten: Banda-ismeret (ismeri a bandákat és a területüket), Redmond Pusztulat (ott nőtt fel, ismeri a rejtékhelyeket, illetve tudja, hová nem szabad még csak véletlenül sem menni), valamint Seattle Ork Alvilága (hogyan lehet be-, illetve kijutni). Egy kínai mágustól tanulta a varázslást, ezért kissé a triádok politikájában is jártas: 2-es szinten megvesszük neki a Triád politika szakértelmét. Eddig 14 pontot költöttünk.

Az Iskolai szakértelmeket átugorjuk – trollunk ilyen téren nem nagyon művelte magát. Viszont a Hatodik Világtól kapta a leckéket, így adunk neki egy Mágiaelmélet 4 szakértelmét. Ez azt jelenti, hogy ismeri a mágia mibenlétének alapjait, és tudja, mit lehet vele elérni. (Ez a szakértelmek nincs hatással a mágiahasználat képességére – az az Aktív szakértelmek kategóriájába esik.) Valamennyit könnyítania kellene a Paraállatokhoz is (2), még hozzá a Városi fajokra való specializációval (3, az alapképesség pedig visszaesik 1-re). Ezzel elköltöttük mind a 20 pontot.

A troll hat Nyelvi Szakértelmek pontjából 4-et Angol, 2-t pedig Kínai nyelvre költünk. Specializálódunk Városi szlengre, a bandák és csavargók zsargonjára, valamint a Triádra, a titkos kínai bűnszervezetek zsargonjára. A troll 1-es szinttel angolul alig tud írni és olvasni (a mágikus

formulák és varázslatok elsajátításának szentelte idejét).
A Városi szleng és a Triád kizárólag beszélt nyelv.

A titkosügynök ismeret szakértelmei:

Céges pénzügyek 4
Cégpolitika 4
Tünde borok 1
Angol 4
Írás/Olvadás 2
Japán kultúra 4
Japán 4
Írás/Olvadás 2
Modern jazz 1
Pszichológia 4

A harci mágus ismeret szakértelmei:

Kínai (Triád) 1 (3)
Angol (Városi szleng) 3 (5)
Írás/Olvadás 1/nincs
Bandaismeret 4
Mágiaelmélet 4
Paranormális állatok (Városi) 1 (3)
Redmond Pusztulat 4
Seattle Ork Világa 4
Triád politika 2

AZ ERŐFORRÁSOK ELOSZTÁSA

Az utolsó kategória, az Erőforrások látja el karakteredet az utcai hadviseléshez szükséges eszközök megvásárlásához nélkülözhetetlen készpénzzel. Akárcsak a többi kategória esetében, minél magasabb fontossági szintet rendelsz a Erőforrások mellé, annál több nujennel gazdálkodhat karaktered – rongyos 5.000¥-tól (E) akár a szédítő 1.000.000¥-ig (A). A játékosok ebből a pénzből vásárolhatják meg karakterük kezdő felszerelését, beleértve a kibervereket, fegyvereket, kapcsolókat, fókuszokat és mágikus eszközöket, kiberdelkeket, járműveket, és még rengeteg más játékszer. A legtöbb eszköz leírását megtalálod a 270. oldalon kezdődő *Felszerelések* fejezetben. A felszereléseket tetszés szerinti sorrendben vásárolhatod. A karaktergeneráláskor vásárolt felszerelések árához nem kell hozzászámolni az utcai index szorzóját (lásd 273. oldal). A kezdő karaktereknek a felszerelés teljes árát ki kell fizetniük (csak semmi hitel, cimbora – először az utcán bizonyíts!). A vásárlásnál a végső szó a játékmesteré. Attól, hogy valamire van pénz, még nem biztos, hogy meg is veheted a játék kezdetén. És végül, a karaktergeneráláskor vásárolt felszerelések szintje nem haladhatja meg a 6-ot, elérhetősége pedig a 8-at. (Az elérhetőségről bővebben a 272. oldalon, a *Felszerelések* fejezetben olvashatsz.)

Ne felejts löszert és táraikat venni a fegyvereidhez. Semmi sem kínosabb annál, mint üres fegyverrel megvívni az első tűzharcodat.

Minden karakternek KÖTELEZŐ életvitelt vásárolnia a karaktergeneráláskor (lásd *Életvitel*, 62. oldal). Bizonyos egyéb dolgokat, például a kapcsolatokat (lásd *Kapcsolatok*, 61. oldal) is csak ilyenkor lehet pénzért beszerezni. A mágikus felszerelések és kiberverek vásárlására külön szabályok vonatkoznak (lásd alább, *Mágikus felszerelések*, valamint *Kiberverek*, 61. oldal).

A játékosoknak nem kötelező az utolsó nujenig elkölteni a kezdő összeget. A 63. oldalon, a *Végső simítások* című fejezetben tippeket találhatsz arra nézve, mihez kezdj a maradék pénzeddel.

Mágikus felszerelések és varázslatok

A karaktergenerálás során vásárolt felszerelésekről szóló szabályok a mágikus felszerelésekre is vonatkoznak. A fókuszok kivételével – melyekre Varázspontokat is kell költeni – ezek a felszerelések is csak pénzbe kerülnek. A karakter a fókuszok segítségével képes manipulálni a mágiát, ezért a használatukhoz magához kell kötnie őket, rendszerint saját Karmájával (lásd *Megkötés*, 189. oldal). A varázslók a karaktergeneráláskor Varázspontokból is fedezhetik a megkötés költségét. A karakter anélkül is vásárolhat fókuszt, hogy megkötne, de amíg ez meg nem történik, nem lesz képes használni. A megkötetlen fókusz szintjét vásárláskor ugyanúgy meg kell határozni.

Mivel az adepts karakterek nem kapnak Varázspontokat karaktergeneráláskor, nem is köthetik meg a fegyver fókuszait. Azonban ettől még vásárolhatnak fegyver fókuszt, viszont a megkötését a játék során, Karmából kell kifizetniük.

A teljes értékű és specializált varázslók 25.000¥/pont értékben további Varázspontokat is vehetnek, de senkinek sem lehet 50-nél több Varázspontja (beleértve az ingyen- és a vásárolt pontokat is) a karaktergenerálás során.

Mielőtt varázslatokat választanál a karaktered számára, figyelmesen olvasd át a 191-198. oldalon, az *Utcai Grimoire-ban* felsorolt varázslatokat. Írd le azokat, amelyek felkeltették az érdeklődésed, majd Varázspontjaidból vásárolj meg őket a kívánt erősségekben. Kizárólagos és fétis-függő (lásd *Korlátozott varázslatok*, 180. oldal) varázslatok is vásárolhatók, ezáltal csökkentheted a kimerülésüket és a Varázspont költségüket.

A Varázspontok felhasználására az alábbi különleges szabályok vonatkoznak:

- Minden varázspont 1 erőpontot ér, fókuszok megkötésénél pedig egy Varázspont egy Karmával egyenértékű.
- A karaktergenerálás során nem vásárolhatsz 6-osnál nagyobb erejű/szintű varázslatot, fókuszt, vagy szellemet, illetve 6 szellemnél többet.
- Ha sámannal játszol, jegyezd fel a totemedből származó előnyeidet és hátrányaidat. Ezek nagyban segíthetnek eldönteni, milyen varázslatokat vásárolj.

A harci mágus 25 Varázspontból vásárolhat varázslatokat. A D fontossági szint maradt meg az Erőforrásokra, ez 20.000¥-t jelent számára. Mivel minden plusz varázspont 25.000¥-be kerül, a mágus nem tud többre szert tenni. A legtöbb fókusz elég drága, ezért úgy tűnik, kénytelen lesz ezek nélkül kezdeni a játékot.

A mágus Varázslatmondásra specializálódott, veszünk hát neki néhány harci varázslatot. Két kedvencünk a Mana-labda és az Energialabda, ez a két halálos, területre ható varázslat. Mindkettőt 5-ös erővel vásároljuk meg. Ezenkívül veszünk még egy Kábítólovédéket 4-es erővel, hogy legyen egy nem-halálos módszer is az ellenfelek kiiktatására. A karakter előreláthatóan sűrűn fog harcba keveredni; gyorsabbnak kell lennie, ezért egy 3-as erősségű Reakció-növelés is felkerül a listára. Eddig összesen 17 Varázspontot



pontot költöttünk el négy varázslatra. Hogy ellenfeleink életét más módon is megkeseríthessük, következő választottunk egy 3-as erejű elemi manipuláció varázslat, a Villámcsapás. Ezzel 21 pontot használtunk fel. Maradék 4 pontunkat Gyógyításra költjük; ha ilyen varázslatok repkednek a levegőben, valaki egészen biztosan meg fog sérülni.

Újra átnézve a harci mágus varázslatait rádöbbenünk, hogy hiányzik a repertoárból egy egyetlen célpont-ra ható harci varázslat. Ezért a Manalabdát és az Energialabdát kizárólagosan tanuljuk meg, hogy 5-ről 3-ra csökkentsük a költségüket, és az így felszabadult 4 pontot Manalövedékre költjük.

A harci mágus varázslatlistája a következőképpen fest:

Gyógyítás 4

Reakciónövelés 3

Villámcsapás 4

Manalabda 5

Manalövedék 4

Energialabda 5

Kábitólövedék 4

Végül némi mágikus felszerelésre is szükségünk van. Mágusunknak 5. szintű idéző anyagokat veszünk 5.000¥-ért, valamint elhasználandó fókuszokat a harci varázslatokhoz. A mágusnak nem kell Karmát (vagyis Varázspontot) költenie a megkötésükre, tehát nyugodtan vásárolhatunk belőle akármennyit. Kettő darab 2-es erejű mellett döntünk, összesen 6.000¥-ért. Elköltöttünk 17.000¥-t, valamint az összes Varázspontunkat.

Kiberverek

A nujen költségen felül minden kiberverért másképpen is fizetnünk kell – mégpedig Esszenciával. Ez az Esszencia-költség az a mennyiség, amellyel a karakter Esszenciája csökken a kiberver beültetésekor. A kezdő karakterek Esszenciája nem csökkenhet nullára, de bármely e feletti érték megengedett. Némelyik kiberver egy másikkal együtt beültetve kevesebb Esszenciába kerül, vagy lehetőséget nyújt bizonyos mennyiségű „Esszenciamentes” kiberver csatolására (például a kiberszem). A kiberverek részletes leírását a Felszerelések fejezetben, a 296. oldaltól kezdődően találod meg.

A játékosok a kiberverek kiválasztásakor eldönthetik azok fokozatát is. A kezdő karakterek számára két elérhető fokozat létezik: normál és alfa. A normál kiberver olcsóbb, viszont nem kimondottan Esszenciabarát. A legtöbb ember nem igazán törődik vele, hogy milyen kibervet vásárol, amíg az működik – az adatjackek, kiberszemek és más „mindennapos” módosítások elég olcsók és Esszenciakímélők ahhoz, hogy rá se hederítsenek az ilyen apróságokra. Az alfás kiberverek sokkal inkább azoknak a fickóknak számítanak, akiknek ezeken a beültetéseken múlik a túlélésük. Az alfaver valamivel drágább, viszont kevésbé terheli meg a szervezetet, és ezáltal kisebb az Esszencia-költsége is. Ha alfa fokozatú kibervet vásárolsz, szorozd meg 2-vel a kérdéses beültetés árát. Az alfaverek Esszencia-költségének kiszámításához a kiberver eredeti költségét kell megszoroznod 0,8-cal (lásd Alfaver, 296. oldal).

A titkosügynöknek már csak egy fontossági szintje maradt: a B, amely 400.000¥-t jelent számára. Evilági karakterként nincs szüksége mágikus felszerelésre, ám a

feltűnésmentes munkához és behatolásokhoz nem nélkülözhet bizonyos kibervereket. Négy olyan felszereléssel kezdjük, amely az adatgyűjtésben segíti – kibervül, kiberszem, adatjack és feji memória.

A kibervül helyettesíti a normál hallószervet, és emellett további Esszenciavesztés nélkül helyet biztosít 0,5 Esszenciányi fülbe ültethető kibervernek. Dupla árért al-faverre esik a választásunk, hogy némi Esszenciát takarítsunk meg (8.000¥, 0,24 Esszencia). Mivel a fül alfa osztályú, a további beültetéseknek is hasonlóknak kell lenniük. Következik egy hangvédő (7.000¥, 0,08 Esszencia), egy hangfelvevő (14.000¥, 0,24 Esszencia) és egy halláskiterjesztés (7.000¥, 0,16 Esszencia). A kibervül és a kiegészítők együttes költsége 36.000¥, az Esszencia pedig mindössze 0,24-gyel csökkent, mert a módosítások összesített Esszencia-költsége 0,48, amely még a 0,5-ös küszöbön belülre esik.

A kiberszemre ugyancsak vonatkozik a 0,5 pontos Esszenciamentesség szabálya. Alfa osztályú kiberszemet választunk (10.000¥, 0,16 Esszencia) a következő kiegészítőkkel: éjszakai látás (6.000¥, 0,16 Esszencia), hőlátás (6.000¥, 0,16 Esszencia), 5. szintű retina-duplikáció (125.000¥, 0,08 Esszencia), felvillanásvédő (4.000¥, 0,08 Esszencia), valamint egy fényképezőgép (10.000¥, 0,32 Esszencia). A kiberszem így 161.000¥-be kerül. A módosítások Esszencia-költsége meghaladja a 0,5 pontot; a fényképezőgép kivételével semmi nem kerül Esszenciába. A 0,32 pontot (a fényképezőgépet) hozzáadjuk a kibervül és a kiberszem költségéhez, és kiderül, hogy eddig 0,72 Esszenciát veszítettünk (fül 0,24 + szem 0,16 + fényképezőgép 0,32 = 0,72). Ez még mindig kevesebb 1 pontnál. Az elköltött nujen mennyisége 197.000 (36.000 + 161.000 = 197.000).

Vásárolunk egy alfa osztályú adatjacket is, amely 2.000¥-be és 0,16 Esszenciába kerül. Ezután következik 150 megapulznyi feji memória. Ezért megapulzonként 150¥-t kell fizetnünk; ebből is az alfás mellett döntünk, így az összköltség duplázódik, ami 45.000¥-t jelent (150 x 150 x 2 = 45.000). Az Esszencia-költség a megapulzok száma / 3, x 0,8 (az alfás beültetés miatt), azaz összesen 0,4. Eddig elköltöttünk 244.000¥-t, valamint a kezdeti 6 Esszenciánkból 1,28-at.

Kezdőpénzünknek több mint a felét felhasználtuk, de az alfa típusú kiberverek megvásárlásával sikerült spórolnunk az Esszencián. A pontosabb célzás érdekében egy alfás fegyverkapcsolatot is beszerzünk a karakternek 5.000¥-ért és 0,4 Esszenciáért, valamint kerül bele még egy 6. szintű feji rádió is (24.000¥ és 0,6 Esszencia). 273.000¥-nél és 2,28 Esszenciánál tartunk.

Utolsó kiberverünk egy 1. szintű gyorsított reflexek. Ezúttal viszont már spórolunk maradék pénzünkkel, és nem alfás, csak normál kibervet vásárolunk 15.000¥-ért és 0,5 Esszenciáért. A kiberverek összesen tehát 288.000¥-be és 2,78 Esszenciába kerültek.

Kapcsolatok

A kapcsolatok a haverjaid, ismerőseid és egyéb válogatott utcai információforrásaid összefoglaló neve. A karakterek két ingyen 1. szintű kapcsolattal kezdik a játékot: ezek

olyan személyek, akik ismerik ugyan a karaktert, de nem fűzi őket hozzá semmiféle erősebb kötelék. Mindig saját pecsenyőjüket sütögetik, és ha jó üzletnek ígérkezik az, hogy benne hagyjanak a pácban, könnyen visszautasíthatják a kérésed. A Kezdő karakter extrák táblázatban közölt áron akár több 1. szintű kapcsolatot is vásárolhatsz.

Ugyanígy beszerezhetsz 2., illetve 3. szintű kapcsolatokat is. A 2. szintű kapcsolatok a haverjaid, olyan emberek, akikhez a karakteredet személyes kötelékek fűzik. Amikor csak tudnak, segítenek neki, illetve fedezik a hátát, ha kezdene forróvá válni a talpa alatt a talaj. A 3. szintű kapcsolat az életre szóló barátot jelenti, aki gondolkodás nélkül mindent feláldozna, hogy segítsen a karakteren. Az ilyen emberek nagyon ritkák, ezért a karaktergenerálás során sokba is kerülnek; a 3. szintű kapcsolatokat leginkább szerepjátékkal lehet megszerezni.

A karaktergenerálás során annyi kapcsolatot vásárolhatsz, amennyire csak futja a pénzedből. A 257. oldalon felsoroltunk néhány kapcsolatot, és a tevékenységi körüket.

Harci mágusunknak nem maradt túl sok pénze, ezért csak a két ingyenes, 1. szintű kapcsolatra hagyatkozunk. Az egyik egy talizmán-árus lesz, akitől mindig be tudja szerezni a mágikus felszereléseket, a másik pedig egy triád utcai rendfenntartó, aki képes ellátni őt a szükséges információkkal. A titkosügynök két ingyen kapcsolatának egy közvetítőt és egy Lone Star zsarut választunk. Egy ügynök valószínűleg ismer néhány embert a Seattle agglomeráció cégvilágában, ezért további 10.000¥-ért még két 1. szintű kapcsolattal látjuk el: egyikük a Novatech seattle-i részlegénél dolgozik, a másik pedig a Yamatetsunál. Hogy hogyan lehet felhasználni őket, és mit csinálnak pontosan, az a játékmestertől függ. Ez a kiadás 298.000¥-re növelte az elköltött pénz mennyiségét.

Életvitel

Mindenkinek kell valahol élnie, még akkor is, ha ez a hely bairól a harmadik csatorna. A karakter életvitele – melyet havonta kell fizetnie – jelképezi ezeket a körülményeket. Az életvitel nem csak egy helyet jelent, ahol álomra hajthatod a fejed, játszatsz a műérzet játékaiddal, és lemoshatod magadról az utca mocskát. Magában foglalja az életkörülményeidet és a tulajdonodban lévő dolgokat; más szóval az életvitel takar minden napi kiadást és feladatot, mint például az étkezéseket, mosodai költséget, számlákat stb. Minél előkelőbb az életviteled, annál több előnyben részesülsz, és annál kevesebb dolog miatt kell agódnod.

Az életvitelek rövid ismertetőjét alább láthatod. Az egyes életvitelek pontos leírását a 239. oldalon, a Vadászat az árnyakban fejezetben olvashatod.

Nincstelen: A karakter szó szerint az utcán él. Kiadásai nincsenek, vagy csak alig vannak; azt eszi, amit a szemétből kitúr,

Hajléktalan: Egy fokkal jobb a nincstelenségnél. Összetakolt kalyiba, elhagyott épület, vagy valami hasonló.

Szegény: Egy lakás, de semmi dicsekvésre méltó. A karakter csak egy ember a tömegből.

Középszintű: Szép ház vagy lakás, talán még igazi étel is.

Gazdag: Drága luxuslakás, jól biztosított épület, és valódi kaja, amikor csak kell.

Luxus: Képzeld el, cimborá, csak képzeld el!

A karakter egyszerre több életvitelt is megvásárolhat, ami egyáltalán nem rossz ötlet. A plusz életvitelek azokat a befektetéseket jelképezik, melyekkel a karakter fenntartja a biztonságos házait, titkos raktárait stb. Az árnyvadászok számára azok a helyek, ahol zúr esetén egy időre meghúzzhatják magukat, és ahonnan biztonságosan magukhoz vehetik tartalék felszereléseket és fegyvereiket, néha bizony az élet és a halál közötti különbséget jelenthetik. A karaktergenerálásnál csak az egyes karakterek vásárolhatnak életvitelt. A biztonságos házak és raktárak fenntartása céljából a csapat által vásárolt életvitelről a 241. oldalon, a Vadászat az árnyakban fejezetben olvashatsz.

KEZDŐ KARAKTER EXTRÁK

Extra kapcsolatok	Ár
Kapcsolat (1. szint)	5.000¥
Haver (2. szint)	10.000¥
Barát (3. szint)	200.000¥
Életvitel	Költség (havonta)
Nincstelen	0¥
Hajléktalan	100¥
Szegény	1.000¥
Középszintű	5.000¥
Gazdag	10.000¥
Luxus	100.000¥
Mágia	Pontonkénti ár
Varázspont	25.000¥

A troll harci mágusnak már csak 3.000¥-je maradt, és még semmiféle általános felszerelést nem vásároltunk neki. Kifizetünk egyhavi szegény életvitelt, ami azt jelenti, hogy a játékban egy teljes hónapig nem kell törődnünk a lakás bérleti díjával és az élelmiszervásárlással. Mindössze 2.000¥-ünk maradt, ami remélhetőleg elég lesz a szükséges tárgyak beszerzéséhez – egy pisztoly, lőszert, ruhák stb.

A titkosügynök kénytelen fenntartani álcáját, mégpedig ha lehetséges, minél többet. Ezért neki három életvitelt is vásárolunk – egy gazdagot két hónapra (20.000¥), valamint két középszintűt ugyanennyi időre (újabb 20.000¥). Így lesz egy helye a céges álcája számára, és két másik tartalék, ha az események kellemetlen fordulatot vennének. Azonban ha mindet fenn akarja tartani, rövid időn belül munkát kell találnia. Két hónap múlva csinos összegű számlák érkeznek... A most elköltött 40.000¥-nel együtt 338.000-et költöttünk. Maradt még 62.000¥-ünk a felszerelések megvásárlására.

A nujen elosztása

Az Erőforrásokból kapott pénzből a karakter rendszerint elég jól el van érezve. A problémák akkor kezdődnek, amikor mindent meg akarsz vásárolni, amire a karakterednek szüksége lehet, és rájössz, hogy ez bizony nem fog menni. Ha ez történik, visszavonulót kell fújni, és néhány engedmenyt tenned. Ne feledd el, hogy a karakter addig nincs készen, amíg te meg nem vagy vele elégedve. Ha úgy látod, túl sokat költöttél kibeverre vagy életvitelre, kezd elölről a vásárlást. Ha úgy ítéled meg, bizonyos vásárlásoknál túlságosan visszafogtad magad, nyugodtan menj vissza, és szabj új irányvonalat karakterednek.



Ha végképp nincs elég pénzed valamire, és ezért meg akarod cserélni a fontossági szinteket, a karaktergenerálás ezen része nyújtja az utolsó esélyt rá, hogy megtegyed. A karaktered teljes mértékben a te kezében van; ne habozz cserélni, összehasonlítani, változtatni. Semmi nincs beféjezve, amíg a játékmester rá nem bólint a karakterre, és el nem kezdődik a játék. És ne aggódj – a játék folyamán a pénz és a Karma csak gyűlni fog, így számtalan módon fejlesztheted karaktered és felszerelésed.

VÉGSŐ SIMÍTÁSOK

A következőkben a legutolsó lépések következnek, amelyekkel pontot tehetsz a karaktergenerálás végére. A játék megkezdése előtt fuss végig rajta, mintha egy ellenőrzőlista lenne.

A végső pontértékek

Ha a karaktered számára kibervereket is vásároltál, tulajdonságai nagy valószínűséggel megváltoztak. Amennyiben így van, a kiberverek által módosított értékeket zárójelben írd az eredetiek mögé. Például így: Test 4 (6). Az első szám a karakter természetes Test értéke, a második pedig a módosított érték. A legtöbb esetben – hacsak a szabályok másképpen nem határozzák meg – a karakter a módosított értéket fogja használni.

Itt az ideje, hogy kiszámold karaktered alap kezdeményezését. $\text{Kezdeményezés} = \text{Reakció} + 1D6$. Bizonyos kiberverek és varázslatok megnövelhetik a Reakciót és a kezdeményezést. A kezdeményezés használatát a 100. oldalon találod.

Külön kezdeményezés vonatkozik a varázslókra az asztráltérben, a rigókra a járműveikbe csatlakozva, illetve a dekásokra a Matrikban. Az asztrális kezdeményezés szabályait a 174. oldalon, a rigóét a 140. oldalon, a Matrik kezdeményezést pedig a 223. oldalon olvashatod.

A titkosügynöknek meglepő módon csupán az Esszenciája változott. A kiberverei nem hatottak ki a tulajdonságaira, csupán a gyorsított reflexek adott 1D6-ot a kezdeményezéséhez. A végső statisztikái tehát:

Test 3
Gyorsaság 5
Erő 3
Karizma 6
Intelligencia 4
Akaraterő 3
Esszencia 3,22
Mágia 0
Reakció 4

$\text{Kezdeményezés} 4 + 1D6 (2D6)$

Mivel harci mágusunk egy troll, vastag bőre egyfajta bőrpáncélzatként is funkcionál, amely 1-gyel növeli Test tulajdonságát. Az asztrális térben a kezdeményezése $(\text{Intelligencia} + 20) + 1D6$, ezért ezt is felírjuk a statisztikák közé. A troll végső pontértékei:

Test 6 (7)
Gyorsaság 5

Tartalék fajtája

Harci	Intelligencia + Gyorsaság + Akaraterő, osztva 2-vel, lefelé kerekítve
Varázslat	Intelligencia + Akaraterő + Mágia, osztva 3-mal, lefelé kerekítve
Dekás	Intelligencia + a dekk PIMP szintje, osztva hárommal, lefelé kerekítve
Rigó	Reakció + (JR szintje $\times 2$)
Asztrális harci	Intelligencia + Akaraterő + Karizma, osztva 2-vel, lefelé kerekítve

Erő 6

Karizma 4

Intelligencia 4

Akaraterő 6

Esszencia 6

Mágia 6

Reakció 4

$\text{Kezdeményezés} 4 + 1D6$

Asztrális kezdeményezés: $24 + 1D6$

Kockatartalékok

A következő lépés karaktered kockatartalékainak meghatározása. A kockatartalékok használatáról bővebben a 43. oldalon, az Alapszabályok fejezetben olvashatsz. Harci tartalékkal minden karakter rendelkezik, de varázslat tartalékuk csak a Varázslás szakértelemmel is bíró varázslóknak lehet. Az asztrális harci tartalék az asztrális projektálásra képes teljes értékű varázslók sajátja. A dekásoké a dekás tartalék, a rigóké pedig egyértelműen a rigó tartalék. A karaktered kockatartalékainak meghatározásához lásd a Kockatartalékok táblázatát a 44. oldalon. Minden értéket lefelé kell kerekíteni.

Titkosügynökünk egyedüli tartaléka a harci tartalék. Ez nála 6 kocka lesz $(5 + 4 + 3 = 12, 12 / 2 = 6)$. A harci mágus a harci tartalékon kívül már varázslat és asztrális harci tartalékot is kap. Harci tartaléka 7 lesz, $(4 + 5 + 6 = 15, 15 / 2 = 7,5, \text{lefelé kerekítve})$, varázslat tartaléka 5 $(4 + 6 + 6 = 16, 16 / 3 = 5)$, asztrális harci tartaléka pedig 7 $(4 + 6 + 4 = 14, 14 / 2 = 7)$.

Karma

A karaktergeneráláskor minden karakter 1 Karma pontot kap a Karma tartalékába. A Karma tartalékokról bővebb információt a 246. oldalon, a Színfalak mögött fejezetben olvashatsz.

KOCKATARTALÉKOK KISZÁMÍTÁSA

Induló pénz

Mostanra karaktered nagy valószínűséggel már elköltötte minden pénzét, vagy megvásárolt mindent, amire szüksége volt. Ha még ezek után is maradt pénze, oszd el az összeget 10-zel – ennyi nujent átvihetsz a játékba. Tehát ha 5.000Y-ed maradt a karaktergenerálás után, megtarthatsz belőle 500-at $(5.000 / 10 = 500)$.

De ne aggódj – első napjaidat az árnyak között nem kell csórón leélned. Dobj 3D6-tal, és az eredményt szorozd meg 100Y-nel. Ez az összeg – plusz amit a karaktergenerálásból áthoztál – lesz az induló pénzed.

Ez a pénz többféle formában is rendelkezésedre állhat – hitelkártyák bármilyen variációjában, újabb életvitelokban, biztonsági szolgáltatásokban, céges részvényekben, titkos bankszámlákon, egy halom készpénzben stb., azonban felszerelések formájában nem (fegyverek, kiberverek, kapcsolatok, vagy bármi más, amit meg lehet vásárolni, az életvitel kivételével). A karakterek a játék kezdetének pillanatától vásárolhatnak ebből a pénzből, de ilyenkor már figyelembe kell venni a felszerelések elérhetőségét és utcai indexét ugyanúgy, mint a játékmester kívánságait.

A játékmester jóváhagyása

Ugye nem gondoltad, hogy elfeledkezünk a játékmester-ről? A karakterek lehetőségeivel és tulajdonával kapcsolatban mindig a játékmesteré a végső szó. Bár első látásra úgy tűnhet, túlságosan nagy hatalom összpontosul egyetlen ember kezében, a karaktergenerálás feladata megoszlik a játékos és a játékmester között, akik együttesen hozzák létre a játék stílusába és menetébe tökéletesen beleillő karaktert. Egy szétkrómozott, fegyvermániás ork szörnyeteg behozatala egy titokzatos tünde varázstudókkal teli játékba bizonyára rosszalló homlokráncolást váltana ki a játékosokból, ezért először mindig a játékmesterrel egyeztess, és együtt próbáljatok rátalálni az egyensúlyra a csoportérdék, a történet követelményei és saját személyes céljaid között.

Háttér és előtörténet

A karaktergenerálás folyamán már nagy valószínűséggel életet lehettél kedvenc karakteredbe. Hogyan néz ki? Mi motiválja? Honnan szerezte azt a kiberkart? Miért hívják Mázlis Louie-nak? Miért lett árnyvadász? Kitől kapta az első kiberdekkjét? Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amikor papírra kell vetned karaktered előtörténetét. A játék igényeinek megfelelően ezt megtehered apró részletekbe menően, vagy elnagyolva, sok nyitott kérdéssel. Persze nem árt, ha megfogadod az alábbi három tanácsot:

- Írj le néhány idézetet a karakteredtől. Három vagy négy már elég is lesz. A fantasztikus irodalom tele van emlékeztető mondatokkal szajkózó szereplőkkel. Ezek az idézetek bármik lehetnek, pl: „Szabadság vagy halál!”, esetleg „Szerencsésnek érzed magad, punk?” Használd a fantáziád, és találj ki valamit, amit összekapcsolhatsz a karaktereddel.

- Készíts egy rövid leírást, mintha valaki más beszélné a karakteredről. Használd a példakarakterek „Játék a...” részét, hogy ötleteket meríts saját karaktered jellemzéséhez.

- Írj egy rövid ismertetőt karaktered pályafutásáról. Ezzel a résszel gyakorlatilag háttérrel generálsz a fontossági rendszernek. Lapozz vissza, és olvasd át a példáinkat. A karaktergenerálás folyamán végig döntéseket hoztunk, így adtunk életet a titkosügynöknek és a harci mágusnak. A módszer alkalmazásával magyarázatot adhatsz karaktered előnyös tulajdonságaira, mágikus képességeire, anyagi hátterére, kiépzésére és felszerelésére.

Kezdődjék a játék!

Elérkezett az ideje, hogy megragadd a kockáidat, és elindulj egy kis árnyvadászatra.

PÉLDAKARAKTEREK

A következő oldalakon tizenhat előre elkészített példakaraktert találsz, melyeket felhasználhatsz kezdőkarakterként, vagy segítségükkel az ízlésednek megfelelően alakíthatod ki saját karaktered. A 326. oldaltól kezdődően a kis karakterlapokon megtalálhatod a példakarakterek felszerelését, kockatartalékait, kapcsolataikat, életvitelüket és induló pénzüket.

Ezek a karakterek az 54. oldaltól kezdődően olvasható karaktergenerálási szabályok szerint készültek. A kategóriákhoz rendelt fontossági szinteket (A, B, C, D, E) a karakterlapon, zárójelben tüntettük fel. Például az adeptusnál az E szintet raktuk a fajra, amit a karakterlapján a következőképpen tüntettünk fel: **Faj (E): humán**. Ugyanígy a többi fontossági szintet is megtalálod a kategóriák neve mellett.

A Mágia mellé rendelt fontossági szintet nem jeleztük külön a karakterlapon, anélkül is elég könnyen megállapítható. Az adeptus a B szintet kapta; minden más mágikusan aktív karakter Mágijához az A-t kellett rendelni. A nem mágiatudó karakterek a lehető legalacsonyabb fontossági szintet kapták. Metahumánoknál ez az E, humánoknál pedig a D (a humánoknál az E-t a fajra kell rakni).

A PÉLDAKARAKTEREK HASZNÁLATA

Az itt bemutatott karakterek a *Shadowrun*-ban létrehozható típusoknak csak néhány fajtáját jelenítik meg. Azért készítettük őket, hogy segítségükkel demonstráljuk a lehetőségek széles skáláját, és a lehető legjobb áttekintést nyújtsuk a játék elkezdéséhez. Nem az volt a célunk, hogy teljes listát állítsunk fel, és azt sem szándékoztunk sugallni, hogy egyes fajok csak bizonyos karaktertípusokkal összeegyeztethetők. Sőt, a felsorolás pontosan azt jelképezi, hogy minden faj és árnyvadász típus párba állítható. Ha megtetszik egy példakarakter, de változtatni szeretnél a fáján, a fontossági rendszer segítségével nyugodtan elkészítheted a saját ízlésedre szabott árnyvadászt. Azonban mivel a szakértelmek szorosan kötődnek a tulajdonságokhoz, általában sokkal egyszerűbb új karaktereket készíteni, mint a már meglévők faját megváltoztatni.

Visszont ha semmi bajod a példakarakter fájával és „hivatásával”, de más szakértelmeket szeretnél, könnyedén megváltoztathatod őket – különösen az Ismeret szakértelmeket.

Végül, mivel a karakter neve a *Shadowrun*-ban nem jár előnyökkel vagy hátrányokkal (kivéve a szerepjáték útján szerettekkel), nyugodtan megváltoztathatod, ha neked úgy jobban tetszik – nincs semmi akadálya, hogy férfi titkosügynökkel, vagy női adeptussal játssz.

Játék a karaktereddel

Minden példakarakterhez melléeltünk egy *Játék a(z)...* részt, amely némi háttérinformációt nyújt a játékosoknak a karakterük személyiségének megalkotásához. Bár a különbség bizonyos esetekben elhanyagolható, minden karakter különbözik a többitől. A *Játék a(z)...* szekciót használhatod karaktered nézeteinek és motivációinak kitalálásához. A fegyverspecialista és a zsoldos között látszólag alig van különbség; mindketten fel-turbózt, fegyverfüggő veteránok. Az eltérés mindössze annyi, hogy a fegyverspecialista sokkal inkább művész, míg a zsoldos egyszerű harcos – apró különbség, amely azonban a szerepjátékban drámai eltéréseket hozhat. Ráadásul az általunk ismert karaktertípusoknak is számtalan variációja létezik.



AZ ADEPTUS

FAJ (E): Humán

TULAJDONSÁGOK (A)

T	GY	E	K	I	A	E	M	R
5	6	6 (7)	3	6	4	6	6	6 (8)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (C)

Atlétika	6
Bunkók (Nádpálcák)	5 (7)
Eikett	3
Lopakodás	6
Dobófegyverek	6
Fegyvertelen harc	6 (8)

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Kínai	4
Írás/Olvadás	2
Angol	5
Írás/Olvadás	2
Filippínó	4
Írás/Olvadás	2
Legendás harcművészek	3
Mágiaelmélet	4
Orvostudomány	4
Meditáció	4
Filozófia	4
Professzionális személyvédelem	4
Szobrászat	3

ADEPTUSI KÉPESSÉGEK

Megnövelt Erő	(1)
Megnövelt Fegyvertelen harc	(2)
Megnövelt reflexek	(1)
Gyilkos kéz	(K)
Fájdalomtűrés	(3)

ERŐFORRÁSOK(D): 20.000¥

JÁTEK AZ ADEPTUSSAL

Az adeptus mágikusan aktív vadász, aki a test útját követi. Mágiját varázslatok létrehozása helyett saját magában használja, hogy testével és elméjével a végső határig kitolja fizikai, mentális és spirituális teljesítőképességét. Testét fegyverként használva képes komoly sérüléseket okozni, de ugyanakkor szemrebbenés nélkül tűri

a legerősebb fájdalmat is. Mágijával sebességét és reflexeit is továbbfejlesztette. Gyorsaságát lopakodási és atlétikai képzettségeivel kombinálva az adeptus nagyszerűen alkalmazható a nin-dzsák, kémek, vagy tolvajok feladatának betöltésére.

Az adeptus azonban nem csupán képzett gyilkológép; a mágia, a filozófia, a művészet és

a nyelvek útjának felvilágosult követője. A meditáció és szobrászat gyakorlása által egyaránt megtanult tökéletesen uralkodni teste és elméje felett. Az árnyékmunkák elvégzése mellett testőrként is tevékenykedik, ahol türelme, ébersége és önuralma folyamatos próbának van kitéve.



A HARCI DEKÁS

FAJ (D): Ork

TULAJDONSÁGOK (C)

T	GY	E	K	I	A	E	M	R
6	4	5 (7)	2	5	5	1,54	0	4 (6)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (B)

Motor	4
Számítógép	6
Számítógép É/I	4
Kiberfegyveres harc (Karpenge)	4 (6)
Elektronika (É/I)	4
Etikett (Mátrix)	1 (3)
Pisztolyok	5
Lopakodás	4
Fegyvertelen harc	4

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Adatkötők	5
Angol (Dekás zsargon)	3 (5)
Írás/Olvásás	2 (Nincs)
Csatlakozási helyek	4
Japán	3
Írás/Olvásás	1
Mátrixbandák	4
Seattle-i céges csomópontok	4
Lepusztult ork kocsmák	4
20. századi képregények	4

KIBERVEREK

2 Adatjack (Alfaver)
 Feji memória (Alfaver) [200 Mp]
 Feji rádió (Alfaver, 5. szint)
 Látható kiberkar [Beépített fegyverkapcsolattal, Erőnöveléssel (2. szint), és visszahúzható karpengével.]
 Huzalozott reflexek (Alfaver, 1. szint) [Reflexkapcsolóval]

ERŐFORRÁSOK(A): 1.000.000¥

JÁTÉK A HARCI DEKÁSSAL

A legtöbb dekás az olyan vadászatokat kedveli, amelyekben több mérföldnyi távolságból, a Mátrixon keresztül gyűjtenek adatokat, őrködnek, vagy biztosítanak fedezetet a csapat többi tagja számára, a harci dekás azonban jobban szeret az akció sűrűjében tartózkodni. Ideális választás azoknál a vadászatoknál, ahol közvetlen behatolás

és helyszíni számítógép-hozzáférés szükséges. Képes behatolni az adott létesítménybe, semlegesíteni az elektronikus biztonsági berendezéseket, majd gyorsan és hatékonyan feltörni a rendszert, de szükség esetén eljátszadzik a gorillákkal vagy biztonsági őrökkel is.

Mérete, beültetései, mesterséges gyorsítása és a közelharcban való jártassága azonban ko-

rántsem jeleni hátrányt a dekázásban. A Mátrix kavargásáért él, még egy adatjacket magába ültetett, hogy ne kelljen kicsatlakoznia, ha össze szeretne kapcsolódni egy másik berendezéssel is. Amikor éppen nem egy vadászaton vesz részt, akkor a harci dekás a csapattársait látja el információkkal az agglomerációban történt eseményekről.

NE
RÖRK C



A HARCÍ MÁGUS

FAJ (C): Troll

TULAJDONSÁGOK(B)

T	G	E	K	I	A	E	M	R
6(7)	5	6	4	4	6	6	6	4

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (E)

Idézés	6
Etikett (Utcai)	3 (5)
Megfélemlítés	4
Éles fegyverek (Kard)	4 (6)
Varázslás (Varázslatmondás)	5 (7)
Géppisztoly	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Kínai (Triád)	1 (3)
Angol (Városi szleng)	3 (5)
Írás/Olvadás	1 (Nincs)
Bandaismeret	4
Mágiaelmélet	4
Paranormális állatok (Városi)	1 (3)
Redmond Pusztulat	4
Seattle Ork Alvilága	4
Triád politika	2

VARÁZSLATOK

Gyógyítás	4
Reakciónövelés	3
Villámcsapás	4
Manalabda (K)	5
Manalövédék	4
Energialabda (K)	5
Kábítólövédék	4

ERŐFORRÁSOK (D): 20.000¥

JÁTÉK A HARCÍ 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 csávból csapattársait. A harci mágus nem egy kispályás, könnyvmoly mágiautód. Szinte vágyódik a harc izgalmá után, akár a pisztolyával,

kardjával, vagy a repertoárjába tartozó személyre, esetleg területre ható varázslatokkal kell megvívnia. Ugyanolyan könnyedén roppantja el a nyakcsigolyád, mint ahogy az agyad süti meg bivalyerős Villámcsapás varázslatával.

Az árnyvadászai azonban nem az emberek halomra öldöséséről szól, ezért a célpontokat halálos varázslatok nélkül is képes ártalmatlanná

tenni (olykor sokkal nagyobb szükség 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 kiegészítik a zűrből.



A TITKOSÜGYNÖK

FAJ (C): Tünde

TULAJDONSÁGOK (D)

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

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (A)

Atlétika	6
Bunkók (Kábító bot)	3 (5)
Számítógépek	4
Elektronika (Mágneszár rendszerek)	3 (5)
Erikett (Céges)	5 (7)
Tárgyalás (Mellébeszélés)	5 (7)
Pisztolyok	4
Lopakodás	6
Fegyvertelen harc (Rúgások)	3 (5)

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Céges pénzügyek	4
Cégpolitika	4
Tünde borok	1
Angol	4
Írás/Olvadás	2
Japán kultúra	4
Japán	4
Írás/Olvadás	2
Modern jazz	1
Pszichológia	4

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek (1. szint)
 Kiberfül (Alfaver) [Hangvédővel, halláskiterjesztéssel, hangrögzítővel]
 Kiberszem (Alfaver) [Fényképezőgéppel, felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással, retinaduplikációval (5. szint)]
 Adatjack (Alfaver)
 Feji memória [150 Mp]
 Feji rádió (Alfaver, 6. szint)
 Fegyverkapcsolat (Alfaver)

ERŐFORRÁSOK (B): 400.000¥

JÁTÉK A TITKOSÜGYNÖKKEL

A titkosügynök az észrevétlen, engedély nélküli behatolás nagymestere. Szakértelmei és felszerelése lehetővé teszi számára a célpont felderítését, és az alapos információgyűjtést. Elektronika szakértelme, kódfejtője és retinaduplikációja révén olyan könnyedén hatol át a biztonsági berendezéseken és riasztórendszeren, ahogy egy megatűrsaság bújjik ki az adófizetési kötelezettség alól.

A fizikai akadályokat Atlétika szakértelmével gyűri le, az örököknek 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 és a rádiósávokat figyelemmel kíséző műsereivel 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, valamint lépre csalhatja a gyanútlan célpontokat. Információgyűjtőként vagy előretolt felderítőként egyaránt értékes csapattárs.

RORK C



A ROBOT-RIGÓ

FAJ (D): Törpe

TULAJDONSÁGOK (C)

T	GY	E	K	I	A	E	M	R
5	5	5	3	5	5	1,43	0	5(9)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (A)

Autó	5
Autó É/1	3
Számítógép	3
Elektronika	5
Elektronika É/1	4
Etikett	3
Ágyúk	6
Pisztolyok	4
Helikopter	5
Helikopter É/1	3
Rakétahajtású jármű	5
Rakétahajtású jármű É/1	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Számítógép-elmélet	4
Angol	6
Írás/Olvadás	3
Maffia pénzügyek	4
Operák	3
Kalóz trió-társaságok	5
Biztonságos házak	4
Seattle-i roncslepek	5

KIBERVEREK

Kiberszem (Alfaver) [Retina képkijelzővel, látással, felvilágosítással]
 Kommunikációs beültetés 5. szint
 2 adatjack (Alfaver)
 Feji memória (Alfaver) [100 Mp]
 Feji rádió (Alfaver, 5. szint)
 Tudásbázis csatló (Alfaver)
 Fegyverkapcsolat (Alfaver)
 Járműirányító rendszer (Alfaver, 2. szint)

ERŐFORRÁSOK (B): 400.000¥

JÁTÉK A ROBOT-RIGÓVAL

A huszonegyedik század közepének paranoiás, túlbiztosított világában egy robot-rigó szolgálata szinte aranyat ér. Képességei és berendezései azonosíthatatlan és visszakövethetetlen felderítési, védelmi, valamint támadási módszerek alkalmazását teszik lehetővé. A firkászoktól kezdve a kalóz trió-operatőrökön keresztül a de-

tektívekig és az árnyvadászokig mindenkinek szüksége van egy ilyen társra. Még a céges fejek is jó pénzt fizetnek egy kis felderítési anyagért a riválisról.

De a robot-rigó nem csak információszerezésre használható. Önként és szívesen vesz részt bármiféle csetepatéban. Úgy bánik a robotjaival, mint ha mindegyik külön árnyvadász lenne, akik részt

vesznek az akcióban. Megsokszorozza a csapat tűzerejét, és ugyanakkor fedezetet biztosít a számukra. Ha gyors távozásra van szükség, a különféle járművek irányításával is megbirkózik. Ubor-kaszaronban pedig rendszerint az agglomeráció roncslepein kutakodva lehet rátalálni, ahol pótalkatrészeket keres „gyermekai” számára.



AZ ARC

FAJ (C): Tünde

TULAJDONSÁGOK (B)

T	GY	E	K	I	A	E	M	R
3	6	3	8	6	4	4,26	0	6

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (D)

Autó	2
Etikett	6
Vallatás	6
Tárgyalás	6
Pisztolyok (Fichetti Security)	2 (4)
Lopakodás	4
Fegyvertelen harc (Carromeleg)	2 (4)

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Tünde társadalom	4
Angol	5
Írás/Olvadás	2
Ezoterikus témák	4
Irodalom	3
Megatársasági politika	5
Modern művészet	4
Sperethiel	4
Írás/Olvadás	2
Seattle előkelő körei	5
Alvilági politika	5

KIBERVEREK

Adatjack (Alfaver)
Retinakijelző (Alfaver)
Hangrögzítő (Alfaver)
Feji memória (Alfaver) [150Mp]
Tudásbázis csatoló (Alfaver)
Retinaóra (Alfaver)
Retinaduplikáció (5. szint)
Hangszűrő (5. szint)
Hangmodulátor visszajátzás funkcióval és másodlagos mintázattal (6. Szint)

ERŐFORRÁSOK (A): 1.000.000¥

JÁTÉK AZ ARCCAL

Az Arc az árnyak simanyelvű harcosa. Számára semmit nem jelentenek a fegyverek, a mágia, vagy a kiberverek. Az ő eszközei a stílus és a karizma. Akár egy szerződés nyelvbe ütéséről, akár egy fogoly vallatásáról, akár egy ellenőrzőponton való átjutásról van szó — az Arc egy igazi kameleon. Semmivel nem lehet zavarba hozni.

Ugyanolyan könnyedséggel találja meg a közös hangot a motoros banda tagjaival, mint a legelőkelőbb társasági körök belfenteseivel.

Képes hosszan társalogni politikáról, irodalomról és művészetről, vagy ha szükséges, elkápráztatja hallgatóságát misztikus történeteivel. De ne dőlj be a látszatnak — ő egy valódi harcos, akinek vérében van a vadászat izgalma.

Mások bőrébe bújva (hangmodulátora és retinaduplikációja segítségével) behatol bárhová, ezért ideális választás hírszerzői munkák elvégzésére. Számátalan kapcsolata és biztonságos házai révén bármikor könnyedén felszívódik, ami feletőbb hasznos képesség, amikor nem a terv szerint alakulnak a dolgok.



A NYOMOZÓ

FAJ (D): Ork

TULAJDONSÁGOK (B)

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

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (A)

Atlétika	3
Biotechnika	3
Autó	3
Számítógép	5
Elektronika	5
Étikett	5
Vallatás	5
Megfélemlítés	4
Tárgyalás	5
Pisztolyok	4
Lopakodás	5
Fegyvertelen harc	4

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Kémia (Gyógyszerek)	2 (4)
Angol (Városi szleng)	4 (6)
Írás/Olvásás	2 (Nincs)
Törvényszéki eljárások	4
Bandaismeret	4
Mágiaelmélet	2
Orvostudomány	4
Rendőrségi eljárások	4
Spanyol	3
Írás/Olvásás	1
Alvilági politika	4

ERŐFORRÁSOK (C): 90.000¥

JÁTÉK A NYOMOZÓVAL

A nyomozó (vagy tetszés szerint detektív, hekus, magánszimat) 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 kílóg 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 segítője – azoké, akik maguktól nem lennének képesek megállni a lábukon. A nyomozó szíve-

sen elvégzi a munkát 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 joguk és lehetőségük volna rá, akkor saját maga veszi kézbe az irányítást, és letölt egy tömörfített adatcsomagot néhány árnyvadász és média adatbázisba – vagy valami még rosszabb helyre.



A ZSOLDOS

FAJ (C): Troll

TULAJDONSÁG (A)

T	G	E	K	I	A	E	M	R
10(13)	5(7)	9(11)	2	4	4	1,02	0	4(5)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK

Rohampuskák	5
Etikett (Zsoldos)	1 (3)
Nehézfegyverek	6
Rakétaveetők	4
Pisztolyok	4
Lopakodás (Lopózás)	2 (4)
Fegyvertelen harc	6

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Sivatagi háborúk	4
Elektronika elmélet	4
Angol	5
Írás/Olvadás	2
Zsoldoscsoportok	4
Zsoldosok akcióterületei	4
Súlyemelés	4

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek (Alfaver, 2. szint)
Elektronikus képnagyító (Retinamódosítás)
Felvillanásvédő (Alfaver, retinamódosítás)
Izomhelyettesítés (Alfaver, 2. szint)
Fegyverkapcsolat (Alfaver)
Titán csontterésítés (Alfaver)

ERŐFORRÁSOK (B): 400.000¥

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 veteránját, az Aztlan el-

len vívott yucatáni genillaháborútól kezdve a Sivatai háborúig, ahol a megatársaságok csapatai az egymás elleni csatákban tették szert harci tapasztalatra, miközben feldúlták 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 orvosi eszközökhöz.

Kiképzése folytán a zsoldosnak óriási tapasztalata van a nehézfegyverek kezelésében — ezek azok a cuccok, melyeket nem árulnak minden utcasarkon. Troll létére gyorsan és halkan mazog, ezért könnyedén megoldja a csapat mobil tűztámogatási problémáit.

NE
TROLL



A VÁROSI BANDATAG

FAJ (C): Troll

TULAJDONSÁGOK

T	G	E	K	I	A	E	M	R
11	(13)	5	10	2	3	3	5,25	0 4

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (B)

Atlétika	4
Motor	3
Bunkók	6
Kiberfegyveres harc (Kézipenge)	3 (5)
Etikett (Utcai)	1 (3)
Megfélemlítés (Fizikai)	3 (5)
Pisztolyok	4
Fegyvertelen harc	6
Korbácsok (Nehéz lánc)	4 (6)

ISMERET SZAKÉRTELMEK

JMÉ kereskedők	
Olcsó színtialkohol kímérések	3
Angol (Városi szleng)	3 (5)
Írás/Olvadás	1 (Nincs)
Bandaismeret	3
Bandaterületek	3
Prostituáltak szervezetei	3

KIBERVER

Bőrpáncélat (1. szint)
Visszahúzható kézipengék

ERŐFORRÁSOK (D): 20.000¥

JÁTÉK A VÁROSI BANDATAGGAL

A bandatag otthona az agglomeráció dzsungele — minden egyes síkátor, italmérés, elhagyott épület és kiégett autó. Ez a hombre valódi utcai izomfiú, és ezt bizonyítani is tudja haverjaival, durva külsejével és számtalan sebesülésével. Élete az erőszak és a megfélemlítés. Egészen addig, amíg ő szabja ki a büntetést, ké-

pes kordában tartani az utcai söpredéket — azonban elég egyetlen apró, elhibázott lépés, és pillanatok alatt beletapoassák az agglomeráció hulladékába. Akár a szomszédtól szedi be a védelmi pénzt, akár a helyi bünszervezet katonáival lóg, erejére, szakértelmére és fenyegető fellépésére mindig nagy szükség van. Ritkán nyúl a fegyveréhez — egy bandatagnak a tűzfegyverek

biztonságérzetet nyújtanak; de ha nem tudod valakinek pusztá kézzel betörni a fejét (na jó, legfeljebb kibernetikus beültetések, láncok, esetleg egy egyszerű vascső segítségével), akkor nincs is helyed az utcán.



UTCAI MÁGUS

FAJ (C): Tünde

TULAJDONSÁGOK

T	G	E	K	I	A	E	M	R
2	4	1	6	5	6	6	6	4

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (E)

Auraolvasás	5
Idézés	6
Etikett	4
Pisztolyok	3
Varázslás	6
Lopakodás	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Angol	4
Írás/Olvasás	2
Mágiaelmélet	5
Mágikus csoportok	3
Mágikus fenyegetések	4
Neves szellemek	5
Parapszichológia	5
Sperethiel	3
Írás/Olvasás	1
Tír Tairngire-i politika	3

VARÁZSLATOK

Páncélzat	5
Ellenség észlelése	4
Befolyásolás	5
Gyógyítás	5
Levitáció	5
Manalövedék	6
Fizikai maszk	4

ERŐFORRÁSOK (B): 400.000Y

JÁTÉK AZ UTCAI MÁGUSSAL

Az utcai mágus a Shadowrun varázslótípusai közül a legkiegyensúlyozottabb. Jobban kedveli az utcai élet vibrálását, de könnyedén képes beilleszkedni a társadalom vérkeringésébe. Varázslatai és szakértelmei – melyek igen széles területet fednek le: mágikus képességek, támadó, illúzió és egészség varázslatok – is ezt az egyensúlyt tükrözik vissza.

Életének központjában a mágia áll, annak minden változata érdekli, de ez nem akadályozza meg abban, hogy hatékonyan együttműködjön más árnivadászokkal. Szükség esetén asztális felderítést végez, őrködik, vagy elrejtí a behatoló csapatot. Amikor pedig keményebb ellenállásba ütközik, még mindig hívhatja az elementáljait, hogy tegyenek rendet. Nagy érdeklődést mutat a mágikus fenyegetések, valamint az

olyan varázslók iránt, akik a „fekete művészeti” gyakorolják, és hajlandó nagyobb kockázatot is vállalni egy különleges példány foglyul ejtése, vagy egy asztális lenyomat közelebről való megvizsgálása érdekében.



JÁTÉK AZ UTCAI SZAMURÁJAL

Az utcai szamuráj nem egyszerű városi ragadozó vagy fél-robot; ő egy szabadúszó harcos, aki az utcák szigorú becsületkódexe szerint él. Nem ismeretlenek előtte a régi szamuráj harcosok tradíciói, de a legmodernebb biztonságtechnikai eljárások sem. A szamuráj megpróbál mindig egy lépéssel az agglomeráció becsutlen sőpredéke előtt maradni, ezért fejleszti magát kiberverek

beültetésével, miközben folyamatosan közelít az épelméjűség határához, ahogy egyre többet és 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

UTCAI SZAMURÁJ

FAJ (E): Humán

TULAJDONSÁGOK (B)

T	G	E	K	I	A	E	M	R
4 (6)	6	5 (7)	3	6	3	0,01	0	6 (11)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (C)

Atlétika	4
Kiberfegyveres harc (Karpeng)	4 (6)
Éles fegyverek	3
Erikett (Utgai)	2 (4)
Vezetés	3
Pisztolyok	6
Lopakodás	4
Géppisztolyok	6

ISMERET SZAKÉRTELMEK

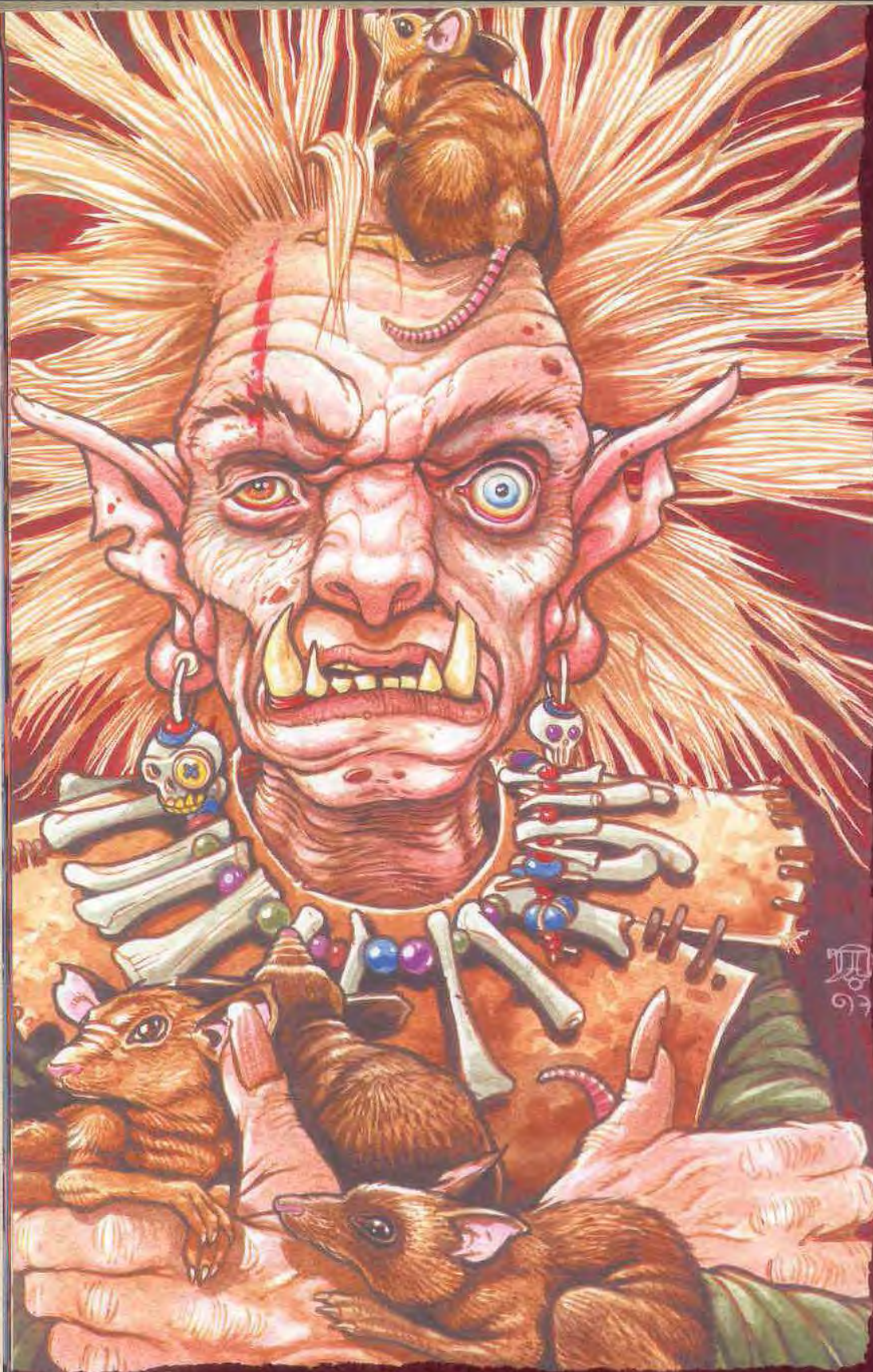
Bushido filozófia	5
Angol	5
Írás/Olvadás	2
Bandaismeret	4
Japán	4
Írás/Olvadás	2
Japán társadalom	3
Megatársaságok biztonsági módszerei	4
Biztonsági eljárások	4
Árnyvadászok törzshelyei	4
Kis egységek taktikája	6

KIBERVEREK

Kiberszem (Alfaver) [Felvilanósvédővel, retinakijezzővel, éjszakai- és hőlátással, védőlemezekkel]
 Hangvédő (Alfaver)
 Adatjack (Alfaver)
 Bőrpáncél (Alfaver, 1. szint)
 Halláskiterjesztés (Alfaver)
 Két látható kiberkar [Beépített fegyverkapcsolattal, visszahúzható karpengéssel, valamint 3. szintű Erőnöveléssel]
 Reakciónövelés (1)
 Huzalozott reflexek (Alfaver, 2. szint)

ERŐFORRÁSOK (A): 1.000.000Y

gyakran ő az árnyvadász csapatok és akciók parancsnoka; gondosan, minden részletre kiterjedően dolgozza ki az elvégzendő munka legapróbb lépéseit is. Kiberverei előnyt biztosítanak számára a riválisokkal szemben; azoknak, akik lepattant utcai punknak tekintik, rendszerint már nincs idejük belátni halálos tévedésüket.



UTCAI SÁMÁN

FAJ (D): Ork

TULAJDONSÁGOK (B)

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

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (C)

Idézés	6
Elektronika É/J	4
Étikett (Utcai)	4 (6)
Pisztolyok	3
Varázslás	6
Lopakodás	6
Fegyvertelen harc (Harapás)	2 (4)

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Ökológia (Csatornák)	3 (5)
Angol (Városi szleng)	5 (7)
Írás/Olvadás	2 (Nincs)
Mágiaelmélet	5
Mechanikus csapdák	4
Lopás	5
Seattle Ork Alvilága	3
Toxikus fenyegetések	4

VARÁZSLATOK

Készülékvizsgálat (F)	4
Kaotikus világ	5
Élet észlelése	4
Fejlesztett láthatatlanság	5
Mágikus ujjak	4
Csend	4

ERŐFORRÁSOK (E): 5.000¥

JÁTÉK AZ UTCAI PATKÁNY SÁMÁNNAL

A Patkányt követő utcai sámán a társadalom kitaszítottjai között él, a hírhedt Ork Alvilág csatornáiban és alagútjaiban. Igénytelensége miatt szinte bármit meg tud szerezni, amire szüksége van. A csatornában osonva, szellemi segítségével őrzi 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 számodra nem jelentenek mást, mint mocskot, mérget és szennyeződést; de az utcai sámán mindenki másnál jobban ismeri a csatornák életciklusának egyensúlyát. Az odalent tapasztaltak alapján rengeteg informáci-

ót tud a felszínen élőkről, ismeri gyengéiket és erősségeiket. Észrevétlenségével és mágijával kombinálva ez a tudás természetes és tökéletes biztonsági és behatoló eszközöket teremt számára, ezért felbecsülhetetlen értékű csapattagnak számít, bármiféle árnyvadász akcióról legyen is szó.

NE
ORK C



A TECHNIKUS

FAJ (D): Törpe

TULAJDONSÁGOK (C)

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

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (A)

Motor É/I	4
Biotechnika	3
Autó É/I	4
Számítógép	6
Számítógép É/I	6
Robbantás	4
Elektronika	5
Elektronika É/I	6
Etikett (Mátrix)	2 (4)
Nehézfegyverek É/I	3
Pisztolyok	3
Lopakodás	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Összeesküvés elméletek	4
Kibertechnológia	5
Gépészet	4
Angol	6
Írás/Olvásás	3
Japán	3
Írás/Olvásás	1
Mátrix topográfia	4
Megatársasági kutatások	4
Kohászat	4
Fizika	5

KIBERVEREK

Chipjack (Alfaver)
Adatjack (Alfaver)
Feji memória (Alfaver) [300 Mp]
Retina képkijelző (Alfaver)

ERŐFORRÁSOK (B): 400.000¥

JÁTÉK A TECHNIKUSSAL

A technikus egyfajta dekás, aki nem csupán a Mátrixban képes zsonglörködni, de mindenfajta elektronikus berendezés nagymestere is. A Mátrixon keresztül távolról segítheti a csapatot, de akár velük is tarthat, hogy semlegesítse a legújabb céges biztonsági berendezéseket. Szak-

értelmével, 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 adatki-
kötőkben, az összeesküvés elméletekkel foglal-

kozó 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.



TÖRZSI SÁMÁN

FAJ (D): Törpe

TULAJDONSÁGOK (C)

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

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (B)

Atlétika	3
Auraolvasás	4
Biotechnika (Elsősegély)	2 (4)
Idézés	6
Erikett (Törzsi)	2 (4)
Tárgyalás (Érvelés)	3 (5)
Lőfegyverek (I)	3 (5)
Varázslás	6
Lopakodás	4
Fegyvertelen harc	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Antropológia	4
Főzés	4
Angol	5
Írás/Olvasás	2
Mágiaelmélet	4
Törzsi politika	4
Zoológia (Vadon)	3 (5)

VARÁZSLATOK

Zavarás	5
Gyógyítás (F)	5
Gyújtás	4
Befolyásolás	4
Villámcsapás	4
Fizikai korlát	4

ERŐFORRÁSOK (E): 5.000¥

JÁTÉK A TÖRZSI SÁMÁNNAL

A törzsi sámán Holló hívását követi, és a vadonban, a nyílt ég alatt él. Hozzáállása a világhoz a természetben gyűjtött tapasztalatokon alapul. Bár legtöbbször nagyméntékben érintett törzse politikájában, hangzatos szavak helyett jobban szereti valamilyen csínytevéssel bizonyí-

tani igazát — hiszen Holló a nagy trükkmester, a Káosz hírnöke. Ereje a nyílt égboltban rejlik, ahol még a holdfény is könnyen megtréfálható.

Sok városi vadász alábecsüli a törzsi sámánt, pedig mágija a zűrzavart szolgálja, és mi lehetne kaotikusabb a város romlott nyüzsgésénél? Természetesen jobban kedveli a nyílt színi

vadászatokat, különösen, ha lepusztult vagy hanyatló területen kerül rájuk sor. Gyógyítja és segíti sebesült csapattársait, vagy ha kell, elvonja az ellenség figyelmét, és harcba száll velük. Szolgálatiért azonban busás fizetséget kér, melyben legtöbbször egy pompás lakoma is benne foglaltatik.



JÁRMŰ-RIGÓ

FAJ (D): Törpe

TULAJDONSÁGOK (C)

T	G	E	K	I	A	E	M	R
4	5	5	3	6	5	0,44	0	5 (11)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (B)

Autó	5
Autó É/I	3
Elektronika É/I	4
Etikett	3
Légpárnás	3
Ágyúk	5
Helikopter	5
Helikopter É/I	5
Sörétes puskák (Enfield)	3 (5)
Rakétahajtású jármű	3

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Gépezet	4
Angol (Utcai szleng)	4 (6)
Írás/Olvásás	2 (Nincs)
Bandaismeret (Motoros bandák)	4 (6)
Hardcore punk együttesek	3
Katonai repülőgépek	3
BAN határőrök taktikája	4
Sziú	4
Írás/Olvásás	2
Csempészközpontok	5
Csempészútvonalak	5

KIBERVEREK

Adatjack (Alfaver)
Fegyverkapcsolat (Alfaver)
Járműirányító rendszer (3. szint)

ERŐFORRÁSOK (A): 1.000.000 ¥

JÁTEK A JÁRMŰ-RIGÓVAL

Akár volán, akár botkormány, a rigó el tudja vezetni. Ha nem ismeri a járművedet, akkor is megpróbálja. Részben ripacs, részben tesztpilóta, részben vakmerő fenegyerek, részben szerelő. Ha nincs is semmilyen járműved, neki akkor is biztosan van kéznél valami felturbózott járgánya,

ami alig várja, hogy kipróbálják. És nem kell azal törődnöd, hogy esetleg valami baja esik — megvannak az eszközei és a szakértelme a javításhoz.

A rigó különösképpen jeleskedik a járműves harcban, akár egy belvárosi autós üldözés, akár egy légicsata közben kerüljön rá sor, vagy éppen

akkor, amikor a csapatot egy forró LZ-ből kell kihoznia. Ha az ágyúk és rakéták nem válnak be, beküld egy-két robotot erősítésül. Csempészakciók lebonyolításánál is nagy hasznát lehet venni, mert mindig tudja, melyek a legforróbb határátlépő pontok, és hol lehet meglopulni egy időre, hogy elvégezhesse a szükséges javításokat.

A FEGYVERSPECIALISTA

FAJ (E): Humán

TULAJDONSÁGOK (B)

T	G	E	K	I	A	E	M	K
4	6	5	3	6	3	4,15	0	6(7)

AKTÍV SZAKÉRTELMEK (A)

Biotechnika (Elsősegély)	1 (3)
Éles fegyverek	5
Etikett	3
Ágyúk	6
Nehézfegyverek	5
Nehézfegyverek É/I	3
Pisztolyok	6
Pisztolyok É/I	4
Lőfegyverek	4
Géppisztolyok	6
Lopakodás (Lopózás)	1 (3)
Dobófegyverek	4

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Fegyverkereskedők	4
Testpáncél készítés	3
Robbantáselmélet	4
Angol	5
Írás/Olvadás	2
Kártyajátékok	4
Német	4
Írás/Olvadás	2
Fegyvermesterség	5
Katonai felszerelések gyártói	3
Fizika (Ballisztika)	2 (4)
SWAT csapatok taktikája	4

KIBERVEREK

Gyorsított reflexek (2. szint)
Kiberszem [Retinakijelzővel,
felvillanásvédővel, éjszakai látással,
3. szintű elektronikus képnagyítóval]
Fegyverkapcsolat (Alfaver)

ERŐFORRÁSOK (C): 90.000¥

JÁTÉK A FEGYVERSPECIALISTÁVAL

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 sokadalmúságot, helyzetfelismerő készséget és rögtönzést megkövetelő vadászatokon. Ösztönösen tudja, milyen helyzetben melyik fegyverhez kell

nyúlni. És ha az események alakulása folytán éppen nincs kéznél a megfelelő csúszli, akkor improvizál valami nagyon hasonlót, vagy elmegy egy fegyverkereskedőhöz, és beszerzi.

Szakértelme és fegyverarzenálja halálos precizitással párosul, de igazából taktikai fölénye az, ami a többiek elé helyezi. Számítalan háború veteránjaként a munka pontos elvégzésé-

hez nincs szüksége arra, hogy kiberekekkel telelakott szamuráj váljék belőle. Jól kidolgozott terv nélkül semmibe nem vég bele, és mindig meggyőződik róla, hogy az ő oldalán legyen az előny. Folyamatosan figyelemmel kíséri a legújabb fejlesztéseket, ezáltal felbecsülhetetlen információforrásként szolgál, ha a katonai technológiákról kell megtudni valamit.

FORK C

SZAKÉRTELMEK



A mikor azt akarod, hogy 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. Ez a megközelítés lehetővé teszi a játékosok számára karaktereik finomabb kidolgozását, így még az azonos háttérű vagy hivatású karakterek szakértelmei is eltérhetnek egymástól. Az általánosság elve ezenkívül jelentősen csökkenti azokat a számokat és jellegzetességeket, melyeket a játékosoknak fejben kell tartaniuk. Bizonyos érdeklődési körök meghatározásához, vagy karakterük különleges ismereteinek ábrázolásához a játékosok használhatják a specializációkat (lásd *Specializáció*, 82. oldal).

ALAPSZAKÉRTELMEK

Az alapszakértelmek a *Shadowrun* legalapvetőbb ismeretei. A tulajdonságok a karakter vele született jellemzői, a szakértelmeket viszont az élete folyamán sajátította el más-más forrásokból. Minden egyes szakértelem külön kiképzést és módszercsoportot jelöl, melyeken keresztül a karakter bizonyos módon használatba tudja venni természetes adottságait. Ezt jelképezendő minden szakértelem egy tulajdonsághoz van kapcsolva. A szakértelmek és hozzákapcsolt tulajdonságaik listáját a 82. oldalon találod, a szakértelmek és hozzárendelt tulajdonságok táblázatban.

A *Shadowrun* szakértelem-rendszere nyitott, ezért a játékosok, a játékmesterek és a FASA is kitalálhat új, valamilyen tulajdonságon alapuló szakértelmeket. A karakter korlátlan számú alapszakértelmet sajátíthat el, és az elkövetkező *Shadowrun* kiadványokban mindig újabbakat közlünk majd. A játékmestereket és játékosokat arra bátorítjuk, hogy nyugodtan használják a saját maguk által létrehozott szakértelmeket, ha a játék egy új területét szeretnék lefedni vele. Az *SR3* alapszakértelmeinek felsorolását és részletes ismertetését a 85. oldaltól kezdődően olvashatod.

A szakértelmeket három nagyobb kategóriába csoportosítottuk: Aktív, Ismeret és Nyelvi szakértelmek. A karakter jó néhány, a játékos által kiválasztott szakértelmmel kezdi a játékot (lásd *Karaktergenerálás*, 52. oldal). A játék folyamán a karakterek növelhetik ezeket a szakértelmeket, specializálódhatnak egy szűkebb területre, vagy akár újakat is tanulhatnak, ahogy újabb tapasztalatokat szereznek. A szakértelem/tulajdonság kapcsolat miatt a karakterek a tulajdonság szintjéig könnyen növelhetik szakértelmeiket, de amint a megszerzett tudás meghaladná természetes kapacitásukat (azaz tulajdonságaikat), a további fejlődés egyre nehezebbé válik (lásd *Szakértelmek fejlesztése*, 244. oldal).

AKTÍV SZAKÉRTELMEK

Az Aktív szakértelmeket a karakterek rendszerint akkor használják, amikor valamilyen cselekedettel el szeretnének érni egy adott célt, vagy hatást akarnak gyakorolni valamire. A legtöbb árnyvadász ezeket a szakértelmeket használja a leggyakrabban – amikor elsüt egy fegyvert, tárgyal egy új szerződésről, légpárnás járművet vezet, és így tovább. Az Aktív szakértelmek közé tartoznak az Építés/Javítás és az Etikett szakértelmek is. Az alap Aktív szakértelmek és specializációk listáját a 85. oldaltól kezdődően olvashatod.

ISMERET SZAKÉRTELMEK

Az Ismeret szakértelmek mutatják meg, mennyit tud a karakter bizonyos dolgokról. A kezdő Ismeret szakértelmek a karakter Intelligencia tulajdonságán alapulnak. A karakternek egy időben akármennyi Ismeret szakértelme lehet, számukat csak a játékos igényei és fantáziája korlátozhatja. Az érdeklődési körből és az előtörténetből származó Ismeret szakértelmek segítenek színt adni a karakternek. Ezek a szakértelmek bármilyen, a játék univerzumában fontosnak számító területet lefedhetnek – Céges pénzügyek, Politikátörténet, Kiberverekutatás, Mágia –,

vagy akár sokkal ezoterikusabb, bizarrabb, vagy evilágibb ismereteket is takarhatnak – Műérzet sztárjelöltek, Seattle-i troll trash-metal bandák, vagy Tünde borók.

Az Ismeret szakértelmek öt kategóriába sorolhatók: Utcai, Iskolai, Hatodik világbeli, Háttér ismeretek, valamint Érdeklődési körök. Az alap Ismeret szakértelmek bővebb leírását lásd a 89. oldalon, az *Ismeret szakértelmek c. részben*.

NYELVI SZAKÉRTELMEK

A Nyelvi szakértelmek a karakter által ismert nyelveket határozzák meg, valamint azt, hogyan képes ezeken a nyelveken beszélni, írni és olvasni. A Nyelvi szakértelmekről bővebben a *Nyelvi szakértelmek c. részben* olvashatsz, a 91. oldalon.

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.

A szakértelem szintek 1-nél kezdődnek. Ha egy karakternek nincs meg minimum 1-es szinten egy szakértelem, akkor az azt jelenti, hogy azon a területen gyakorlatlanak számít. Ettől ugyan még megpróbálkozhat az általa ismeretlen szakértelmet igénylő próbával, de csak jelentős hátrányokkal (lásd *Levezetés*, 84. oldal). A szakértelem szinteknek nincs felső határa, bár fejlesztésük sokkal nehezebbé válik, amikor túlhaladják a hozzárendelt tulajdonság értékét (lásd *Szakértelmek fejlesztése*, 244. oldal).

A szakértelem szintek azt fejezik ki, mennyire jó a karakter egy bizonyos feladat megoldásában az adott szakértelmek használatakor. A 98. oldalon található Szakértelem szintek táblázat ismerteti a különböző szakértelem szintekkel elérhető tudásmennyiséget.

SPECIALIZÁCIÓ

A játékosok dönthetnek úgy, hogy karakterükkel egy alapszakértelem bizonyos formájára, stílusára, vagy részegységére specializálódnak. Ez azt jelenti, hogy a karakter nem a teljes szakértelemben képezte magát, inkább annak egyik ágára áldozta idejét és tanulmányait. Az érdeklődési kör ilyesfajta leszűkítése következtében azon a bizonyos területen a karakter sokkal képzetebbé vált a szakértelem alkalmazásában.

A specializációt általában a szakértelem neve után, zárójelben tüntetjük fel. Ha például egy karakter a Pisztolyok

SZAKÉRTELMEK ÉS HOZZÁRENDELTE TULAJDONSÁGOK

FIZIKAI TULAJDONSÁGOK

Test

Atlétika

Bűvárkodás

Erő

Éles fegyverek

Bunkók

Szálfegyverek/Botok

Kiberfegyveres harc
Fegyvertelen harc

Dobófegyverek

Lőfegyverek

Nehézfegyverek

Víz alatti harc

Gyorsaság

Pisztolyok

Géppisztolyok

Puskák

Rohampuskák

Sörétes puskák

Lézerfegyverek

Korbácsok

Lopakodás

MENTÁLIS TULAJDONSÁGOK

Intelligencia

Auraolvasás

Robbantás

Ágyúk

Rakétavető

Számítógép

Elektronika

Biotechnika

Építés/Javítás

Ismeret szakértelmek

Nyelvi szakértelmek

Karizma

Etikett

Tanítás

Vallatás

Megfélemlítés

Vezetés

Tárgyalás

Akarakterő

Idézés*

Varázslás*

SPECIÁLIS TULAJDONSÁG

Reakció

Motor

Autó

Légpárnás

Motoros hajó

Hajó

Vitorlás

Merevszárnyú repülőgép

Helikopter

Rakétahajtású jármű

Léghajó

Tengeralattjáró

*A Varázslás és Idézés szakértelmeket nem lehet levezetni. Csak azok képesek alkalmazni, akik rendelkeznek ezekkel a szakértelmekkel.



szakértelmen belül az Ares Predatorra specializálódott, akkor azt a következőképpen jelöljük: Pisztolyok (Ares Predator).

Ha azt szeretnéd, hogy karaktered a karaktergenerálás során specializálódjon egy bizonyos szakértelmre, először is válassz ki a kívánt specializációt. Az Aktív szakértelmek 85. oldalán kezdődő felsorolásánál olvashatsz néhány ötletet az Aktív szakértelmek lehetséges specializációiról. A következő lépésben a választott specializáció szintjéhez adj hozzá egy pontot, majd ugyanennyit vonj le az alapszakértelemből. Így jönnek ki az alapszakértelem és a specializáció végleges értékei. A specializáció szintjének növelése és az alapszakértelem csökkentése azt jelképezi, hogy a karakter a teljes szakértelem helyett annak csak egy bizonyos ágára koncentrálódott. A játék folyamán mindkét érték tovább fejleszthető.

A karakter alapszakértelmenként csak egyetlen specializációt választhat a karaktergeneráláskor. A játék kezdetekor választott specializációkkal kapcsolatban lásd a *Karaktergenerálás* c. fejezetet az 52. oldalon.

A játék során a karakterek egy alapszakértelmen belül több részterületre is specializálódhatnak. Ha ilyenkor szeretnél valamire specializálódni, mindössze annyit kell tenned, hogy kifejezed a specializáció valamivel alacsonyabb Karma költségét (lásd *Szakértelmek fejlesztése*, 244. oldal). A játék közbeni specializáció nem csökkenti az alapszakértelem szintjét. A specializáció szintje soha nem haladhatja meg az alapszakértelem kétszeresét, kivéve az 1-es szakértelem esetén, ahol a specializáció 3-ig is felmehet. Ebben az esetben a karakternek növelnie kell az alapszakértelmét, mielőtt tovább fejleszthetné a specializációt.

A karakternek nem lehet több specializációja egy szakértelmen belül, mint az alapszakértelemhez rendelt tulajdonság szintje.

Sziú City, a rigó 6. szintű Autó szakértelemmel kezd a játékot. Sajnos nem rendelkezik túl sok nujennel, ezért mindössze egy Jackrabbitbe tud befektetni. Karaktergeneráláskor a Jackrabbitre specializálódik, így a csapat érdekében a maximumig ki tudja használni az autó lehetőségeit. Döntése következtében a következőképpen alakul szakértelme: Autó 5 (Jackrabbit 7). Egy hónapnyi játékidő után Sziú csapata „felszabadít” egy Ares Roadmastert valami céges öltönyke uralma alól, amely ideális jármű lenne a további árnyvadászatokhoz. Sziú szeretné maximalizálni képességét, ezért úgy dönt, hogy Autó szakértelméhez felvesz egy Ares Roadmaster specializációt is. Az új specializáció szintje 6-os lesz: jelenlegi alap Autó szakértelmének szintje + 1 (5 + 1 = 6). Az Autó szakértelem továbbra is 5-ös marad.

LEVEZETÉS

Előfordulhat, hogy egy karakter meg szeretne próbálkozni valamivel, de nem rendelkezik az ahhoz szükséges szakértelemmel. Ilyenkor is van lehetőség a cselekvésre, azonban a megfelelő szakértelem nélkül sokkal nehezebb lesz végrehajtania a feladatot.

Az ilyen helyzetben való improvizálást nevezzük levezetésnek. A levezetés lehetővé teszi a karakter számára, hogy egy rokon szakértelmet vagy tulajdonságot használjon fel a próbához. A próbánál használható kockák számát és a célszám módosítóját az határozza meg, melyik levezetési metódust választod.

A LEVEZETÉS MENETE

A karakterek levezethetnek szakértelemtől szakértelemig, szakértelemtől specializációig, vagy szakértelemtől tulajdonságig. Mindegyik módszer hasonlóképpen zajlik: veszed a hiányzó szakértelmet, majd levezeted egy másik szakértelemig vagy tulajdonságig, amellyel a karakter rendelkezik. Ezt a szakértelmet, illetve tulajdonságot nevezzük *levezetett szakértelmenek* és *levezetett tulajdonságnak*. Az a szakértelem, amelyből levezetsz, meghatározza, melyek lehetnek a levezetett szakértelmek és tulajdonságok. A karakternek több választási lehetősége is van, és a játékos kiválaszthatja a számára legelőnyösebbet. A választott módszer határozza meg az alapcélszámhoz rendelt módosítókat. A *Levezetés* táblázat (85. oldal) összefoglalja a három levezetési metódust, azok célszám módosítóit, valamint a felhasználható kockatartalékokat.

A karakterek nem vezethetnek le olyan szakértelemig vagy tulajdonságig, amely az alapszakértelemmel nincs egy kategóriában. Például egy Erőhöz kapcsolt szakértelem nem vezethető le semmilyen másik fizikai, mentális vagy speciális tulajdonságig, sem az azokhoz rendelt szakértelmekig. Hasonlóképpen nem lehet levezetni egy tulajdonságtól vagy specializációtól; csakis alapszakértelemről.

Többnyire a legkevesebb lépésből álló levezetési módszer jár a legkevesebb büntetéssel és célszám módosítóval. A 85. oldalon található *Levezetés* táblázat segítségére lehet annak eldöntésében, melyik módszert válassz.

A Szakértelmek és hozzárendelt tulajdonságok táblázat használata

A 82. oldalon található *Szakértelmek és hozzárendelt tulajdonságok* táblázatban a megfelelő tulajdonságok alá gyűjtöttük a szakértelmeket, emellett külön csoportokat hoztunk létre belőlük. Ezeket a csoportokat külön bekereteztük. A karakter csak saját csoportján belül vezethet le szakértelmeket, másik csoportba tartozó szakértelemhez nem; ha mégis erre kényszerülne, akkor e helyett a hozzárendelt tulajdonságig kell levezetnie a szakértelmet. Lásd *Aktív szakértelem kategóriák*, 85. oldal.

Szakértelemtől szakértelemig

Egy alapszakértelemről egy azonos csoportban lévő másik alapszakértelemig való levezetésnél dobj annyi kockával, amennyi a levezetett szakértelmed szintje. A levezetés +2-t ad a célszámhoz. Ha a levezetett szakértelemhez felhasználható valamilyen kockatartalék (lásd 43. oldal), akkor a próbához maximum annyit adhatsz a tartalékból, amennyi a szakértelem szintjének a felé (lefelé kerekítve).

Retesz Sörétes puskák alapszakértelme 5. szintű. Balszerencséjére balhéhoz keveredett, és az egyetlen kéznél levő fegyver egy rohampuska. Retesznek azonban nincs Rohampuskák szakértelme, ezért a Sörétes puskákig kell levezetnie. Célszáma 3; a levezetés ehhez további +2 módosítót ad, így a végeredmény 5 lesz. Retesz 5 kockával dob (a levezetett szakértelem szintje), plusz további kettővel a harci tartalékból (a szakértelem szintje, azaz $5 \div 2 = 2,5$, lefelé kerekítve 2).

Szakértelemtől specializációig

Egy csoporton belül alapszakértelemről specializációig való levezetésnél annyi kockával dobssz, amennyi a specializáció szintje. A levezetés 3-mal növeli a célszámot. Amennyiben a le-

vezetett szakértelemhez felhasználható valamilyen kockatartalék, akkor a próbához maximum annyit adhatsz a tartalékból, amennyi a specializáció alapszakértelmének a fele. Alapszakértelemről ugyanannak a szakértelemnek a specializációjáig levezetés nem lehetséges.

Retesznek kifogyott a lőszere, és egyik jakuzás ellenfele karddal támad rá. Retesz a rohampuskát bunkóként használva próbálja védeni magát. Természetesen Bunkók szakértelemmel sem rendelkezik, de van egy Éles fegyverek 4 (Kard 6) szakértelme, ezért a Kard specializációt használja levezetésre. Alapcélzáma 4, amit +3-mal módosít a levezetés – a végeredmény tehát 7. Retesz 6 kockával dob, és felhasznál még két kockát a harci tartalékából (a 4-es Éles fegyverek fele).

Szakértelemről tulajdonságig

Egy alapszakértelemről a hozzárendelt tulajdonságig való levezetésnél annyi kockával dobsz, amennyi a tulajdonság szintje. A levezetés +4-et ad a célszámhoz. A próbához semmiféle kockatartalék nem használható fel. A karakter csak a szakértelemhez kapcsolt tulajdonságig vezethet le, a többi tulajdonságig nem.

Retesznek hiányzik a Biotechnika szakértelme, de mindenképpen talpra kell állítania sebesült társát. Félredobja fegyvereit, és az Intelligenciából levezetve próbál meg elsősegélyt nyújtani cimborájának. Célzáma 7, melyet a levezetés további +4-gyel módosít, így a végösszeg 11 lesz. Retesz Intelligenciája 5, ezért pontosan ennyi kockával dobhat. Ezúttal nem használhatja fel kockatartalékait. Sok sikert, Retesz!

A LEVEZETÉS KORLÁTAI

Ha egy szakértelem olyan próbát igényel, melynek módosított célzáma a levezetés módosítója előtt 8, vagy annál magasabb, a karakter nem tud levezetni arról a szakértelemről. Vannak dolgok, melyeket a megfelelő gyakorlat nélkül egyszerűen képtelen vagy véghezvinni. Ez azt jelenti, hogy egy 1-es szakértelemmel rendelkező karakternek még van valamennyi esélye, míg egy szakértelem nélküli karakter jobb, ha meg sem próbálja.

Ha a levezetett szakértelem nyílt próbát igényel, a levezetés módosítóját le kell vonni a nyílt próba során elért legmagasabb értékből (lásd Nyílt próbák, 39. oldal).

Retesznek át kell másznia a falon, ha fedezékbe akar kerülni a golyózápor elől. A játékmester úgy dönt, hogy a próba célzáma 8. Retesznek nincs Atlétika szakértelme, ezért le kell vezetnie. Azonban a magas célszám miatt nem használhatja Test tulajdonságát. Mást kell tehát kitalálnia. Úgy dönt, inkább elrejtőzik egy sikátorban. Mivel Lopakodás szakértelme sem tanult, kénytelen Gyorsaság tulajdonságát használni. 6 kockával dob (Gyorsaság 6), az eredmény 1, 4, 4, 4, 8 és 9. Retesz 4 pontnyi büntetést kap a levezetés miatt, de a Lopakodás nyílt próbát igényel, ezért ez a büntetés nem a célszámhoz adódik, hanem a legmagasabb értékből vonódik le. Retesz nyílt próbájának eredménye így 5 (9 - 4). Ez lesz a célszámuk a jakuzás nehézfiúknak, ha fel akarják fedezni a rejtőzködő rigót.

LEVEZETÉS

Levezetés:	Célszám módosító	Kockatartalék
Specializáció	+3	= a specializáció alapszakértelmének fele
Szakértelem	+2	= az alkalmazott alapszakértelem fele
Tulajdonság	+4	Nem engedélyezett

AKTÍV SZAKÉRTELEM KATEGÓRIÁK

Az Aktív szakértelmek több csoportra oszthatók: harci, mágikus, fizikai, szociális, technikai és jármű szakértelmek. Az alább ismertetett alapszakértelmeket a következő formában közöltük:

Szakértelem neve (kapcsolt tulajdonság)

A szakértelem meghatározása, esetleges kiegészítő (É/J) jelzéssel, ha tartozik hozzá Építés/Javítás szakértelem is (lásd alább: Építés/Javítás szakértelmek).

Levezetett szakértelmek

Specializációk. A „konkrét fegyver” kifejezés azt jelenti, hogy a karakter kiválaszthat egy fegyvert, melyet a szakértelem engedélyez számára. A játékosok – a játékmester jóváhagyásával – új specializációkat is kitalálhatnak maguknak.

ÉPÍTÉS/JAVÍTÁS SZAKÉRTELMEK

Számos Aktív szakértelemnek létezik megfelelő Építés/Javítás (É/J) párja. Ezek az É/J szakértelmek rendszerint az adott területen használatos felszerelések/szerszámok használatának ismeretét tükrözik. Így például az Éles fegyverek (É/J) szakértelem lehetővé teszi a karakter számára, hogy kardokat, baltákat és egyéb fegyvereket készítsen és javítson meg, míg a Pisztolyok (É/J) szakértelemmel a pisztolyok javításához fog érteni. Az Építés/Javítás szakértelmek mindegyike az Intelligencia tulajdonsághoz kapcsolódik, és a karakterek a normális szabályok szerint specializálódhatnak egy bizonyos felszerelés- vagy fegyvertípusra.

A karakternek időre, szerszámokra és alapanyagokra van szüksége ahhoz, hogy a tervrajzból összebarkácsoljon valamit. Még a kivételes szakértelemmel megáldott karakter is tehetetlenül vonogatja a vállát, ha nem áll rendelkezésére a megfelelő felszerelés. Ha a karakter valami újat akar építeni, akkor elméleti tudásra is szüksége van az adott területen (kivéve, ha valaki a rendelkezésére bocsát egy kész tervrajzot). A célszámok és a sikeres próba eredményének meghatározásához lásd a 95. oldalon Az Építés/Javítás szakértelmek használata, valamint a 97. oldalon a Kiegészítő szakértelmek című részeket.

HARCI SZAKÉRTELMEK

Rohampuskák (Gyorsaság)

A Rohampuskák szakértelem a nagy tűzgyorsaságú puskák használatának ismeretét takarja. (É/J)

Levezetés: Puskák, Sörétes puskák, Géppisztolyok, Pisztolyok
Specializációk: Konkrét fegyver

Bunkók (Erő)

Egy méternél rövidebb, él vagy penge nélküli kézfegyverek. Ezzel a szakértelemmel a karakter képes fegyverként felhasználni bármilyen rövid, súlyos tárgyat a baseballütőtől a csavarculcson keresztül a széklábig. (É/J)

Levezetés: Éles fegyverek, Szálfegyverek/Botok
Specializációk: Konkrét fegyver



Kiberfegyveres harc (Erő)

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. (É/J)

Levezetés: Fegyvertelen harc

Specializációk: Konkrét fegyver

Éles fegyverek (Erő)

Az Éles fegyverek szakértelem foglalja magába az élel vagy hegygel rendelkező kézifegyverek használatát. A karakter hatékonyan tudja használni a különféle késeket, kardokat, baltákat – feltéve, hogy egy méternél rövidebbek. (É/J)

Levezetés: Bunkók, Szálfegyverek/Botok

Specializációk: Konkrét fegyver

Ágyúk (Intelligencia)

Az Ágyúk szakértelem takarja a járműre szerelt fegyverek használatát, akár fegyverágyról, akár rögzített fegyverről, akár toronyról legyen szó. Ide tartozik a manuális és műszeres tüzelés ismerete is. (É/J)

Levezetés: Rakétavető

Specializációk: Konkrét fegyver

Lézerfegyverek (Gyorsaság)

A lézerfegyverek használatát és kezelését foglalja magába. (É/J)

Levezetés: Gyorsaság

Specializációk: Konkrét fegyver

Rakétavető (Intelligencia)

A szakértelem birtokában a karakter tudja használni a rakétákat vagy más robbanó lövedékeket (például gránátokat) kilövő fegyvereket, beleértve az aknavetőket is (de nem a járműre szerelteteket). Ide tartozik a manuális és műszeres tüzelés, valamint a speciális gránátkilövő fegyverek és a cső alá szerelhető gránátvetők használata is. A Célmegjelölés specializáció bármilyen célzási próbához felhasználható. (É/J)

Levezetés: Ágyúk. Ha a karakternek van egy fegyvere cső alá szerelt gránátvetővel, akkor a próbát levezetheti az adott fegyverhez tartozó szakértelméhez is, mintha az a Rakétavető szakértelemmel egy csoportban lenne (+2 módosító a célszámhoz, és 1/2 harci tartalék).

Specializációk: Konkrét rakéta vagy gránáttípus, Gránátvetők, Célmegjelölés.

Pisztolyok (Gyorsaság)

A legalapvetőbb kézifegyverek használata, ide értve az önvédelmi, könnyű- és nehéz, valamint a kábító pisztolyokat. (É/J)

Levezetés: Rohampuskák, Puskák, Sörétes puskák, Géppisztolyok

Specializációk: Konkrét fegyver

Szálfegyverek/Botok (Erő)

Ide tartoznak az egy méternél hosszabb közelharci fegyverek. (É/J)

Levezetés: Éles fegyverek, Bunkók

Specializációk: Konkrét fegyver

Lőfegyverek (Erő)

Ebbe a szakértelmebe az izomerővel működő lőfegyverek használata tartozik. (É/J)

Levezetés: Erő

Specializációk: Íjak, Számszeríjak

Puskák (Gyorsaság)

A vadászpuskák és mesterlövészpuskák használata. (É/J)

Levezetés: Rohampuskák, Pisztolyok, Sörétes puskák, Géppisztolyok

Specializációk: Konkrét fegyver

Sörétes puskák (Gyorsaság)

A Sörétes puskák szakértelem foglalja magába a különböző fajta puskák használatát. (É/J)

Levezetés: Rohampuskák, Pisztolyok, Puskák, Géppisztolyok

Specializációk: Konkrét fegyver

Géppisztolyok (Gyorsaság)

Könnyű automata vagy félautomata fegyverek, melyeket általában a vállhoz vagy csípőhöz szorítva használnak. (É/J)

Levezetés: Rohampuskák, Pisztolyok, Sörétes puskák, Puskák

Dobófegyverek (Erő)

Ide tartozik minden kézzel elhajítható fegyver használata. (É/J)

Levezetés: Erő

Specializációk: Konkrét fegyver (beleértve a dobonyilakat, gránátokat, késeket és shurikeneket)

Fegyvertelen harc (Erő)

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.

Levezetés: Kiberfegyveres harc

Specializációk: Lefogás, Harcművészeti stílusok, illetve egyes testrészek használata (ütés, fejelés, rúgás)

Víz alatti harc (Erő)

A víz alatt vívott harc különösen nehéz és megerőltető. Ez a szakértelem takarja azokat a technikákat és módszereket, melyekkel hatékonyan lehet kimanőverezni az ellenfelet, és lecsapni rá a víz alatt.

Levezetés: Erő

Specializációk: Fegyvertelen harc, Fegyveres harc

Korbácsok (Gyorsaság)

Ide tartozna az ostorok, korbácsok, valamint a korbácsként használható egyéb fegyverek. (É/J)

Levezetés: Gyorsaság

Specializációk: Konkrét fegyver

MÁGIKUS SZAKÉRTELMEN

Auraolvasás (Intelligencia)

A pszichometria tudománya. Segítségével a karakter képes információkat szerezni aurákból, asztrális formákból és lenyomatokból. Az Auraolvasást az Érzékelés próba kiegészítő szakértelmeként is fel lehet használni.

Levezetés: nincs. Vagy rendelkezvel vele, vagy nem.

Specializációk: Aurák, Lenyomatok, Varázslás, Idézés

Varázslás (Akaraterő)

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

Levezetés: nincs. Vagy rendelkezzel vele, vagy nem.

Specializációk: Varázslatmondás, Varázsvédelem, Semlegesítés, Asztrális harc, Varázslat kategória

Idézés (Akaraterő)

Az Idézés szakértelembe tartozik a szellemek megidézése és elűzése. Csak a minimum 1-es Mágiaával rendelkező karakterek lehetnek birtokában ennek a szakértelemnek. Elementálokat csak mágusok, természeti szellemeket pedig csak sámánok tudnak megidézni.

Levezetés: nincs. Vagy rendelkezzel vele, vagy nem.

Specializációk: Megidézés, Elűzés, Kontrollálás

FIZIKAI SZAKÉRTELMEK

Atlétika (Test)

Az Atlétika szakértelembe tartozik a fizikai tevékenységek valamilyen formájában való különleges edzettség. Használható a futási sebesség növelésére is (lásd 108. oldal).

Levezetés: Test

Specializációk: Futás, Mászás, Emelés, Ugrás, Szabadulás, Úszás, vagy bármelyik sportág

Búvárkodás (Test)

Ebbe a szakértelembe tartozik mindenfajta víz alatti haladás, beleértve az úszótechnikákat, valamint az oxigénpalack és más búvárfelszerelések használatát.

Levezetés: Test

Specializációk: Mélyvízi búvárkodás, Gázkeverékes merülés

Lopakodás (Gyorsaság)

A Lopakodás szakértelembe tartozik a lopózás, a kúszás, a nyomkövetés, az esetleges követők lerázása, valamint az álcázási technikák ismerete is. A Lopakodás szakértelem az esetek többségében nyílt próbát igényel (lásd A Lopakodás használata, 95. oldal).

Levezetés: Gyorsaság

Specializációk: Éberség, Rejtőzködés, Lopózás, Tolvajlás

SZOCIÁLIS SZAKÉRTELMEK

Etikett (Karizma)

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 (lásd Etikett, 94. oldal).

Levezetés: Karizma

Specializációk: Az Etikett széleskörű szakértelem. A karakterek szinte bármilyen elképzelt szubkultúrára specializálódhatnak, természetesen a játékmester engedélyével. Ezek közé tartoznak például a Mátrix, Céges, Mágikus társasági, Törzsi, illetve egyéb csoportok, amelyek érdekelhetik a játékost. Míg a

legtöbb játékos megelégszik az általános Céges etikett specializációval, mások esetleg még tovább szeretnék szűkíteni érdeklődési körüket, például a Japán céges etiketre. Az Etikett specializációk szinte minden esetben a karaktert körülvevő környezetben használatosak. Például az Etikett (Banda) nem a világ összes bandájára, hanem csak az adott város csoportjaira vonatkozik. Az Etikett specializációk használatánál a próbához a játékmester választ célszámot.

Tanítás (Karizma)

A Tanítás szakértelem segítségével a karakter sokkal hatékonyabban képes megtanítani valamit egy másik karakternek. (lásd Tanítás, 95. oldal).

Levezetés: Karizma

Specializációk: Konkrét téma

Vallatás (Karizma)

A Vallatás szakértelem az ellenkező alanyoktól való információszerezés művészete. A szakértelem nyílt próbát igényel, az így kapott célszám ellen kell az áldozatnak Akaraterő próbát tennie, hogy sikeresen ellenálljon a vallatásnak. Ha az alanyak is van ilyen szakértelme, akkor azt kiegészítő szakértelmeként felhasználhatja az Akaraterő próba során (a Vallatás próba módosítóit lásd A Karizma alapú szakértelmek használata c. részben, a 92. oldalon).

Levezetés: Megfélemlítés

Specializációk: Verbális, Hazugságyizsgáló, Hangstressz-analízis, Kínzás, Drogokkal elősegített kihallgatás

Megfélemlítés (Karizma)

Attól függően, hogyan 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. A szakértelem nyílt próbát igényel, az így kapott célszám ellen kell az áldozatnak Akaraterő próbát tennie, hogy sikeresen ellenálljon a megfélemlítésnek. Ha az alanyak is van ilyen szakértelme, akkor azt kiegészítő szakértelmeként felhasználhatja az Akaraterő próba során, amikor megpróbálnak Vallatás, illetve Megfélemlítés szakértelmet alkalmazni rajta (a Megfélemlítés próba módosítóit lásd A Karizma alapú szakértelmek használata c. részben, a 92. oldalon).

Levezetés: Vallatás

Specializációk: Fizikai, Mentális

Vezetés (Karizma)

A Vezetés szakértelem határozza meg a karakter azon képességét, hogy tekintélye és érve segítségével rávegyen másokat arra, hogy azt tegyék, amit ő akar. Egyfajta probléma-megoldási készséget is magában foglal, amely azonban nem helyettesíti a józan gondolkodást és a gondos tervezést a játékosok részéről. (a Vezetés próba módosítóit lásd A Karizma alapú szakértelmek használata c. részben, a 92. oldalon).

Levezetés: Karizma

Specializációk: Politikai, Katonai, Kereskedelmi, Stratégiai, Taktikai, Morális



Tárgyalás (Karizma)

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. Bizonyos esetekben a játékmester dönthet úgy, hogy a szituáció megoldása nyílt próbát igényel – például ha szükség van egy célszámra annak megállapításához, vajon felismeri-e a hazugságot vagy félígazságot az egyik fél. (a Tárgyalás próba módosítóit lásd A Karizma alapú szakértelmek használata c. részben, a 92. oldalon).

Levezetés: Karizma

Specializációk: Alkudozás, Megvesztegetés, Érvelés, Mellébeszélés

TECHNIKAI SZAKÉRTELMEK

Biotechnika (Intelligencia)

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 kiberek felépítésének és anyagainak ismerete is beletartozik, az interfész rendszerek használatához még így is szükség van egy számítógépes szakértőre.

Levezetés: Intelligencia

Specializációk: Kibertechnológiai beültetések, Ápolás, Elsősegély, Organikus beültetések, Sebészet, Szervátültető sebészet

Számítógép (Intelligencia)

A Számítógép szakértelembe tartozik a számítógépek és programozás ismerete. Ez a szakértelem teljességgel nélkülözhetetlen azon karakterek számára, akik be akarnak kapcsolódni a kibertérbe, hogy a Mátixban szörfözzenek. (É/I)

Levezetés: Elektronika

Specializációk: Hardver, Dekázás, Programozás, Kibernetika

Robbantás (Intelligencia)

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

Levezetés: Intelligencia

Specializációk: Kereskedelembe kapható robbanószerkezetek, Plasztikbombák, Rögtönzött robbanószerkezetek

Elektronika (Intelligencia)

Az Elektronika szakértelembe tartozik az elektronikus berendezések használata, és azok működésének ismerete. A 2060-as évek városaiban szinte minden általánosan használt berendezés elektronikus úton működik. (É/I)

Levezetés: Számítógép

Specializációk: Irányítórendszerek, Elektronikus hadviselés, Mágneszárak, Készülékek összekapcsolása, Diagnosztika, Kibertechnológia

JÁRMŰ SZAKÉRTELMEK

Motor (Reakció)

A Motor szakértelembe tartozik mindenfajta két- és háromkerekű, valamint oldalkocsis motor használata. (É/I)

Levezetés: Reakció

Specializáció: Konkrét jármű, Távirányítás

Autó (Reakció)

Az Autó szakértelem a négy vagy többkerekű, motoros járművekre vonatkozik. (É/I)

Levezetés: Reakció

Specializáció: Konkrét jármű, Távirányítás

Merevszárnyú repülőgép (Reakció)

Ebbe a szakértelembe tartoznak a rögzített, vagy változtatható állásszögű szárnyakkal rendelkező légi járművek (sugárhajtásúak, légcsonvarosak, illetve turbólégcsavarosak). (É/I)

Levezetés: Helikopter, Rakétahajtású jármű, Léghajó

Specializáció: Konkrét jármű, Távirányítás

Légpárnás (Reakció)

A Légpárnás szakértelembe tartozik mindenfajta légpárnás jármű használata, a jármű rendeltetésétől függetlenül. (É/I)

Levezetés: Reakció

Specializáció: Konkrét jármű, Távirányítás

Léghajó (Reakció)

A Léghajó szakértelembe tartozik minden gázzal (többnyire héliummal) működtetett légi jármű használata. (É/I)

Levezetés: Merevszárnyú repülőgép, Helikopter, Rakétahajtású jármű

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Motoros hajó (Reakció)

A Motoros hajó szakértelem minden motorizált vízi járműre vonatkozik. (É/I)

Levezetés: Hajó

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Helikopter (Reakció)

A Helikopter szakértelem a dönthető és merev rotoros légi járművek használatára vonatkozik. (É/I)

Levezetés: Merevszárnyú repülőgép, Rakétahajtású jármű, Léghajó

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Vitorlás (Reakció)

A Vitorlás szakértelem a szél erejével hajtott vízi járművek használatára vonatkozik. (É/I)

Levezetés: Reakció

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Hajó (Reakció)

A Hajó szakértelem a nagy méretű felszíni hajók navigálását és kezelését foglalja magába. (É/I)

Levezetés: Motoros hajó

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Tengeralattjáró (Reakció)

A Tengeralattjáró szakértelem a víz alatti haladásra is képes járművek használatára vonatkozik. (É/I)

Levezetés: Reakció

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

Rakétahajtású jármű (Reakció)

A Rakétahajtású jármű szakértelembe azok a (légi) járművek tartoznak, melyek rakétahajtóművet használnak a felemelkedésre és haladásra. Ide soroljuk az alacsony repülési magasságú (ARM) járműveket (más néven viharadarakat), valamint az olyan katonai gépeket is, melyek ugyanezt a meghajtást használják, de a nehéz rakomány, páncélzat vagy fegyverzet miatt nem emelkednek nagyobb magasságba. (É/I)

Levezetés: Merevszárnyú repülőgép, Helikopter, Léghajó

Specializációk: Konkrét jármű, Távirányítás

ISMERET SZAKÉRTELMEK

A játékosok az öt kategória bármelyikéből választhatnak ismeret szakértelmeket: Utcai-, Iskolai-, Hatodik világbeli-, Hátérter ismeretek, valamint Érdeklődési körök. Számos ismeret szakértelem megadja az adott tudományhoz kötődő tevékenységek elméleti alapját, valamint az új dolgok feltalálásának lehetőségét is. A karaktergenerálás során minden játékos meghatározott számú pontot kap, melyekből Ismeret szakértelmeket vásárolhat; ezután az Ismeret szakértelmek már az összes többi szakértelemhez hasonlóan fejlődnek, még akkor is, ha a karakter Intelligencia tulajdonsága időközben megnő.

Minden Ismeret szakértelmet a karakter Intelligencia tulajdonságáig lehet levezetni. Bár az Ismeret szakértelmek sokkal inkább elkülönülnek egymástól, nem nagyon lehet őket csoportosítani, mégis megtörténhet, hogy bizonyos szakértelmek első látásra nagyon hasonlóknak fognak tűnni. Ezért a játékmester levezetésre használhatja a szakértelemről szakértelemig módszer. Például ha egy karakternek van Zoológia Iskolai szakértelme, és az árnyvadász csapatnak azonosítania kéne egy ismeretlen paraállatot (ami normális esetben a Paranormális állatok Hatodik világbeli szakértelmet követelné meg), a játékmester engedélyezheti a levezetést a Zoológia szakértelemig, és így a játékosnak csak +2 célszám módosítót kell elszenvednie a +4 helyett, amit az Intelligenciából való levezetés esetén kapna.

AZ ISMERET SZAKÉRTELMEK KIVÁLASZTÁSA

Az Ismeret szakértelmek az SR3 kiszámíthatatlan tényezői. A lentebbi példákban számos szakértelmet felsorolunk, de a játékosok és játékmesterek keze nincs megkötve, ha új, megfelelőnek vagy szórakoztatónak látszó szakértelmeket szeretnének kitalálni, amelyek beleillenek a játék világába. Az Ismeret szakértelmek arra is nagyszerűen alkalmasak, hogy – különösen, ha a játékosok jól együttműködnek a játékmesterrel, – mélységet és színt adjanak a karaktereknek és bizonyos szituációknak. Használhatatlan Ismeret szakértelem nem létezik, még a „Troll trash-metal bandák” sem (hogy egy példát is említsünk). Az ilyen szakértelemmel rendelkező karakter lehet egy rajongó, aki pl. a találkozóját az ilyen zenét adó kocsmákban bonyolítja le. Talán éppen azért fog rész venni egy vadászatban, hogy a kapott nujenből jegyet vásároljon a fergeteges Trollapalooza show-ra.

A játékmestereknek azonban óvatosnak kell lenniük a túlságosan széles körű Ismeret szakértelmek engedélyezésével. Némelyik szakértelem ugyanis annyira szerteágazó, hogy felboríthatja a játék egyensúlyát, vagy annyira általános, hogy a használatát erősen korlátozni kellene. Ékes példája ennek a Politika Ismeret szakértelem. Elvégre a politika ismerete szinte korlátlan számú lehetőséget kínál a karakter számára. A szakértelem engedélyezése olyan széleskörű politikai ismeretekkel ruházná fel a karaktert, amely túlságosan erős információbázis



lenne, hiszen ide tartozik a Maffia politika, UCAS politika, Tir Tairngire Tanácsának politikája stb. Azonban ezek a kategóriák külön-külön már megfelelően kiegyensúlyozott Ismeret szakértelmeket képeznek; például a Maffia politika kitűnő Utcai ismeret szakértelmek, amely információkkal látja el a karaktert a szervezet vezetőiről és a hierarchián belüli eseményekről.

Hasonlóképpen, a túl általánosított Ismeret szakértelmek egyszerre több kategóriába is tartozhatnak. A Céges politika lehet Iskolai (a megatársaság szervezetén belüli céges politika), Utcai (kivéül kell lefeküdnöm, hogy hozzájussak a megfelelő információhoz), és Hatodik világbeli (tegnap Damien Knight és Richard Villiers is Seattle-ben tartózkodott) szakértelmek. Ebben az esetben a karakternek meg kell határoznia azt az Ismeret szakértelmek kategóriát, amelyen a Céges politika szakértelme alapul. A maga módján mindegyik érdekes és értékes, de háttérükben radikálisan különböznek egymástól.

Mivel a *Shadowrun* Ismeret szakértelmei nyitottak, az egyik karakter alapszakértelme a másiknál akár egy specializáció is lehet. Ezek az eltérések adják meg az ismeretek mélységét és irányultságát. Például Zúciónak Tünde borok alapszakértelme van; lövése sincs a többi alkoholfajtáról, de nagyon jól ismeri a tündék borait. Gepárdnak azonban az Alkoholo az alapszakértelme, Tünde borok specializációval. Mindkét megoldás érvényes. Zúzó valószínűleg bővebb ismeretekkel rendelkezik a szüretekről és a borpincékről Gepárdnál, aki viszont az érdeklődők számára bármikor össze tudja hasonlítani a tünde borokat a többivel.

A játékosoknak tehát gondosan el kell tervezniük karaktereik Ismeret szakértelmeit, és meghatározni, miért pont ezekben járatosak a karakterek. Az Ismeret szakértelmek segítenek a játékosnak jobban beleélni magukat karakterük szerepébe, esetleg kidolgozni azok hátterét és előtörténetét.

A játékosok, ha úgy látják jónak, a normál szabályok szerint specializálódhatnak Ismeret szakértelmekre.

UTCAI ISMERETEK

Az Utcai ismereteket a karakter az agglomeráció környékén utcain sajátítja el. Ezt a fajta tudást kizárólag a létezés legalacsonyabb fokának átélésével, tanulmányozásával és túlélésével lehet elsajátítani. Ezek a szakértelmek jelképezik a karakter azon képességét, amellyel fenntartja a kapcsolatot az utcával, és felhasználja megszerzett tapasztalatait. Az Utcai szakértelmek általában helyhez kötöttek; a Seattle Agglomeráció nagyban különbözik például Denvertől vagy Berlintől. Ha egy karakter egy másik helyre vonatkozóan is szeretné ismerni ugyanazt a szakértelmet, akkor vagy specializálódnia kell (például Biztonságos házak alapszakértelme esetén a Redmond Pusztulatra), vagy az új helyre vonatkozóan újratanulni a szakértelmet, ha már specializálódva van.

Példák: Maffia befolyás alá tartozó létesítmények, Biztonságos házak, Bandaismeret, Jakuza területek, Lone Star taktikák, Bűnszervezetek, Csempészútvonalak, Prostitúáltak szervezetei, Szefták, JMÉ gyártás, Rendőrségi/Biztonsági eljárások

ISKOLAI ISMERETEK

Ezeket az Ismeret szakértelmeket többnyire tanintézményekben lehet elsajátítani, és főként szakmabeliek és tanárok használják. A természetes világ alapismereteit tartalmazzák, a fizikai és szociális tudományokat, történelmet, filozófiát, művészeteket.

Példák: Művészet, Biológia, Zoológia, Botanika, Irodalom, Orvostudomány, Parazoológia, Parabotanika, Műszaki tudományok, Fizika, Kémia, Geológia, Pszichológia, Antropológia, Archeológia, Politika, Filozófia, Gazdaságtan, Történelem, Zene.

HATODIK VILÁGBELI ISMERETEK

Ez a kategória a mágia visszatérése utáni világ különleges ismereteit tartalmazza. Célszerűségi okokból ide tartoznak a különféle *Shadowrun* kiegészítőkből vett információkon alapuló szakértelmek. Ezek a szakértelmek vonatkozhatnak bizonyos egyének egy csoportjára is, ha a karakter eddig folyamatosan figyelemmel kísérte a tevékenységüket.

Példák: Kibertechnológia, Paranormális állatok, Tünde társadalom, Megatársasági politika, Metahumánok, Mágia, sárkányok, Adatkikötők, Legendás dekások, Humanis Poliklub.

HÁTTÉR ISMERETEK

A Háttér ismeret szakértelmek az Aktív szakértelmeken alapulnak. Minden Aktív szakértelmeknek van egy Háttér szakismeret párja. Például egy karakter úgy is rendelkezhet Elektronika Háttér szakismerettel, hogy még soha, semmilyen hasonló jellegű munkát nem végzett. Az ilyen Háttér szakértelmek az Aktív szakértelmek mögött megbúvó alapvető ismereteket, törvényeket és tényeket foglalják össze. Például a Számítógép-elmélet szakértelmmel tudni fogod a dekázás hogyanját és miértjét, valamint az ikonográfia alapelveit. Ez azonban nem jelenti azt, hogy valaha is rácsatlakoztál a hálózatra (főleg akkor, ha nincs is Számítógép szakértelmed). A Háttér szakértelmek azon karakterek számára hasznosak, akik nem tudnak (vagy nem akarnak) elsajátítani valamilyen Aktív szakértelmet, de azért minél többet tudni szeretnének róla (akár az „Ismerd meg az ellenséged!” elvén).

Háttér szakértelmeként bármilyen szakértelm felvehető. A Mágia tulajdonsággal nem rendelkező karakterek gyakran veszik fel Háttér szakértelmeként a Varázslást és az Idézést, az adatjack nélküliek pedig, akik még sosem dekáztak, a Számítógépet.

A Háttér szakértelmek a hozzájuk tartozó Aktív szakértelmek szabályait követik a specializáció terén. Például egy Idézés Háttér szakértelmmel rendelkező karakter specializálódhat Elűzésre.

Ahogy az Aktív szakértelm birtokában lévő karakter egyre tapasztaltabb lesz, elkezd megismerkedni az adott területhez tartozó elméleti tudással is. Ennek jelképezésére a játékmester engedélyezheti a játékosoknak, hogy a karaktergenerálás folyamán – vagy a későbbiekben, mindenfajta költség nélkül – minden Aktív szakértelmhez felyegyék a hozzá tartozó Háttér szakértelmet, de 3 szinttel alacsonyabban. Például egy Robbantás 5-tel rendelkező karakternek 2-es Robbantáselmélet szakértelme lehet. Amíg a Háttér szakértelm szintje minimum 3-mal alatta marad az Aktív szakértelmének, a játékosnak nem kell költenie erre a szakértelmre; automatikusan növekszik az Aktív szakértelmmel együtt. Ha a játékos 3-nál jobban meg szeretné közelíteni a Háttér szakértelmmel az Aktívat, akkor a többi Ismeret szakértelmhez hasonlóan kell rá Karmát költenie.

ÉRDEKLŐDÉSI KÖRÖK

Az Érdeklődési körök kategória a szórakozást szolgálja, itt adhatsz szintet a karakterednek, és itt választhatod ki a hobbjait. A választható szakértelmeknek csupán igényeid és a képzeleted szab határt.

Példák: Opera, Troll trash-metal bandák, Tünde borok, Műérzet sztárjelöltek, Sci-fi műérzet chipek, Költészet, Összeesküvés elméletek, Harci motorozás, Városi foci, Fafaragás, A 20. század végének szerepjátékai, Kétdimenziós filmek

NYELVI SZAKÉRTELMEK

A Nyelvi szakértelmek nem Aktív és nem is Ismeret szakértelmek, mégis mindkettőből van bennük egy kicsi. A Nyelvi szakértelmeket csak akkor kell használni, amikor a nyelvismeret gondot okozhat a kommunikációban, például amikor egy pontos fordítás, vagy egy nem anyanyelven írt üzenet kiemelt fontossággal bír. Nem jó előjel a karakterek számára, ha tolmácsuk véletlenül megsérti a jakuza oyabunt, vagy éppen nem találják meg a keresett biztonságos házat, mert nem értenek németül. A mindennapi kommunikációhoz nem szükséges próbát dobni a Nyelvi szakértelmekkel, és a karaktereknek egymás megértése sem okozhat problémát.

A karaktergenerálás során a karakter Intelligencia x 1,5 pontot költöthet el Nyelvi szakértelmekre. Ezek a pontok azokat a nyelveket jelképezik, amelyek élete folyamán végigkísérték a karaktert (anyanyelv, illetve a környezete által használt nyelvek). Az esetek többségében a karakter elsődleges nyelve megegyezik a játék helyszínén használt nyelvvel. A többi szakértelmhez hasonlóan a nyelveket is lehet fejleszteni, valamint újakat tanulni a játék folyamán (lásd *Szakértelmek fejlesztése*, 244. oldal).

Minden nyelvi szakértelmek levezetése az Intelligenciából történik, és ezáltal a próba +4 célszám módosítót kap. Ha a játékmester úgy érzi, bizonyos nyelvek eléggé hasonlítanak egymáshoz, csökkentheti a módosítót +2-re. Például ha a Spanyolt kell levezetni a Portugálból vagy az Olaszból, akkor nyelvek jelentős hasonlósága miatt a módosító csak +2 lesz. Azonban a Spanyol és Német párosítás esetén már teljesen jogos a +4 módosító, hiszen ez a két nyelv teljesen más nyelvtani eredetű.

Az egyedüli nyelv, amely teljesen elkülönül az összes többi-től a Sperethiel, a tünde faj nyelve. A Sperethiel Tir Tairngire tünde országában beszélik, nem messze Seattle-től. A nyelvészek is csak homályosan tudnak nyilatkozni eredetéről, azt állítják, szerkezete és összetettsége szerint hosszú evolúción kellett átesnie. A többi létező nyelvvel való kapcsolatok nyilvánvaló hiánya csak tovább táplálja a rejtélyt. A Sperethielt meg lehet tanulni a karaktergenerálás során, de a későbbiekben is elsajátítható. A „tündék nyelve” címke ellenére más fajú karaktereknek is folyékonyan beszélhetik a nyelvet, illetve léteznek olyan tündék is, akik egy szót sem értenek belőle. A trolloknak, orkoknak és törpéknek nincs faji nyelvük.

A Nyelvi szakértelmek próbák célszámának megállapításához, valamint a sikeres próba eredményének megállapításához lásd 97. oldalon *A Nyelvi szakértelmek használata* c. részt.

ZSARGONOK

A zsargonok a létező nyelvek specializációi. Akkor jöttek létre, amikor egy bizonyos embercsoport saját nyelvet kreált magának egy már létező nyelv szlengjéből és speciális kifejezéseiből. A rigótól kezdve a jogin keresztül az utcai szlengig sokféle zsargon létezik. Minden nyelvnek többféle zsargon specializációja is lehet, melyek az Aktív szakértelmek specializációinak szabályait követik.

A zsargonok leginkább közismert fajtái az Utcai szleng (a bandák és egyéb „utcanevelt” fickók közös nyelve), a Jogi zsargon (az ügyvédek és ügyészek, és ezáltal az üzlet és a politika nyelve), a Netszleng (a dekások nyelve), a Mágusbeszéd (a mágikusan aktív személyek nyelve), a Trog (Seattle Ork Alvilágának nyelve), a Katonai zsargon (a katonai kiképzésen átesettek saját, közös nyelvet beszélnek), a Tudományos zsargon (a kutatók és azon emberek nyelve, akik sosem hagyják el a labort) és így

tovább. A játékosok és a játékmesterek bármilyen zsargont ki találhatnak, amelyről úgy érzik, elősegíti a játék élvezhetőségét, vagy érdekes karakterfejlődéshez vezethet.

Némelyik zsargon, mint például a Városi szleng és a Netszleng számos vizuális jelet is magában foglal – testbeszédet és kézjeleket, melyek a hangsúlyozást vagy a hangulatot fejezhetik ki.

ÍRÁS ÉS OLVASÁS

A *Shadowrun* idejében, azaz a huszonegyedik század közepe felé az írás és az olvasás lassanként elvesztette jelentőségét, ahogy a társadalom egyre inkább rászokott a képek és ikonok használatára. Ezt jelképezi, hogy a karakterek a játék kezdetekor csak felé akkora szinten (lefelé kerekítve) kapják meg az Írás/Olvasás (Í/O) szakértelmeket, mint amekkorán a hozzá tartozó Nyelvi szakértelmeknek birtokában vannak. A csökkentett Í/O szint azt tükrözi, hogy egy átlagos karakter sokkal jobban tud beszélni az adott nyelven, mint írni vagy olvasni. A Nyelvi szakértelmekhez hasonlóan az Í/O szakértelmeket is lehet fejleszteni a játék folyamán. A fejlesztés szempontjából az Í/O szakértelmek különülnek számítanak a Nyelvi szakértelmektől. Egy Nyelvi szakértelmek fejlesztése nem vonja maga után a hozzá kapcsolódó Í/O szakértelmek automatikus növekedését is (lásd *Szakértelmek fejlesztése*, 244. oldal).

Ha egy karakter kezdő Nyelvi szakértelme 1, vagy annál kisebb, akkor azon a nyelven nem tud írni és olvasni – a későbbiekben külön kell elsajátítania. Mivel a zsargonok szinte kizárólag beszélt és vizuális nyelvek, nem tartozik hozzájuk Í/O szakértelmek.

Akárcsak a Nyelvi szakértelmek estében, az Írás és Olvasás szakértelmek használata sem jelenti azt, hogy le kéne lassítanunk a játékot felesleges próbákkal, amikor a játékos karaktere le szeretne írni, vagy elolvasni valamit. Inkább a játékmester számára nyújtanak támpontot azokban az esetekben, amikor az adott helyzetben nagy jelentőséggel bír a gyors és pontos olvasás vagy írás.

A SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

A kaland kibontakozásával párhuzamosan a játékosok bizonyos dolgok elvégzéséhez biztosan használni szeretnék karakterük szakértelmeit és tulajdonságait; hogy meggyőző érveléssel átjussanak az őrségen, hogy megjavítsák a robbanószerkezet törött detonátorát; mielőtt a trollok rájuk bukkannának rejtékhelyükön, vagy hogy megpróbálják kitalálni, mit karattyol nekik a csak japánul tudó céges öltönyke. A játékmester ugyanakkor azt szeretné eldönteni, vajon a karakterek észreveszik-e földön heverő bizonyítékot, vagy esetleg véletlenül arrébb rúgják egy kupac szemét alá.

Az ilyen szituációk többségénél a játékmester dönti el, melyik szakértelmek használatára van szükség, ugyanakkor neki kell meghatározni a próba célszámát és a módosítókat, valamint eldöntenie, mit is jelent pontosan a „siker”. A következő szabályok és irányelvek segítenek néhány gyakoribb helyzet levezetésében.

SZAKÉRTELEM PRÓBÁK

Mint azt a 38. oldalon, az *Alapszabályok* c. fejezetben leírtuk, a legegyszerűbb módszer annak eldöntésére, hogyan és milyen eredménnyel sikerült a karakternek végrehajtania egy adott feladatot, a próba. A *Shadowrunban* a próbák során annyi hatoldalú kockával kell dobni, amennyi a kérdéses szakértelmek vagy tulajdonság számértéke. A dobás eredménye határozza meg a siker vagy kudarc mértékét, rendszerint úgy, hogy az egyes kockákat összehasonlítjuk a próba célszámával, me-

lyet a játékmester határoz meg. Azokat a próbákat, melyeknél valamelyik szakértelem szintjével megegyező számú kockával kell dobni, szakértelem próbának nevezzük. A szakértelem próbáknak négy különféle típusa van: sima próba, ellenpróba, kettős próba és nyílt próba.

A célszámok meghatározása

Az előre meghatározott célszámok kivételével – mint például harcban – kizárólag a játékmester jogosult eldönteni a próbák célszámát. A Célszámtáblázat ebben nyújthat némi segítséget a játékmesterek számára.

Nem minden próba egyforma nehézségű, ezért a játékmesterek fokozottan kell figyelnie a próbák változásaira és célszám módosítóira. A célszám megváltoztatásának legalapvetőbb módja a módosítók alkalmazása. Ezek a módosítók leggyakrabban valamilyen külső körülményt jelképeznek, amely valamilyen mértékben befolyásolja a végrehajtandó cselekedet: gyenge látási viszonyok, sebesülés, összetett cselekedetek stb. Ezeket a számokat általában egy plusz vagy egy mínusz előjellel írjuk le, attól függően, hogy hozzáadni kell a célszámhoz, vagy kivonni belőle. Egy teljes sötétségben végrehajtott cselekedet például +8 módosítót kap, ami azt jelenti, hogy még a legegyszerűbb, 2-es célszámmal rendelkező feladat is gyakorlatilag lehetetlenné válik vaksötétben, 10-es célszámmal (2 + 8). A különféle körülmények között és helyzetekben alkalmazandó célszám módosítókat megtalálod ebben a könyvben, valamint a többi *Shadowrun* kiadványban.

A játékmesterek belátásuk szerint variálhatják és változtathatják meg a célszám módosítókat, azaz gyakorlatilag belátásuk szerint teremthetnek könnyű, illetve kihívást jelentő helyzeteket. Ha egy játékmester állandóan ugyanazt a célszámot használja, a játék egy idő után unalmassá válik, különösképpen, ha a célszám túlságosan alacsony. A játékmesterek ízt adhatnak a játéknak a célszámok manipulálásával, főleg ha bizonyos feladatokat a vártnál könnyebbnek vagy nehezebbnek határoznak meg. Emellett azonban a célszámokat a játék bizonyos irányba terelésére is használhatják. Tegyük fel, hogy a megoldás szempontjából létfontosságú, hogy a játékos felfigyeljen egy bizonyos adatchipre. Azonban a karakter a legutóbbi összezapás után már nincs csúcsformában, és sebesülési módosítói nagyban kihatnak a próbáira. A játékmester ezért csökkentheti a próba célszámát, hogy a karakternek sebesülései ellenére is legyen esélye észrevenni a chipet.

A célszám sosem csökkenhet 2 alá (még a módosítók hozzáadása után sem). Ez azért van, mert az 1-es dobás mindig sikertelenségnek számít.

AZ IDŐTÉNYEZŐ

A karakter néha olyan tevékenységek elvégzésére használja szakértelmeit vagy tulajdonságait, amelyeknek nincsen azonnali hatásuk. Ilyen például egy autó megjavítása, egy berendezés használata, egy készülék összerakása stb. A játékmester határozza meg a feladat teljesítéséhez szükséges átlagos idő-

CÉLSZÁMTÁBLÁZAT

Nehézség	Célszám
Egyszerű	2
Rutin	3
Átlagos	4
Kihívás	5
Nehéz	6-7
Kemény	8
Extrém	9
Közel lehetetlen	10+

tartamot, azaz az alapidőt. A tényleges idő a próba során elért sikerek számától függ. Az alapidőt elosztjuk a sikerek számával; a törtszámokat a legközelebbi egész értékre kerekítjük (2,66 óra így 3-nak számít). A végeredmény lesz a feladat elvégzésére költött idő. Ha tehát egy feladat például 10 óra hosszat tart (ez az alapidő), és a karakter 3 sikert dob (10 ÷ 3 = 3), akkor a feladat három órát vesz igénybe.

Villámjack, a legendás dekás éppen most végzett egy telekom megjavításával, melyhez Elektronika (Éj) 7 szakértelmét használta fel. A játékmester 10 óra alapidőt állapított meg, és a Villám-

Jack által tervezett módosítások ismeretében 4-es célszámmal adott. A dekás 7 kockával 4 sikert dobott (10 ÷ 4 = 2,5, felkerekítve 3), azaz három óra alatt végzett a szereléssel.

A KARIZMA ALAPÚ SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

A Karizma az első benyomás tulajdonsága. Még azelőtt befolyásolja a nem játszó karakter (NJK) reakcióját, hogy a karakter bármit szolt, vagy tett volna. Ez az a bizonyos első pillantás egy zsúfolt teremben, az utcán, vagy egy sötét sikátorban. Rengeteg dolog befolyásolhatja, beleértve a rasszizmust és a nagy mennyiségű kibervet is. Ezek a tényezők jelentős hatással lehetnek a Karizma alapú szakértelmekre (Etikett, Vallás, Megfélemlítés stb.).

RASSZIZMUS

Mielőtt a karakter kapcsolatba lépne egy NJK-val, a játékmesterek el kell döntenie, hogy az NJK-nak van-e valamilyen faji előítélete. Ennek meghatározásához a játékmester dobjon 2D6-tal, és az eredményből vonjon le 6-ot. Ha a végösszeg pozitív, akkor az NJK rasszista. Minél magasabb a szám, annál súlyosabb a helyzet, azaz a nem játszó karakter annál több rasszizmus ponttal rendelkezik (például egy 9-es dobás 3 rasszizmus pontot jelent).

Ezután a faji előítélet jellegét kell meghatározni. A játékmester dobjon 1D6-tal, és az eredményt hasonlítsa össze a Rasszizmus táblázattal.

Ha eredményként az NJK saját faja jött ki, akkor a dobást semmisnek kell tekinteni, és addig kell tovább dobni, amíg két különböző faj jön ki eredményül (vagy 1-es, azaz az összes faj a sajátján kívül). Ezután jelöld az NJK karakterlapján a faji előítéletet. Egy orkok elleni, 3-as rasszizmussal rendelkező NJK karakterlapján például a Megjegyzések rovatban a „Rasszizmus (Orkok) +3” szerepel.

Ez az információ befolyással lesz a karakter és az NJK közötti kapcsolattartási számokra, mégpedig az alábbi módon. A Karizma alapú próba dobásakor a célszámhoz hozzá kell adni az NJK (a karakter fajával szembeni) rasszizmus pontjait. Ezt a karakter egyensúlyozhatja egy Karizma próba dobásával az NJK rasszizmusának kétszerese, mint célszám ellen (melyet csak a játékmester ismer). Minden egyes elért siker 1 rasszizmus pontot semlegesít. Az ebből a próbából elért sikerek nem segítenek közvetlenül a Karizma

RASSZIZMUS

Dobás értéke	Faji előítélet
1	Mindegyik, kivéve sajátja
2	Humánok
3	Tündék
4	Törpék
5	Orkok
6	Trollok

alapú szakértelem próbájánál; mindössze arra jók, hogy ellensúlyozzák a rasszizmus pontokat.

Ha egy a próba során karakter Karizmához vezet le, a rasszizmus ellensúlyozására nem dobhat külön próbát.

KIBERVEREK ÉS SZOCIÁLIS KAPCSOLATOK

A jól láthatóan krómozott egyénekhez a többiek gyakran ellenségesen viszonyulnak (mikor folytattál utoljára szórakoztató párbeszédet valakivel, aki úgy nézett ki, mint egy üdítőautomata?). Ennek ábrázolására a játékmester felhasználhatja a most következő, különféle társadalmi helyzetekre, valamint a kiberverekkel felszerelt karakter és a kapcsolatok kommunikációjára vonatkozó szabályokat.

Társadalmi helyzetek

Bizonyos helyzetekben a nagy mennyiségű kiberver nem túlzottan előnyös. A vadászokat felbérelő Johnson biztosan örömmel látja majd leendő alkalmazottait, akik szemlátomást tudnak vigyázni a bőrükre (ez nem jelenti azt, hogy emberileg is becsüli őket, de hát nem is ezért köt velük üzletet). Vallatásnál, vagy más olyan szituációkban, ahol a vadászok vannak fölényben, vagy ha olyan emberekkel kell kommunikálniuk, akiknek gyakran van dolguk kiberverekkel teleültetett személyekkel (katonák, kutatók stb.), szintén kevés probléma adódhat.

Azonban a jól látható kiberverek jelenléte igencsak megterhelő lehet bizonyos szituációkban. Ha egy vadász megpróbál információt kiszedni egy boltban vagy egy kocsmában valakiből, akit egyáltalán nem, vagy csak felületesen ismer, és mindeközben az egész kinézete azt sugallja, hogy üres óráit fém alkatrészek polírozásával szokta agyonütni, akkor nem számíthat túl sok eredményre. A játékmesterek ezt a következő módosítókkal jeleníthetik meg a Karizma alapú próbák során: +1 módosító minden célszámhoz minden 2 (0,5 feletti levonástól kell számolni) pont után, amennyivel az Esszencia kevesebb 6-nál.

A játékmester a kiberver láthatósága vagy hatása szerint adhatja ezt a módosítót. A normál érzékszervekkel nem észlelhető kiberverek esetén, mint amilyen például a feji memória, képességprogramok, agybombák és hasonló, a +1 módosító természetesen nem él. Az adatjackek is figyelmen kívül hagyhatók; ezek a beültetések annyira hétköznapiak számítanak, hogy semmiféle visszatetszést nem keltenek (kivéve, ha a karakter valami nagyon különleges helyen viseli). A huzalozott reflexeknek, valamint az olyan kibervereknek, amelyek a karakter mozgását befolyásolják (mint például a mozgáshuzalozás), lehet módosítója; hiába nem látható maga a kiberver, a mozgásra gyakorolt hatása miatt jelenléte azonnal nyilvánvalóvá válik. Az álcázott kiberverek (pl. a szintetikus kibervégtagok) az észrevételükhöz szükséges Észlelés próba sikerétől függően módosíthatják a Karizma alapú próbákat.

A +1 módosító bármilyen kiberverrel együtt járhat, amelyet a játékmester túlzottan feltűnőnek tart (rikító kiberszem vagy fémszínű kiberkar, amely felett a karakter mindössze egy tarka hawaii-inget visel stb.).

A játékmester által a szituációtól függően egyéb módosítók is adhatók. Például egy bárban a legújabb kiberverek iránt érdeklődő újságírókkal beszélgető karakter közel sem kelt akkor a feltűnést, mintha egy samuráj csevegne néhány természetbarát tündével, akik az élő testbe ültetett fémnek még a gondolatától is iktóznak. Azonban a játékmester minden esetben hozzáadhat minimum +1 módosítót a próbához, ha a karakter Esszenciavesztése 2,5 fölött van – kivéve néhány különleges esetet.

A PÁNCÉLOK ÉS A TÁRSADALOM

Vajon miféle reakcióra számíthat az a karakter, aki még az ebédhez sem veszi le a páncéllját?

A reakció lehet nyíltan negatív, esetleg néhány gyanakvó pillantás, vagy csak közömbös vállvonogatás. Általában ha egy Luxus életvitelt (240. oldal) élvező *shaikujin* vagy cégvezető pillantja meg a karakter páncéllját, +2 célszám adódik a karakter minden nem agresszív szociális szakértelem próbájához. (A „nem agresszív” ez esetben a mellébeszélést, barátkozást, alkudozást, meggyőzést, vagy az NJK egyéb befolyásolási kísérletét jelenti.) Másfelől azonban a jól látható páncél –1 célszám módosítót ad minden megfélemlítési kísérlethez (lásd alább).

Számos luxussztyálú létesítménybe egészen egyszerűen megtagadják a páncélt viselő személyek beengedését (ezekben az épületekben rendszerint az ajtónálló szeménél jóval érzékenyebb detektorok találhatók). Más előkelő helyeken ugyan engedélyezik a belépést a páncélozott látogató számára, de az örök olyan feltűnően tartják szemmel a delikvenst, hogy az már szinte elviselhetetlenül kényelmetlen. Ezek a biztonsági alkalmazottak ugrásra készen állnak, hogy minden balhét azonnal megakadályozzanak, amelyben a karakter is érintett.

Jó, ha a játékmester mindezt észben tartja, és több Észlelés/Intelligencia próbát is dobhat, hogy vajon az „úri” társaság kiszűrje-e a karakterek páncéllját. Megfelelő számú dobás tervük megváltoztatására készítheti a karaktereket, vagy elég idegessé teheti őket ahhoz, hogy átgondolják üzleti öltözködési szokásaikat.

TÁRGYALÁS ÉS VEZETÉS

A Tárgyalás és Vezetés szakértelmek használatakor a játékos a meggyőzni kívánt NJK Intelligenciáját használja célszámként. Ha a karakter egy vezető nélküli NJK-csoportra szeretne hatni, akkor a tagok tulajdonságértékének átlagát kell venni. A csoportok egy emberként reagálnak, hiszen a vonakodókat magukkal ragadják a lelkesebbek. Ha úgy tartja helyesnek, a játékmester kinevezhet egy embert a csoport vezetőjének; ez esetben a sikert vagy a kudarcot az ő reakciója határozza meg, melyet a karakterek irányában mutat.

A Tárgyalás és Vezetés próbák célszámát a Szociális módosítók táblázatban (94. oldal) szereplő módosítók befolyásolhatják. Az extra sikereket felhasználhatod az eredményesség mértékének növelésére, de a pontos hatás a körülményektől is függ.

Bizonyos esetekben a karakter hazugságra, vagy bizonyos dolgok elhallgatására is használhatja a Tárgyalás szakértelmet. Remek példa erre, amikor a karakter Mellébeszélés specializációját alkalmazva próbálja magát kihúzni a zúrból. Ezekben a helyzetekben a játékmester nyílt próbát is kérhet a karaktértől. A próba eredménye szolgál majd célszámmal annak megállapításához, hogy másoknak sikerül-e észrevenniük a hazugságot vagy dezinformációt. A játékmester akár maga is dobhat nyílt próbát, melynek eredményét titokban tartja – így a karakter nem sejtetheti, mennyire hisznek neki.

VALLATÁS ÉS MEGFÉLEMLÍTÉS

A Vallatás és Megfélemlítés szakértelmek használata nyílt próbát igényel, amely célszámmal generál a többi karakter és NJK számára. A módosítókat a próba végeredményéhez kell hozzáadni. Vallatás esetén a nyílt próba az ellenállni próbáló karakter számára határoz meg egy célszámmat. Az „áldozatnak” Akarat-erő próbát kell tennie a nyílt próba eredménye ellen, hogy kiderüljön, mennyire képes tartani a száját. Ugyanez a helyzet a

SZOCIÁLIS MÓDOSÍTÓK

Helyzet

Az NJK hozzáállása a karakterhez:

Barátságos	-2
Semleges	+0
Haragos	+2
Ellenséges	+4
Gyanakvó	+6

A játékos célja:

Előnyös az NJK számára	-2
Semleges az NJK szempontjából	+0
Bosszantja az NJK-t	+2
Ártalmas az NJK számára	+4
Életveszélyes az NJK számára	+6

Célszám módosító

Megfélemlítés/Vallatás nyílt próba körülményei

Az agresszor Karizmája 5-6	+1
Az agresszor Karizmája 7 vagy több	+2
Az agresszor (vagy társa) által Gondolatok/Érzelmek irányítása varázslat elmondása a célpontra	sikerenként +1
Az agresszor magasabb/nagyobb a célpontonál	+1
Az agresszor Ereje több mint kétszerese a célponténak	+1
Az agresszorok létszámfölényben vannak	+2
Az agresszor jól látható páncélt, kibervet vagy fegyvert visel	+1 vagy több
Az agresszor látható mágiát használ, vagy más különleges képességet tanúsít	+2
A célpont halálos veszélyben (pisztolycső a halántéknál stb.)	+2
A célpont fizikai kínzás alatt	+(JM döntése)
Az agresszor birtokában van a célpont valamely személyes tárgyának/titkának	+(JM döntése)
Az agresszornak van hírneve az utcán	- Karma tartalék
A célpontnak van professzionizmus szintje	- Szint
A célpontnak van egy titkos ütközőkártyája	-2
A célpont nincs tudatában a veszélynek	-2
A célpont ittas	-1
A célpont nem hiszi, hogy az agresszor „megpróbálkozik valami butasággal”	-1
A célpontnak emberfeletti képességei vannak	Semlegesítheti a bónuszokat
A célpont Karizmája 5-6	-1
A célpont Karizmája 7 vagy több	-2

Megfélemlítés szakértelem használata esetén is, ahol ugyan csak sikeres Akaraterő próba szükséges hozzá, hogy a célpont ne legyen megfélemlítve. Az Akaraterő próba eredménye és a célszám közötti különbség alapján a játékmester határozza meg, hogy a vallatott vagy megfélemlített karakter mennyi információt ad ki, vagy mennyire lett megfélemlítve. A végeredményt a szituáció és a játékmester döntése is befolyásolhatja.

ETIKETT

Az Etikett szakértelem lehető teszi a karakter számára, hogy beilleszkedjen a környezetébe. Nem egyszerűen csak a szokások, hagyományok és a megfelelő viselkedési formák ismeretét takarja; segítségével a karakter anélkül képes cselekedni és be-

szélni, hogy bárkinek is a lábára taposna. A huszonegyedik század közepe szubkultúráinak és társadalmi normáinak sokfélesége miatt az Etikett szakértelem magában foglalja a karakter belső képességét a különféle helyzetek szituáció átélésére, ezért ösztönösen tudni fogja, mi a helyes, vagy hogyan szerezze meg magának, amire szüksége van.

Az Etikettet használhatod arra, hogy másokat megnyugtass, hogy elhited velük, az ő oldalukon állsz, hogy egy párbeszéd manipulálásával információt csikarj belőlük, hogy gondolatban felférd hozzáállásukat, vagy hogy rávedd őket valamire. A Tárgyalás szakértelemmel ellentétben, ahol valamiféle kölcsönösen előnyös alku megkötéséről van szó, az Etikett-nél a cselekedeteid, hangulatod és kinézeted megfelelő manipulálásával éred el a kívánt eredményt.

Amikor valakinek a befolyásolására használod az Etikettet, a próba alapcélszáma a célpont Karizmája. Ehhez kell hozzárendelni a Szociális módosítók táblázat célszámait. Amikor egy embercsoporttal szemben alkalmazod a szakértelmet, a célszám a csoport vezetőjének vagy hangadójának a Karizmája.

Svindler szaglászni akar egy kicsit a helyi Mitsu-hama kirendeltségnél. A tünde úgy próbál bejutni, hogy egy kicsit már kopott belépőkártyát mutat fel, és Mellébeszélés szakértelmével (a Tárgyalás specializációja) próbál utat dumálni magának a kapuőrön keresztül. Svindler Tárgyalás szakértelem szintje 2-es (a Mellébeszélés specializáció 4-es). Célszámként a bérzsaru 3-as Intelligenciáját használja. Az ő gyanakvó (+2 célszám, a gyanakvás a munkájához tartozik), ezenkívül komoly bajba kerülhet, ha illetékteleneket enged be a területre (ez ártalmas a számára, tehát még +4 a célszámhoz). Viszont a tünde egy azonosító kártyát tart a kezében (a játékmester a kártya nyújtotta segítség miatt -1-es módosítót határoz meg). Svindler biztosra akar menni, ezért azt mondja, jelenteni fogja az ő főnökeinek beosztottjuk szorgalmát és alaposságát. Felírja magának az ő nevét, és biztosítja róla a fickót, hogy ha bármilyen maszek biztonsági melóra lesz kilátás, neki fog szólni először. A játékmester az ő számára előnyös lehetőségek ígérete miatt -2-vel módosítja a célszámot. Az összes módosító hozzáadása után a végső célszám így 6 lesz (3 + 2 + 4 = 9, - 3 = 6).

Svindler Mellébeszélés szakértelme 4-es, ezért 4 kockával dobhat. Az eredmény 6, 6, 6 és 4, azaz összesen 3 siker. Egy siker már elég lenne hozzá, hogy bejusson a kapun, és az ostoba őr egy darabig azt higgye, hogy Svindler a Mitsuhamma alkalmazottja. Két siker esetén csak jóval később nézne utána alaposabban, ahogy a fedőtörténet buktatói egyre nyilvánvalóbbá válnának számára. Mivel Svindler 3 sikert ért el, az ő eléggé biztos a dolgában ahhoz, hogy megvárja a váltást, és csak utána ellenőrizze le, hogy az azonosító kártya érvényes volt-e (és mivel természetesen nem volt az, beindítsa a riadót).

Őrült Mary már nem ilyen aprólékos. Egy Ares Macro-technology kirendeltség előtt várja a cég egyik középveze-

tőjének távozását. A fickó család fényképének birtokában Mary Megfélemlítéssel próbálkozik az öltönykénél, hogy az bevigye őt a cég területére, és elvegye a megszerezni kívánt adatokhoz. Mary Megfélemlítése 5-ös, ezért 5 kockával dob a cégvezető célszámának megállapításához. Az eredmény 2, 3, 3, 4 és 8. A játékmester csak a legmagasabb számot, a 8-ast veszi figyelembe, és ehhez adja a következő módosítókat: +1 Mary Karizmája (6) és +1 a kezében tartott fegyver miatt, +2 mert a csúzlít a céges fejének szegezi, és újabb +2 a fickó családjának fényképe miatt. A +6 módosító következtében a célszám 14-re emelkedik. Az öltönyke Akaratereje 3-as, ezért három kockával dobhat – az eredmény 1, 2 és 5, azaz messze elmaradva a célszámtól. A játékmester úgy határoz, a szerencsétlen annyira megrémült Marytól, hogy nem csak egyszerűen bekíséri őt az irodakomplexumba, hanem egy rejtett hátsó bejáratot vesz igénybe, nehogy az örök meglássák őket.

TANÍTÁS

Amikor egy szakértelmet, varázslatot, vagy bármilyen más kell valakinek megtanítani, egy jó instruktor gyorsabb és hatékonyabb munkát képes végezni tanítványával. A karakternek legalább 3-as szinten kell értenie egy szakértelmhez, hogy tanítani is tudja. A tanárnak ezenkívül legalább akkora szinten kell rendelkeznie az adott szakértelmmel, mint amekkorán a tanítvány azt el akarja sajátítani.

Az oktatás Tanítás (4) próbát igényel. A próba során elért minden két siker után a tanítvány plusz egy kockával dobhatja majd a szakértelmek elsajátításához szükséges próbát (lásd *Új szakértelmek elsajátítása*, 245. oldal).

Manapság már jó néhány „virtuális instruktor” program is széles körben hozzáférhető, különösen a Mátrixon keresztül. Minden ilyen programnak van egy szintje a megtanítani kívánt szakértelmen, ezenkívül pedig egy Tanítás szakértelm szintje. A virtuális instruktor program árának és méretének meghatározásához add össze ezt a két számot, és hasonlítsd össze a Programok mérete táblázattal (223. oldal). A virtuális instruktorok szorzója 3-as. Az árat, utcai indexet és más adatokat a Programok ára és elérhetősége táblázatban (304. oldal) találod. Az illegális vagy korlátozott használatú szakértelmeket tartalmazó programok (például a Robbantás) utcai indexe általában kétszeres, elérhetőségük pedig 10-es, vagy annál magasabb.

AZ ÉPÍTÉS/JAVÍTÁS SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

Az Építés/Javítás szakértelmek használata két lépésből áll: a próba célszámának meghatározása, és a feladat teljesítéséhez szükséges idő megállapítása.

A célszám meghatározásához használd a 92. oldalon lévő Célszámtáblázatot. A közönséges, mindennapi tárgyakhoz 4-es célszámot kell használni, a bonyolultabb vagy technikai berendezések célszámai pedig 5-től 7-ig terjedhetnek. Az igazán eg-

ÉPÍTÉS/JAVÍTÁS

Helyzet	Célszám
Munkakörülmények:	
Rossz	+2
Borzasztó	+4
Kiváló	-1
Szerszámok:	
Nincsenek	Nem engedélyezett a próba
Nem megfelelőek	+2
Megfelelő anyagok elérhetőek	0
Emlékezetből dolgozás	+(5 - Intelligencia)

zotikus cuccok célszáma 8-nál kezdődik. Az alábbi Építés/Javítás táblázat alapján rendelhetsz célszám módosítókat a próbához.

A célszám kiválasztása után a játékmester meghatározza a feladat teljesítéséhez szükséges alapidőt (lásd *Az időtényező*, 92. oldal). A játékmesterek a különféle eszközök szereléséhez és megépítéséhez a következő útmutatást használhatják: a 270. oldalon található *Felszerelések* fejezetben ki kell keresni egy hasonló tárgy árát, és azt el kell osztani az alábbi számok egyikével. Az osztószá-

mok a következők: fegyveres harcra használható tárgyak esetén 10, járműveknél 20, elektronikai cuccok, kibervek és más technikai felszerelések esetén pedig 50. Az eredmény a művelethez szükséges idő órákban kifejezve. A sikerek száma ezt az alapidőt csökkenti; a tényleges idő meghatározásához az alapidőt el kell osztani az elért sikerek számával (a legközelebbi egész szám felé kerekítve).

Svindler ugyan keményen izzad, de ezt nem érzí a mennyezetbe épített automatikus tűzoltó rendszerből spriccelő vízpuhatag miatt, miközben egy ki tudja honnan előhálászott pákával ügyetlenkedik (nem megfelelő szerszám, +2). Azt kívánja, bár csak Daráló ne tette volna tönkre a zárat, hogy feltartóztassa a céges biztonsági gorillákat. A vadászoknak most ugyanezen az ajtón kell átjutniuk, mégpedig minél gyorsabban, mielőtt csapdába esnének. A vízőzön és az izgalom miatt a játékmester úgy dönt, hogy Svindler borzasztó körülmények között kénytelen dolgozni, ráadásul a főntről fröcskölő víz sem tesz jót az ajtózár elektronikájának (+4 a célszámmal). Zár nélkül működésbe hozni az ajtó nyitószervezetét normális körülmények között nem lenne nehéz feladat (4-es célszám), de a körülmények miatt a célszám 10-re emelkedik (4 + 2 + 4 = 10). A tünde Elektronika É/ szakértelme 4-es, ezért négy kockával dobhatja a próbát. Az eredmények 3, 4, 5 és 6. Az újradozott 6-os után egy 5-ös következik, ami 11-et jelent. Svindler megkönnyebbülten felsóhajt. Ha több sikert dobott volna, gyorsabban készül el a munkával, és csapata hamarabb kimenekülhet a kelepceből.

A LOPAKODÁS HASZNÁLATA

A Lopakodás szakértelm egész sornyi különféle cselekvést foglal magában, számtalan specializációja pedig rengeteg dologra használható. A Lopozás specializáció például ugyanúgy jelenti a csendes mozgást, mint valakinek a feltűnés nélküli követését. A Rejtőzködés segítségével tudsz fizikailag eltűnni a színről, álcázni a megjelenésed, beleolvadnia tömegbe, vagy elmaszkírozni magad. Az Éberség ad rá módot, hogy kiszűrj másokat, akik megpróbálnak Lopakodást használni. A Tolvajlás alá tartozik a bűvészkedés, a zsebmetszés és egyéb hasonló mutatóványok. Minden ilyen specializáció más-más módon működik.

Lopozásnál és Rejtőzködésnél a karakter nyílt próbát dobhat annak megállapítására, milyen eredménnyel sikerült észrevétlennek maradnia. A legmagasabb dobott érték lesz a későbbi, mások által tett Észlelés próbák célszáma.



Mivel a tolvajlás sokkal nehezebb feladat a rejtőzködésnél, a Lopakodás szakértelem mások kizsebelésére vagy egy bizonyos tárgy észrevétlen elemelésére való használata kettős próbát igényel, ahol a tolvaj Lopakodás szakértelmét és a célpont Intelligenciáját mérjük össze. Ha a tolvaj sikerrel jár, elemelte a kívánt tárgyat, vagy kizsebelte áldozatát.

Az Éberség specializációt leginkább az Észlelés próba kiegészítő szakértelmeként (lásd 97. oldal) lehet felhasználni. A karakterek csak akkor használhatják ezt a kiegészítő szakértelmet, ha az kapcsolatban áll a lopakodás valamely formájával: például egy követő kiszúrása, egy követett személy folyamatos szemmel tartása, egy álcázott tárgy vagy személy észrevétele, a pincérnek öltözött bérnyilkos felfedezése stb.

AZ ISMERET SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

Ismeri a játékos Tir Tairngire fővárosát? Hogyan készítik a műérzet chipecet? Mik egy fegyverkapcsolat normális működési paraméterei, és mi olyan különös ennek a felturbózott orknak a viselkedésében? A játékosok nem tudják a választ ezekre a kérdésekre, de a karaktereik talán igen. Az Ismeret szakértelem táblázatban a különféle Ismeret szakértelem próbák során javasolt célszámokat, és a sikeres próbák eredményét soroltuk fel.

ISMERET SZAKÉRTELEM

Helyzet	Célszám
A karakter célja:	
Általános ismeret	3
Részletes ismeret	5
Sokrétű ismeret	8
Rejtett ismeret	12

Sikerek száma	Eredmény
1	Általános ismeret, semmi részlet
2	Részletes információ, bizonyos részeknél kisebb pontatlanságok
3	Részletes információ, bizonyos jelentéktlenebb részeknél homály vagy hiányosság
4	Részletes és pontos információ

Vijjogó Sas sosem ártotta bele magát a mágiába, de azért vannak tudományos ismeretei (6-os Geológia szakértelem). Valahonnan szerzett egy különös, fehér követ, és tudni szeretné, mi az. A játékmester, aki pontosan tudja, hogy a kő nem más, mint egy darab átalakított hús, 12-ben állapítja meg a célszámot, mert nem természetes köről van szó, és a mágia működése sem számít mindennapi ismeretnek, különösen Vijjogó Sas számára. Sas tehát dob, és két sikert ér el, ami nem elég ahhoz, hogy mindent megtudjon. A játékmester elmondja neki, hogy a tárgy valami megkövült, ismeretlen szerkezetű, szénalapú anyag, és a nyilvánvalóan jelenlévő biológiai struktúrából ítélve valami ősrégi kövület lehet.

A NYELVI SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

Egy sikertelen Nyelvi szakértelem próba általában azt jelenti, hogy gyakorlatilag nem is jött létre igazi kommunikáció. A karakter mondandóját félreértették, természetesen többnyire az ő kárára. A játékmester dönthet úgy, hogy ő maga dobja a kívánt próbákat, így a játékosok nem tudják meg, mennyit fogott fel a másik fél, és mit értett félre abból, amit közölni akartak vele.

Kanyarhoz hirtelen odarohan egy gyönyörűséges tünde nő, és valamit magyaráz neki sperethiel nyelven. Kanyar csak minimális mértékben ismeri a tünde nyelvet (Sperethiel 2). Kér kockával dob tehát, és mindkettőt hatos lesz. Kiderül, hogy mindkettőt elég a sikerhez, így aztán megérti, hogy a hölgy segítséget kér, mert valaki követi (bonyolult téma, 6-os célszám). Amikor azonban ráter arra, hogy ki követi, és miért akarja elkapni (sokrétű téma, 8-as célszám), Kanyar elveszíti a fonalat (másodszorra csak egy 2-est és egy 5-öst dobott, ami bizony kevés), így aztán nem nagyon érti, miről fecseg a tünde szépség. Ezzel együtt a lány gyönyörű, és talán érdemes neki segíteni...

KIEGÉSZÍTŐ SZAKÉRTELMEK

A Shadowrun minden szakértelmének rengeteg felhasználási módja van, ezért gyakran előfordul, hogy bizonyos szakértelmek részben átfedik egymást. Míg az Aktív szakértelmek felhasználási módja egyértelmű, az Ismeret szakértelmek bizonyos esetekben támogathatják, vagy akár közvetlen segítséget is nyújthatnak azok alkalmazásához. Az ilyen szakértelmeket nevezzük kiegészítő szakértelmeknek.

Ha egy karakter rendelkezik valamilyen Aktív szakértelmmel támogató Ismeret szakértelemmel, akkor a játékos azzal is dobhat ugyanazon célszám ellen, mint az Aktív szakértelmével. Minden, az Ismeret szakértelem próba során elért siker egy sikernek számít az Aktív szakértelem próbájánál. Az Aktív szakértelemmel legalább egy sikert el kell érni ahhoz, hogy a kiegészítő szakértelem nyújtotta előny érvényesülhessen. A játékmestereknek tanácsos csak módjával alkalmazni ezt a szabályt, mert a próbánkénti két dobás nagyon próbára teheti a játékosok, és maga a játékmester türelmét is. A Háttér szakértelmek NEM számítanak kiegészítő szakértelemnek, kivéve azok, amelyekre külön szabályok vonatkoznak.

Bizonyos – nagyon ritka – esetekben egy Aktív szakértelem is működhet kiegészítő szakértelemként – például a hozzájuk tartozó É/J szakértelmet támogató Aktív szakértelmek. Ha a szerelési vagy összeállítási idő csökkentéséről van szó, akkor a játékos próbát dobhat karaktere Aktív szakértelmével, hogy segítse vele Építés/Javítás szakértelmének sikereit; természetesen ez esetben is csak akkor számítanak a kiegészítő szakértelem sikerei, ha az É/J próbán legalább egy siker született. Ez esetben viszont a kiegészítő szakértelem sikerei csökkenthetik a kérdéses feladat elvégzéséhez szükséges időt. Ez a szabály feltételezi, hogy a karakter rendelkezik a szükséges Aktív szakértelemmel; a levezetés itt nem alkalmazható, hiszen a karakter nem a normális körülményeknek megfelelően használja Aktív szakértelmét.

Az Aktív szakértelmek közül az Elektronika is használható kiegészítő szakértelemként, amikor valamilyen készülék szintjé-

NYELVI SZAKÉRTELEM

Helyzet	Célszám
Egyetemes téma (éhség, félelem, testi funkciók)	2
Átlagos beszélgetés (a mindennapi élet dolgai)	4
Bonyolult téma (speciális/szűk érdeklődési kör)	6
Sokrétű téma (szinte bármilyen technikai téma)	9
Nagyon mély téma (mélyen technikai/nagyon ritka tudás)	11
Szleng (vagy egy adott nyelv változata)	+2 a célszámon felül

vel dobunk próbát. Ezzel modellezzük, hogy egy képzett karakter sokkal többet tud kihozni a felszereléséből. Az Elektronikus hadviselés specializáció különösképpen hasznos bizonyos eszközöknél, amikor a zavarás megszüntetésére kell próbát dobni stb. Az Elektronika szakértelem minden ilyen használata a játékmester belátásától függ.

Chesire tárgyalni készül csapata érdekében. A Mr. Johnsonnal való legutóbbi találkozása óta eltöltött némi időt a pszichológia tanulmányozásával. A játékmester engedélyezi számára, hogy Tárgyalás szakértelme mellé kiegészítő szakértelmeként felhasználja a Pszichológiát. Chesire Tárgyalás szakértelme még mindig 5-ös, a Johnsoné pedig, aki a legutóbbi alkalommal lesöpörte a pályáról, 7-es. A célszám sem változott – 5-ös (a két karakter Intelligenciája). Chesire két próbát dob: egy Pszichológia (5) és egy Tárgyalás (5) próbát. A vadász Pszichológia szakértelme csak 2-es, de szerencsére mindkét kockával sikert dob. A Tárgyalás próbán dobott 3 sikerrel együtt ez összesen 4-nek számít ($3 + [2 \div 2 = 1] = 4$). Mr. Johnson csak három sikert ér el. Tárgyalását és Pszichológiáját használva Chesire tárgyalópartnere fölé kerekedett, ezúttal ő érezheti magát nyeregben.

ÚJ SZAKÉRTELMEK KITALÁLÁSA

A Shadowrun szakértelem rendszere nyitott, ami azt jelenti, hogy nyugodtan kitalálhatsz magadnak a játék és a kaland szempontjából értelmes Aktív szakértelmeket. A játékmestereknek azonban ezek engedélyezésekor is érdemes betartatniuk bizonyos korlátozásokat. Minden új szakértelmet egy bizonyos tulajdonsághoz kell kötni, és a játékmester dönti el, hogy levezetésnél egy csoportba lehet-e sorolni más szakértelmekkel, vagy le lehet-e vezetni a kapcsolt tulajdonságból. A játékmestereknek arra is figyelniük kell, hogy az új Aktív szakértelem ne csak egy karakterhez legyen köthető, és ne csak egyvalamire lehessen használni. Egy jó szakértelemnek legalább két specializációja van, és minden karakter számára nyitott.

SZAKÉRTELEM SZINTEK

Szint Szakértelem típusa

1 Aktív

Valaki már **megismertette** veled az adott szakértelmet, esetleg saját magad érdeklődte után. Tudod, hogyan használd fel bizonyos előre betanult cselekvéssorozatok segítségével. Fogalmaid sincs róla, miért van ezekre szükség, de elég pontosan tudod őket követni ahhoz, hogy a szakértelmnek hasznát vedd.

Példa: Valaki megmutatta, hogyan tölts meg és tarts egy fegyvert, miként célozz és lőj vele.

1 Ismeret

Csak a **legalapvetőbb** szinten birtoklod az ismeretet, a legismertebb dolgokkal vagy tisztában, azonban nem tudod, hogyan illeszd be ezeket a tényeket más jellegű témákba.

Példa: Klónoztak egy bárányt. Egyesekben ez félelmet kelt, mások úgy gondolják, az emberiség megmentését szolgálja.

2 Aktív

Jelenleg is **gyakorlod** a szakértelmet. Túljutottál az egyszerű memorizáláson. Még mindig át kell gondolnod, mit teszel, de nem köti meg a kezéd, ha nem tudod, miért van szükség bizonyos lépésekre.

Példa: Fejben még mindig át kell futnod, hogyan működtesd a fegyvert... „tárat bekattintani, csőre tölteni, kibiztosítani, kart megámasztani, meghúzni az elsütőbillentyűt...” de már rájöttél néhány egyszerűsítésre, és folyékony mozdulat-sorként hajtod végre a műveletet, nem különálló lépések sorozataként.

2 Ismeret

Minden **érdekel**, ami az alaptémával kapcsolatos. Nem elégitenek ki az alapismeretek, bővebb információra van szükséged. Elolvastál minden cikket az adott témáról, valamint néhány magazint is. Talán még néhány dokumentumfilmet is láttál.

Példa: Tudod, hogyan klónozzák a bárányt, miért teszik, és milyen eredményt várnak tőle. Alapvető biológiai ismeretekkel rendelkezel, és valamennyire megérted a tudományos zsargont.

3 Aktív

Képzetten használod a szakértelmet. Nem vagy egy nagyágyú, de nem is teljesítesz rosszul. Az átlaghoz tartozol. Rutint szerzettél a szakértelem használatában. Nem szükséges átfutnod a lépéseken, és nincs szükséged magyarázatra a hogyanokról és miértokről.

Példa: Tudod, mit tehetsz meg a fegyvereddel, és mit nem. Érted, miképpen működik a fegyver, és felfogod használatának fontosságát. A mentális lépések felgyorsultak, mozdulataid összefüggőbbek és olajozottabbak.

3 Ismeret

Elkötelezett vagy a téma iránt. Még több információ megszerzésére törekszel, mert rájöttél, hogy sokkal több mindent nem tudsz, mint amennyit igen. Több forrásból is gyűjtöd az anyagot, kisebb könyvtárat tartasz fenn, és figyelemmel kíséred az újdonságokat.

Példa: Ha nem a címlapokról van szó, a klónozás már csak a tudományos médiában jelent témát. Vadászol ezekre a forrásokra. A tudományos zsargon lassan értelmet nyer.

4 Aktív

Szakértője vagy annak, amit csinálsz. Többé már nem kell aggódnod a lépések miatt; nyugodtan koncentrálhatsz arra, hogyan és mi okból végezd el őket. Egyre célszerűbb módszerekre bukkanasz, és a tapasztalat egyre közelebb visz szakértelmed hátterének megismeréséhez.

Példa: Egy fegyverrel tüzelni pófonegyszerű. A mentális felkészülés az, ami még finomításra szorul. Már nem egyszerűen csak az elsütőbillentyű megrántásáról van szó. Magára a fegyverre koncentrálsz; hogy hogyan használd, és mit kell tenned vele.

4 Ismeret

Alapos kutatásokat végeztél a témában. Az elszigetelt tudás koncepciója háttérbe szorult, ahogy fokozatosan kezdted felismerni az eddig rejtett kapcsolatokat más szakterületekkel. Az új információk is csaknem ugyanannyira érdekelnek, mint az eredeti téma.

Példa: Felfedezted, hogy nem csak a kutatókat érdekli a klónozás; a földgolyó egyházainak is megvan saját véleményük a dologról, akárcsak a politikusoknak vagy a cégeknek (természetesen a profit). Egyre több ilyen összefüggésre bukkanasz rá, és beleásod magad az új témákba.

SZAKÉRTELEM SZINTEK

Szint Szakértelem típusa

5 Aktív

Professzionális módon használod a szakértelmet. Képes vagy kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. A kudarc gondolata már nem foglalkoztat. Néha persze megtörténik, de a fennálló lehetőség nem korlátozza a cselekedeteid.

Példa: Csak egyetlen dologra törekszel: hogy könnyen és pontosan használd a fegyvered. Ez többnyire sikerül is. Új irányokból közelíted meg a témát. Minden új felfedezés segít, hogy tisztába kerülj saját lehetőségeiddel.

5 Ismeret

Műveltnek számítasz a témában. Egyre kevesebb a homályos pont. Különbséget tudsz tenni az éppen aktuális témák, trendek és kutatási témák között. Egyre képzetesebb vagy a szakértelmedhez szorosabban kötődő egyéb témák ismeretében is.

Példa: Tisztában vagy a klónozás korlátjaival és tudod, mit lehet vele véghezvinni – és mit nem. A klónozott emberekről szóló pletykák és média által terjesztett hírek pontatlanságai az örületbe kergetnek, de sokkal inkább érdeklődsz a génelmélet újdonságai és előrelépései iránt; kutatásokat is szeretnél végezni ez irányban.

6 Aktív

Ösztönösen cselekszel. Maga a használat már eszedbe sem jut. Amikor alkalmazod a szakértelmet, tested és elméd egyé válik. A cselekvés szinte már automatikus reakció. Sokkal inkább törődsz a külsínnel, mint a módszerrel és a hálással.

Példa: A fegyver előhúzza. Tüzelés. Célpont eltalálva. Értékelés. Korrigálás. Tüzelés. A tested reagál. Az agyad értékeli. Másoknak csak egy szempillantás, de számodra addig a pontig lelassulnak a cselekedeteid, ahol már csak te és a szakértelem léteztek – szétválaszthatatlan párosként.

6 Ismeret

Nem sok minden van, amit ne ismernél a tárgyban. Kítűnő koponyának számítasz, a legelemibb alapelvektől a legmesszemenőbb következtetésekig **uralod** a témát. Egyre inkább érdekelnek a jövőbeli találmányok és fejlesztések, valamint a párhuzamos témák.

Példa: A klónozás nyitott könyv számodra. Tudod, hogyan és miért csinálják, de a legfontosabb kérdés, hogy mire fogják használni. A tudomány nem áll meg, és bár az etika és a céges hozzáállás is foglalkoztat, sokkal jobban érdekelnek az olyan mellékhatások, mint például a sejtek rekonstruálása.

7 Aktív

Mesteri szinten használod a szakértelmet. Cselekedeteid a reakció és a felkészültség szintiszta ötvözetei. Olyanná vált számodra, mint a légzés; többé már nem tőled különálló dologként gondolsz az adott szakértelemre. A részeddé vált. Tudásos a szakértelem minden részterületét lefedi.

Példa: Nem tüzelsz a fegyverrel. Te magad vagy a fegyver. Tested és elméd hibátlanul együttműködik.

7 Ismeret

Mestere vagy a témának. Nem csak a kötelező dolgokkal vagy tisztában, de azt is tudod, mik az aktuális trendek, kutatások (még a zárt ajtók mögötti titkos fejlesztésekről is vannak információid), elméletek és spekulációk, és ismered az ezek mögött álló férfiakat és nőket. Maga a szakértelem tárgya olyan egyszerű számodra, mint másnak az ábécé.

Példa: A klónozás már nem csupán egy téma vagy hobbi. A klónozás és a mögötte álló dolgok határozzák meg cselekedeteid. El sem tudnád képzelni az életed, ha nem lennél folyamatosan a csúcson, nem tudnál az Aztechnology legújabb kutatási programjáról, vagy nem szerepelnél „Az élet értelme” vitaműsorban.

8+ Aktív

Egyetlen szóval jellemezhető a tudásod: **világklasszis**. Mindent tökéletesen hajtasz végre; a szakterület minden apró trükkjét eltanultad, magadévá tetted és átdolgoztad saját szád íze szerint. Minden egyes használatkor szinte újjáteremt a szakértelmet.

Példa: Művésze vagy a fegyverednek. Az utcán rettegik a neved.

8+ Ismeret

Egyetlen szóval jellemezhető a tudásod: **lángelme**. Barátaid és ellenségeid egyaránt olyan emberként ismernek, aki páratlan szakértelemmel közelít a témához, és aki elméletben és kreatív gondolkodásban felülmúlhatatlan.

Példa: ha klónozásról van szó, a te neved emlegetik először.

HARC



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

A *Shadowrun*-ban a harc pontosan meghatározott szakaszonként 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 minden játékos (a leggyorsabbal kezdve) bejelenti, mit szeretne tenni a karaktere, majd kockadobásokkal eldöntik, mennyire járt sikerrel. A játékmaster határozza meg a nem játékos karakterek cselekedeteit és reakcióit, valamint ő dönti el az események végkimenetelét. A harci fordulót bővebben a 103. oldalon ismertetjük.

A harc megkezdése előtt mindig meg kell határozni a karakterek cselekvési sorrendjét.

KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés határozza meg azt a sorrendet, amelyben a karakterek a harci fordulón belül végrehajtják tevékenységeiket. A kezdeményezést két tényező határozza meg: a karakter módosított Reakció tulajdonsága, plusz az összes kezdeményezés kockájának száma. Ezek összegét nevezzük kezdeményezési értéknek.

Minden karakternek alapesetben egy kezdeményezés kockája van (1D6). A különféle kibererek, adeptusi képességek és varázslatok megnövelhetik a karakter Reakcióját, vagy kezdeményezés kockáinak számát. A karakter módosított kezdeményezése zárójelben szerepel az alapérték mögött; a 4 + 1D6-os kezdeményezést egy huzalozott reflexek kiberver (1. szint) például némileg feljavit: 4 (6) + 1D6 (2D6).

A kezdeményezési érték meghatározásához dobni kell a karakter kezdeményezés kockáival, majd a kockák együttes értékét hozzá kell adni a módosított Reakcióhoz. A kezdeményezésre nem vonatkozik a Hatos szabálya (38. oldal).

Csontos John, az ork utcai szamuráj természetes Reakciója 3-as, és alapban 1 kezdeményezés kockája (1D6) van. Reakciógyorsító kibervere miatt azonban kap +2 Reakciót és még egy kezdeményezés kockát. Így kezdeményezése 3 (5) + 1D6 (2D6) lesz. Két kezdeményezés kockájával egy 2-est és egy 6-ost dob, tehát kezdeményezése a fordulóban (2 + 6 + 5 =) 13.



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 (lásd *A harci fázis*, 104. oldal).

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 harmadszor 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 mindenkit 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	Nincs tevékenység
Dave karaktere	22	12	2	Nincs tevékenység
JM gorilla #2	19	9	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység
Sharon karaktere	18	8	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység
Rich karaktere	17	7	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység
JM gorilla #3	15	5	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység
Carmella karaktere	9	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység	Nincs tevékenység

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). Mindenki 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 még 0 fölött van: Mike karaktere, a JM gorilla #1, valamint Dave karaktere. A harmadik kört követően már csak Mike ka-

raktere cselekedhet, azaz nemcsak hogy ő kezdte fordulót, de ő is fejezi be.

Sérülés és kezdeményezés

Ha egy karakter megsebesül, a kapott sérülés befolyásolja a kezdeményezési értékét is. Minden kezdeményezés dobásnál a sérülésből adódó kezdeményezés módosítók (lásd *Sebesülési módosítók táblázat*, 126. oldal) levonódnak a kezdeményezési értékből. Egy Súlyos fizikai és Könnyű kábulás sérüléssel bajlódó karakternek például 4 vonódik le a kezdeményezési értékéből. Ha egy karakter kezdeményezési értéke 0-ra vagy az alá csökken, akkor abban a harci fordulóban nem tevékenykedhet.

A karakter sérülésekor a kezdeményezési értéke azonnal módosul (lásd *A sebzés ábrázolása*, 125. oldal). A sebzés szintjétől függő kezdeményezés módosító tehát a sebesülés pillanatában levonásra kerül. Ez azt jelenti, hogy a karakter kezdeményezési körben elfoglalt helye változhat – akár több alkalommal is, ha nem csak egy sebesülést kap. A karakter kezdeményezési körönként csupán egy alkalommal cselekedhet, tehát ha a kezdeményezési értéke egy sebesülés következtében a tevékenységét követően lecsökken, akkor nem tevékenykedhet újból abban a kezdeményezési körben. A kezdeményezési érték adott esetben oly mértékben csökkenhet, hogy a karakter kimarad egy kezdeményezési körből.

A fenti példában Dave karakterének kezdeményezése 22. Az első körben a JM gorilla #2 (19-es kezdeményezés) Közepes sérülést okoz Dave karakterének. A Közepes sérülési módosítója –2, így Dave kezdeményezési értéke azonnal 20-ra csökken. Ez ugyan az első kezdeményezési körre már nem vonatkozik (Dave már tevékenykedett), viszont a másodikban Dave kezdeményezése csak 10 lesz (12 helyett). Ez viszont azzal jár, hogy Dave a harmadik körben már nem tud cselekedni (10 – 10 = 0, azaz nincs tevékenység).

Ha a JM gorilla #2 Sharon karakterét támadta volna (18-as kezdeményezés, és még nem cselekedett ebben a körben), és ugyanekkora sérülést okoz neki, Sharon kezdeményezése 16-ra csökken. Ezáltal csak Rich karaktere után tevékenykedhetne, azaz megváltozott volna a második kezdeményezési kör sorrendje is.

Egyenlő kezdeményezések

Megtörténhet, hogy több karakternek is ugyanannyira jön ki a kezdeményezési értéke. Ilyenkor a következő szabályok szerint kell cselekedni:

- Az első kezdeményezési körben előbb következő karakter cselekedhet először.
- A nagyobb módosított Reakcióval rendelkező karakter következhet előbb.
- A nagyobb módosítatlan Reakcióval rendelkező karakter következhet előbb.
- Dobjanak 1D6-tal. A nagyobb értéket dobó következik hamarabb (egyenlő értékek esetén újra kell dobni).

Egyenlőség esetén a karakterek dönthetnek úgy, hogy átengedik a másiknak az elsőbbséget. Ha két vagy több karakter szeretne valaki más után következni, akkor az használhatja ki a lehetőséget, aki egyébként a leggyorsabb lenne.

A fenti példát használva tegyük fel, hogy Dave karaktere helyett Rich karaktere szenvedett Közepes sérülést. Rich



kezdemenyezési értéke 17 volt, de a sebesülési módosítója ezt 15-re csökkentette – tehát ugyanabban a harci fázisban fog következni, mint a JM gorilla #3. Azonban Rich az első kezdeményezési körben nagyobbát dobott, ezért ő jöhet először. Ha senki más nem sérül meg a második körben, akkor ez marad a sorrend.

Rich dönthet úgy, hogy karaktere a harci fázisban csak a JM gorilla #3 után következzen. A JM gorilla #3-nak nincs választási lehetősége.

Késleltetett tevékenységek

Megtörténhet, hogy a játékosok nem akkor szeretnének cselekedni, amikor sorra kerülnek. Tevékenységük előtt inkább megvárják, mi történik, és mit tesznek a többiek. Ezt nevezzük késleltetett tevékenységnek. A késleltetett tevékenységet akkor kell bejelenteni, amikor a többi tevékenységet is (lásd *Tevékenységek bejelentése*, 104. oldal). A játékos bármelyik kezdeményezési körben bejelentheti a késleltetett tevékenységet, amikor éppen ő következik.

A játékos karaktere csak az azonos kezdeményezési kör egy későbbi harci fázisáig késleltethet. A tevékenység végrehajtását az adott fázis tevékenységek bejelentése szakaszában kell bejelenteni. A tevékenységek végrehajtásánál elsőként a késleltető karakterek kerülnek sorra, és csak utánuk jönnek a többiek. Ha több karakter is ugyanaddig a harci fázisig késlelteti tevékenységét, a sorrendet az egyenlő kezdeményezéseknél ismertetett módon kell eldönteni. Egyenlőség esetén a karakterek dönthetnek úgy, hogy átengedik a másiknak az elsőbbséget. Ha két vagy több karakter szeretne valaki más után következni, akkor az használhatja ki a lehetőséget, aki egyébként a leggyorsabb lenne.

A tevékenységét ilyen módon késleltető karakter nem veszít kezdeményezési értékéből. A kör leteltével a játékmester a szokásos módon levon 10-et a karakter eredeti kezdeményezési értékéből, hogy kiderüljön, a következő körben mikor következik.

A késleltető játékosok dönthetnek úgy is, hogy bármelyik kezdeményezési körben a legutolsó karakter harci fázisa után következzenek. A karakter ilyenkor az 1-es harci fázisban tevékenykedik (0-s harci fázis nincs). Ha több karakter is ezt szeretné tenni, akkor a sorrendet az egyenlő kezdeményezéseknél ismertetett szabályok szerint kell eldönteni.

Késleltetés a következő kezdeményezési körig: Tevékenységet a következő kezdeményezési körig is lehet késleltetni, azonban a karakternek ilyenkor el kell viselnie bizonyos korlátozásokat. Az ily módon késleltető játékosok tevékenységükre nem választhatnak korábbi harci fázist, mint az adott kezdeményezési kör legmagasabb kezdeményezési értéke. Ezenkívül ha a karakter a következő kezdeményezési körig késleltet, abban a körben elveszíti a normális tevékenységét. A késleltetett tevékenységet tehát nem lehet arra felhasználni, hogy egy karakter ugyanazon kezdeményezési körben kétszer cselekedhessen. A következő kezdeményezési körben azonban már nyugodtan cselekedhet, ha maradt még tevékenysége.

További megkötés, hogy a karakternek az előtt a harci fázis előtt kell cselekednie, amelyikben normális esetben következne. Ha nem akarja, vagy valami miatt nem tudja ezt megtenni, akkor elveszíti késleltetett tevékenységét. Viszont még felhasználhatja a normális tevékenységet a harci fázisában az adott kezdeményezési körben, akár még késleltetésre is. De bármilyen történjék, egy kezdeményezési körben egy karakter csak egyszer cselekedhet.

Ha a karakter harci fordulója utolsó tevékenységét késlelteti, akkor annak végrehajtásával akár a harci forduló legutolsó fázisáig

is várhat (az utolsó kezdeményezési kör 1-es fázisáig). Ha több karakter is ezt szeretné tenni, akkor a sorrendet az egyenlő kezdeményezéseknél ismertetett szabályok szerint kell eldönteni.

A fenti példa kezdeményezési értékeit használva Mike elhatározza, hogy az első kezdeményezési körben késlelteti tevékenységét, és megpróbálja jobban átlátni a helyzetet. Tisztában van vele, hogy hacsak nem sérül meg nagyon súlyosan, akkor az utolsó kezdeményezési körben is lesz még lehetősége cselekedni, így szükség esetén segíthet a csapat bajba jutott tagjain. Mike az első kezdeményezési kör bármelyik fázisában cselekedhet, és mivel a második körben is ő következik majd először, nincs értelme addig késleltetni, hiszen akkor elveszítené ez egyik cselekvési lehetőségét. A gorillák keményebbnek tűnnek a vártnál, ezért úgy dönt, szakértelmeit a többiek támogatására fogja felhasználni, hogy egy kis levegőt biztosítson számukra. Az első kezdeményezési kör legvégéig késlelteti tevékenységét.

Ha Mike csak a JM gorilla #1 tevékenységéig késleltetett volna, akkor a 26-os harci fázisban kellett volna bejelentenie, hogy cselekedni kíván (miután a gorilla már bejelentette, mit fog tenni). Másképpen fogalmazva Mike karaktere várakozott volna, hogy megtudja, mit szándékozik tenni a gorilla, majd saját tevékenységével megelőzi őt.

Időzített eszközök és kezdeményezés

Bizonyos tárgyak, például a gránátok, robbanószerkezetek, időzített csapdák stb. esetében pontosan meg van határozva, mikor lépnek működésbe. A legtöbb esetben ezek a szerkezetek a karakter harci fázisában, a következő kezdeményezési körben robbannak. Amennyiben a karakternek már nincs több harci fázisa, a robbanás a következő kezdeményezési kör végén következik be. Ha valamilyen okból már nem lesz több harci forduló, akkor a robbanás időpontja a játékmesterre van bízva.

Ha a karakter egy időzítővel ellátott eszközt használ, akkor ő döntheti el, mikor lépjen működésbe, de a robbanás időpontját az időzítő működésbe hozásakor kell meghatározni. Legjobb, ha az ilyen szerkezetek a karakter harci fázisában egy előre meghatározott kezdeményezési körben, vagy egy harci forduló elején vagy végén robbannak.

Az időzített eszközök egyenlő kezdeményezés esetén mindig utoljára következnek.

Az első kezdeményezési kör 18-as harci fázisában Sharon karaktere egy gránáttal kínálja meg a JM gorilla #3-at. A gránát a második kezdeményezési kör 8-as harci fázisában fog robbanni.

A HARC FORDULÓ MENETE

Miután eldől, kik és milyen sorrendben következnek, az alábbi szabályok szerint kell lebonyolítani a harc minden formáját, beleértve a közelharcot, a tűzharcot, a mágiapárbajt, járműharcot, szörnyharcot, vagy Mátrixharcot. A különféle harci helyzetekről részletesebb leírást a *Mágia, Járművek és robotok, Szellemek és sárkányok*, valamint a *Mátrix* fejezetekben közlünk, de mindegyik fajta harc speciális elemei beilleszthetők a harci fordulóba.

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

1. MINDEN KOCKATARTALÉK FELFRISSÜL

Minden karakter minden kockatartaléka felfrissül. A Karma tartalék csak 24 óránként, vagy a játékmester döntésének megfelelően frissül fel (lásd *Karma tartalék*, 246. oldal)

2. A KEZDEMÉNYEZÉS MEGHATÁROZÁSA

A harcban résztvevő minden karakter, szörny, szellem, jelenlégtárló program stb. kezdeményezésének meghatározása. A kezdeményezési értékek sorrendje (a nagyobbtól a kisebb felé haladva) dönti el, mikor ki következik.

3. A KARAKTEREK HARCI 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. Ha többi karakternek is ugyanakkora a kezdeményezési értéke, lásd az *Egyenlő kezdeményezések* c. részt a 102. oldalon.

A. A tevékenységek bejelentése

A tevékenykedő karakter bejelenti, mit szeretne tenni saját harci fázisában. Szabad, egyszerű és összetett tevékenységeket végezhet, méghozzá bármilyen sorrendben. Szabad tevékenységet bármelyik karakter bejelenthet nem saját harci fázisában is, feltéve, hogy ebben a harci fordulóban már volt egy harci fázisa.

Ha valamelyik karakter késlelteti tevékenységét, és ebben a harci fázisban szeretne cselekedni, neki is most kell bejelenteni szándékát.

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.

A játékmesternek minden sebesülési módosítót azonnal hozzá kel adnia a karakterek kezdeményezési értékéhez.

4. ÚJ HARCI FORDULÓ KEZDŐDIK

Új harci forduló kezdődik az 1. ponttól. A harc végéig ismételd az eljárást 1-től a 3-ig. A karakter kockatartalékaiban maradt, fel nem használt kockák nem mennek át a következő harci fordulóra (kivéve a Karma tartalék).

A KOCKATARTALÉKOK HASZNÁLATA

A kockatartalékok minden harci forduló első lépéseként fel-töltődnek, a karakterek pedig a harci forduló során felhasználhatják őket. A felhasznált kockák a következő harci forduló elejéig elvesznek, nem használhatók fel újra. Egy próba erősítésére egyszerre több kocka is felhasználható, figyelembe véve persze a kockatartalékokra vonatkozó szabályokat. A tartalékok korlátozásait az *Alapszabályok* fejezetben, a *Kockatartalékok* résznél olvashatod (43. oldal).

Amikor egy karakter a tartalékából kockákat használ fel egy próba erősítésére, akkor ezeket a kockákat egyszerűen hozzáadja a próbához normálisan felhasznált kockákhoz. Tehát ha például a karakter rendesen négy kockával dobhatná a próbát, de a próba erősítésére további három kockát vesz ki a tartalékából, akkor összesen hét kockával dobhat. A kockatartalékokból használt kockák színe különbözik a próbához normálisan felhasználható kockákétól.

A felhasználatlan tartalék kockák nem menthetők át egyik harci fordulóból a másikba. A tartalékban maradt kockák a forduló végén elvesznek.

HARCI TARTALÉK

A harci tartalék kockáit bármiféle támadó vagy védekező, harchoz kapcsolódó próbához fel lehet használni. Felhasználhatók ezenkívül a normál támadások elleni sérülési ellenpróba, valamint a kitérés erősítésére is (lásd *Kitérés próba* és *Sérülési ellenpróba*, 113. oldal).

A harci tartalékról és felhasználásáról részletesebben a 43. oldalon olvashatsz.

A HARCI FÁZIS

Amikor elérkezik egy karakter harci fázisa, be kell jelentenie, mit szándékozik cselekedni. Több lehetőség is áll előtte. A játéktól függ, karaktere mit fog tenni: lő egy fegyverrel, elmond egy varázslatot, elindít egy számítógépes programot stb. Háromféle tevékenység végezhető egy harci fázisban: szabad, egyszerű és összetett tevékenység. A karakter a harci fázisában két egyszerű, vagy egy összetett tevékenységgel próbálkozhat. Ezenkívül a karakter elvégezhet egy szabad tevékenységet is, mégpedig *bármikor* a harci fázisában (a sajátjában is).

A járműharc közben, illetve a Mátrixban végrehajtható tevékenységek részletes ismertetését a *Járművek és robotok* (lásd *Jármű tevékenységek*, 141. oldal), illetve a *Mátrix* (lásd *Tevékenységek*, 223. oldal) fejezetekben olvashatod.

A TEVÉKENYSÉGEK BEJELENTÉSE

Amikor a karaktered sorra kerül, be kell jelentened, mit szándékozik tenni a harci fázisában. Szabad, egyszerű és összetett tevékenységekkel kísérletezhetsz, bármilyen sorrendben. Ha több karakter is ugyanabban a harci fázisban tevékenykedik, a karakterek fordított sorrendben jelentik be tevékenységeiket, azaz először a *legalacsonyabb* kezdeményezési értékű (azonos kezdeményezési értékek esetén lásd *Egyenlő kezdeményezések*, 102. oldal) következik, majd felfelé haladva sorban a többiek.

Ugyanekkor kell bejelenteni a tevékenységek késleltetését is (lásd *Késleltetett tevékenységek*, 103. oldal). Ha egy karakter egy előzőleg már késleltetett tevékenységét szeretné végrehajtani, azt szintén ekkor kell közölnie.

A szabad tevékenységeket mindig a harci fázis elején kell bejelenteni.

SZABAD TEVÉKENYSÉGEK

A szabad tevékenységek viszonylag egyszerű, majdnem automatikus dolgok végrehajtását jelentik, melyekhez semmilyen, vagy csak nagyon kis erőfeszítés szükséges. Ilyen egy szó kimondása, egy tárgy elejtése, illetve hasra vágódni vagy oda-pillantani valamire.

A karakter egy szabad tevékenységet végezhet saját harci fázisában, illetve egyet bármelyik másik karakterében, feltéve, ha azt előre bejelentette. Egy harci fázisban csak egy szabad tevékenység végezhető, valamint a karakter NEM végezhet szabad tevékenységet az első harci fázisa előtt, az első kezdeményezési körben.

A más harci fázisában végrehajtott szabad tevékenységek mindig a fázis végén jönnek létre.

A szabad tevékenységekhez általában nem szükséges próbát dobni, bár különleges esetekben ez is megtörténhet. Az alábbiakban a *Shadowrun*-ban használható szabad tevékenységek egy részének felsorolása következik.

Kiberver aktiválása

A karakter egy szabad tevékenységgel bekapcsolhatja valamelyik, nem folyamatosan működő kiberverét. Ilyenek például a feji rádiók/telefonok, a hőltás stb. (lásd *Kiberverek*, 296. oldal).

Célzás

A karakter egy szabad tevékenységgel célozhat a célpont egy sebezhető pontjára (lásd *Célzott lövések*, 114. oldal). Ezt a tevékenységet azonnal célra tartás, tüzelés, fegyver eldobása vagy fegyvertelen harc/közelharc tevékenységnek kell követnie.

Kapcsolt fegyver tüzelési módjának megváltoztatása

A kapcsolt fegyvert tartó (és fegyverkapcsolat kiberverrel rendelkező) karakter egy szabad tevékenységgel megváltoztathatja fegyvere tüzelési módját (lásd *Tűzfegyverek*, 114. oldal és *Fegyverkapcsolat*, 301. oldal). A fegyverkapcsolaton keresztül a sörétes puskák fojtását is meg lehet változtatni (lásd *Sörétes puskák*, 117. oldal).

Fókusz kikapcsolása

Egy felébredt karakter szabad tevékenységként kikapcsolhat egy hozzá kötött fókuszot (lásd *Fókuszok*, 189. oldal).

Tevékenység késleltetése

A karakter egy szabad tevékenység felhasználásával késleltetheti egy tevékenységét (lásd *Késleltetett tevékenységek*, 103. oldal). Ez a szabad tevékenység csak olyan harci fázisban hajtható végre, amelyben a karakter nem csak szabad tevékenységet végezhetne.

Tárgy ledobása

A karakter szabad tevékenységként leejtheti a kezében tartott tárgyat. Ha mindkét kezében tart valamit, akkor mindkettőt ledobhatja egyetlen szabad tevékenység keretében.

Hasra vágódás

A karakter bármikor hasra vágódhat.

Egy varázslatot fenntartó varázslónak Akaraterő (varázslat ereje) próbát kell dobnia annak érdekében, hogy ne szakadjon félbe a koncentrációja.

Fenntartott varázslat megszüntetése

A varázsló szabad tevékenységként megszüntethet egy fenntartott varázslatot.

Tár kilökése kapcsolt fegyverből

A karakter a kezében tartott kapcsolt fegyverből (fegyverkapcsolat kiberverével) egyetlen egyszerű, kibernetikus paranccsal kilökheti a tárat. Az új tár behelyezése egy egyszerű tevékenységet vesz igénybe (lásd *Fegyverkapcsolat*, 301. oldal).

Mozdulat

A karakter szabad tevékenységként tehet egy mozdulatot. (Bármilyen furcsán is hangzik, ez elsősorban a harci helyzetekben való hangtalan kommunikációra vonatkozik.)

Pillantás

A karakter szabad tevékenységként rápillanthat valamire (lásd *Észlelés*, 231. oldal). A karakter ilyenkor csak az azonnal nyilvánvaló dolgokat látja meg, bár a látásmódosítók (éjszakai- és hőltás) természetesen számítanak. Ha a karakter szabad tevékenységként pillant rá valamire, nem dobhat Észlelés próbát (lásd *Részletes megfigyelés az Egyszerű tevékenységeknél*).

Egy szó kimondása

Minden kimondott szó egy szabad tevékenység, de gyakorlati megfontolásokból a karakterek szükség esetén egy vagy két összefüggő kifejezést is kimondhatnak. A játékmester ragaszkodhat az egy tevékenység – egy szó szabályhoz, hogy megakadályozza az egy harci forduló időtartama (körülbelül három másodperc) alatt lefolytatott túlradó, nem realiztikus beszélgetéseket. Lehetnek azonban olyan játékmesterek és játékosok, akik a hosszabb beszélgetéseket részesítik előnyben.

Varázsvédelem

A varázslók szabad tevékenységként szétoszthatják varázsvédelem kockáikat (lásd 183. oldal).

EGYSZERŰ TEVÉKENYSÉGEK

Az egyszerű tevékenységek egy fokkal bonyolultabbak a szabad tevékenységeknél, és valamivel több összpontosítást igényelnek. A teljesítésükhöz csak ritkán kell próbát dobni. Egyszerű tevékenységgel a karakter csak saját harci fázisában kísérletezhet.

Az egyszerű tevékenység helyett szabad tevékenységet is végre lehet hajtani.

Egy harci fázis alatt a karakter vagy két egyszerű, vagy egy összetett tevékenységet hajthat végre.

Az alábbiakban a *Shadowrun*-ban végrehajtható egyszerű tevékenységek nem teljes listája olvasható.

Fókusz aktiválása

Bármelyik felébredt karakter egyetlen egyszerű tevékenységgel aktiválhatja egy megkötött fókuszát. A fenntartó fókusz aktivizálása azonban a hozzá kötött varázslat elmondását is igényli, ezért az már egy összetett tevékenységet igényel (lásd *Aktiválás*, 190. oldal).

Természeti szellem hívása

Egy sámán egyetlen egyszerű tevékenységgel magához tud hívni egy előzőleg már „készenlétbe” helyezett természeti szellemet (lásd *Természeti szellemek szolgálatai*, 184. oldal).



Tüzelés egy fegyverrel

A karakter a kezében tartott fegyverrel egyszerű tevékenységként lőhet egyes lövés, félautomata vagy rövid sorozat üzemmódban (bővebb információért lásd *Tűzfegyverek*, 114. oldal). Ha a karakter mindkét kezében fegyvert tart, akkor mindegyikkel lőhet egyszer egyetlen egyszerű tevékenység keretében (lásd *Második tűzfegyver használata*, 112. oldal).

Egyes lövéses fegyverrel fázisonként csak egyszer lehet lőni.

A karakter íjjal (vagy számszerűíjjal) is lőhet, feltéve, hogy azt előzőleg egy fegyver előkészítése egyszerű tevékenységgel már készenlétbe helyezte (lásd *Lőfegyverek*, 117. oldal).

Fegyver tüzelési módjának megváltoztatása

A karakter egyszerű tevékenységként változtathat a kezében tartott fegyver tüzelési módján. Ha kapcsolt fegyverről van szó, akkor ez csak egy szabad tevékenységbe kerül (lásd *Tűzfegyverek*, 114. oldal és *Fegyverkapcsolat*, 301. oldal). A sörétes puskák fojtásának megváltoztatása is egyszerű tevékenység, amennyiben a fegyver nem rendelkezik fegyverkapcsolattal (lásd *Sörétes puskák*, 117. oldal).

Helyzetváltoztatás

Egy egyszerű tevékenység felhasználásával a karakter felállhat vagy lefekhet. Ha sebesült karakter próbál felállni, akkor a sikerhez Akaraterő (2) próbát kell dobnia. Ne felejtse el hozzászámolni a sebesülési módosítókat a célszámhoz. A karakter mindig a földre vetheti magát, ahhoz nem kell próbát dobnia (vagy egy szabad tevékenységgel akár hasra is vágódhat).

Parancsadás szellemnek

Egy egyszerű tevékenység felhasználásával a varázsló parancsot adhat az általa irányított természeti szellemnek vagy elementálnak. Egyszerre több szellemet is lehet így irányítani, amennyiben a parancs mindegyikük számára ugyanaz (lásd még *Elementálok szolgálatai*, 186. oldal, és *Természeti szellemek szolgálatai*, 184. oldal).

Tár behelyezése

A karakter egyszerű tevékenységként új tárat helyezhet be egy előkészített tűzfegyverbe, feltéve, ha a régít már eltávolította belőle (lásd *Tár kivétele* alább, és *Tűzfegyverek újratöltése*, 280. oldal).

Részletes megfigyelés

A karakter részletesen megfigyelhet valamit egy egyszerű tevékenységgel. Ilyenkor egy Észlelés próbát is dobhat (lásd *Észlelés*, 231. oldal).

Tárgy felvétele/lerakása

A karakter felvehet egy keze ügyébe eső tárgyat, vagy letehet egy tárgyat egyetlen egyszerű tevékenység felhasználásával.

Fegyver gyors előrántása

A karakter megpróbálhat előrántani egy pisztolyt, vagy pisztoly méretű (4-es, vagy annál nagyobb elrejtetőségű, lásd 270. oldal) fegyvert, és azonnal lőni is vele. A sikerhez a karakternek Reakció (4) próbát kell dobnia. Egy siker már elegendő a fegyver előhúzásához. Ha a pisztoly nem megfelelő tokban van, adj +2-t a célszámhoz. Ha a próba sikeres, a karakter normálisan tüzelhet a fegyverrel. Ha sikertelen, akkor abban a harc fázisban már nem lőhet.



Csak olyan fegyverek ránthatók elő, melyekkel egyszerű tevékenységként lehet is löni. Egyszerre két fegyvert is elő lehet rántani, de ez esetben +2 célszám adódik mindkét Reakció próbához (lásd *Második tűzfegyver használata*, 112. oldal).

Fegyver előkészítése

A karakter egy egyszerű tevékenység keretében előkészíthet egy fegyvert. Ez lehet tűzfegyver, kézfegyver, dobó- vagy lőfegyver, illetve rögzített vagy járműre szerelt fegyver. Az előkészítésben benne foglaltatik a tűzfegyver elővétele a tokból, a dobó- vagy közelharc fegyver kihúzása a hüvelyből, (tűz)fegyver felvétele, nyílvevessző idegre helyezése, vagy bármilyen más tevékenység, amellyel egy fegyvert a használathoz elő kell készíteni. Használni csak előkészített fegyvert lehet.

A karakter egy egyszerű tevékenységként a Gyorsasága felével (lefelé kerekítve) megegyező mennyiségű kisebb dobófegyvert, például dobótőrt vagy shurikent készíthet elő.

Tár kivétele

A karakter egy egyszerű tevékenységgel kiveheti a tárat egy előkészített fegyveréből (lásd *Tár behelyezése*, 106. oldal és *Tűzfegyverek újratöltése*, 280. oldal). Egy friss tár megragadása és behelyezése egy újabb egyszerű tevékenységbe kerül.

A karakter a kezében tartott kapcsolt fegyverből egy egyszerű kibernetikus paranccsal, szabad tevékenység felhasználásával kilökheti a tárat (lásd *Fegyverkapcsolatok*, 301. oldal).

Érzékváltás

A varázsló egy egyszerű tevékenységgel válthatja át érzékelését az asztrális térre, és onnan vissza. A teljes asztrális projekcióhoz összetett tevékenység szükséges (lásd *Asztrális érzékelés*, 170. oldal).

Célra tartás

A karakter egy egyszerű tevékenységként célra tarthat egy távolsági fegyverrel (tűzfegyver, íj vagy dobófegyver). A célra tartás tevékenységek összeadódnak, de minden hatásuk elvész, ha a karakter közben bármilyen más tevékenységet végez (ide értve a szabad tevékenységeket is). A célra tartás több harc fázison és kezdeményezési körön keresztül folytatható, akár még a másik harc fordulóra is átvihető. Maximum annyi célra tartás tevékenység követheti egymást, amennyi a karakter adott fegyverre vonatkozó alapszakértelmének a fele (lefelé kerekítve).

Ha a karakter több fázison keresztül célra tart, akkor semmilyen okból *nem* használhat fel tartalék kockákat, különben elveszíti a célzásból származó előnyöket.

Minden célra tartás tevékenység 1-gyel csökkenti az alapcélszámot (lásd *A távolsági harc lebonyolítása*, 109. oldal).

Fegyver eldobása

A karakter egy egyszerű tevékenységgel eldobhat egy előkészített dobófegyvert (lásd *Fegyver előkészítése*, fentebb).

Egyszerű tárgy használata

A karakter egy egyszerű tevékenységgel használhat egy egyszerű tárgyat. Ebben az esetben az minősül egyszerűnek, amit egy sima mozdulattal lehet használni. Ilyen például egy gomb megnyomása, egy kilincs lenyomása (az ajtót csak akkor lehet egyszerű tevékenységgel kinyitni, ha nincs kulcsra zárva),

egy kar meghúzása stb. A játékmester dönti el, hogy az adott esetben egy szerkezet egyszerű vagy bonyolult. A karakter szintén egyszerű tevékenységgel használhat gyógyitalokat, tablettákat, tapasztokat, képesség programokat.

ÖSSZETETT TEVÉKENYSÉGEK

A lehetséges tevékenységek közül az összetett tevékenységekhez van szükség a legnagyobb összpontosításra. Egy harc fázisban csak egy összetett tevékenység végrehajtása lehetséges. Az összetett tevékenységet végző karakter egy szabad tevékenységet is végezhet még ugyanabban a harc fázisban, de egyszerű tevékenységet már nem.

Asztrális projekció

A varázsló egy összetett tevékenységgel az asztrális térbe küldheti szellemét. A fizikai testbe való visszatérés is egy összetett tevékenységet vesz igénybe. Az asztrálisra való tartózkodás már nem kerül további tevékenységbe (lásd *Asztrális projekció*, 172. oldal).

Szellem elűzése

A varázsló egy összetett tevékenység keretében megpróbálhat elűzni egy szellemet (lásd *Elűzés*, 189. oldal).

Elementál hívása

Egy mágus egy összetett tevékenységgel magához tud hívni egy előzőleg már „készenlétbe” helyezett elementált. Ugyanazzal az összetett tevékenységgel több elementál is hívható, ha mindegyik azonos fajtájú (például tűzelementál); (lásd *Elementálok megkötése*, 186. oldal).

Varázslás

A varázsló egy összetett tevékenységgel elmondhat egy varázslatot (lásd *Varázslatmondás*, 180. oldal).

Szellem kontrollálása

A varázsló egy összetett tevékenységgel megpróbálhat átállítani egy szellemet egy másik varázslótól (lásd *Kontrollálás*, 188. oldal).

Asztrális lenyomat törlése

Az asztrális érzékelést folytató varázsló annyi összetett tevékenységgel, amekkora az asztrális lenyomat ereje, megpróbálhatja azt maradéktalanul eltörölni (lásd *Asztrális lenyomatok*, 171. oldal).

Tüzelés automata fegyverrel

A karakter egy összetett tevékenységgel egy előkészített tűzfegyverrel sorozatlövő tüzelési módban tüzelhet (lásd *Tűzfegyverek*, 114. oldal).

Tüzelés rögzített vagy járműre szerelt fegyverrel

A karakter egy összetett tevékenység keretében lőhet egy előkészített, rögzített vagy járműre szerelt fegyverrel (lásd *Járműharc*, 138. oldal).

Közelharc/fegyvertelen harc

A karakter egy összetett tevékenység felhasználásával támadást hajthat végre egy kézfegyverrel vagy pusztá kézzel (lásd *Közelharc*, 120. oldal). Egyetlen összetett tevékenységgel

több, hatótávon belül lévő célpontot is lehet támadni (lásd *Több célpont*, 122. oldal).

Tűzfegyver újratöltése

A nem társ fegyvereket egy összetett tevékenységbe kerül újratölteni (lásd *Tűzfegyverek újratöltése*, 280. oldal).

Természeti szellem idézése

Egy sámán egy összetett tevékenység felhasználásával megidézhet egy természeti szellemet (lásd *Természeti szellemek megidézése*, 184. oldal).

Bonyolult tárgy használata

A karakter egy összetett tevékenységgel használhat egy bonyolult tárgyat, például számítógépet, kiberdeket, járművet stb. A „használatba” egy program elindítása, részletes parancsok kiadása, belső műveletek (például fájlok másolása) elvégzése, jármű vezetése és hasonlókat tartoznak. Futás közben nem lehet ilyen tevékenységet végezni.

Szakértelem használata

A karakter összetett tevékenységként felhasználhat egy megfelelő szakértelmet (lásd *Szakértelmek használata*, 91. oldal).

MOZGÁS

Az egyszerű, összetett és szabad tevékenységek mellett a karakterek harci fordulójukat helyváltoztatásra, mozgásra is felhasználhatják. A mozgás semmiképpen sem változtatja meg a végrehajtható szabad, egyszerű és összetett tevékenységek számát.

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 harci forduló közbeni mozgás egyenlően oszlik el a kezdeményezési körök között. A karakter által megtehető maximális távolság megállapításához a mozgási sebességet (járás vagy futás) el kell osztani a harci forduló kezdeményezési köreinek számával (felfelé kerekítve). A végeredmény annyi lesz, ahány métert a karakter a forduló kezdeményezési köreiben meg tud tenni. Ha a karakter a legcsekélyebb mértékben is elmozdul (akár csak egy métert), az már mozgásnak számít (be kell jelentenie, járni kíván-e vagy futni), és el kell szenvednie a mozgásból származó célszám módosítókat. Ha a karakter nem mozdul, akkor is le kell vonnia a kezdeményezési körben megtehető méterek számát a teljes harci fordulóban megtehető távolságból. A karakterek folytathatják a mozgást azokban a kezdeményezési körökben is, amelyekben már nincs módjuk

FUTÁS

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

tevékenykedni; ilyenkor az összes többi karakter tevékenysége után kerül sor a mozgásukra.

Twitch, a tünde szamuráj 6-os Gyorsasággal rendelkezik. Maximum futási sebessége 18 méter (6 x 3), járási sebessége pedig 6 méter. A jelenlegi harci forduló három kezdeményezési körből áll, ezért Twitch minden körben 6 métert futhat, vagy 2 métert sétálhat. Mivel Twitch az első körben csak áll és lő, a mozgási módosítók nem számítanak. Célpontja azonban futásnak ered, ezért saját harci fázisában ő is úgy dönt, hogy a második kezdeményezési körben a nyomába szegődik. 6 métert sikerül haladnia, és ha a következő kezdeményezési körben is folytatja az üldözést, még 6 métert fog megtenni (azaz a harci fordulóban összesen 12-t). Mivel az első körben meg sem moccan, 6 métert „elveszített”.

JÁRÁS

Ha járás közben a karakter olyan tevékenységet is végez, melyhez próbára van szükség, akkor a próbára +1 célszám módosítót kap. Ha nehéz terepen vagy akadályok között mozog, a módosító +2 lesz.

FUTÁS

A futó karakterek a futás idejére minden próbájukra +4 módosítót kapnak (nehéz terepen +6-ot).

Az Atlétika (Futás) szakértelemmel rendelkező karakterek egy összetett tevékenység (szakértelem használata) elköltésével megpróbálhatják növelni futási távolságukat. A 4-es célszám ellen elért minden siker 1-gyel emeli a karakter effektív Gyorsaságát a harci fázis idejére.

FELTARTÓZTATÁS

Ha a karakter mozgása során egy méternél közelebb kerül egy ellenfeléhez, és anélkül próbál elhaladni mellette, hogy megtámadná, akkor az ellenfélnek módjában áll közelharcban egy „szabad” támadást leadni a karakterre. Ha az ellenfélnek van előkészített közelharc fegyvere, akkor használhatja azt a szakértelmét; egyébként kénytelen a fegyvertelen harc szakértelmét alkalmazni. A támadó célszáma 4-es. Csak az elértésből, mozgásból és a támadó állapotából származó módosítók számítanak. A védekező karaktert úgy kell tekinteni, mintha teljes védekezésben (123. oldal) volna.

Ha az ellenfele mellett elhaladni kívánó karakter megsebesül (lásd *Közelharc*, 120. oldal), akkor megállították, és nem folytathatja tovább a mozgását.

A harci tartalék felhasználható a fenti dobások segítésére.

MEGLEPETÉS

A karakterek néha ott és akkor tűnnek fel, ahol és amikor senki nem számít rájuk. Ez egy előre kitervelt csapda esetében akár szándékos is lehet, de véletlenül is történhet, például amikor két peches biztonsági őr éppen belebotlik egy rosszban sántikáló árnyvadász csapatba. A meglepetés szabályai hivatottak kezelni ezeket a szituációkat. A most következő szabályok a szörnyekre ugyanúgy vonatkoznak, mint a karakterekre. Asztrá-



lis korlátokat, fókuszokat, programokat és JG-eket nem lehet meglepni.

A meglepett karakter nem tehet mást, mint passzívan szemléli az eseményeket. A meglepetést a játékban egyedileg, karakterenként kezeljük. Így például előfordulhat, hogy két nem játékos karakter felállít egy csapdát, de a kelepcebe besétáló karaktert csak az A ellenfél tudja meglepni, a B nem. Ez esetben a karakter a B ellenfél ellen tevékenykedhet, az A ellen azonban nem.

A meglepetés szituációk lebonyolításakor minden résztvevő karakter Reakció próbát dob 4-es célszám ellen. Azon lesben álló karakterek, akik a várakozás közben késleltették tevékenységüket, -2 célszám módosítót kapnak. A játékmester a terepnek, a jó (vagy rossz) álcázásnak és más körülményeknek megfelelően többféle módosítót is alkalmazhat.

A próba után a karakterek által elért sikerek számát egyenként össze kell hasonlítani az ellenséges karakterek sikereinek számával. Ha a karakter több sikert dobott, mint az adott ellenfél, akkor nyugodtan tevékenykedhet ellene. Ha viszont azonos számú vagy kevesebb sikert dobott, akkor semmilyen olyan tevékenységet nem végezhet, amellyel ellenfelét akadályozza, vagy ellenfelére hat.

Tess, Virgil és Szélső csapdát állítanak három Mitsuhama biztonsági őrnek. A gorillák végre megérkeznek, hőseink pedig előpattannak rejtékelyükről. Tess Reakciója 6-os, Virgilé 8-as, Szélsőé pedig 9-es. Mindhárom őr 4-es Reakcióval rendelkezik. Mindegyik karakter Reakció próbát dob. A 2-es célszám ellen (alapcélszám 4, melyből a késleltetés miatt 2 levonódik a támadóknál) dobott Reakció próbán Tess 3, Virgil 4, Szélső pedig 5 sikert ér el. Az A gorilla négy kockával 4-es célszám ellen 4 sikert dob, a B 2-t, a C pedig egyet sem.

A sikerek számát összehasonlítva azt kapjuk, hogy Tess (3 siker) szabadon tevékenykedhet a B (2 siker) és a C (0 siker) gorilla ellen, de nem tehet semmit az A gorilla ellen, aki négy sikert ért el a próba során. Virgil (4 siker) hasonlóképpen tevékenykedhet a B és a C gorilla ellen, de az A ellen nem, mert az ugyanannyi sikert dobott, mint ő. Szélső a maga 5 sikerével mindegyik ellenfél ellen tevékenykedhet.

A gorillák jó nagy pácban vannak. Az A gorilla csak Tess ellen tevékenykedhet, mert csak ő dobott nála kevesebb sikert. A B és a C gorilla egyáltalán nem tehet semmit az árnyvadászok ellen (a C gorilla siker híján csak tátott szájjal áll, vagy egy különösen vonzó repedést csodál a járdán).

A tevékenységek meglepetés miatti elvesztése vagy korlátozása a karakter jelenlegi tevékenységére (ha ő tevékenykedik), vagy a következő tevékenységére (ha éppen nem ő tevékenykedik) vonatkozik. A harci fázisban a meglepetés lebonyolítása minden egyebet megelőz.

A meglepett karakterek (akik nem tudnak tevékenykedni valamelyik ellenfelük ellen) nem használhatják védekezésre harci tartalékukat az adott ellenfél irányából érkező támadások hártására.

A játékmesternek minden bizonnyal sokszor kell döntést hoznia a harci helyzetekben. A meglepetés lényege, hogy azok a karakterek, akik nem dobtak ellenfelüknél több sikert a Reakció próbán, semmilyen tevékenységet sem tehetnek az adott

ellenfél ellen, és nem reagálhatnak az ő tevékenységeire, mert meg vannak lepve. A karakterek persze végezhetnek más, általánosabb tevékenységeket, de csakis olyanokat, amelyek nem vonatkoznak az őket meglepő ellenfélre. Ilyen tevékenység például a hasra vágódás vagy a fegyver előkészítése (de nem a használata).

Azok a karakterek, aki egyik ellenfelüket sem tudták túlszárnyalni sikerek tekintetében, kénytelenek duplán szenvedni. Ha minden ellenfél több sikert dobott a karakternél, akkor az annyira meglepődött, hogy semmit nem tehet, még szabad tevékenységet sem hajthat végre.

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 mágikus harcot a *Mágia* fejezetben találhatod, a 158. oldaltól kezdődően.

A TÁVOLSÁGI HARC LEBONYOLÍTÁSA

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

1. Távolság meghatározása

Számold ki a célpont távolságát, majd keresd ki az alkalmazandó célszámot a fegyverek hatótávolsága táblázat (111. oldal) megfelelő fegyvertípushoz tartozó sorából.

2. A helyzettől függő módosítók alkalmazása

Nézd meg a Távolsági harc módosítók táblázatát (112. oldal), és alkalmazd a megfelelő módosítókat.

3. A támadó próbát dob

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

4. Kitérés próba

A célpont megpróbálhat kitérni a támadás elől. Ez esetben 4-es célszám (plusz a módosítók) ellen dob a harci tartaléka kockáival. Számold össze a sikereket. Ha a célpont a harci tartalékával több sikert ért el, mint a támadó, a támadás célt tévesztett.

5. Sérülési ellenpróba

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

6. Az eredmény meghatározása

Hasonlítsd össze a támadó és a célpont sikereit (beleértve a kitérés és a sérülési ellenpróba sikereit is). A sebzés mértéke a karakterek által elért sikerek számától függően csökkenhet vagy nőhet. Egyenlő számú siker esetén a fegyver az alapsebzésének megfelelő sérülést okozott.



7. A sebzés kiosztása

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

TÁVOLSÁG ÉS ALAPCÉLSZÁM

A fegyver alapcélszámának meghatározásához dönts el, hány méterre van a célpont, majd nézd meg a fegyverek hatótávolsága táblázatát (111. oldal). Közeli távolságban lévő célpont elleni lövésnél az alapcélszám 4. Közepes távolságnál ugyanez az érték 5, távolinál 6, messzinél pedig 9.

Az alapcélszám a távolságnak megfelelő oszlop tetején látható. A távolságokat méterben adtuk meg. A rövid távolságnál csillaggal megjelölt fegyvereknek létezik egy minimális hatótávolságuk. A löfegyvereknél az „Erő x 10-ig” és hasonló bejegyzések azt jelentik, hogy a távolság meghatározásához a fegyver Erő-minimumát használjuk. Tehát például ha egy 5-ös Erejű karakter íjat használ, akkor az ő esetében a rövid táv 0-5 méter, a közepes 6-50 méter, a távoli 50-150 méter, a messzi pedig 151-300 méter (lásd *Erő-minimum*, 117. oldal).

Minimum hatótávolságok

A csillaggal jelölt fegyverekkel nem lehet a rövid távolság minimumánál közelebbi célpontra lőni (lásd *Gránátvető minimum hatótávolsága*, 118. oldal).

Képmódosító rendszerek

Ezek a rendszerek a szintjüknek megfelelő számú lépéssel csökkentik a fegyver hatótávolság kategóriáját. Ha például egy 2-es szintű nagyító látókészülékkel távoli célpontra lövünk, a berendezés kettővel tolja balra a távolság kategóriát a fegyverek hatótávolsága táblázatán. A távoli távolság röviddé válik, és az alapcélszám (távoli távolságra történő támadásnál 6) 4-re, a rövid távolságnak megfelelőre módosul. A rövid távolságnál kisebb távolság értelemszerűen nem létezik, tehát ha ugyanezt a készüléket közepes távolságban lévő célpont ellen használják, a módosított távolság akkor is rövid marad, és nem csökken a rövid távolság minimuma alá.

HELYZETTŐL FÜGGŐ CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

Egy fegyver használata nem mindig olyan egyszerű, amilyennek látszik. A fegyver tartozékai, a terep, a légköri viszonyok, a támadó és a célpont mozgása mind megváltoztathatják az alapcélszámot. A szakértelem és tulajdonság próbákhoz hasonlóan a karakter fizikai állapota is befolyásolhatja a célszámot.

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

Az alkalmazható módosítókat a *Távolsági harc módosítók* táblázatban soroltuk fel, a 112. oldalon. A módosítók részletes ismertetését a táblázat után olvashatod.



Visszarúgás

Ha egy fegyver tevékenységenként egynél több golyót lő ki, a kirepülő lövedékek egyre nagyobb visszarúgás módosítót eredményeznek. A félautomata fegyverek a második lövésükre +1 módosítót kapnak. A rövid sorozat +3 visszarúgás módosítót ad minden egyes sorozathoz ugyanabban a harci fázisban. Tehát például az egy harci fázisban két rövid sorozatot lövő karakter +3 módosítót kap az első sorozatra és további +3-at (azaz összesen 6-ot) a másodikra. A sorozatlövés módban leadott lövések összeadódó +1 módosítót kapnak minden egyes, ugyanabban a harci fázisban kilőtt töltény után. Tehát egy hét golyóból álló sorozatot lövő karakter +7 módosítót kap. Ha ugyanő úgy dönt, hogy inkább két ötös sorozatot lő ki, akkor az első sorozatra +5 módosítót, a másodikra +10-et kap. A visszarúgást csak visszarúgás-csillapítóval vagy giroállvánnyal lehet csökkenteni (lásd 280. oldal).

A nehézfegyverek kategóriájába sorolt fegyverek (könnyű, közepes és nehéz géppuskák, valamint a rohamágyú) esetében duplázd meg a csillapítatlan visszarúgás módosítóját. Ha például egy közepes géppuska 10 töltényt lő ki és 6 pontnyi visszarúgás-csillapítással rendelkezik, akkor a végző módosító +8 lesz ($10 - 6 = 4$; $2 \times 4 = 8$).

Vaktűz

A karakter +8 módosítót kap, ha olyan célpontra lő, amelyet nem lát. Ez a módosító normális esetben csak a látást gátló akadályokon való átlövésre, valamint a láthatatlan célpontok elleni indirekt gránát- vagy rakétatűzre vonatkozik. Az egyébként látható, de jelen pillanatban – például egy varázslat hatására – láthatatlan célpontok elleni támadásokra is ugyanez a módosító érvényes.

Részleges takarás

A terep, bozót, lomb vagy akadályok (ládák, ablakok, ajtók, függönyök és hasonló) által részben takart célpontok ellen végrehajtott támadások +4 módosítót kapnak. A környezeti tényezők (füst, köd stb.) miatti takaráshoz tartozó módosítókat a *Láthatósági táblázatban* olvashatod (112. oldal).

Gátolt látás

Bizonyos környezeti tényezők (sötétség, füst) akadályozhatják a harcot; hogy milyen mértékben, az a támadó által használt látásmódtól függ. A módosítókat a *Láthatósági táblázatban* találod meg.

FEGYVEREK HATÓTÁVOLSÁGA

Célszám	4	5	6	9
	Rövid	Távolság méterben Közepes	Távolság méterben Távolság	Távolság méterben Messzi
Tűzfegyverek				
Önvédelmi pisztoly	0-5	6-15	16-30	31-50
Könnyű pisztoly	0-5	6-15	16-30	31-50
Nehéz pisztoly	0-5	6-20	21-40	41-60
Géppisztoly	0-10	11-40	41-80	81-150
Kábító pisztoly	0-5	6-10	11-12	13-15
Sörétes puska	0-10	11-20	21-50	51-100
Sportpuska	0-100	101-250	251-500	501-750
Mesterlövészpuska	0-150	150-300	301-700	701-1.000
Rohampuska	0-50	50-150	151-350	351-550
Nehézfegyverek				
Könnyű géppuska	0-75	76-200	201-400	401-800
Közepes géppuska	0-80	81-250	251-750	751-1.200
Nehéz géppuska	0-80	81-250	251-800	801-1.500
Rohamágyú	0-100	101-300	301-900	901-2.400
Gránátvető	0-50*	51-100	101-150**	151-300
Rakétavető	0-150*	51-450	451-1.200	1.201-3.000
Lőfegyverek				
Íj	0-Erő	Erő x 10-ig	Erő x 30-ig	Erő x 60-ig
Könnyű számszerj	0-Erő x 2	Erő x 8-ig	Erő x 20-ig	Erő x 40-ig
Közepes számszerj	0-Erő x 3	Erő x 12-ig	Erő x 30-ig	Erő x 50-ig
Nehéz számszerj	0-Erő x 5	Erő x 15-ig	Erő x 40-ig	Erő x 60-ig
Dobótőr	0-Erő	Erő x 2-ig	Erő x 3-ig	Erő x 5-ig
Shuriken	0-Erő	Erő x 2-ig	Erő x 5-ig	Erő x 7-ig

* minimális távolság ** 8-as célszám, lásd 119. oldal

Ha a táblázatban / jel választ el két értéket, akkor az első szám a kibernetikus vagy elektronikus, míg a második a természetes látásra vonatkozik. A / jel nélküli számok mindkét fajta látásra érvényesek.

A teljes sötétség általában épületek belsejében vagy föld alatti helyszíneken szokott előfordulni. A minimális fény apró fényforrást (kis zseblámpa, gyufa, ajtó alatt beszűrődő világosság, holdfény stb.) jelent. A részleges fény a leggyakoribb, melyben az árnyvadászok tevékenykednek; a város éjszakai világítása, illetve a részben megvilágított lépcsőházak, termek. Vakító fényről beszélünk, amikor a támadó közvetlenül belenéz valamilyen erős fényforrásba (nap vagy reflektor). A ködszítálás szemerkélő esőt vagy szállingózó havat jelent. A gyenge füst/köd/eső vékony (esetleg tűztől származó) füstöt, ritkás szárazföldi ködöt, vagy csöpögő esőt jelez. Az erős füst/köd/eső az előbbieket erősebb változata. A hófüst egy különleges fajta füst, melyet kifejezetten a hőlátás akadályozására fejlesztette ki. A hófüst úgy hat a hőlátásra, mint a rendes füst a közönséges látásra.

Több célpont

Ha a karakter egy harci fázisban több célpontra is támad, akkor +2 módosítót kap minden egyes további célpont után. Ha tehát a karakter például sorozat tüzelési módban lő három különböző célpontra (három, négy és három lövedékes sorozatokat), akkor +2 módosítót kap a második célpontra és +4-et a harmadikra.

TÁVOLSÁGI HARC MÓDOSÍTÓK

Helyzet

Visszarúgás, félautomata
Visszarúgás, rövid sorozat
Visszarúgás, automata

Visszarúgás, nehézfegyver
Vaktűz
Részleges takarás
Gátolt látás
Több célpont
Futó célpont
Mozdulatlan célpont
Támadó közelharcban
Támadó fut
Támadó fut (nehéz terepen)
Támadó jár
Támadó jár (nehéz terepen)
Támadó sebesült
fegyverkapcsolat (kapcsolt fegyverrel)
Célzószerűség (kapcsolt fegyverrel)
Lézercélzó
Második tűzfegyver használata
Célra tartás
Célzott lövés
Nagyító látókészülék
Visszarúgás-csillapító
Giroállvány

Módosító

+1 a második lövésre ugyanabban a harci fázisban
+3 sorozatonként ugyanabban a harci fázisban
+1 az ugyanabban a harci fázisban kilőtt minden töltényért
2 x a csillapítatlan visszarúgás
+8
+4
lásd Láthatósági táblázat
+2 további célpontonként ugyanabban a fázisban
+2
-1
+2 ellenfelenként
+4
+6
+1
+2
Lásd Sebesülési módosítók táblázat, 126. oldal
-2
-1
-1
+2
-1 egyszerű tevékenységenként
+4
Speciális
Csökkentett visszarúgás
Csökkenti a visszarúgást
vagy a mozgásból származó módosítót

Támadó fut

Ha a karakter a támadás pillanatában fut, akkor a támadásra +4 módosítót kap. Ha a karakter nehéz, veszélyes vagy göröngyös talajon fut, a módosító +6. A mozgásból adódó módosítók giroállvány használatával csökkenthetők (lásd *Mozgás*, 108. oldal).

Támadó jár

A módosítók: +1 rendes járásnál, +2 nehéz, veszélyes, göröngyös talajon való sétánál (lásd *Mozgás*, 108. oldal).

Támadó sebesült

A támadó sérülése miatt is módosulhat a célszám (lásd *Sebesülés módosítók táblázat*, 126. oldal).

Fegyverkapcsolat

A fegyverkapcsolat kibekapcsolásával és megfelelő kapcsolt fegyverrel (lásd 281. oldal) rendelkező karakter -2 célszám módosítót kap.

Célzószerűség

Ha a karakter célzószerűséget visel, és fegyvere megfelelő fegyverkapcsolattal van felszerelve (lásd 281. oldal), akkor a célszám módosító -1.

Lézercélzó

A lézercélzóval felszerelt fegyverrel végrehajtott támadások -1 módosítót kapnak. A lézercélzó csak 50 méterig hatásos és a ködszítálás, a

gyenge vagy erős füst, köd vagy eső gátolja a használatát.

Második tűzfegyver használata

A karakter használhat két pisztoly vagy géppisztoly osztályú fegyvert, mindegyik kezében egyet-egyet. Ekkor azonban mindkét fegyverre +2 módosítót kap, és nem számítanak a fegyverkapcsolatból, célzószerűségből vagy lézercélzóból származó célszámcsökkentések. Ezen felül az egyik fegyver visszarúgása miatti módosító a másik fegyverre is érvényes.

Célra tartás

A célra tartó karakter -1 módosítót kap minden, célra tartásra fordított egyszerű tevékenység után (lásd *Célra tartás*, 107. oldal).

LÁTHATÓSÁGI TÁBLÁZAT

Körülmény	Látástípus		
	Normál	Éjszakai	Hő
Teljes sötétség	+8	+8/+8	+4/+2
Minimális fény	+6	+4/+2	+4/+2
Részleges fény	+2	+1/0	+2/+1
Vakító fény	+2	+4/+2	+4/+2
Ködszítálás	+2	+2/0	0
Gyenge füst/köd/eső	+4	+4/+2	0
Erős füst/köd/eső	+6	+6/+4	+1/0
Hőfüst	+4	+4	+8/+6

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 közelharcban

Ha a támadó távolsági támadást próbál végrehajtani, miközben közelharcot folytat egy ellenféllel, vagy azt látja, hogy két méteren belül valaki gátolni próbálja a lövést, a támadáshoz minden ellenfél után +2 módosító járul.

Nagyító látókészülék

Ez a felszerelés csökkenti a távolsággal járó alapcélszámot (lásd *Látókészülékek*, 281. oldal).

Visszarúgás-csillapítás

A visszarúgás-csillapító rendszerek lecsökkentik a fegyverek visszarúgásának hatását. A visszarúgás miatti módosító annyi-
val csökken, amennyi a visszarúgás-csillapító rendszer szintje (lásd *Tűzfegyver kiegészítők*, 281. oldal). A visszarúgás-csillapító a többi szituációs módosítót nem befolyásolja.

Giroállvány

A giroállvány hordozható, stabil támaszfelületet ad, amely csökkenti a visszarúgásból és mozgásból (pl. futás és járás) eredő módosítókat. A visszarúgás és mozgás módosítók annyi-
val csökkennek, amekkora a giroállvány szintje (lásd *Tűzfegyver kiegészítők*, 280. oldal). A giroállvány csak a visszarúgásból és mozgásból adódó módosítókat csökkenti, és hatása összeadódik a visszarúgás-csillapítóval.

A TÁMADÓ PRÓBÁJA

A támadás kimenetelének meghatározásához a támadó a megfelelő távolsági fegyver szakértelme szintjének és a harci tartalékból felhasználtaknak megfelelő számú kockával dob. Minden egyes kocka értékét össze kell hasonlítani a módosított célszámmal, az Egyes és Hatos szabályának figyelembe vételével (38. oldal). Sikernek 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.

Jegyezd meg az elért sikerek számát. Írd le.

Liam Tűzfegyverek szakértelme 6, és harci tartalékából 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 újradozott kockával legalább 2-est kell dobnia ahhoz, hogy elérjen egy sikert.

KITÉRÉS PRÓBA

Ha a védekező karakter úgy gondolja, bármennyi kockát felhasználhat a harci tartalékából a támadás előli kitérésre. A próba alapcélszáma 4, és a következő módosítók játszhatnak szerepet:

- Rövid sorozattal vagy sorozattal kilőtt minden 3 lövedék után +1.
- Sörétes puskával való támadás esetén +1 a sörét területének minden egyes métere után.
- Sebesülés módosítók (126. oldal)

A dobásnál számít az Egyes és a Hatos szabálya. Minden kocka sikeresnek számít, amelyik eredménye egyenlő vagy nagyobb a célszámnál. Jegyezd fel a sikerek számát.

Ha a kitérés próba során elért sikerek száma meghaladja a támadó sikereinek számát, akkor a célpont tökéletesen kitért a

támadás elől, és semmiféle sebesülést nem szenved el. Ha nem is sikerül teljesen kitérned, a sikerek száma azért még számít, és a végeredmény meghatározásakor hozzáadódik a sebesülési ellenpróba sikereihez.

SÉRÜLÉSI ELLENPRÓBA

A támadó próbája után a célpont ellenpróbát dob, hogy csökkentsen a sebzés mértékét. Hogy mentse a bőrét, a védekező fél a módosított Test tulajdonsága (beleértve a bőrpáncélzatot, lásd 300. oldal) szintjének megfelelő számú kockával, plusz tetszőleges számú harci 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 Hatos szabályát). Sikernek számít minden dobás, melynek eredménye elérte, vagy túlhaladta a célszámot.

A sikerekhez add hozzá a kitérés próba során dobott sikereket is. Jegyezd fel a sikerek számát.

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 először kitéréssel próbálkozik. Harci tartalékának 5 kockájával dob 5-ös célszám ellen (4, plusz 1 egy előzőleg bekapott Könnyű sérülés miatt.). Dobásai 2, 3, 3, 5, és 6 – csak két siker, azaz nem sikerült teljesen kitérnie.

Takonypóc sebesülési ellenpróbájának célszáma 5 (9 – 4). Teste miatt 5 kockával dob, és a harci tartalékában már nem maradt több kockája, melyekkel javíthatná túlélési esélyeit. Dobása a következőképpen alakul: 1, 1, 2, 3 és 6. Mivel csak egyetlen kocka eredménye érte el, vagy haladta meg a célszámot, Takonypóc mindössze egy sikert dobott.

A két próba sikereit összeadva Takonypóc összesen három sikert ért el.

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. A fegyver alapsebzése minden két plusz siker után, amellyel a támadó többet dobott a célpontnál, egy sebzésszinttel nő, egészen Halálos szintig. Ha a célpont dob több sikert, akkor a fegyver sebzése csökkenhet. Az alapsebzés minden két siker után, amellyel a célpont többet dobott a támadónál, egy szinttel csökken. Ha a sebzés Enyhe szint alá csökken, nem történik sebesülés. Ha a támadó és a célpont sikereinek száma megegyezik, akkor a fegyver az alapsebzésének megfelelően sebez (lásd *Sebzés kódok*, 125. oldal).

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 próbálkozik, azaz a sebzésszint csökkentésével. A fegyver sebzés kódja 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 Enye alá csökken (azaz a sebzés már E szinten van, de a védekezőnek még maradt legalább két siker), akkor nem történik sebesülés. A másik oldalon a Halálos sérülés a legnagyobb elérhető sebzésszint.

Növelés 1 szinttel 2 sikerenként —————→
 (E)nyhe - (K)özepes - (S)úlyos - (H)alálos
 ←———— Csökkentés 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 Enye sebesüléssel. Legalább 4 plusz sikerre lenne viszont szüksége ahhoz, hogy egyáltalán ne sérüljön meg (2 plusz siker kel az Enye színhez, és újabb kettő, hogy teljesen eliminálja a sebzést). Ha mindketten ugyanannyi sikert dobnak, akkor Takonypóc közepes sebet kap, a fegyver alapsebzésének (9K) megfelelően.

A SEBZÉS KIOSZTÁSA

Jegyezd fel a sebzést a célpont állapotjelzőjén a 125. oldalon található szabályok figyelembe vételével.

CÉLZOTT LÖVÉSEK

A karakterek növelhetik a fegyverük sebzését úgy, hogy célzott lövést adnak le. Célzott lövésnél a karakter a célpont sebezhető pontját próbálja eltalálni (például egy személy fejét, egy jármű kerekét, ablakát stb.). A játékmester dönti el, hogy a célpontnak van-e ilyen sebezhető pontja.

Csak az egyes lövés, félautomata és rövid sorozat módban tüzelő fegyverekkel lehet célzott lövést leadni. A karakter megteheti azt, hogy célra tart (lásd *Egyszerű tevékenységek*, 106. oldal), és a támadáskor célzott lövést ad le. A célzott lövés szabad tevékenység.

Amikor a karakter célzott lövést ad le, a játékos szándéka és a játékmester döntése szerint a következő dolgok történnek:

- A sebzésszint 1-gyel megnő (E-ből K, K-ból S lesz, és így tovább, maximum H-ig). A karakter +4 módosítót kap a lövés célszámához.

- Egy jármű méretű vagy nagyobb célpont egy darabja a célpont (például az ablakok vagy a gumik). A szokásos sebzés szabályokat kell alkalmazni, de csak a jármű adott darabja ellen. A karakter ekkor is +4 módosítót kap a lövéshez (lásd *Célzott lövések és külső tartozékok*, 149. oldal).

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 célszámmal kell ellenpróbát dobnia, hogy megússza a sérülést (kivéve, ha a számot valamilyen páncél módosítja).

SEBZÉSSZINT

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

TÜZFEGYVEREK

A távolsági harcok nagy részében általában tüzfegyvereket használnak, melyek a következő módok valamelyikében (akár többen is) képesek lőni: egyes lövés (EL), félautomata (FA), rövid sorozat (RS) és sorozat (S). A különféle fegyverek tüzelési módjait a *Tüzelési mód* táblázatban, a 117. oldalon részletezzük.

EGYES LÖVÉS MÓD

Az egyes lövés módot használó fegyverek általában nem tudnak más tüzelési módban üzemelni. Az egyes lövés csak egy egyszerű tevékenységet igényel, viszont a fegyverrel ugyanabban a harci fázisban nem lehet újra lőni.

FÉLAUTOMATA MÓD

A félautomata tüzelésre képes fegyverek kétszer lehetnek harci fázisonként. Minden lövés egy egyszerű tevékenységet igényel. Az első lövés módosítatlan, de a harci fázis második lövéséhez már +1 visszarúgás módosító jár. Ezt a módosítót lehet visszarúgás-csillapítóval semlegesíteni.

Minden egyes lövéshez külön próbára van szükség, és mindegyikhez külön kell kockákat elvenni a harci tartalékból is.

RÖVID SOROZAT MÓD

Rövid sorozatnál a fegyver az elsőtöbbször meghúzásakor gyors egymásutánban három lövedéket lő ki. Rövid sorozatot lőni egyszerű tevékenységnek számít, ami azt jelenti, hogy harci fázisonként két rövid sorozatot lehet lőni.



Rövid sorozat módban a fegyver minden kilőtt sorozat után +3 visszarúgás módosítót kap, melyet visszarúgás-csillapítóval csökkenteni lehet.

Minden egyes sorozathoz külön próbát kell dobni. A harci tartalék kockái felhasználhatók, viszont mindegyik sorozathoz külön kell elvenni a harci tartalékból. A sebzés szempontjából az energiaszintet 3-mal nagyobbak, a sebzésszintet pedig 1-gyel magasabbnak kell számítani, mint a fegyvernél megadott alapérték. Így például egy 5K sebzésű fegyverrel rövid sorozatot löve 8S sebzést tudunk okozni.

Befejezetlen rövid sorozatok

Ha a tárban már csak két lőszer van, akkor az energiaszint +2-vel nő, a sebzésszint viszont nem változik. A visszarúgás módosítója +2. Ha a tárban már csak egyetlen lőszer maradt, akkor a támadást egyes lövésnek kell tekinteni.

SOROZAT MÓD

A sorozatlövésre képes fegyverek addig szórják a lövedékeket, amíg használójuk a ravaszt lenyomva tartja. Sorozatot löni összetett tevékenységnek számít.

A támadó bejelenti, hány lövedéket lő egy adott célpontra. Minden kilőtt lövedék +1 visszarúgás módosítót ad a teljes sorozathoz, melyet visszarúgás-csillapítóval csökkenteni lehet. Minden sorozatra külön próbát kell dobni (a harci tartalék kockái felhasználhatóak). Minden kilőtt lövedék 1-gyel megnöveli az energiaszintet, a sebzésszint pedig minden három kilőtt lövedék után emelkedik egyvel, maximum Halálosig (H).

Sorozatonként minimum három golyót kell kilőni. Ha a tárban vagy hevederben nincs elég lőszer, lásd feljebb a *Befejezetlen rövid sorozat* című részt.

Wedge, az utcai samuráj éppen kiszáll teherautójából, amikor észreveszi, hogy a Halloweener banda hat punkja az ő irányába tart. Wedge-nek azelőtt már volt dolga a bandával, ezért tudja, hogy komoly bajban van. Azonban a hat-egyest túlerő ellenére úgy dönt, nincs értelme menekülni; ideje lerendezni a dolgot itt helyben, vagy ezután mindig csak félve közlekedhet Seattle utcáin (ami bizony nem tesz jót az üzletnek). Ráadásul kéznél van a jó öreg AK-97-es is – márpedig szereti ő meghatározni a játékszabályokat.

A Halloweenerek késekkel és botokkal rontanak a várakozó Wedge-re. A samuráj lekapja AK-97-esét a teherautó platójáról, és a fegyvert sorozatlövésre állítva meghúzza a ravaszt. Csak az első három punkra lő, mindegyikre egy-egy sorozatot, 3, 3 és 4 golyóval fejenként.

Az AK sebzés kódja 8K; el van látva egy 3. szintű gázvezetési visszarúgás-csillapítóval, a váltásmaszán pedig egy lökésgátló párna díszel. Ezek együtt 4 pontnyi visszarúgást csillapítanak. Mindegyik punk 20 méterre belül van, ezért Wedge alapcélszáma 4. Gyalognak, tehát



nincs mozgás módosító. Egyéb helyzeti módosítót sem kell figyelembe venni, kivéve az AK lézercélzóját. Így Wedge célszáma 3 (4-1).

A háromgolyós sorozat 3 pontnyi visszarúgást képez, melyet a fegyver gond nélkül kiegyenlít; a célszám 3 marad. Wedge számára ez nem lehet probléma; próbája sikeres, és eltalálja az első pontot. A sorozat 115-re növeli a fegyver sebzés kódját.

A második punk szintén hasonló sorozatot kap. Wedge azonban már 6 töltényt lőtt ki a fegyverből, ezért a visszarúgás módosító is 6 lesz. A fegyver 2 pont kivételével az összeset kompenzálja, azaz Wedge célszáma 2-vel növekszik. Mivel Punk2 ugyanabban a harci fázisban a második célpont, a célszám további 2-vel növekszik ($3 + 2 + 2 = 7$). Wedge azonban jól dob, és második ellenfelét is eltalálja – megbízható AK-97-ese ugyanúgy 115 sérülést okoz.

Punk3 kapja a négyes sorozatot. Wedge már a tizedik lövedéknél tart, azaz 10 pontnyi visszarúgást kellene csillapítania. A fegyvernek 4-et sikerül is, de még így is marad 6 ($10 - 4 = 6$). Punk3 már a harmadik célpont egy harci fázisban belül, ezért az újabb +4-es módosító 13-ra emeli a célszámot ($3 + 6 + 4 = 13$). Ma este a szerencse Wedge-re mosolyog. Ismét sikert dob. A négyes sorozat miatt az AK-97 sebzése ezúttal már 125 lesz. Kínos...

Több célpont

Ha egyetlen sorozattal több célpontra lőnek, akkor a támadónak a tüzet át kell „vezetnie” egyik célpontról a másikra. Ez azt jelenti, hogy a két célpont közötti távolság minden egyes méterére egy „elpocsékol” lövedék jut. A kapcsolt fegyverek természetesen nem pocsékolják a löszert.

A támadó +2 módosítót kap a célszáma minden új célpont után ugyanabban a harci fázisban.

LŐSZEREK

A legtöbb fegyver több fajta löszert kilövésére is képes. A három leggyakoribb speciális löszertípus a repesz-, a robbanó- és a gumi (vagy kábító) lövedék. Egy táron belül a löszereket keverni nem lehet, minden tár csak egyféle löszertípust tartalmazhat. A tárok harc közben cserélhetők (lásd 106. oldal).

A fegyverek sebzés kódjai a normál löszerekre lettek kiszámolva. Ha valamilyen speciális löszertípus megváltoztatja a sebzés kódot, azt a most következő ismertetésben közöljük. A löszerek árai a *Felszerelések* fejezetben, a 281. oldalon található. Bizonyos fegyverek – például az automata ágyúk és kábító fegyverek – a szokványostól teljesen eltérő löszert használnak, melyek hatását belekalkuláltuk a fegyver sebzés kódjába.

APDS lövedékek

Speciális páncéltörő (APDS – Armor-Piercing Discarding Sabot) lövedékek, melyek funkciója, hogy nagy sebességgel haladva áthatoljanak a szokványos páncélzatokon. Az APDS felezi (lefelé kerekítve) a páncél ballisztikus védelmét, vagy az útjában álló tárgy akadály szintjét. Az APDS nem járművek ártalmatlanná tételére készült, ezért járművek és robotok ellen normál löszerként funkcionál (lásd *Jármű sérülése fegyverektől*, 149. oldal).

Robbanólövedékek

A robbanólövedékek tömör löszerek, melyek a becsapódáskor robbannak. A robbanólövedék 1-gyel megnöveli a támadás energiaszintjét.

Ha akadályon próbálnak átlőni robbanólövedékkel, akkor az anyag rendes akadály szintjének dupláját kell használni, de sérülésnél úgy kell az anyagra tekinteni, mintha az akadály szintje csak az eredeti szint fele volna (lásd *Akadályok*, 124. oldal).

Ha a támadásra dobott kockák mindegyike 1-es, akkor a lövedék berobban. A robbanólöszerezrel tüzelő karakter ilyenkor azonnali „támadást” szenved el, mégpedig a fegyver rendes sebzésének megfelelő sebzés kóddal. A robbanólövedék módosítója ilyenkor nem számít. A karakter a „támadás” ellen dobott sérülési ellenpróbája során nem használhatja a harci tartálékát. A „támadás” sikerei számának meghatározásához dob 1D6-tal. Maga a lövés természetesen sikertelennek minősül.

A robbanólövedék fejlettebb változata (az úgynevezett EX robbanólövedék) már +2-vel növeli a fegyver energiaszintjét. Ez a változat jóval drágább, és sokkal nehezebb az utcán hozzájutni. Az EX lövedékekre is a normál robbanólövedék szabályai vonatkoznak.

Repeszlövedék

A repeszlövedék egyetlen tömör golyó helyett több kis fém-szilánkból áll, melyek képesek cafatokra szaggatni a célpontot. Páncélozatlan, vagy csak minimális mértékben páncélozott célpontok ellen kimondottan hatékony, de ha a célpont páncélt visel, akkor a repeszlövedék gyakorlatilag hatástalan.

Páncélozatlan célpontok ellen a repeszlövedék sebzésszintje 1-gyel megnövekszik. Így például egy repeszlövedéket kilövő nehéz pisztoly (9K) páncélozatlan célpontokon 9S-et sebez.

A repeszlövedék nem igazán szereti a páncélzatot. A célpont páncélzat szintjét repeszlövedék ellen úgy lehet kiszámolni, hogy az ütési páncélzat szint kétszerese és a normális ballisztikus páncélzat szintje közül a nagyobbikat vesszük. Ha a repeszlövedékkel átlőnek valamilyen anyagon, akkor duplázd meg az anyag akadály szintjét (lásd *Akadályok*, 124. oldal). A járművek páncélzatát is duplán kell számítani (132. oldal). A bőrpáncélzat semlegesíti a repeszlövedék sebzésszint növelő hatását.

A repeszlövedékkel működő fegyverek sebzés kódjába már bele van számolva a lövedék módosítója. Ezeknél a fegyvereknél a sebzés kód után egy (r) szerepel.

Gumilövedékek

A gumilövedékeket úgy tervezték, hogy súlyosabb sérülések nélkül tegyék ártalmatlanná az ellenfelet. Ezek általában félke-mény golyók, melyek kilapulnak a célponton, és így a mozgási energiájukat a normálisnál nagyobb területen osztják szét. A gumilövedékek energiaszintje 2 ponttal kisebb a fegyvernél feltüntetetté. A sebzésszintjük nem változik, viszont fizikai helyett kábulás sebzést okoznak. A gumilövedékeknek nagyobb esélyük van a célpont földre döntésére is (lásd *Földreesés*, 124. oldal). Ilyenkor a célpontnak a Test tulajdonságával kell dobni a támadás energiája, mint célszám ellen.

Nyomjelző lövedékek

Ezt a fajta löszert kizárólag sorozatlövésre is képes fegyverekben lehet alkalmazni, ahol a tár minden harmadik lövedékének nyomjelzőnek kell lennie. Ez az egyedüli kivétel az egy tár –

egyfajta lőszer megszorítás alól. A nem kapcsolt fegyverrel tüzelők a Rövid távolság kivételével minden távolság célszámára három kilőtt lövedékenként kumulatív -1 módosítót kapnak (-1 az első három után, -2 a hatodik után, -3 a kilencedik után stb.). Amikor a sorozat sebzését kalkulárod, a nyomjelzők után ne emeld a fegyver energiaszintjét, de a sebzésszintet igen, a normális szabályok szerint. Egy 5K alapsebzésű géppisztoly például tízes sorozat esetén 15H helyett csak 12H-t fog sebezni.

TÜZFEGYVEREK ÚJRATÖLTÉSE

A *Shadowrun* legtöbb tüzfegyverre kivehető tárral üzemel. Az újratöltés módját és a jelzésrendszert a *Felszerelések* fejezet *Lőszerek* részében, a 279. oldalon találod.

SÖRÉTES PUSKÁK

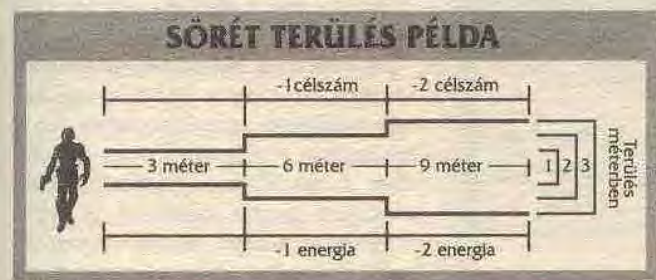
A *Felszerelés* fejezetben (277. oldal) leírt puskák többnyire golyókat használnak. Lehet beléjük sörétet is rakni, de ezeknek kevés hatásuk van a huszonegyedik század testpáncéljainak korában. A sörét sebzésének kiszámításához a repeszlövedékekre érvényes szabályokat kell alkalmazni.

A sörét a lövéskor a fegyver csövétől kúpszerűen terül szét. Így egyszerre több ellenfelet is el lehet találni, de jóval kisebb hatékonysággal (ugyanannyi sörétszem nagyobb területen szóródik szét). A szétterjedés mértékét a fojtás szabályozza.

A sörétes puská használója 2-től 10-ig állíthatja be a fojtást. Ez a szám határozza meg a sörét szétterülésének mértékét. A szóródás szélessége a fojtás beállításának megfelelő számú méterenként egy újabb méterrel nő (a szétterülés tengelyesen szimmetrikus a tűzvonalra nézve). Tehát például 2-es fojtásnál a sörét két méteres távolságig egy méter széles sávban, kettőtől négy méteres távolságig már két méter széles sávban, négytől hat méteres távolságig három méter széles sávban stb. fejt ki hatását. 5-ös fojtásnál az egy méter széles sáv egészen öt méteres távolságig tart, aztán öttől tíz méterig már két méter széles sávban sebeznek a sörétek stb.

A lövés a terjedés minden egyes szélesedésekor 1-et veszít energiaszintjéből. A terjedés minden egyes szélesedése viszont egyben a támadó célszámát is csökkenti eggyel. Tehát az ábrán szereplő példa első lövése -2 energiát/-2 célszámot kap a hat méteres pontnál. Az 5-ös fojtásos példánál a -2/-2 módosítás tizenöt méternél következik be, majd húsz méternél -3/-3-ra módosul. Ha az energiaszint eléri a 0-t, a lövés hatástalanává válik, és abba lehet hagyni a terülés-számolgatást.

A sörétek hatókörzetében minden célpontnak számít. A támadás lebonyolításához először a támadó dob próbát, azután a célpontok kitérés próbája és/vagy sebesülési ellenpróbája következik, majd a támadó és a célpont(ok) sikereinek összehasonlítása (lásd *A távolsági harc lebonyolítása*, 109. oldal).



TÜZELÉSI MÓD

Tüzfegyver típusa	Tüzelési mód
Önvédelmi pisztoly	Egyes lövés vagy félautomata (fegyvertől függően)
Könnyű pisztoly	Félautomata
Kábító pisztoly	Egyes lövés
Nehéz pisztoly	Egyes lövés vagy félautomata (fegyvertől függően)
Géppisztoly	Félautomata és rövid sorozat
Sörétes puská	Félautomata vagy rövid sorozat (fegyvertől függően)
Rohampuská	Félautomata, rövid sorozat és/vagy sorozat (fegyvertől függően)
Sportpuská	Félautomata
Mesterlövészpuská	Félautomata
KnyGP/KpGP/NGP	Sorozat
Rohamágyú	Egyes lövés

Ha az egyik célpont egy másik takarásában van, akkor a „takart” célpont annyi plusz kockát kap a sérülési ellenpróbájához, ahányan közte és a fegyver között, a szórásban állnak. Ha például egy karakter hátul áll, és még három másik célpont áll előtte, akkor a karakter három plusz kockát kap a sérülési ellenpróbájához.

10%-kal nagyobb vételárért a fojtás beállítása kibernetikus úton is intézhető. A sörétet lövő puskák a fegyverkapcsolattól csak -1 módosítót kapnak, és nem érvényes rájuk a célzószeműveg vagy a lézercélzó módosítója.

LŐFEGYVEREK

Az íjak, valamint a dobófegyverek ugyanazokat a távolsági harc szabályokat használják, mint a tüzfegyverek. Van azonban néhány különleges szabály, ami csak ezekre a fegyverekre vonatkozik.

ERŐ-MINIMUM

Az íjak és számszerűk rendelkeznek Erő-minimum szinttel, ami a fegyver használatához szükséges minimális Erő értékét fejezi ki. Ha egy ennél gyengébb karakter próbál például íjat használni, akkor az illető annyiszor +1 célszám módosítót kap, ahány ponttal kisebb az Erő tulajdonsága a fegyver Erő-minimum értékénél (hiszen annál nehezebben tudja felajzani az íjat). Az íjak hatótávolságának és sebzésének meghatározása is az Erő-minimumon alapul.

Ha egy karakter nem rendelkezik a számszerű használatához szükséges Erő-minimummal, akkor a számszerű felajzásával annyi plusz fegyver előkészítése tevékenységet kell eltöltenie, ahány ponttal kisebb az Erő tulajdonsága az adott fegyver Erő-minimum értékénél. A számszerűk hatótávolságának meghatározása is az Erő-minimumon alapul.

A dobófegyvereknek nincs Erő-minimum szintjük; a hatótávolság és a sebzés meghatározásához a használó Erő tulajdonságát vesszük figyelembe.



LŐFEGYVEREK

Típus	Erő-minimum	Sebzés kód
Közönséges íj	1+	(Erő min. + 2)K
Nyílveszők	Nincs	Mint az íj
Könnyű számszerj	3	6E
Közepes számszerj	4	6K
Nehéz számszerj	5	6S
Dobótör	Nincs	(Erő)E
Shuriken	Nincs	(Erő)E

A LŐFEGYVEREK TÍPUSAI

A Lőfegyverek táblázatban néhány, a *Shadowrun* világában használatos lőfegyvert soroltunk fel.

Új íjak vásárlásánál az adott íj Erő-minimum értéke előre meg van határozva.

GRÁNÁTOK

A gránátok pontatlan és megbízhatatlan fegyverek, de ha jól használják őket, igen hatásosak lehetnek. A karakter a gránátot vagy kézzel hajtja el, vagy gránátvetőből lövi ki. A támadó legfontosabb feladata mindkét esetben az, hogy a célponthoz minél közelebb érjen földet a gránát. A gránátok kilövésük módjától és felépítésüktől függően bizonyos szórással rendelkeznek, ezenkívül gurulnak és pattognak a földön. Minél pontosabb a lövés, annál kisebb lesz a szóródás.

A gránáttal való támadást két lépésben kell lebonyolítani. Az első lépésben azt határozzuk meg, hogy hol robban a gránát, a másodikban pedig magát a robbanást szimuláljuk.

A célpont eltalálása

A gránát végső helyzetének meghatározásához először ki kell választani a célpontot. A támadónak a megfelelő harci szakértelme felhasználásával próbát kell dobnia a Gránátok hatótávolsága táblázatból (119. oldal.) meghatározott célszám ellen. A harci tartalék kockái felhasználhatók a próba során.

Határozd meg a célpont méterben mért távolságát, majd keresd meg a használt gránát típusának megfelelő sort. A távolságnak megfelelő oszlop tetején olvasható szám lesz az alapcélszám. A távolsági harc módosítók (112. oldal) itt is érvényesek. Dobj a kockákkal és jegyezd fel, hány sikert értél el.

A szóródás meghatározása

A következő lépésben a játékmester meghatározza a gránát szóródását. Mivel minden gránát szóródik valamennyire, a próba sikerei a szóródás csökkentésére használhatók fel.

A játékmester 1D6-tal dob, és az alábbi Szóródási diagram alapján meghatározza a szóródás irányát. A nagy nyíl mutatja a szóródás irányát. Tehát például 1-es dobásnál a gránát túlmegy a célponton, 4-esnél viszont visszapattan a támadó felé.

Ezután a játékmester kiszámolja a szóródás mértékét. A Gránátok hatótávolsága táblázat jobb szélső oszlopa

mutatja, hogy mekkora az adott gránát szóródási távolsága.

A támadó a szóródási távolságot az elért sikereivel csökkentheti. Ennek mértéke standard gránátoknál sikerenként 2 méter, aerodinamikus gránátoknál és gránátvetőknél pedig sikerenként 4 méter. Ha a távolság nullára vagy kevesebbre csökken, akkor a gránát pontosan a célponton robban. Ha a szórást nem sikerül nullára csökkenteni, akkor a gránát a célponttól a meghatározott távolságban és irányban robban.

Gránátvető minimum hatótávolsága

A gránátvetők minimum hatótávolsága öt méter, mert a standard gránátvetőkből kilőtt minigránátok csak ekkora távolság megtétele után élesednek be. Ha öt méteren belül ütköznek bele valamibe, akkor nem robbannak fel – egyszerű biztonsági megoldás a véletlen balesetek elkerülése érdekében. Ezt a biztonsági védelmet a fegyver módosításával könnyedén ki lehet iktatni, de csak a harci fordulón kívül.

Gránátok időzítése

A gránát becsapódási helyének kiszámolása után nagyon fontos meghatározni a robbanás bekövetkeztének idejét. Minden gránát a támadó karakter következő harci fázisában robban fel. Ha a karakternek az adott harci fordulóban már nincs több harci fázisa, akkor a robbanás a következő kezdeményezési kör végén következik be. Amennyiben a gránátot a harci forduló utolsó kezdeményezési körében lőtték ki vagy dobták el, akkor a harci forduló legvégén fog robbanni.

A robbanás hatása

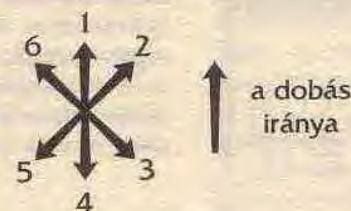
A második lépésben a robbanás hatását kell meghatározni. A gránátok területre ható fegyverek, ami azt jelenti, hogy egy adott körzeten belül minden célpontra hatnak. Minél távolabb van a célpont a detonáció helyétől (a robbanási ponttól), annál kisebb sérülést fog szenvedni, mivel a távolság csökkenti a gránát robbanásának hatását.

A különböző gránátok pusztító hatása különböző mértékben csökken a távolsággal. A Gránátok sebzése táblázatban megnézheted a gránát sebzés kódját, és energiája csökkenésének mértékét.

A robbanás hatását – hogy a gránát robbanása milyen eséllyel lesz hatásos a célpontra, és mekkora sebzést okoz – a gránát energiaszintje határozza meg. Az energiaszint, és ezáltal a sebzés nagysága a robbanási ponttól távolodva egyre csökken. Ha például valaki 3 méterre áll egy támadó gránát robbanási pontjától, akkor 7S sérülést szenved (10S alapsebzés, mínusz 3), míg egy 6 méterre álló célpont már csak 4S-t. Ha védekező gránátról lenne szó, akkor az első karakter csak 4S sebzést kapna (10S – 6), míg a második teljesen kívül esne a robbanás hatókörén.

A robbanás hatásának meghatározásához a célpont a Test tulajdonságának megfelelő számú kockával dob a módosított energiaszint, mint célszám ellen. A célszámot a védekező fél ütési páncélzat szintje csökkenti. A próba erősítésére a harci tartalék felhasználható. Hasonlítsd össze a védekező és a

SZÓRÓDÁSI DIAGRAM





támadó fél által elért sikerek számát. Ha a támadó ért el több sikert, a robbanás hatása minden két plusz siker után egy sebzésszinttel nő. Ha a védekező ért el több sikert, akkor a robbanás hatása minden két plusz siker után egy sebzésszinttel csökken.

Repeszgránátok: A repeszgránátokat kifejezetten a könnyű páncélatú, vagy védelem nélküli élőerő pusztítására fejlesztették ki. A repeszgránátok sebzését repeszlövédék szabályai szerint kell kiszámolni (116. oldal).

Robbanás akadályok ellen

Ha a gránátrobbanás érint valamilyen akadályt is (például falat, ajtót vagy hasonló építményt), akkor hasonlítsd össze a gránát maradék energiaszintjét (a távolság által csökkentett), és az akadály szintjének kétszeresét (lásd *Akadályok szintje* táblázat, 124. oldal).

Ha az akadály megsemmisül, akkor a robbanás továbbterjed, de energiája az eredeti akadály szinttel csökken. Ha az akadály nem semmisül meg, a robbanás másfelé terelődhet (lásd alább: *Robbanás zárt helyen*).

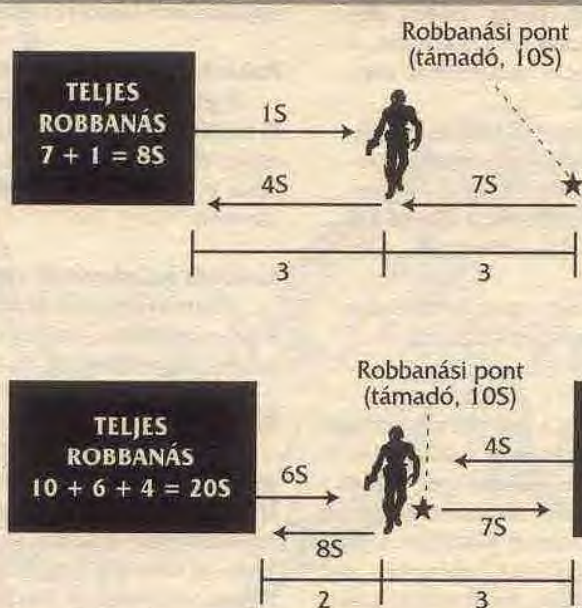
Robbantás: Ha a karakter Robbantás szakértelmét használva robbanóanyagot helyez el, akkor az akadály az eredeti szintjén kell kezelni. A karakter Robbantás próbát dob 2-es célszámmal ellen. Minden egyes elért siker 1-gyel növeli a robbanóanyag effektív energiaszintjét.

Robbanás zárt helyen

Amikor egy gránát zárt helyen (például folyosón vagy szobában) robban, a játékmesternek először azt kell eldöntenie, hogy az akadályok (elsősorban a falak) kibírják-e a robbanást (lásd fent: *Robbanás akadályok ellen*). Ha a fal vagy ajtó kitart, a robbanás elterelődik. Ha nem, akkor a fent ismertetett szabályok szerint kell kiszámolni a hatást.

Ha a falak kitartanak, a lökéshullám visszaverődik róluk az ellenkező irányba. Ha a visszaverődő lökéshullám még mindig elég erős ahhoz, hogy elérje a karaktert, akkor annak el kell szenvednie a robbanás hatását. Ha a karaktert ugyanaz a robbanás kétszer is elkapja (egyszer a szokásos módon, egyszer pedig a falról visszaverődve), akkor a robbanás energiája a két hullám energiájának összege lesz. Ha például a hullám először 6-os energiával éri el a karaktert, majd visszafelé 2-essel, akkor a második hullám effektív energiája 8 (6 + 2) lesz. (Elméletileg egy nagyon kicsi, masszívan megépített

GRÁNÁT ROBBANÁS DIAGRAM



helyiségben egy gránát robbanásának lökéshulláma többször is visszaverődhet mind a négy falról, és így az energiaszintje jóval az eredeti fölé is emelkedhet.

Az alábbi ábrán példákat láthatsz a zárt helyen történő robbanásra.

Gránátok/Robbanószerkezetek sebzése

(Opcionális szabály)

A normál szabályok szerint a gránátok és a robbanóanyagok pusztító ereje a támadó karakter Robbantás vagy Dobófegyverek szakértelmétől függ. A szabály azon az elképzelésen alapul, hogy egy pontosabb dobás vagy „tisztább” detonáció gyakorlatilag megnöveli a robbanás erejét.

A fent közölt gránát/robbanóanyag szabályok mellett a játékmester a gránát/robbanóanyag erejét is használhatja a sebzés meghatározásához. A játékmester feleannyi kockával dob 4-es célszám ellen, mint amennyi a gránát/robbanóanyag energiaszintje (felfelé kerekítve), majd ezekkel a sikerekkel növelheti a sebzésszintet.

Ez a módszer különösen abban az esetben használható, amikor például csapdaként felhasznált gránátok robbanásának erejét kell meghatározni.

Ferris C-6 plasztikjából még 6 kilogrammnyi hever a földön (kissé hanyag a fickó, nem igaz?). Haverja, O.B. Ste-in csak néhány lábnyira ácsorog a robbanószertől, amikor az váratlanul berobban.

GRÁNÁTOK SEBZÉSE

Típus	Sebzés kód	Energiaszint csökkenés
Támadó	10S	-1/méter
Védekező	10S	-1/fél méter
Kábító	12K (Kábulás)	-1/méter

GRÁNÁTOK HATÓTÁVOLSÁGA

Típus	Célszám				
	4	5	8	9	Szóródás
Standard	Közell	Közepes	Távoli	Messzi	1D6 méter
Aerodinamikus	0-Erő x 3	Erő x 5-ig	Erő x 10-ig	Erő x 20-ig	2D6 méter
Gránátvető	0-Erő x 3	Erő x 5-ig	Erő x 20-ig	Erő x 30-ig	3D6 méter
	*5-50	51-100	101-150	150-300	

*lásd Gránátvető minimum hatótávolsága, 118. oldal

A *plasztik robbanóanyagok sebzése* (lásd *Felszerelések*, 283. oldal) formulát alkalmazva a játékmester úgy határoz, hogy a C-6 energiája 15, sebzésszintje pedig Halálos. Mivel Fenris nem szándékosan robbantotta fel a *plasztikot*, a játékmester döntése szerint *Robbantás szakértelme nem fogja befolyásolni a C-6-os energiáját*.

Az O.B.-t érő tényleges sebzés kiszámításához a játékmester dob 8D6-tal (a C-6 energiájának fele, felfelé kerekítve) 4-es célszám ellen. A próbán 4 sikert ér el. A C-6 eredeti sebzésszintje már halálos volt, ezért ezek a sikerek két ponttal emelik a túlsebzést (lásd *Halálos túlsebzés*, 126. oldal).

O. B. – nem meglepő módon – egy sikert sem ér el a sebesülési ellenpróbája során, így azonnal elhalálozik.

RAKÉTAVETŐK

Megeshet, hogy a karakterek ráteszik a kezüket egy katonai rakétavetőre. Ebből hagyományos és irányított rakétákat is ki lehet löni, jóllehet a kettő között jelentős különbségek vannak.

A rakéták stabilizáló szárnyakkal ellátott, könnyűfém vagy műanyag testű lövedékek, meghajtó rendszerrel (általában szilárd hajtóanyagú üzemanyaggal) és egy robbanófejjel kiegészítve. „Buta” fegyvernek minősülnek, mivel egyenesen arra mennek, amerre kilövik őket; semmiféle belső vagy külső irányítórendszerrel nem rendelkeznek.

Az irányított rakéták olyanok, mint a hagyományos rakéták, de két dologban különböznek azoktól: belső irányító és nyomkövető rendszert hordoznak, és sokkal drágábbak. Fejlett elektronikájuk miatt az irányított rakétákat „intelligens” fegyvereknek tekinthetjük. A beépített elektronika segít a felhasználónak becélolni és eltalálni a célpontot.

Mindkét fajta rakéta három típusba sorolható: nagy rombolóerejű rakéták (NRR), személyelhárító rakéták (SZER) és járműelhárító rakéták (JER) (lásd *Felszerelések*, 280. oldal). A személyelhárító rakéták a repeszlővedék szabályait használják (116. oldal). A járműelhárító rakéták felezik az akadályok szintjét (lefelé kerekítve).

Támadás rakétával és irányított rakétával

A rakétatámadást pontosan úgy kell lebonyolítani, mint a gránátvetővel való támadást (lásd *Gránátok*, 118. oldal).

Az irányított rakéták működése azonban némileg eltérő. Ezeknek a fegyvereknek Intelligencia szintjük van, amely a beépített elektronika fejlettségét szimulálja. Az irányított rakéta érzékelő és célzó rendszerének használatakor a támadó az irányított rakéta Intelligencia szintjével megegyező számú plusz kockával többet használhat fel a próbájához (a Rakétavető és a harci tartalék kockái mellett). Amikor irányított rakétával valamilyen járművet vesznek célba, akkor a célszám a jármű Nyom szintje (133. oldal) lesz, tekintet nélkül a távolságra. A karakter

+2 célszám módosítót kap, ha városi környezetben (például egy nagyobb belvárosban, ipartelepen, vagy az agglomeráció legtöbb nem-lakott részében) használja a fegyvert.

Rakéta és irányított rakéta szóródása

A gránátokhoz hasonlóan a rakéták és az irányított rakéták is szóródnak. A szóródás 1 méterrel csökken a támadás próba során elért minden egyes sikerrel. Az irányított rakéták szóródása a fegyver Intelligenciájának megfelelő számú méterrel csökken.

Rakéták és irányított rakéták időzítése

Minden rakéta és irányított rakéta abban a harci fordulóban éri el a célpontját, amikor útjára indították, mégpedig az utolsó kezdeményezési kör 1-es harci fázisában.

KÖZELHARC

Ha két vagy több karakter kézitusába, illetve kézifegyverekkel vívott harcba bocsátkozik, akkor a most ismertetésre kerülő közelharc szabályok lépnek érvénybe. A *Shadowrun*ban 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, hárításait stb. Könnyen megtörténhet, hogy a karaktered saját harci fázisában sérül meg. Lehetséges, hogy ellenfelednek sikerül bevennie egy szerencsés ütet, vagy egyszerűen ennyivel képzettebb 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. Ha egy közelharc fegyvert (például bunkót) elhajítasz, az már távolsági löfegyver használatnak minősül (lásd *Lőfegyverek*, 117. oldal és *Távolsági harc lebonyolítása*, 109. oldal). A Közelharc fegyverek táblázatban (122. oldal) felsoroltuk a *Shadowrun* karakterek számára elérhető fegyvereket és azok legfontosabb adatait.

A közelharc fegyverek sebzés kódja némileg különbözik a távolsági fegyverekétől. A monoszálás korbács kivételével a közelharc fegyverek energiaszintje a használó Erejétől függ – rendszerint ehhez adódik még hozzá egy érték. Az „Erő+2” jelölés például azt jelenti, hogy a fegyver energiaszintjének kiszámításához a használó erejéhez hozzáadunk még 2 pontot. Minél nagyobb az energiaszint, annál nehezebb a védekező félnek elkerülnie a sebzést. A sebzés kód második fele megegyezik a többi fegyverével.

Elérés

Az elérés a fegyver hosszúságát jelzi, amely esetenként előnyt biztosíthat a használó számára. Először össze kell hasonlítani az ellenfelek el-

RAKÉTA/IRÁNYÍTOTT RAKÉTA

Típus	Sebzés kód	Energiaszint csökkenés	Szóródás
NRR/NRIR	16H	-1/méter	2D6 méter
SZER/SZEIR	16H	-1/fél méter	2D6 méter
JER/JEIR	16H	-8/méter	2D6 méter



érés értékét. A hosszabb (nagyobb) eléréssel rendelkező karakter a különbséget levonhatja saját támadás próbájának célszámából, VAGY hozzáadhatja az ellenfeléhez. A hosszabb fegyverű karakter ugyanis könnyebben áthatol ellenfele védelmében, illetve hatékonyabban képes megvédeni magát a támadásokkal szemben. Egy karddal (1-es elérés) küzdő karakter például levonhat egyet támadás próbájának célszámából, ha fegyvertelen ellenfél ellen küzd, vagy akár 1-gyel meg is emelheti ellenfele próbájának célszámát. A trollok elérése alapban 1, amely érték összeadódik a fegyver eléréseivel.

Ujjpengék és karpengék

Az ujjpengéket és karpengéket minden végtaghoz külön kell megvásárolni. A játékosok némelyike minden bizonnyal karaktere mindkét kezébe szeretne ilyen kibervert ültetni. A páros beültetés további előnyökkel ruházza fel a karaktert közelharcban. A támadás próbára ugyan nem kapnak módosítót, a sebzésre viszont annál inkább (persze csak akkor, ha sikerül is megsebezni az ellenfelet). A páros közelharcos kibervert viselő karakterek az Erejük felét (lefelé kerekítve) hozzáadhatják a támadás energiájához.

Logan mindkét karpengéjével vadul kaszabolva veti magát a közelharcba. Egy hozzá hasonló gyilkológépnek nem okozhat problémát a győzelem. A karpenge normál sebzése Erő (K) – Logan esetében 6K. Azonban mivel Logan

mindkét karján hasonló beültetés található, 3-at (Erejének a felét) hozzáadhat a fegyver energiájához, ezért a végső sebzés kódja 9K lesz.

Korbácsok

A monoszál korbácsot, ezt a komoly sérülések okozására képes fegyvert használaton kívül az eszköz rövid nyelében tárolják. A szál két méter hosszúra kiengedhető, ebből származik a +2 elérés módosító.

A szál végére erősített súly, a korbács visszacsapása, és a monoszál fonál hihetetlen élessége a legjobb esetben is nehézkessé teszi a fegyver használatát. Ha a támadás úgy sikertelen, hogy a célpont teljes védekezést (123. oldal) alkalmazva tér ki előle, akkor előfordulhat, hogy a támadó saját magát találja el. Ha ez történik, külön Közelharc próbát kell dobnia 6-os célszám ellen. Ha a próba nem eredményez sikert, akkor a támadó saját magát csapta meg.

A célponttá visszaminősült támadó ilyenkor sérülési ellenpróbát dob (Test + harci tartalék) a fegyver standard sebzés kódja ellen. A próba minden két sikere egy szinttel csökkenti a sebzést.

A monoszál korbács ellen az ütési páncélzat véd, de csak a szintje felével (lefelé kerekítve), az akadály szintek viszont kétszer akkorának számítanak.

Közönséges korbácsok ellen az ütési páncélzat szintjét meg kell duplázni. Ezekkel a fegyverekkel viszont mozgásképtelenné lehet tenni az ellenfelet (lásd 275. oldal).

A KÖZELHARC LEBONYOLÍTÁSA

A közelharc lebonyolítására az alább vázolt rendszert használj. 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 harci tartalékát is. Az alapcélszám 4, ehhez jönnek hozzá a módosítók. Számold össze a sikereket.

2. A védekező próbát dob

A támadó alap harci szakértelem szintjének megfelelő számú kockával dob, és felhasználhatja a harci tartalékát is. Az alapcélszám 4, ehhez jönnek hozzá a módosítók. Számold össze a sikereket.

KÖZELHARCI FEGYVEREK

Éles fegyverek	Elérés	Sebzés
Alkarra csatolható pengék	0	(Erő)K
Katana	1	(Erő + 3)K
Kés	0	(Erő)E
Túlélőkés	0	(Erő + 2)E
Kard	1	(Erő + 2)K
Szálfegyverek/Botok		
Harci fejsze	2	(Erő)S
Döfőhegy	0	(Erő + 2)E
Szálfegyver	2	(Erő + 3)S
Bot	2	(erő + 2)K kábulás
Bunkók		
Bunkó	1	(Erő + 1)K kábulás
Bikacsók	0	(Erő + 2)K kábulás
Kábító bot	1	0S kábulás
Kiberver		
Kézipenge	0	(Erő + 3)E
Ujjpenge	0	(Erő)E
Fejlesztett ujjpengék	0	(Erő + 2)E
Karpenge	0	(Erő)K
Egyéb		
Elektromos kesztyű	0	(Erő - 1)K + 7S kábulás
Pusztázó kéz	0	(Erő)K kábulás
Műanyag csonterősítés	0	(Erő + 2)K
Alumínium csonterősítés	0	(Erő + 3)K
Titán csonterősítés	0	(Erő + 4)K
Korbácsok/Láncos buzogányok		
Korbács	2	(Erő)E
Monoszál korbács	2	10S

Az összes fontos adatot (ár, elrejtetőség, súly) tartalmazó táblázatot a 275. oldalon találod.

3. Hasonlítsd össze a sikerek számát

Az a karakter találta 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 Halálos fokozatot, a plusz sikerek az energiaszintet növelik – minden két siker után eggyel.

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 eggyel csökkenti a sebzésszintet.

A TÁMADÓ PRÓBÁJA

A támadó karakter alapértelmezésben annyi kockával dob, amennyi az alkalmazott harci szakértelmének szintje. Az alapcélszám 4-es, és a harci tartalék kockái felhasználhatók a próbához. Az alapcélszámot módosíthatja az elért és az adott szituáció (lásd *Közelharc módosítók táblázat*, 123. oldal).

A módosított célszámot elérő, vagy azt túlhaladó minden egyes dobás sikernek számít. Jegyezd fel a sikerek számát.

Célzott támadások

A közelharc fegyvert használó karakter leadhat célzott ütéseket is (lásd *Célzott lövések szabályai*, 114. oldal).

Több ellenfél, illetve társak a közelharcban

A karaktereknek gyakran túlerő ellen kell harcolniuk. Ilyenkor válnak igazán fontosá az ugyanabban a harcban résztvevő társak. Számold össze a karakter egy méteres körzetében tartózkodó társakat. Ha hatan is vannak ugyan mellette, de mindegyik saját ellenfelével küzd, akkor semmiféle segítséget nem tudnak nyújtani a karakternek saját ellenfelével szemben. Csak akkor számít a segítségük, ha a karakter mellett tartózkodnak, és ugyanazon ellenfél (vagy ellenfelek) ellen harcolnak. Mindkét oldalon számold össze a „társakat”. A nagyobb létszámú oldal annyiszor -1 módosítót kap, ahány fővel többen vannak (de legfeljebb -4-et). Ugyanakkor a kisebb létszámú oldal annyiszor +1 módosítót kap, ahány fővel kevesebben vannak (de legfeljebb +4-et).

Ha a résztvevő felek elmozognak, befejezik a harcot, elmenekülnek stb., már nem számítanak tovább „társ”-nak.

Gátolt látás

A *Láthatósági táblázat* (112. oldal) alapján a célszámot módosítsd az ott található értékkel felé (feléle-kerítve), kivéve teljes sötétség esetén.

Több célpont

A karakterek egyetlen összetett tevékenységgel több célpontot is támadhatnak. Mindegyik támadásnál a karakter alap harci szakértelmét, plusz a harci tartalék koc-



káit lehet használni. Az ugyanabban a harci fázisban támadott minden célpont után a támadás célszáma 2-vel növekszik. Ha például a karakter két célpontra kíván ütni, az első ütésnél az alapcélszám ellen kell dobnia, a második ütés célszáma viszont már 2-vel nagyobb lesz.

Minden egyes dobáshoz külön kell elvenni kockákat a harci tartalékból.

Előnyösebb helyzet

A karakter előnyösebb helyzetben van, ha legalább fél méterrel magasabban áll ellenfelénél; ha stabil, szilárd talajon áll, ellenfele pedig nem; ha ellenfele mozgása korlátozva van, az övé pedig nem.

Fekvő ellenfél

Ezt a módosítót akkor kell alkalmazni, ha az ellenfél a földön fekszik.

A VÉDEKEZŐ PRÓBÁJA

A védekező fél a támadóhoz hasonlóan próbát dob, mégpedig ugyanazokkal a szituációs módosítókkal. Jegyezd fel a sikerek számát.

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 síkatorában néznek farkasszemet egymással. Zúgó Fegyvertelen harc szakértelme 5-ös, Teste 4-es, harci tartalékában pedig 4 kockája van. Kísértet Fegyvertelen harc szakértelme 4-es, Test tulajdonsága 5-ös, és 5 harci tartalék kockával rendelkezik. Mindketten 4-es célszám ellen dobhatnak (nincsenek szituációs módosítók), és mindketten úgy döntenek, harci 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, 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 mindketten ugyanannyi sikert dobna, akkor a támadó fél (ez esetben Kísértet) talál.

A SEBZÉS MAGHATÁROZÁSA

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.

KÖZELHARC MÓDOSÍTÓK

Helyzet

Célzott támadás

A karakter társai részt vesznek a harcban

Az ellenfél társai részt vesznek a harcban

Gátolt látás

A karakter sebesült

A karakter fegyverének nagyobb az elérése*

A karakter fegyverének kisebb az elérése*

A karakter több célpontot támad

A karakter előnyösebb helyzetben van

Az ellenfél fekszik

*Csak az egyik módosító alkalmazható – vagy a támadó, vagy a védekező számára (lásd Elérés, 120. oldal)

Módosító

+4

–1/társ (maximum –4)

+1/társ (maximum +4)

Lásd Láthatósági táblázat, 112. oldal

Sebesülési módosító (lásd 126. oldal)

–1/az elérések különbsége

+1/az elérések különbsége

+2/célpont

–1

+2

zesszintet, minden megmaradt 2 sikerrel 1-gyel növelheti a támadás energiaszintjét.

Kísértet 4 sikerrel többet ért el, mint Zúgófej, ezért kétszer emelheti fegyvere sebzésszintjét. Kísértet sebzés kódja pusztá kézzel 4K (4-es Ereje van), 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 tulajdonságának megfelelő számú kockával dob a támadó energiaszintje (fegyver által módosított Ereje), mint célszám ellen. A célszámból levonódik a célpont ütési páncélzatának szintje. Minden 2 siker 1-gyel csökkenti a fegyver sebzésszintjét. A harci tartalékból bármennyi kocka felhasználható a próba erősítésére.

Zúgófej 5 kockával (Test) dob 4-es alapcélszám ellen (Kísértet Ereje), 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 egy szinttel mérsékelheti a sebesülést – ezáltal Súlyos kábulás sebzést szenved el.

TELJES VÉDEKEZÉS

A megtámadott karakterek dönthetnek úgy, hogy kizárólag a védekezéssel törődnek. Azok a karakterek, akik így tesznek, képtelenek megsebesíteni ellenfelüket, még akkor is, ha a harci szakértelem próba során több sikert érnek el.

A teljes védekezés némileg különbözik a standard közelharctól. A teljes védekezést folytató karakter ugyan dobhat harci szakértelem próbát, de azt nem erősítheti a harci tartaléka kockáival. Hasonlítsd össze a támadó és a védekező sikereinek számát. Ha a védekező ért el több sikert, blokkolta a támadást. Ha a támadó ért el több sikert, jegyezd fel a különbséget.

Ennél a pontnál a védekező kitérés próbát dobhat, a távolsági harcnál ismertetett szabályok szerint (lásd 113. oldal). A próba során csak a harci tartalék kockái használhatók. A célszám 4, melyet a *Közelharc módosítók* táblázatban (123. oldal) szereplő értékek módosíthatnak. A támadás teljesen sikertelen, ha a védekező fél a harci tartalék kockákkal több sikert dob, mint a támadó által elért sikerek száma. Ha azonban a támadó ér el több sikert, akkor a sikerek számából le kell vonni a védekező kitérés próbájának sikereit, és a megmaradt sikerekből lehet növelni a sebzésszintet (1 szint/2 siker).

Ezután következik a védekező fél sérülési ellenpróbája a normál szabályok szerint. A próba során a maradék harci tartalék felhasználható. Minden két siker eggyel csökkenti a sebzésszintet.

FÖLDREESÉS

Ha egy karaktert távolsági- vagy közelharcban találat ér, előfordulhat, hogy az ütés erejétől hátrátántorodik, vagy a földre esik. Az eltalált karakternek Test próbát kell dobnia. Távolsági támadás esetén a célszám a támadás energiaszintjének a fele, lefelé kerekítve. Közelharc támadásnál a célszám az ellenfél Ereje. A próba sikerét két tényező határozza meg: a dobott sikerek száma, és a karakter sebesülésének mértéke.

Ha a karakter egyetlen sikert sem dob, mindenképpen a földre kerül (fekvő célpont). Ha dob ugyan sikert, de nem annyit, amennyi a sebesüléstől függő küszöbszám, akkor sikerül állva maradnia, de körülbelül egy méternyit hátrátántorodik. Egy közepes sérülést szenvedett karakternek például 3 sikert kell dobnia ahhoz a Test próbán, hogy állva maradjon. 1 vagy 2 siker esetén egy métert hátrátántorodik. Ha már nem tud hátrálni (például fal van mögötte), akkor minden próbájára +2 módosítót kap egészen addig, amíg el nem tud onnan mozdulni. A Halálos sebesülést kapott karakter mindenképpen a földre zuhan.

A kábító lövedékekkel töltött fegyverek ellen a földre-esés elkerülésére dobott Test próba célszáma a támadás teljes energiaszintjével egyenértékű (lásd *Kábító lövedékek*, 116. oldal).

ELEKTROMOS FEGYVEREK

Az elektromos fegyverek közé tartoznak a közelharcban használatos kábító botok, valamint a távolsági harc során alkalmazott kábító pisztolyok. Mindkét fegyver hasonló elven működik, hatásuk az érintéskor kisülő elektromos töltéstől, nem pedig a mozgási energiából ered. Ezek a fegyverek kábulást okoznak, de ettől eltekintve a harcban úgy kezelendők, mint hasonló kategóriájú, nem kábító társaik.

Az elektromos fegyverrel történő sikeres támadás további hatása, hogy a célpont egy időre elkábul. A kábult állapot harci fordulóiban mért időtartama egyenlő a támadás energiájával, levonva ebből a cél-

AKADÁLYOK SZINTJE

Anyag	Szint
Standard üveg	2
Olcsó anyag/Közönséges gumiabroncs	3
Átlagos anyag/Ballisztikus üveg	4
Kemény anyag	6
Megerősített-/Páncélüveg	8
Építőanyag	12
Nehéz építőanyag	16
Páncélozott/Megerősített anyag	24
Keményített anyag	36

pont ütési páncélzatának felét (lefelé kerekítve), és a 4-es célszám ellen dobott Test vagy Akaraterő (amelyik nagyobb) próba sikereinek számát. Az ily módon elkábított karakter a kábultság idejére +2 célszám módosítót kap minden próbájához.

Az elektromos fegyverek ellen az ütési páncélzat véd, de csak a szintje felével (lefelé kerekítve).

AKADÁLYOK

Előfordulhat, hogy a karakternek az akadályra kell támadnia vagy azért, mert a mögötte lévő célpontot akarja bántalmazni, vagy azért, mert lyukat

akar törni az akadályon, hogy azután áthatolhasson rajta. Mindkét variációt az alábbiakban részletezzük.

Az Akadályok sérülése táblázatban soroltuk fel a különféle anyagok akadály szintjét. A rendes ajtók szintje az anyaguknak megfelelő akadály szint, a biztonsági ajtóké pedig annak kétszerese. Az üvegajtók az üveg akadály szintjével rendelkeznek.

ÁTLÖVÉS

Az akadály túloldalán tartózkodó célpontra lövő karakter +8 vaktűz módosítót kap, mivel nem látja a célpontját. Ha az akadály anyaga átlátszó, a módosító természetesen nem adódik hozzá a célszámhoz. A karakter mindkét esetben a szokásos próbát dobja. A különbség mindössze annyi, hogy a védekező fél mind az általa viselt páncélzat szintjét, mind az akadály módosított szintjét levonhatja a támadás energiájából. Tehát ha például egy karakter 3 pontnyi ballisztikus páncélzatot visel és

FÖLDREESÉS

Sebzésszint	A földre-esés elkerüléséhez szükséges sikerek száma
Enyhe	2
Közepes	3
Súlyos	4
Halálos	—

AKADÁLYOK SÉRÜLÉSE

A támadás energiája	Hatás
Kisebb, mint a módosított akadály szint fele	Semmi hatás, az akadály kitart, kisebb felületi sérülés.
A módosított akadály szint és annak fele közé esik	Az akadály károsodik; az akadály szint 1-gyel csökken.
Nagyobb a módosított akadály szintnél	Ahányszor az energia a módosított akadály szint felével meghaladja a módosított akadály szintet, annyiszor fél méteres lyuk keletkezik az akadályon; az akadály szint ennyiszor 1-gyel csökken.



egy 4-es szintű akadály túloldalán áll, akkor összesen 7-tel csökkentheti a támadás energiáját.

Ha az akadály szintje meghaladja a támadás energiaszintjét, akkor a lövedék képtelen áthatolni az akadályon, azonban a lövéstől maga az akadály így is megsérülhet, csökkenhet a szintje.

Tompá közelharcú fegyverekkel végrehajtott támadások (ököl, bunkó stb.) ellen az akadály normális szintje számít, éles közelharcú fegyverek (kardok és hasonlók) ellen viszont a duplája.

ÁTTÖRÉS

Az akadályt (leggyakrabban ajtót) áttörő támadásokra a *Robbanás akadályok ellen* részben (119. oldal) ismertetett szabályok vonatkoznak. A különbség annyi, hogy a tűzfegyverek lövedékei és egyéb távolsági támadások ellen az akadály szintjének kétszeresét kell számítani. Ez azt hivatott kifejezni, hogy egy lövedék ugyan erős, de csak apró lyukat üt.

Kézifegyverrel és harci varázslatokkal végrehajtott támadások ellen az akadály szint kétszeresét kell venni, elemi manipuláció varázslatok ellen viszont csak a normál akadály szintet.

Egy átlagos ajtó akkor törik be, ha akadály szintje a felére csökken. A biztonsági ajtó szintjét 0-ra kell csökkenteni ahhoz, hogy betörjön.

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 leghosszabb gyógyulási idő.

Kábulás sebzés

Kábulás sebzést – zúzódásokat, kimerültséget, izomgyengeséget és hasonlókat – lehet okozni ököllel, rúgással, tompa ütőfegyverekkel, kábító bottal, elektromos fegyverekkel, kábító gránáttal, bizonyos varázslatokkal, valamint a varázslás miatti kimerültséggel. Ha valami kábulás sebzést okoz, akkor a sebzés kódjánál 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

SEBZÉSSZINTEK

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

rendelkezik: fizikai és kábulás rovatokkal. A fizikai sebzést a fizikai, a kábulás sebzést a kábulás rovatba kell feljegyezni.

A bejelölendő rubrikák száma a fegyver végső, módosítás utáni sebzésszintjétől függ. Az alábbi, *Sebzésszintek* táblázatról 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 3 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).

Az állapotjelző túlcsoordulása

Amikor a bejelölt rubrikák száma bármelyik rovatban (fizikai vagy kábulás) meghaladja a 10-et, két dolog történhet. Ha kábulás sebzésről van szó, akkor a jelölgetést a fizikai rovatban kell folytatni. Ha például egy karakter már Súlyos kábulás (6 rubrika) sérülést szenvedett, és most újabb Súlyos kábulás éri (6 rubrika), akkor a 6 újabb rubrikából 4-gyel betölti a kábulás rovatban még üresen álló helyet, a maradék kettőt pedig átviszi a fizikai rovatba. Ha a fizikai rovatban már volt sebzés bejelölve, akkor ezt az átcsoorduló sebzést hozzá kell adni a már ott levőhöz. Ha a kábulás rovat ily módon betelik, a karakter mindegyik elvészíti az eszméletét, és csak akkor tér újra magához, ha a kábulás sebzéséből meghatározott számú rubrika szabaddá vált (lásd *Gyógyulás*, 126. oldal).

Ha a fizikai rovat telik meg, a karakter nagy bajba került. Ennek túlcsoordulása ugyanis azt jelenti, hogy a karakter a halál szélén táncol. Azonnali halál csak akkor következik be, ha a fizikai rovat több rubrikával csordul túl, mint amennyi a karakter Test tulajdonsága. Így tehát a karakter összesen 10+Test pontnyi sérülést képes elviselni, mielőtt elhalálozna. Elég, ha csak egy ponttal túlhaladja ezt a korlátot, és a cimborái máris emelhetik rá a poharukat a kedvenc kocsmájukban.

Azok a karakterek, akiknek a fizikai rovata ugyan túlcsoordult, de nem annyira, hogy azonnal meghaljanak, még túlélhetik a

ÁLLAPOTJELZŐ

	ENYHE KÁBULÁS	KÖZEPES KÁBULÁS	SÚLYOS KÁBULÁS	HALÁLOS KÁBULÁS
KÁBULÁS	+1 Célsz. -1 Rezst.	+2 Célsz. -2 Rezst.	+3 Célsz. -3 Rezst.	Ajtó
FIZIKAI	+1 Célsz. -1 Rezst.	+2 Célsz. -2 Rezst.	+3 Célsz. -3 Rezst.	Ajtó operatív holott
	ENYHE SEBESÜLÉS	KÖZEPES SEBESÜLÉS	SÚLYOS SEBESÜLÉS	HALÁLOS SEBESÜLÉS
FIZIKAI SEBZÉS TÚLCORDULÁS				

megpróbáltatást, ha azonnal megfelelő orvosi ellátásban részesülnek. Ha nem kapnak ápolást, akkor (Test) harci fordulónként egy újabb rubrikát kell bejelölniük a vérvesszeség, a sokk és egyéb élettani tényezők miatt. Ha az orvosi segítség megérkezte előtt a karakter sebesülése így túlhaladja a Test + 10-et, akkor beáll halál. A 129. oldalon található *Halálos sebesülések és elsősegély* című részben olvashatod az ilyen állapotban lévő karakterek ápolására vonatkozó szabályokat.

Johnny Skeekyt alaposan telbe trafálták. Halálos sérülést szenvedett (10 rubrika), sőt még annál is többet. Test tulajdonsága 5-ös, a sebzés pedig 3 rubrikával csordult túl. Johnny csapattársai csapdába estek, ezért nem tudnak segíteni neki – Johnny a következő harci fordulóban újabb rubrikát lesz kénytelen bejelölni. Már csak öt harci fordulónyi ideje maradt, mielőtt sebesülése elméje a maximumot, amit még képes elviselni. Ha Johnny nem kap gyorsan segítséget, a csapattársai az ötödik harci fordulóban már le is mondhatnak róla a patkányok javára.

Halálos túlsebzés

A standard sebesülési szabályok az esetek többségében megakadályozzák, hogy a karakterek egyetlen, hirtelen támadásba belehaljanak. Ezáltal játszhatóbbá válik a játék, de a szabályok alkalmazása bizonyos esetekben igen furcsa szituációkat eredményezhet. A troll karaktereknek például akkora a Test tulajdonságuk, hogy egy Panther rohamágyúból kapott fejlövés után is még lehetetlenül hosszú ideig képesek életben maradni. Ennek a problémának a kezelésére a játékmester alkalmazhatja a halálos túlsebzés szabályt.

A szabály szerint túlsebzés történik, amikor a támadás energiája nagyobb a célpont Test tulajdonságának másfélszeresénél (ha még ennél is halálosabb játékot akarsz, akkor a célpont Test tulajdonságánál).

A túlsebzés a Halálos sérülés után fennmaradó plusz sikerből származik. Minden 2 siker átalakul egy pontnyi sebzésé, melyet be kell jelölni a célpont állapotjelzőjének fizikai sebzés rovatába (ha a támadás kábulás sebzést okoz), vagy a sebzés túlsordulásba (ha a támadás fizikai sebzést okoz).

ÁLLAPOTSZINTEK

Ahogy a karakter által elszenvedett sebesülések elérik az 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. Azon-

SEBESÜLÉSEK

Sebesülés szintje	Célszám
Enyhe	2
Közepes	4
Súlyos	6

ban a két rovat állapotszintjei már összeadódnak; tehát ha például egy karakter Közepesen sérült a kábulás rovatban, és Enyhén a fizikaiban, akkor mindkét sebesülése után módosítót kap (+2/-2 a kábulás után és +1/-1 a fizikai után, vagyis összesen +3/-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 – kivélt képeznek ez alól a sebesülés elkerülésére vagy kibírására dobott próbák.

A **kezdeményezés módosítót** a karakter kezdeményezéséhez kell hozzáadni, mégpedig a dobása után. Ha a módosító miatt a karakter kezdeményezése 0-ra vagy az alá csökken, a karakter abban a harci fordulóban már nem tud tevékenykedni.

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 elvesztette az eszméletét, addig nem tér újra magához, amíg kábulás sebesülése Súlyos szintig le nem csökken.

A kábulás sebsülésből 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 egyedi módja. Semmiféle orvosi ellátás vagy ismert varázslat nem tud ebben igazán segíteni. Ébrenlét tapasszal lehet ugyan átmeneti megoldást elérni, de ekkor vállalni kell a hosszabb távú hátrányokat (lásd *Ébrenlét tapasz*, 305. oldal, *Felszerelések* fejezet).

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

SEBESÜLÉSI MÓDOSÍTÓK

Sebzésszint	Sebesülési módosító	Kezdeményezés módosító
Sértetlen	Nincs	nincs
Enyhe	+1	-1
Közepes	+2	-2
Súlyos	+3	-3



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 szükséges. A Halálos sérüléseknél mindig szükség van orvosi ellátásra.

Az elsősegélynyújtást (lásd *A Biotechnika használata*, 129. oldal) és a mágikus gyógyítást (lásd *Mágikus gyógyítás*, lejjebb) az orvosi beavatkozás előtt kell elvégezni.

A gyógyulás szakaszai

A tényleges gyógyulás több szakaszban történik; a karakter sérülése szakaszonként egy kategóriával csökken. Egy szakasz elteltével a Halálos sebesülésből Súlyos lesz, a Súlyosból Közepes stb. Ha egy sebzésszintből sikerül kigyógyulni, akkor az állapotjelzőn a betöltött rubrikák száma a következő sebzésszint legalacsonyabb pontjára csökken. Ha tehát egy Súlyos sebesülést szenvedett karakter sebzésszintje a gyógyulással Közepesre módosul, akkor az állapotjelzőjén már csak 3 betöltött rubrika marad, függetlenül attól, hogy a Súlyos sérülésnél mennyi volt bejelölve.

Az egy sebzésszintből való kigyógyuláshoz szükséges időhöz tartozó célszámot a *Gyógyulás* táblázat alapján lehet meghatározni. A karakternek Test próbát kell dobnia a célszám (plusz a módosítók) ellen. A táblázatban szereplő alapidőt el kell osztani a Test próba során elért sikerek számával, így kijön a tényleges gyógyulási idő. A próba eredményétől és a gyógykezelés minőségétől függetlenül azonban ez az idő sosem lehet rövidebb, mint a táblázatban szereplő minimális idő.

A próba célszámát a körülmények módosíthatják. Ha orvos is segít (igazi orvos, nem csak egy Biotechnika szakértelemmel rendelkező személy), akkor figyelembe kell venni a *Gyógyítás* táblázatot is (128. oldal). Ha a karakter képtelen fenntartani a gyógyuláshoz szükséges életvitelt, akkor az állapotától függő újabb módosítókat kap (a döntés a játékmester kezében van). Az életvitel díja ez esetben naponta fizetendő; a havi díjat egyszerűen el kell osztani harminccal (lásd *Életvitelek*, 239. oldal).

A kezelés természetesen kiadásokkal járhat (mentőorvosi vagy orvosi ellátás, esetleg kórházi költség). Az *Orvosi költségek* táblázatban (128. oldal) megnézheted, mekkora sebesülést szenvedett a karakter kasszája.

Mágikus gyógyítás

A Kezelés és Gyógyítás varázslatok egyaránt alkalmasak a fizikai sérülések csökkentésére. A Kezelést a sebesülést követő 1 órán belül kell elmondani a sérült karakterre; a Gyógyítást pedig bármikor lehet alkalmazni. A fenti varázslatok bármelyikének si-



keres alkalmazása lehetetlenné teszi az újabb hasonló varázslatok, illetve az Elsősegély későbbi használatát (lásd *A Biotechnika használata*, 129. oldal).

Halálos és maradandó sérülések

Ha egy karakter Halálos sebesülést szenved, van rá esély, hogy egy fontos szerve, végtagja vagy egyéb testrésze maradandóan megsérül. Dobj Test próbát 4-es célszám ellen (a bőrpáncélzat beszámít). A traumatapasz +2 módosítót jelent.

0 siker: Néhány létfontosságú szerv, testrész vagy rendszer alaposan megsérült. A sebesültet egy Biotechnika szakértelemmel rendelkező másik karakternek állandó kezelés alatt kell tartania, még akkor is, ha a páciens állapota stabilizálódott. A gyógyulás teljes időtartamát meg kell duplázni, a sérült szerv vagy testrész helyére újat kell beültetni (a játékmester döntése szerint).

GYÓGYULÁS

Sebzésszint	Alapidő	Minimális idő	Célszám	Minimális életvitel
Halálos	30 nap	3 nap	10	Kórházi
Súlyos	20 nap	2 nap	8	Gazdag
Közepes	10 nap	1 nap	6	Középszintű
Enyhe	24 óra	2 óra	4	Szegény



GYÓGYÍTÁS

Helyzet	Módosító
Intenzív ellátás (csak kórházban)	-2
Hosszabb orvosi ellátás	-2
Körülmények (egyszerre csak az egyik)	
Kórház vagy klinika nélkül	+2
Rossz körülmények	+3
Borzasztó körülmények	+4
A beteg varázsló	+2
A beteg természetes Test tulajdonsága*	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10 vagy több	-3
A beteg természetes Akaraterő tulajdonsága*	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10 vagy több	-3

*Varázslatok és kibernetikus beültetések segítségével nélkül

ORVOSI KÖLTSÉGEK

Szolgáltatás	Ár
Mentőorvosi szintű ellátás:	
Halálos sebesülés	400Y
Súlyos sebesülés	200Y
Közepes sebesülés	100Y
Enyhe sebesülés	50Y
Orvosi szintű ellátás:	
Halálos sebsülés	400Y naponta
Súlyos sebesülés	200Y naponta
Közepes sebesülés	100Y naponta
Enyhe sebesülés	50Y naponta
Kórházi életvitel	
(orvosi szolgáltatással együtt)	500Y naponta
Intenzív ellátás	
(csak Halálos sebesülésnél)	1.000Y naponta

TESTRÉSZ FAJTÁK

Testrész	Növesztés alapideje	Ár
Szem vagy kisebb szerv	3 hét	7.500Y
Nagyobb szerv	5 hét	15.000Y
Kéz/láb	6 hét	15.000Y
Végtag	8 hét	25.000Y

Ehhez drasztikus sebészi beavatkozásra, és egy beültethető szervre van szükség (lásd *Testrészek*, alább).

A tényleges sebesülés meghatározásához dobj 1D6-tal, és az eredményt hasonlíts össze az alábbi táblázattal.

Dobás	Eredmény
1	1 Test pont vesztes
2	1 Erő pont vesztes
3	1 Gyorsaság pont vesztes
4	1 Intelligencia pont vesztes
5	1 Akaraterő pont vesztes
6	1 Reakció pont vesztes

Az ily módon elveszített pontokat nem lehet visszanyerni, de kibernetikus vagy egyéb úton pótolhatók. A tulajdonságpont elvesztésével a karakter arra a tulajdonságra vonatkozó faji limitje (lásd 245. oldal) is csökken 1-gyel.

1 siker: Egy végtag vagy szem annyira megsérült, hogy már képtelen magától meggyógyulni. Természetes vagy kibernetikus pótlásra van szükség. Ez megdobja a gyógyulási költséget, és esetleg még várakozni kell a pótszerv elkészültére/megérkezé-
re – a gyógyulási folyamat csak ezután kezdődhet meg. A gyógyulás alapidejét 50 százalékkal meg kell növelni. Ezenkívül komoly műtetre és cseretestrésre is szükség van. A tényleges sérülés meghatározásához dobj 1D6-tal.

Dobás	Eredmény
1	Jobb kar elvesztése
2	Bal kar elvesztése
3	Jobb láb elvesztése
4	Bal láb elvesztése
5	Egy fül elvesztése (dobj 1D6-tal: 1-3-ig jobb fül, 4-6-ig bal fül)
6	Egy szem elvesztése (dobj 1D6-tal: 1-3-ig jobb szem, 4-6-ig bal szem)

2 vagy több siker: A karakter nem szenved visszafordíthatatlan végtagi vagy szervi sérülést.

Testrészek

Ha egy karakter elveszíti valamelyik testrészét, és beültetésre van szüksége helyette, akkor elképzelhető, hogy a beültetendő testrész nem lesz azonnal elérhető. Akik teljes DNS-egyeztést kívánnak, azok számára külön növesztetni kell egy megfelelő szervet. (A DocWagon™ platina szolgáltatási szerződés „donor társat” is biztosít, amely azonnali átültetéshez biztosít anyagot a szerződés kezdetétől számított harmadik hónap után.)

Az átültetett szervek nem mind egyformán kompatibilisek a befogadó szervezettel. Idővel, vagy ha a befogadó szervezet erős stressznek van kitéve (például egy újabb Halálos sebsülés), az átültetés meghibásodhat, és újabb műtetre lehet szükség. A játékmester dönti el, hogy mikor merül fel ennek lehetősége.

Kibernetikus pótlások

A megsérült vagy elvesztett testrészeket kiberverrel is lehet pótolni. A játékmesternek kell eldöntenie, mennyi nujenbe és időbe kerül a karakternek a műtét, és mekkora esélye van, hogy valami hiba csússzon be operáció közben.



A BIOTECHNIKA HASZNÁLATA

Azokban az esetekben, amikor orvosi ellátásra volna szükséged, de nincs módod megvárni a DocWagon csapatát, egy hivatásos orvost, vagy elmenni a helyi gyógyszerárba, a Biotechnika szakértelem a legkézenfekvőbb megoldás. A Biotechnika szakértelem elsősegélynyújtásra való felhasználása által csökkenteni lehet az Enyhe, Közepes és Súlyos sebesülések szintjét, vagy az orvos megérkezéig stabilizálni a Halálosan sérült karakter állapotát. 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 az Elsősegély táblázatból kinézett, a sérült karakter állapotának megfelelő célszám ellen. A dobás előtt a körülményektől függően kell módosítani a célszámot. Ha legalább 1 siker született, a sebzésszint eggyel csökken. A Biotechnika egy szintnél jobban soha nem csökkentheti a sebzést.

A kezeléshez szükséges idő megállapításához az alapidőt elosztjuk a próba során elért sikerek számával. Az eredmény az az idő (harci fordulónak mérve), melyet az elsősegélyt nyújtó karakternek zavartalanul el kell töltenie a páciens mellett. Bármilyen komolyabb zavaró hatás félbeszakíthatja a kezelést, és ilyenkor a karakternek új próbát kell dobnia. A rossz körülmények azt jelentik, hogy a kezelésre nem a megfelelő környezetben kerül sor. Borzasztó körülmények alatt azt értjük, amikor fennáll az újabb sérülés, esetleg a fertőzés veszélye. Egy városi utca a rossz körülmények kategóriába esik, de ha eközben még az eső is szakad, és ráadásul körülöttes tómbol a bandahabóru, akkor borzasztó körülményekről beszélünk.

Halálos sebesülések és elsősegély

A most következő különleges szabályok akkor lépnek érvénybe, amikor egy Halálos sérülést szenvedett karakteren valaki Biotechnikát akar alkalmazni. Mivel a karakter sérülései életveszélyesek, ezen a módon csak stabilizálni lehet az állapotát, de gyógyítani rajta nem. A legalaposabb elsősegélynyújtás mellett is megtörténhet, hogy a karakter elhalálozik.

Akár csak a szokásos elsősegélynyújtásnál, itt is Biotechnika próbára van szükség. Ha a próba során legalább 1 siker születik, a karakter állapota stabilizálódik; a továbbiakban nem fog újabb rubrikányi sebzést szenvedni minden (Test) kör után (lásd *Az állapotjelző túlcserdulása*, 125. oldal). Ha a próba sikertelen, a sebesült karakternek természetes Test próbát kell dobnia 10-es célszám ellen. Ha sikerrel jár, állapota magától stabilizálódik. Ha viszont ezúttal sem születik siker, a karakter azonnal meghal, amint az állapotjelzőjén szaporodó bejegyzések száma meghaladja a Test tulajdonságát.

ELSŐSEGÉLY

Sebzésszint	Célszám	Kezelési idő
Enyhe	4	5 harci forduló
Közepes	6	10 harci forduló
Súlyos	8	15 harci forduló
Halálos	10	Speciális

CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

Szituáció	Módosító
A páciens Felébredt	+2
Rossz körülmények	+1
Borzasztó körülmények	+3
A páciens Test tulajdonsága	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10 vagy több	-3
Nincs elsősegélycsomag	+4

Ha a karakter profi segítségnyújtást kap, akkor újabb Biotechnika és Test próbára kerülhet sor. Ebben az esetben profi ellátás alatt olyan segítséget kell érteni, melynek felszerelése (kórház vagy klinika), illetve Biotechnika szakértelme (pl. DocWagon™ mentőorvos) jobb, mint azé a karakteré, amelyik előzőleg már megkísérelte az elsősegélynyújtást.

Traumatapaszkok

Közvetlen életveszély esetén a traumatapaszk lehet a sebesült karakter végső mentőöve. Ezeket az öntapadós tapaszokat a páciens bőrére, közvetlenül a szív fölé kell helyezni. A tapasz a sérült szervezetet stabilizáló vegyi anyagok egyenletes, kontrollált szervezetbe juttatásáért felelős. Felhelyezése után a sérült újabb Test próbát dobhat 4-es célszám ellen (ezt a célszámot a bőrpáncélzat és a vérszűrők

saját szintjükkel növelik, mivel akadályozzák a gyógyszerek szétterjedését a szervezetben). Ha a próba során legalább egy siker születik, a karakter állapota stabilizálódik, és nem kell újabb rubrikákat bejelölnie az állapotjelzőjén.

A traumatapasznak hosszú távon káros mellékhatásai lehetnek (lásd *Halálos és maradandó sérülések*, 127. oldal), ezért csak akkor célszerű használni, ha más megoldás már nem kínálkozik.

MÁGIKUSAN AKTÍV KARAKTEREK ÉS SEBESÜLÉS

A Felébredt karakterek meglehetősen rosszul tűrik a sebesüléseket. Az ellátásukat végző orvosok és ápolók nem használhatják szokásos modern felszerelésüket és nagy hatóerejű gyógyszereiket, ugyanis ezzel azt kockáztatnák, hogy a karakter Mágia tulajdonsága csökken. Amikor egy Felébredt karakter Halálos sebesülést szenved, vagy a +2-es módosító nélkül ápolják (lásd *Elsősegély táblázat*), veszíthet a Mágijából. A karakter játékos dob 2D6-tal. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a karakter jelenlegi Mágia tulajdonsága, akkor egy Mágia pont végleg elveszik. Ha a Felébredt karakter Halálos sérülést kap, és emellett a +2-es módosító nélkül kezelik, akkor a dobást kétszer kell végrehajtani.

Ha egy mágikusan aktív karakternek új végtagra vagy szerve van szüksége, akkor az csak az eredeti szövetből növesztett, klónozott példány lehet, különben megint csak a mágiavesztést kockáztatja. Bármely más DNS-minta (még ha egy másik Felébredt személytől származik is) lecsökkenti a karakter energiakezelési képességét, és ezzel együtt Mágia tulajdonságát (1-gyel). Ez a Mágia veszteség átmeneti is lehet, ugyanis a beültetett testrészt később ki lehet cserélni egy olyanra, amely már a varázsló eredeti DNS-mintáját tartalmazza. Így vissza lehet nyerni az elvesztett Mágia pontot; azonban a szerves implantátumok beültetése nagyon komoly műtétnek minősül, ezért a karakter ilyen esetben talán a még nagyobb mágiavesztés kockáztatja.

JÁRMŰVEK ÉS ROBOTOK



Ebben a fejezetben ismertetjük a rigók és más karakterek által vezérelt járművek használatának módját. Hacsak nem jelöljük külön, ezek a szabályok egyformán vonatkoznak minden karakterre, beleértve a rigókat is. Ezenkívül kitérünk a rigók irányította robotokra vonatkozó szabályokra is.

A RIGÓKRÓL

A rigók olyan karakterek, akiknek egy speciális kiberver, az úgynevezett járműirányító rendszer van a szervezetükbe ültetve. A rendszer lehetővé teszi a rigó számára, hogy adatjackjén keresztül, neurális parancsok segítségével irányítsa járművét. Amikor becsatlakozik egy járműirányító rendszer fogadására alkalmas járműbe, a rigó a normál karakterekhez képest szinte emberfeletti teljesítményt képes kicsikarni a járgányból anélkül, hogy a kormánykereket vagy más manuális irányító eszközöket használna.

A rigók rácsatlakozhatnak egy távirányító dekkre (rigódekkre) is, melynek segítségével egyszerre irányíthatnak akár több robotot is. Amikor a rigó egyszerre több robottal is dolgozik, mozgásukat összehangolva nagyobb területet is folyamatosan megfigyelés alatt tarthat, nem beszélve a jelentősen megnövekedett tűzerőről. (Kevés ijesztőbb dolog van, mint amikor egy csapatnyi robot egyszerre csap le a szerencsétlen áldozatra.)

A JÁRMŰVEK TULAJDONSÁGAI

A karakterekhez hasonlóan a járműveknek is vannak tulajdonságaik, melyek legfontosabb jellemzőiket és képességeiket fejezik ki. A járművek legalapvetőbb tulajdonságai a Kezelés, Sebesség, Gyorsulás, Test, Páncélzat, Nyom, Robotpilóta, Vezérlés, Szenzor, Raktér faktor, Teherbírás, Ülőhely, valamint Bejáratok. A tulajdonságok részletes leírását alább olvashatjátok.

KEZELÉS

A Kezelés a jármű manőverező képességét és irányíthatóságát takarja. Minél magasabb ez az érték, annál nehezebb kontrollálni a járművet.

A Kezelés tulajdonság szolgál minden jármű szakértelmet igénylő, vezetéssel kapcsolatos próba célszámául. A legtöbb földi jármű két Kezelés értékkel is rendelkezik; az egyik érték az úton, a másik pedig a terepen való haladásra érvényes.

A földi járművekre akkor mondjuk, hogy a terepen közlekednek, amikor elhagyják a kiépített utat. A terep a négy alap tereptípus (nyílt, normál korlátozott, szűk) alcsoportja. A terepen haladó földi jármű sebessége a felére csökken, kivéve, ha speciális felfüggesztéssel rendelkezik.



SEBESSÉG

A jármű maximális biztonságos sebessége, amellyel huzamosabb ideig képes haladni. Mértékegysége a méter/harci forduló.

A repülőgépek két különböző Sebesség értékkel rendelkeznek; a nagyobb szám a maximális biztonságos sebességet jelzi, a kisebb pedig a jármű átesési sebességét – azt a minimum sebességet, amellyel a repülő még képes a levegőben maradni.

Bizonyos esetekben a jármű képes a Sebesség értékénél gyorsabb haladásra is, de ennek káros következményei lehetnek. A Sebességet maximum 50%-kal lehet túllépni, de járműharc esetén ez megnehezíti a legtöbb próbát (lásd *Járműharc*, 138. oldal).

A jármű Sebességének kilométer/óra-ba való átkonvertálásához szorozd meg az értéket 1,2-vel, ha a mérföld/óraban mért sebességre vagy kíváncsi, akkor pedig 0,75-tel.

GYORSULÁS

A gyorsulás értéke azt mutatja meg, hogy a jármű egy adott időtartamon belül mennyivel tudja megnövelni a sebességét. Ezt a tulajdonságot használjuk a járműharc közbeni menekülésnél és felzárkózásnál. A karakter a megfelelő jármű próba dobásával megnövelheti járműve sebességét. Minden egyes siker a Gyorsulás értékével növeli a Sebességet.

Chazz Yamaha Rapierjével szágulda próbál meglógni az őt üldöző Lone Star zsaruk elől. Sebessége 50 m/f (méter/forduló), de a zsernyákok egyre közelebb érnek. Gyorsítania kell (a Rapier Gyorsulása 10-es). Chazz Motor szakértelme 4-es, ezért a vezetési próba során 4 kockával dob a Rapier 3-as Kezelése ellen. Két sikert ér el, azaz 20-szal (10 x 2) növelheti motorja sebességét. A Rapier így 50-ről 70 m/f-re gyorsul a következő kezdeményezési körben.

Lassulás

A való világ törvényeihez igazodva a tárgyknak tömegüktől és sebességüktől függően időre van szükségük ahhoz, hogy megálljanak. A játékban ezt úgy mutatkozik meg, hogy a jármű biztonságosan képes megállni, amíg az egy harci fordulón belüli lassulás mértéke nem haladja meg a Gyorsulás értéke négyszeresét.

Ha a jármű lassulásának sebessége túllépi ezt a korlátot, a sofőrnek karambol próbát kell dobnia (147. oldal). A próba alapcélszáma a jármű Kezelés értéke. Minden 20 méter után, amivel a jármű túllépi a biztonságos lassulási sebességet, 1-gyel meg kell növelni a célszámot.

Chazz 70 m/f sebességgel szágulda, amikor a játékmester közli vele, hogy az előtte levő híd le van omolva.

Chazznak fékeznie kell. A Rapier biztonságos lassulási sebessége 40m/f (a 4-es Gyorsulás szorozva 10-zel); ha Chazz belül marad a határon, akkor a motor még mindig 30 m/f sebességgel fog haladni, amikor a híd hűlt helyéhez ér.

A hídról való zuhanás sokkal jobban ártana Chazznak, mint egy bukás a motorral, ezért a vadász úgy dönt, mindenáron megállítja a Rapiert. A boruláskor Test próbát kell tennie 5-ös célszám ellen (3 az alapcélszám, melyhez még 2 adódik, mert a motor sebessége a biztonságos lassulási határérték felett van 30 m/f-val).

TEST

A Test a jármű tömegét és a külső behatásokkal szembeni ellenállását jelzi (legyen az fegyvertűz, vagy bukdácsolás a nehéz terepen). A Test tulajdonság használatára vonatkozó szabályokat a 145. oldalon, A *Járművek sérülése* című fejezetben találod.

Test szint és fegyverágak

A jármű Test tulajdonsága a felszerelhető fegyverek mennyiségét is meghatározza. Minden nehéz fegyverág 2, minden könnyű fegyverág 1 Test pontot „fog” el. Egy 3-as Testű jármű például rendelkezhet egy nehéz és egy könnyű, vagy pedig három könnyű fegyverággal (lásd *Járműre szerelhető fegyverek*, 307. oldal).

Sebzéscsökkentés

A járművek a többi célponttal (például az emberekkel) összehasonlítva jóval masszívabbak és ellenállóbbak, ezért minden fegyverrel való támadás energiáját felezik (lefelé kerekítve), a sebzésszintet pedig eggyel csökkentik (kivéve a kifejezetten járművek elleni löszerezellátott fegyverek esetén). Egy Ares Predator lövedéke például normális esetben 9K-t sebez, de egy jármű ellen ebből csak 4E lesz. Az Enyhe sebzésű fegyverek járművek ellen teljesen hatástalanok (lásd *Jármű sérülése fegyverektől*, 149. oldal).

PÁNCÉL

A Páncél tulajdonság azt mutatja meg, hogy a jármű mennyire védett a különféle fegyverek ellen (lásd *Járműharc*, 138. oldal). A járművek páncélzata megerősített páncélzat, ami azt jelenti, hogy teljesen ellenáll az olyan fegyvereknek, melyek energiaszintje (a jármű Teste által módosítva, de a rövidsorozat és sorozat által nem) nem magasabb a Páncél tulajdonságánál. Ha például egy jármű Páncélja 3-as, akkor csak egy 6-osnál nagyobb energiájú fegyver lövedéke képes áthatolni rajta; tehát egy Uzi III-assal (6K) legfeljebb némi szikrát csíholhatsz ki a páncélzatból.

A Páncél szintjét meghaladó energiájú fegyverek esetén a páncélzat a normális ballisztikus vagy ütési páncélzatnak megfelelően csökkenti a támadás erejét. Tehát például egy 3-as Páncél az Ares Predator lövedékének 9K-s energiáját (melyet a Test már lecsökkentett 4E-re), 1E-re redukálja.

A jármű páncélzata nem nyújt védelmet az ütközésből származó károsodások ellen (lásd *Jármű sérülése ütközéstől*, 145. oldal).

NYOM

A Nyom érték azt fejezi ki, mennyire felderíthető a jármű az elektronikus vagy termografikus érzékelők számára, valamint célszámként szolgál a jármű elleni szenzor és rakéta próbákhoz. Azonban nem vonatkozik az olyan célmegjelölő készülékekre, mint a lézeres vagy mikrohullámú céljelölő (például a lézercélzó). Amikor a karakter ilyen eszközzel céloz be a járművet, akkor a normál távolsági harc szabályait kell alkalmazni. Egy ember méretű biológiai létforma Nyom tulajdonsága 6-os.

ROBOTPILOTA

A Robotpilóta tulajdonság jelképezi a jármű ütközésgátló és navigációs rendszerének működését. Az autonavigációs rend-

szer nagy segítséget jelent a pilótának. Apróbb irány- és sebességváltoztatásokat végez az ütközések elkerülése érdekében, illetve be lehet állítani egy bizonyos pálya követésére, de ennél önállóbb cselekedetek elvégzésére, például a jármű fegyverrel való tüzelésre már nem lehet rávenni.

A játékban a jármű Robotpilóta értéke extra kockákat adhat a karakter vezetési próbáihoz, amikor nem harci manőverek elvégzéséről van szó. A robotpilóta rendszer ugyanakkor akadályozza a karaktert járműharc közben (lásd *Jármű tevékenységek*, 141. oldal).

Az 1. szintű robotpilóta a legegyszerűbb radarberendezésből és ultrahangos közelségi érzékelőből áll. Motoroknál komolyabb járművekben nem alkalmazzák. A 2. szintű robotpilóta már önálló navigálásra is képes, és kommunikál a forgalomirányító rendszerekkel. A 3. és 4. szintű robotpilóták GPS rendszerrel (lásd 293. oldal) rendelkeznek, és a megfelelő térképchipek birtokában még úttalan terepen is képesek navigálni. A 4. szintű rendszerekbe ezenkívül saját útvonalak programozhatók.

VEZÉRLÉS

A Vezérlés tulajdonság jelzi a jármű önálló döntéshozó képességét. A magas Vezérléssel rendelkező robotok sokkal összetettebb parancsok megértésére és végrehajtására képesek, mint alacsonyabb szintű társaik (lásd *Parancsok kiadása*, 157. oldal).

A robotok Vezérlés értéke akkor érvényesül, amikor éppen nem irányítja őket a rigó. Ilyen körülmények között a robot Vezérlés tulajdonságát kell használni a pilóta megfelelő szakértelmé helyett.

SENZOR

A Szenzor szint jelzi a jármű célpontfelismerő, célpontazonosító és célzórendszereinek, valamint a rádió navigációs berendezések (GPS) minőségét. Ha a jármű rendelkezik robotpilótával, biztosan van Szenzor tulajdonsága is (0 vagy nagyobb). A Szenzor szint határozza meg a jármű Észlelés próbája (lásd *Szenzor próbák*, 135. oldal) során felhasználható kockák számát. Ezenkívül bizonyos típusú járműre szerelt fegyverek használatakor is adhat kockákat az Ágyúk próbához (lásd *Szenzoros tüzelés*, 152. oldal).

RAKTÉR FAKTOR

A jármű Raktér faktora (RF) azt mutatja meg, mekkora rak-tárhely található benne a csomagok, különféle módosítások vagy egyéb anyagok számára. Egy pontnyi RF egyenlő egy fél méter élhosszúságú kockával (0,125 köbméter).

TEHERBÍRÁS

A Teherbírás azt az áramennyiséget fejezi ki (kilogrammban), amennyit a jármű képes felemelni, elhúzni vagy szállítani. Ez a mennyiség nem foglalja magában az utasok súlyát, kivéve bizonyos különleges esetekben (például szaszakcsok szállítása-kor).

ÜLŐHELY

Az Ülőhely kód a járműben található ülések számát mutatja meg. A kódban található számok sorrendje az ülések elrendezését jelzi. A „2 utas + 2 utas + 2 lehajtható pad például azt jelenti, hogy a jármű első részében két utasülés található, a középsőben is kettő, a hátsóban pedig két (lehajtható) pad (az

egyszerűség kedvéért padnak nevezünk minden olyan ülést, melyet egynél több személyre terveztek).

Utasok helyett az üléseket áruszállításra is fel lehet használni. Az utasülések egyenként 100, a padok pedig 150 kg-ot bírnak el.

BEJÁRATOK

A Bejáratok kód a jármű alaptípusán található be/kijáratok számát és elrendezését mutatja meg. A számok sorrendje jelöli a bejáratok elhelyezkedését. A „2 + 1” Bejárat kód például azt jelenti, hogy két bejárat található a jármű elején illetve tetején, és egy a hátulján vagy alján.

SPECIÁLIS JÁRMŰ TULAJDONSÁGOK

A következő tulajdonságok a jármű valamely tevékenységéhez kötődnek, de nem tartoznak az alaptulajdonságok közé.

ECM/ECCM

Az elektronikus ellenintézkedés (ECM – Electronic countermeasures) rendszerek a távvezérlésű hálózatokat és szenzorokat „támadják” meg oly módon, hogy összezavarják a frekvenciákat, és érthetatlenné torzítják a sugárzott jeleket. A járművek ECM rendszere emellett megnöveli a Nyom tulajdonságot bizonyos Ágyúk próbák ellen, melyek a jármű ellen irányulnak.

Az elektronikus ellen-ellenintézkedés (ECCM – Electronic counter-countermeasures) rendszerek az ECM rendszerek hatását semlegesítik az Ágyúk próbák során. Akár egy robot is használhat valamilyen ECCM rendszert, hogy csökkentse a rá irányított ECM rendszer zavaró hatását (lásd *Szenzorok*, 135. oldal).

Fluxus szint

A Fluxus szint jelzi a jármű rendelkezésére álló nyers energiameennyiséget, amely a távirányító rigódekkel, érzékelők és elektronikus hadviselő rendszerek működtetéséhez szükséges.

Manőver pont

A Manőver pont a járműharcok során használt változó érték. Az adott jármű taktikai pozícióját fejezi ki a harcban résztvevő többi járműhöz képest, és a következő tényezőkhöz alapul: a jármű típusa, jelenlegi sebessége, a terep típusa, valamint a sofőr által dobott nyílt próba (lásd *Manőver pont*, 138. oldal).

A JÁRMŰVEZETÉS PRÓBA

Az egyszerűség kedvéért feltételezzük, hogy a *Shadowrun* karakterei ismerik a legalapvetőbb vezetési műveleteket, például képesek elhajtani a helyi Shuffer Shackbe, vagy fel tudnak reppenni ósdi helikopterükkel egy kis panorámaútra. Azonban amikor a karakter valami nehezebb manőverrel próbálkozik – például száz mérföldes sebességgel bevenni egy hajtűkanyart, vagy átugratni egy Yamaha Rapiert a délutáni csúcsforgalom négyesoros autófolyama felett –, járművezetés próbát kell dobnia, hogy kiderüljön, sikerült-e a művelet, vagy esetleg kudarcot vallott. A járművezetés próba összetett tevékenység (lásd *Járműharc*, 138. oldal).

A járművezetés próbánál a karakter az éppen megfelelő jármű szakértelmét használja. Emellett, mivel minden robotpilóta rendszer tartalmaz ütközésgátló és biztonsági vezetés programokat, a játékos annyi kockát hozzáadhat a próbához,



amennyi a járműve Robotpilóta tulajdonsága (feltéve, hogy a robotpilóta be van kapcsolva, és a jármű nem vesz részt harcban). Amennyiben a jármű rigózásra is alkalmas, a rigó annyi kockával erősítheti a próbát a rigó tartalékából, amennyi az adott járművezetés szakértelmének szintje.

A próba alapcélszáma a jármű Kezelés értékével egyenlő. A végső célszám megállapításához használd a Járművezetés próba módosítók táblázat értékeit.

A JÁRMŰVEZETÉS PRÓBA MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT KIFEJEZÉSEI

Ismeretlen jármű: Ha a karakter olyan típusú jármű irányításával próbálkozik, amelyet csak nagyon ritkán használ, akkor ez a módosító adódik a célszámhoz. A játékmester határozza meg, mely járműtípusok ismeretlenek a karakter számára.

Éles helyzet: Bizonyos szituációk jóval veszélyesebbek a többinél, mint például amikor a karakter tűzharcba kerül, üldözik, túlerővel néz szembe és így tovább. Ez ilyesfajta helyzetek széles skálája miatt a játékmester dönti el, mekkora legyen a módosító (általában +1-től +3-ig).

Ismert típusú, nagy/nagyon nagy jármű: Ha a karakter olyan járművet irányít, amely kategóriájában szokatlanul nehéznek vagy nagyknak minősül, akkor ezt a módosítót kell alkalmazni. A nagy jármű módosítója például akkor használható, amikor a karakter a járművezetés próba során az Autó szakértelmével dob egy furgon vezetések. Ha viszont ugyanezzel a szakértelmmel már egy kamiont akar elnavigálni, akkor a nagyon nagy jármű módosító a helyénvaló. Mindig a játékmester dönti el, hogy a két módosító közül melyiket kell alkalmazni.

Időjárási körülmények: Az eső, hó, erős szél és más időjárási viszonyok szintén kedvezőtlenül befolyásolhatják a körülményeket (rossz körülmények). A hurrikánok, jégesők és zivatarok (főként a légi járművek számára), valamint a viharok által kiváltott viharok pedig szinte lehetetlenné tehetik a járművek irányítását (borzasztó körülmények).

Tereptípus: Ez a módosító azt a tereptípust jelképezi, amelyen a karakter a járművel közlekedik. A következő tereptípusok ismereteseek:

Nyílt terepen az épületek, fák és egyéb jelentősebb tereptárgyak nélküli, sík terepet értjük. Az autópályák például nyílt terepeknek számítanak. A repülő járművek számára a felhőtlen égboltot, hajók számára pedig nyugodt, sima vizet jelent a nyílt terep. **Normál terepen** a szántóföldet, kanyargós utakat, és a javarészt nyitott, de azért néhány akadályt tartalmazó terepet értjük. A repülő járművek számára részben felhős égboltot, a hajók számára enyhén hullámzó vízfelületet jelent a normál terep. **Korlátozott terepen** a külvárosi utcákat, ritkás erdőt, bukkás vidéket értjük. A köd, eső vagy sötétség a normál terepet korlátozottá változtathatja. A repülő járművek számára borult

JÁRMŰVEZETÉS PRÓBA MÓDOSÍTÓK

Helyzet	Célszám módosító
Ismeretlen jármű	+1
Nyugodt körülmények	-1
Éles helyzet	JM dönt
Nagyméretű jármű, ismert típus	+2
Nagyon nagyméretű jármű, ismert típus	+3
Időjárási körülmények	
Rossz	+2
Borzasztó	+4
Tereptípus	
Nyílt	-1
Normál	0
Korlátozott	+1
Szűk	+3
Harc közbeni cselekvés	+2
Vezetés adatjack segítségével (nem rigó)	-1
Rigó vezető	-JIR szintje

égboltot vagy esőt, a hajók számára erősen hullámzó vizet jelent a korlátozott terep. Szűk terepen a városi síkatorokat, alig járható vidéket és sűrű erdőt értjük. A homály, illetve a vakító vagy gyenge fény a korlátozott terepet szűk tereppé változtathatja. A repülő járművek és hajók számára erős szellőzéseket, viharos időt jelent a szűk terep.

Harc közbeni cselekvés:

Ezt a módosítót akkor kell alkalmazni, amikor a karakter valamilyen standard járműves tevékenységet kísérel meg (például landol egy légi járművel, új irányba áll az autóval stb.) fegyvertűz alatt. Egy sikeres járművezetési

próba még nem garantálja, hogy a jármű megússza a golyózáport a tevékenység végrehajtása közben. Ráadásul a járművezetés próbához adott rigó tartalék kockák nem használhatók fel a sérülési ellenpróba. Ez a módosító nem él, ha a jármű éppen harci tevékenységet végez (lásd 141. oldal).

Adatjackkal vezetett nem-rigó karakter: Ez a módosító az adatjack segítségével, járműirányító rendszer nélkül vezetett karakter esetében alkalmazandó. Akkor is ezt kell használni, ha egy rigó olyan járművet vezet, amely nincs ellátva rigócsatlakozóval. Amennyiben a jármű nem rigózható, a próbák során nem vehetők igénybe a rigó tartalék kockái.

Rigó vezető: Ez a módosító csak akkor használható, ha a karakter rendelkezik járműirányító rendszer beültetéssel, a jármű pedig fel van készítve rigóvezérlésre. Ebben az esetben a JIR szintjével csökkenthető a célszám. Ha a rigó harci helyzetben irányítja a járművet, akkor a célszám a JIR szintjének kétszeresével csökkenthető.

Whiz Kid egy 1. szintű járműirányító rendszerrel felszerelt rigó. 4-es Helikopterek szakértelemmel és 6-os Ares Dragon specializációval rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy egy Ares Dragon – manuálisan, becsatlakozva, és távirányítással egyaránt – 6-os szakértelem szinttel képes irányítani.

Amikor Whiz Kid Ares Dragon helikopterét (Kezelés 5, Robotpilóta 3) egy heves szellőkés megbillenti, a rigó úgy dönt, gyorsan leszáll a földre, mielőtt még rosszabbra fordulna az időjárás. A körülményeket figyelembe véve a játékmester úgy határoz, hogy a landoláshoz Whiz Kidnek próbát kell dobnia.

A próba célszámának megállapítása a következőképpen történik:

Alapcélszám = a jármű Kezelés szintje	5
Nagy jármű (az Ares Dragon elég nagy)	+2
Rossz körülmények (a szellőkés)	+2
Rigó pilóta (JIR szintje: 1)	-1
Végső célszám	8

Whiz Kid 9 kockával dobja a próbát (6 a specializációból, 3 pedig a Dragon robotpilótája miatt). Az eredmény 1, 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 és 6. A 6-osokat újradozva az eredmény 7, 8 és 11. Két sikerével Whiz Kid biztonságosan leteszi a Dragon.

SENZOROK

A rigó főként – vagy inkább kizárólag – a szenzorokon keresztül érzékeli a járműve falain túli világot. A karakter ezeken az érzékelőkön keresztül lát, hall és érez; segítségükkel képes a járművet körülvevő tér egyes elemeit azonosítani, a járdán sétáló gyalogostól kezdve a járórozó biztonsági őron keresztül az utcán szirénázva végigszárguldo rendőrségi kocsiig. A szenzorok használatával a rigó már kilométerekről képes azonosítani és megírni a célpontját, egyszerre megfigyelés alatt tartani két különböző helyet, vagy chipre venni egy rosszban sántikáló céges ügynököt.

A RENDSZER ELEMEI ÉS A SENZOROK SZINTJE

Az érzékelő rendszerek számos elemből állnak, a jármű általános Szenzor szintjétől függően. A 0. szintű szenzorok távolságmérőket, valamint ultrahangos és lézeres közelségi detektorokat tartalmaznak. Az 1. szintű szenzorok ezenkívül videokamerákkal (nem trideo!), radarokkal, nyomfelismerő szoftverrel, valamint fényerősítő, nagyító érzékelőkkel is fel vannak szerelve. A 2., 3. és 4. szintű szenzorok infravörös érzékelőket is tartalmaznak. Az 5. vagy magasabb szintű szenzorok az előbb felsoroltakon kívül felvillanásvédelemmel is el vannak látva.

Minden szenzor a szintjének 50-szeresével egyenértékű nagyításra képes.

Képtávitel

Az 1. vagy magasabb szintű szenzorok mindegyike képes az audiovizuális adatok továbbítására és tárolására. Az adatok tárolhatók adatfájlokként (amihez szükség van egy fedélzeti számítógépre, elegendő memóriával), vagy továbbíthatók egy távoli állomásnak (távírányítással üzemeltethető kapcsolat szükséges). A járművek fedélzeti számítógépeit és videofelvétőt össze kell kapcsolni a rendszerrel, hogy képesek legyenek együttműködni az érzékelőkkel, és a jármű központi energiaforrását használhassák.

Az audio/video felvételek percenként 2 megapulnyi memóriát használnak fel, míg a csak audio, vagy csak video adatok 1 megapulnyit. A felvételek a Szenzor szint hússzorosára nagyíthatók minőségromlás nélkül. Az érzékelőrendszerek sosem trideoképeket, hanem csak kétdimenziós videofelvételeket továbbítanak.

Ász, az árnyakban szaglászó riporter felbérelt egy rigót, hogy a nagy sztori reményében tartsa megfigyelés alatt Mr. Bigget, a korrupt politikust. Ász rigója egy roto-robotot használ, amely 2. szintű szenzorokkal van felszerelve, valamint rendelkezik egy fedélzeti, palmtop-méretű miniszámítógéppel. A robot egy szálloda ablakán keresztül figyeli célpontját.

Ász audio- és videofelvételeket is szeretne, a számítógép pedig 150 Mp memóriával rendelkezik. Minden percnyi felvétel 2 Mp memóriát használ fel, így a számítógép háttértárolójára 75 percnyi anyag fér.

Ász néhány órával később találkozik a rigóval, hogy átvegye tőle az anyagot. Miközben a felvételt nézi, Ásznak feltűnik egy apró tárgy Mr. Bigg öltözőszekrényén. Kinyitja a felvételt. A maximum nagyítás, amit Ász el tud érni anélkül, hogy a kép nézhetetlenné silányulna, hússzoros.

Ha Ász a rigó mellett tartózkodott volna a megfigyelés alatt, és már ott felfedezi a gyanús tárgyat, a rigó felhasználhatta volna az érzékelők 50-szeres nagyítását. Ász így felfedezte volna az 500.000¥-es kenőpénzt Mr. Bigg kártyaleolvasóján – ami azt bizonyítja, hogy csak azok a riporterek csípi el a nagy sztorikat, akik maguk is tevékenyen részt vesznek a munkában.

Aktív és passzív érzékelők

Az érzékelő rendszerek állhatnak aktív és passzív komponensekből. A rigó által használt komponens típusa határozza meg, milyen Szenzor próbát kell dobnia a rigónak, amikor a közvetlen környezetére kíváncsi (lásd alább).

A passzív érzékelő rendszerint nagyon jól használható kép- és mintafelismerésre, de csak korlátozott hatókörzettel rendelkezik (120-180 fok). A passzív érzékelők hatékonysága nagyban függ a rigó figyelmétől is. Az aktív érzékelők sokkal hatékonyabban képesek felderíteni az objektumokat, és 360 fokban látótérrel rendelkeznek. Az infravörös érzékelők mindkét módon működtethetők (a játékos választásától és a játékmesster döntésétől függően).

Passzív komponensek: megfigyelő eszközök; videokamerák; infravörös érzékelők; minőségjavító kiegészítők (például fényerősítés, nagyítás, zajszűrés); védelmi intézkedések (például hang- és felvillanásvédő).

Aktív komponensek: Távolságmérők, közelségi detektorok, radar- és hőérzékelő rendszerek.

SENZOR PRÓBÁK

Annak kiderítéséhez, hogy a rigónak sikerült-e az érzékelők hatósugarán belül észlelnie egy járművet vagy objektumot, az irányító játékosnak Szenzor próbát kell dobnia (az érzékelők hatótávolságának kiderítéséhez lásd A szenzorok és rigódekkek hatótávolsága, 136. oldal). A felhasználható kockák számát a szituáció és az érzékelő típusa – aktív vagy passzív – határozza meg.

A rigó akkor dob passzív Szenzor próbát, amikor kép, vagy lenyomat alapján próbál megtalálni valamit. Passzív Szenzor próbára van szükség, amikor például a rigó a videorendszert használva jön rá, hogy az autóhoz közeledő személy a barátja, amikor a mikrofonokon keresztül hallgatja az odalent nyüzsgő patkányokat, vagy amikor észreveszi, hogy az őt üldöző autó ugyanaz, amelyik elütötte a haverját. A passzív Szenzor próbánál a rigó annyi kockával dob, amennyi az Intelligenciája (akár csak egy szokványos Észlelés próbánál), és a célszámmal hozzá kell adnia a megfelelő módosítókat (lásd Észlelés, 231. oldal, Vadászat az árnyakban c. fejezet).

Aktív Szenzor próba szükséges annak megállapításához, hogy a jármű aktív érzékelői észlelték-e a közelben valamilyen járművet vagy objektumot. Egy aktív Szenzor próba például figyelmeztetheti a rigót egy helikopteres csapásmérő erő közeledtére, a járművet hátulról becserkészni kívánó vendigóra, vagy arra, hogy a valamivel hátrébb haladó járműnek ugyanolyan a „lenyomata”, mint annak, amelyik már korábban is követte őt. Az aktív Szenzor próbát annyi kockával kell dobni,

SZENZOR PRÓBA MÓDOSÍTÓK

Helyzet	Célszám módosító
ECM használatban	Változó (lásd <i>Elektronikus ellenintézkedések</i> , 138. oldal)
ECCM használatban	Változó (lásd <i>Elektronikus ellenintézkedések</i> , 138. oldal)
Közvetlen látótávolság	-2
Városi környezet	+1
Köd/füst/csapadék	+1
Korlátozott terület	+1
Szellem rejtése alatt	+ Erő
Szűk terület	+2
Az érzékelő jármű sérült	+ Sebzés módosító
Varázslat által rejtve	Változó (lásd varázslat leírása)

SZENZOR PRÓBÁK EREDMÉNYE

Sikerek száma	Eredmény
0	Nincs kapcsolat. A szenzorok nem érzékelik a célpontot.
1	Gyenge kapcsolat. A szenzorok érzékelik a célpont objektumot, meghatározzák a távolságát, haladási irányát és sebességét. Ezenkívül azonosítják a típusát (épület, légi jármű, földi jármű, biológiai létforma stb.), de a részletek megállapítására már képtelenek.
2	Általános kapcsolat. A szenzorok részletesebb információkat közölnek a célpontról (radartányér, helikopter, légpárnás, sárkány stb.).
3	Határozott kapcsolat. A szenzorok egészen pontos információkat szolgáltatnak a célpontról (XQ-137 légi keresőradar, Hughes WQ-2 Stallion helikopter, Chrysler-Nissan G12A, tollaskigyó stb.).
4+	A szenzorok olyan részleteket is felderítenek, amelyek alapján a célpont megkülönböztethető más, hasonló típusoktól.

amennyi a jármű Szenzor szintje, a célszám pedig az érzékelni kívánt objektum Nyom tulajdonsága. A módosítókat a Szenzor próba módosítók táblázatban találod meg.

A robotok is tehetnek aktív és passzív Szenzor próbákat. Passzív próba esetén a robot Vezérlés tulajdonságát kell használni a rigó Intelligenciája helyett. Aktív próba esetén a robotok használhatják saját Szenzor szintjüket.

Mindig a játékmester dönti el, mikor van szükség aktív, illetve passzív Szenzor próbára. A sikerek száma határozza meg, milyen eredményt hozott a próba, a Szenzor próbák eredménye táblázatban leírtak szerint.

Szenzor próbák módosítói táblázat magyarázata:

Közvetlen látótávolság: Ezt a módosítót kell alkalmazni, ha a jármű érzékelői és a célpont között semmilyen akadály nincs.

Városi környezet: A módosító akkor használható, ha az érzékelő vagy a célpont beépített városi környezetben helyezkedik el. A módosító jelképezi a zajszintet, a hő- és elektromágneses torzítást, melyek gátolhatják a szenzorok pontos működését.

Köd/füst/csapadék: A természetes köd, füst, vagy csapadék jelenléte megnehezíti a célpont objektum felfedezését.

Korlátozott terület: Ha az érzékelő jármű vagy a célpont ilyen területen halad át, az észlelés jóval nehezebbé válik.

Szellem rejtése alatt: Ha egy természetű szellem Elrejtés képességét használja a célponton, a Szenzor próba célszáma a szellem erejével növekszik.

Szűk terület: Ez a módosító lép érvénybe, ha az érzékelő jármű vagy a célpont ilyen területen halad. A módosító azt jelképezi, hogy a szilárd objektumok leárnyékolják a műszereket.

Az érzékelő jármű sérült: Ezt a módosítót akkor kell alkalmazni, ha a szenzorjait használó jármű megsérült. A módosító megegyezik a jármű jelenlegi sebesülés módosítójával, a *Jármű sérülés módosítók* táblázat értékeinek megfelelően (147. oldal).

Varázslat által rejtve: Bizonyos fizikai illúzió varázslatok (Fejlesztett látathatatlanság, Trid-káprázat stb.) hatásának semlegesítéséhez ellenpróbára van szükség. A részleteket a varázslatok leírásánál olvashatod el (lásd *Mágia*, 158. oldal).

A SZENZOROK ÉS RIGÓDEKKEK HATÓTÁVOLSÁGA

A fegyverek tüzelési távolságától eltérően, amely egyenes vonalban mérhető le, a szenzorok és rigódekkek hatótávolsága inkább a radarokéhoz hasonló. 360 fokos területet fednek le,

melynek középpontjában az érzékelő vagy a dekk található.

Az érzékelők és távirányító dekek hatótávolsága a rendszer adójának leadott teljesítményétől függ. Minél nagyobb az adó energiája, annál nagyobb a rendszer hatótávolsága. Ugyanakkor azonban a nagyobb energialeadás jobban észlelhető elektronikus nyomokat hagy maga után, ezáltal könnyebben felderíthetővé téve a deket vagy érzékelőrendszert.

A jármű érzékelőrendszerének vagy a rigódekkeknek az energialeadása a rendszer Fluxus szintjétől függ.

FLUXUS SZINT

Eszköz	Fluxus szint
Távirányító rigódekek	2
Szenzorok és ECM	Eszköz szintje x 1,5 (felfelé kerekítve)
Egyéb elektronikus jeltovábbítók (például rádiók)	Eszköz szintje
Kiberverek	0



A Fluxus szint

A Fluxus szint (az elektromágneses energiaáramlás rövidítése) mutatja meg kommunikációs felszerelések, a távirányító hálózat, az érzékelőrendszerek, a zavarók és az ECM leadott teljesítményét. A Fluxus szint táblázatban írtuk le a legtöbb elektronikus berendezés Fluxus szintjét. A Fluxus szint csökkenthető vagy növelhető, így növelve meg az adó jelének erősségét, vagy csökkentve felderíthetőségét.

A Fluxus szint megváltoztatása

Minden elektromos eszköz képes üzemelni a standard szintjénél alacsonyabb Fluxus szinten is (egészen 0-ig lemehet ez az érték). A Fluxus szint standard érték fölé növeléséhez azonban már külső módosítók szükségesek.

A járműhöz elektronikus csatolón keresztül kapcsolódó berendezések Fluxus szintjük megnöveléséhez képesek extra elektromos energiát kivonni a jármű hajtóművéből. Ily módon maximum annyi ponttal lehet megnövelni a Fluxus szintet, amennyi a jármű Test tulajdonságának a fele (lefelé kerekítve). A jármű hajtóműve egyszerre több eszközt is tuningolhat, de a megnövelt Fluxus pontok összesen nem haladhatják meg a jármű Test tulajdonságának értékét.

Josie Cruise előszeretettel használja Rough Rider nevű furgonját parancsnoki központként. A jármű fel van szerelve egy távirányító dekkal (Fluxus 2), egy rádióval (Fluxus 3), egy érzékelőrendszerrel (Fluxus 8), valamint egy ECM-mel (Fluxus 2).

A furgon Test tulajdonsága 4-es, így egyszerre maximum 4 Fluxus ponttal tudja növelni a rendszerek teljesítményét, illetve egy rendszerét maximum 2-vel. Josie például 2 ponttal növelhetné a rigódeket, illetve 1-1 ponttal a furgon érzékelőrendszerét és ECM-jét. Azonban már nem lenne képes 2 pontot növelni mind a négy rendszeren.

Fluxus szint és hatótávolság

Az elektromos jeladók (kommunikációs felszerelések, távirányító eszközök, érzékelők, ECM) hatótávolsága az adó Fluxus szintjétől függ, a Fluxus és hatótávolság táblázatnak megfelelően.

Helyzettől függő távolsági módosítók

Időlegesen a külső körülmények is növelhetik vagy csökkenthetik a Fluxus szinttől függő hatótávolságot. A Távolsági módosítók táblázatban szereplő értékeket az effektív hatótáv kiszámítása előtt kell hozzáadni a Fluxus szinthez. A módosított Fluxus szint meghatározása után az eredményt nem a legközelebbi egész értékig, hanem a legközelebbi félíg kell lefelé kerekíteni.

FLUXUS ÉS HATÓTÁVOLSÁG

Fluxus szint	Távolság
0	250 méter
1	1 km
2	2 km
3	4 km
4	6 km
5	9 km
6	12 km
7	16 km
8	20 km
9	25 km
10+	(2 x Fluxus) + 10 km

TÁVOLSÁGI MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT MAGYARÁZATA

Magas terep: Minden olyan helyzetre vonatkozik, amikor az adó és a vevő (vagy célpont) között nincs semmiféle akadály. Rendszerint repülő járművek esetén alkalmazzuk, vagy akkor, ha egy földi telepítésű adót valamilyen magaslaton, például egy hegyen, vagy felhőkarcoló tetején helyeznek el.

ECCM használatban: Az elektronikus ellen-ellenintézkedések az ECM rendszerek hatását hivatottak semlegesíteni; kiszűrjük az elektronikus szemetet, és a megfelelő mértékben felerősítik a jelet. Mivel az ECCM az adótól vonja el az energiát, a módosított Fluxus szint kiszámolásakor csak az ECCM

szintjének felét kell venni.

Elektromos viharról beszélünk, amikor a berendezés működésének helyén érezhető a villámcsapások vagy napkitörések hatása.

A **Kódolás** módosítója csak a kódolt jeleket sugárzó rádiókra és távirányító dekkre vonatkozik. Ilyen esetben csökkentsd fél ponttal az eszköz Fluxus szintjét.

Párás levegő: a módosítót a különösen forró, páradús napokon lehet alkalmazni, valamint átlagon felüli szmogkoncentráció esetén (például Los Angelesben). A módosító nem adódik össze az elektromos vihar módosítójával.

Városi környezetről beszélünk, amikor az adót sűrűn beépített területen működtetik (például belvárosi övezetben, iparterelepen, vagy az agglomeráció bármelyik nagyobb nem-lakó övezetében). Ezt a módosítót kell alkalmazni abban az esetben is, ha az adó 1 kilométeres körzetében nagyfeszültségű vezetékek találhatók.

Josie Cruise egy CyberSpace Dalmatian felderítő robotot használ a hosszú távú szimatoláshoz. A robotot egy 4. szintű jelerősítővel (Fluxus 6, 12 km hatótáv) felszerelt rigódeken keresztül irányítja egy tizennégy emeletes parkolóház tetejéről. Josie dekkjében egy titkosító áramkör is található, valamint egy 3 szintű ECCM (a célpontja kimondottan ruhelli az alkalmatlan kíváncsiságokat).

A hatótávolság megállapításához szükséges effektív Fluxus szint kiszámolása a következőképpen történik.

Dekk Fluxus szintje	6
Magas terep	+4
Kódolás	-0,5
ECCM	-1,5
Effektív Fluxus szint	8

Az effektív Fluxus szint plusz 8 kilométeres hatótávolságot biztosít a Dalmatian számára, így megnövelve azt 20 km-re (lásd Fluxus és hatótávolság táblázat).

TÁVOLSÁGI MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
Magas terep	+4
ECCM használatban	- az adó szintje/2
Elektromos vihar	-2
Kódolás	-0,5
Párás levegő	-0,5
Városi környezet	-1

ELEKTRONIKUS ELLENINTÉZKEDÉSEK (ECM)

Az ECM rendszerek egy elektromágneses zajmezőt képeznek, amely összezavarja a rádiók és érzékelők elektromos hullámsávjait. A játék szabályaira lefordítva ez annyit jelent, hogy a berendezés megnehezíti az ECM-mel ellátott jármű becélzását és befogását. Azonban az ECM nem képes megakadályozni, hogy egyes karakterek közvetlenül tűz alá vegyék a járművet.

Az ECM hatékonyságának meghatározásához a két járművet irányító karakter ellenpróbát dob. A zavarást végző karakter a járműve ECM rendszerének Fluxus szintjével megegyező számú kockával dob; a próba célszáma a másik jármű Szenzor szintje. A célpont járművet irányító karakter annyi kockával dob, amennyi jármű szenzorjainak Fluxus szintje; a célszám a másik jármű ECM szintje.

Ha a célpont karakter nyeri a próbát, a zavarás hatástalan, és a játékos elvégezheti a Szenzor próbát. Ha a zavarást végző karakter nyer, járműve Nyom tulajdonsága annyival megnő, ahány sikerrel többet dobott, mint ellenfele.

Mivel az ECM próba kizárólag az elektronikus eszközök működésében merül ki, nem követel meg semmiféle tevékenységet a karakterektől, ezért a harci fordulón kívül is elvégezhető. Az ECM és ECCM be- illetve kikapcsolása egyszerű tevékenység.

Ha többen is használnak ECM-et egyetlen jármű ellen, csak a legnagyobb dobás eredményét kell figyelembe venni; a hatás nem összeadódó. Ha egyetlen zavaróegységet használnak több jármű ellen, csak egy ECM próbát kell dobni, és a sikerek számát külön-külön mérd össze a célpont járművek Szenzor szintjével.

A rigók használhatnak elektronikus ellen-ellenintézkedéseket (ECCM) az ECM zavarásának semlegesítésére. Ehhez a két játékosnak kettős próbát kell dobnia (az ECM szintje az ECCM szintje ellen). Az ECCM-et használó karakter minden tiszta sikere egy sikert semlegesít az ECM-et használó karakternél az ez utáni ECM ellenpróba során.

M. C. Jammer egy fegyverrakományt próbál átcsempezni a határon. A határ közelében bekapcsolja v-madara (Nyom 4) ECM rendszerét (3. szint, Fluxus 10), mert egy Federated Boeing Eagle (Szenzor 8, Fluxus 8) közeledik hozzá.

Jammer 10 kockával dob (a v-madár Fluxus szintje) 8-as célszám ellen (az Eagle Szenzor szintje), és 4 sikert ér el. A játékmester 8 kockával dob (az Eagle Fluxus szintje) 3-as célszám ellen (a v-madár ECM szintje), és 2 sikert ér el. Jammer nyert: a v-madár Nyom tulajdonsága kettővel megnőtt, azaz 4-ről 6-ra változott.

Válaszképpen a járművét beborító zavarásfelhőre, az Eagle pilótája bekapcsolja ECCM berendezését (4. szint), hogy semlegesítse az ECM hatását. A játékmester 4 kockával dob (az Eagle ECCM szintje) 3-as célszám ellen (Jammer ECM szintje). Jammer játékos a ugyanakkor 3 kockával dob (az ECM szintje) 4-es célszám (az Eagle ECCM szintje) ellen. A játékmester ezúttal három sikert ér el, míg Jammer csak kettőt. Az Eagle ECCM rendszere nyert. Az egy tiszta siker megszünteti Jammer ECM próbájának egyik sikerét, 5-ösre csökkentve a rigó járművének Nyom szintjét.

JÁRMŰHARC

A Shadowrun járműharc rendszerét nem arra terveztük, hogy pontosan, részletesen szimulálja a járművekkel vívott harcot. A szabályokat inkább útmutatónak szánjuk ahhoz, hogy viszonylag simán és egyszerűen le lehessen bonyolítani a járművek közötti összecsapást, és ugyanakkor az egyes karakterek cselekedeteit is.

Ez a fejezet fekteti le a járművekkel vívott harc rendszerének alapjait. Szabályokat közlünk a járműveket ért sérülések (származzanak azok akár fegyverektől, karamboltól vagy más objektumokkal való ütközéstől) szimulálásához, valamint ismertetjük a járművekre szerelt fegyverekkel való tüzelés és a járműharc közbeni mágiahasználat szabályait. (A robotokra vonatkozó szabályokat a 153. oldalon találod).

A MANŐVER PONT

A járműharc rendszerének sarokköve a Manőver pont. Ez az érték mutatja meg a harcban résztvevő jármű relatív taktikai előnyét, és ezt használjuk szinte minden harci manőver szimulálására. A karakter a járművel végrehajtott harci manővereire rendszerint a jármű éppen aktuális Manőver pontja alapján kap negatív vagy pozitív módosítókat. A Manőver pontok egyedi felhasználását az egyes harci manőverek leírásánál találod meg.

A Manőver pontot négy összetevő határozza meg: a Jármű pontok, a Terep pontok, a Sebesség pontok és a Vezető pontok. Ezek a komponensek – és maga a Manőver pont is – minden harci fordulóban változnak, így szimulálva a harc folyamatosan változó körülményeit. Az előzetes megegyezéstől függően a játékmester, vagy maguk a játékosok is figyelhetik és jegyezhetik ezeket az értékeket.

Ha egy gyalogos és egy jármű a két résztvevő fél, akkor a gyalogos Manőver pontja megegyezik a Gyorsaság tulajdonságával.

A Manőver pont meghatározása

A Manőver pont kiszámolásához össze kell adni a Jármű pontokat, a Terep pontokat, a Sebesség pontokat, valamint a Vezető pontokat az adott harci fordulóban. A forduló végéig ezt az értéket kell használni. A következő harci forduló elején a négy komponens és a Manőver pont értékét újra kell számolni.

Jármű pontok: Ez az érték lehet pozitív vagy negatív, a karakter által irányított jármű típusától függően. A Jármű pontok táblázatban feltüntetettük a különféle járművekhez tartozó értékeket.

Terep pontok: A Terep pontok csökkentik a jármű Manőver pontját. A négyféle tereptípushoz tartozó értékeket a Terep pontok táblázatban olvashatod.

Sebesség pontok: A jármű Sebesség pontjának meghatározásához oszd el a jármű sebességét 10-zel (lefelé kerekítve).

Vezető pontok: A játékos az érvényes jármű szakértelmét használva, nyílt próbával határozhatja meg Vezető pontjait. Annyi pontot kap, amennyi a próba során dobott legmagasabb érték (lásd Nyílt próbák, 39. oldal).

A JÁRMŰHARC MENETE

A járműharcot a következő lépések szerint kell lebonyolítani:

1. A járművek kezdeti távolságának és sebességének meghatározása (csak az első harci fordulóban).
2. A járművek Jármű, Terep és Sebesség pontjának kiszámolása

PRESCOTT



3. A rigó tartalék kockáinak szétosztása.
4. A Vezető pontok kiszámolása, majd a harci forduló folyamán érvényes végső Manőver pont meghatározása.
5. A kezdeményezés meghatározása.
6. A karakterek tevékenységei, és azok eredményének meghatározása.
7. A sebességben, terepben, vagy távolságban bekövetkezett változások meghatározása.
8. Új harci forduló kezdete.

1. A járművek kezdeti távolságának és sebességének meghatározása (csak az első harci fordulóban).

A járműharc megkezdése előtt a játékmester meghatározza az NJK-k járműveinek sebességét, valamint az egyes járművek közötti távolságot. A várakozó vagy parkoló járművek kezdeti sebessége 0. A játékosok eldönthetik járművük kezdeti sebességét, kivéve az ájult vagy magatehetetlen karakterek esetében, ahol a játékmesteré a döntés joga.

Minden sofőr, utas és gyalogos tartalékai felfrissülnek, a standard harci forduló szabályainak megfelelően (lásd *Harc*, 100. oldal).

2. A járművek Jármű, Terep és Sebesség pontjának kiszámolása

A pontértékek meghatározása után a három pontérték alapján minden járműnek ki lehet számolni egy előzetes Manőver pontot.

3. A rigó tartalék kockáinak szétosztása.

Minden játékos kockákat adhat a rigó tartalékából a nyílt próbához, amely eldönti, hány Vezető pontjuk lesz a fordulóban. Az ide osztott kockák a forduló során más célra már nem használhatók fel, de a forduló végén ugyanúgy felfrissülnek. A maradék rigó tartalék kockák a forduló folyamán felhasználhatók a járművezetés próbákhoz.

4. A Vezető pontok kiszámolása, majd a harci forduló folyamán érvényes végső Manőver pont meghatározása.

Minden játékos nyílt próba segítségével kiszámolja járművének Vezető pontjait. Az NJK-k számára a játékmester végzi el a próbát. Add hozzá a Vezető pontokat a második lépésben kiszámolt részleges Manőver ponthoz. A végeredményként kapott érték lesz a járművek végleges Manőver pontja.

5. A kezdeményezés meghatározása.

Minden játékos kezdeményezést dob a karakterének, akár sofőrrel, akár utasról, akár gyalogosról legyen szó.

JÁRMŰ PONTOK

Jármű típusa	Jármű pontok
Személyautó/kisteherautó	0
Vadászgép	+20
Kamion	-5
Helikopter	+5
Légpárnás	+2
HSCT/Szuborbitális gép	-15
Nagy repülőgép	-5
ARM/v-madár	+10
Limuzin/könnyű kamion/furgon	-3
Légihajó/zeppelin	-10
Motorbicikli	+5
Versenymotorcsónak	+5
Fél-ballisztikus	-25
Kis repülőgép	0
Kis motoros hajó	0
Sportautó	+3
Lánc talpas	-3
Utánfutó	-7
Vonat/Egysínű vasút	-10
Ultrakönnyű légi jármű	+10
Jacht	-10

TEREP PONTOK

Terep	Terep pontok
Nyílt	0
Normál	-2
Korlátozott	-4
Szűk	-10

A járműirányító rendszerből származó Reakció és kezdeményezés bónuszok csak akkor számítanak, ha a karakter be van csatlakozva egy rigó-vezérléssel felszerelt járműbe. A gyorsított és huzalozott reflexekből származó plusz kockák, valamint az adeptusok tulajdonságnövelés képességei a sofőröknél NEM számítanak, amikor a kezdeményezés kiszámolásáról van szó. Azonban az adatjackkal rendelkező, és adatjack kapcsolattal felszerelt járművet vezető karakterek +1-et adhatnak a Reakciójukhoz.

Az utasoknak várniuk kell a tevékenységükkel a sofőr első kezdeményezési köréig (lásd, *Az utasok tevékenységei járműharc közben*, 145. oldal).

6. A karakterek tevékenységei, és azok eredményének meghatározása.

Minden karakter (sofőrök, utasok és gyalogosok) tevékenykedik. A tevékenységek sorrendje a kezdeményezésüktől függ, a standard harci szabályok szerint (lásd *Harc*, 100. oldal).

Határozd meg a tevékenységek következményeit.

7. A sebességben, terepben, vagy távolságban bekövetkezett változások meghatározása.

Miután minden tevékenység lezajlott, a játékmester a harc közbeni cselekmények alapján eldönti, melyik járműnek mennyivel változott a se-

bessége. Ha szükséges, az új sebesség alapján azt is kiszámolja, mennyivel változott a járművek közötti távolság.

Ezután megvizsgálja, hogy a harci forduló alatt valamelyik jármű nem került-e át egy másfajta tereptípusra. Ha igen, akkor az új körben már ez a módosító is számítani fog.

8. Új harci forduló kezdete.

Elkezdődik az új forduló. A távolságok és a sebességek már meg lettek határozva, ezért a 2. lépéstől folytasd tovább. A rigó tartalék felfrissül.

Rigó X megpróbál kereket oldani az őt üldöző két Lone Star cirkáló elől. A fogócska kezdetén Rigger X Mach 6 nevű gépe (egy felturbózott Westwind 2000) 250 métert tesz meg harci fordulónként, míg az üldözők 275-öt, és már csak néhány háztömbnyire vannak tőle. X és üldözői végigszárguldanak a Central Avenue-n, egy ötsávos városi utcán. A forgalom szerencsére meglehetősen gyér.

A kezdeti sebesség és távolság már adott, így a következő lépésben Rigó X játékos és a játékmester meghatározzák a Jármű, Terep és Sebesség pontokat minden jármű számára. A számolás a következőképpen zajlik:



Mach 6	
Sportautó	+3 Jármű pont
Normál terep	-2 Terep pont
250m/forduló	25 Sebesség pont

Részleges Manőver pont 26

Lone Star cirkálók	
Személygépkocsi	0 Jármű pont
Normál terep	-2 Terep pont
275m/forduló	27 Sebesség pont

Részleges Manőver pont 25

A rigó tartalék kockáinak szétosztása következik. Rigó X úgy dönt, 7 kockányi tartalékából 4-et rak félre Vezető próbára. Így csupán 3 kockája marad a harci forduló során az egyéb tevékenységekre. A Lone Star cirkálókat vezető zsaruk nem rigók, tehát nincs is rigó tartalékuk. Viszont pizskosul jó sofőrök (Autó 5).

A játékos és a játékmester nyílt próbát dobnak, hogy meghatározzák karaktereik Vezető pontjainak számát. Rigó X Autó szakértelme 5-ös, és 4 tartalék kockát használ fel a próbához, ezért összesen 9 kockával dobhat. Az eredmény 1, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 5 és 6. A 6-os újradozása után az eredmény 5, azaz a legnagyobb dobása 11 lesz. Rigó X tehát 11 Vezető pontot kap.

A játékmester is nyílt próbát dob a két zsarunak, 5-ös autó szakértelmmel mindkét járműre. Az első (Cirkáló#1) eredménye 2, 3, 5, 6 és 6. A két 6-ost újradozva 1 és 2 jön ki, azaz a végeredmény 2, 3, 5, 7, és 8. A Cirkáló#1 sofőrjének tehát 8 Vezető pontja van.

A Cirkáló#2 nyílt próbájánál a játékmester 3-at, 4-et, 5-öt, 6-ot és 6-ot dob. A 6-osokat újradozva 4 és 6 jön ki eredményül. A 6-os újabb dobására 3 következik, azaz a legmagasabb dobás 15 lesz. A Cirkáló#2 sofőrje tehát 15 Vezető pontot kap.

A játékos és a játékmester hozzáadja a Vezető pontokat karakterük részleges Manőver pontjához. A Manőver pontok erre a harci fordulóra a következőképpen alakulnak:

Karakter	Manőver pont
Rigó X	11 + 26 = 37
Cirkáló#1	8 + 25 = 33
Cirkáló#2	15 + 25 = 40

És ettől a ponttól kezdve már minden játékos karakter résztvevővé válik – beleértve Rigó X utasait, és a járőrökben ülő, pusztát szorongató zsarukat is. A kezdeményezés dobások után megkezdődik a standard harci forduló.

JÁRMŰ TEVÉKENYSÉGEK

A karakterek szokásos tevékenységei mellett (lásd Tevékenységek bejelentése, 104. oldal), mint például egy kiberver aktiválása, megfigyelés, nem-harci járművezetés próba stb., a járművek vezetői a következő tevékenységeket végezhetik (mindegyik összetett tevékenységnek minősül):

- **Gyorsítás/lassítás:** A karakter megváltoztathatja járműve sebességét, hogy közelebb kerüljön egy másik járműhöz, vagy eltávolodjon tőle.

- **Pozicionálás:** A karakter megpróbál előnyösebb taktikai pozícióba kerülni a harchoz.

- **Ütközés:** A karakter megpróbál nekimenni a másik járműnek.

- **Rejtőzés:** A karakter megpróbálja megszakítani a kontaktust a másik járművel, vagy megpróbál elrejtőzni előle.

- **Nem-vezetői tevékenységek végrehajtása:** A nem-vezetői tevékenységekhez tartozik például a saját fegyver használata, a fedélzeti elektronika használata, kiberver aktiválása stb.

Gyorsítás/lassítás

A gyorsítás és a lassítás egymással szoros kapcsolatban álló tevékenységek. A karakter mindkét esetben megpróbálja megváltoztatni a jármű sebességét. Bármelyikkel is próbálkozik, járművezetés próbát kell dobnia a jármű Kezelés szintje, mint célszám ellen. A célszámot a Gyorsítás/lassítás célszám módosítók táblázatban található értékekkel lehet módosítani.

Ha a gyorsítás/lassítás próba sikerrel jár, a jármű haladási sebessége csökken, vagy növekszik. A sebességváltozás mértéke a jármű Gyorsulás szintjével egyenlő, szorozva a próba során elért sikerek számával. Azonban egyetlen jármű sem haladhat gyorsabban, mint a Sebesség tulajdonsága másfélszerese (Sebesség szint x 1,5). Ha egy jármű nagyobb mértékben lassul, mint a Gyorsulás szintjének a négyszerese, karambol próbát kell dobnia.

GYORSÍTÁS/LASSÍTÁS CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

Körülmények	Célszám módosító
A jármű Manőver pontja 10-zel, vagy annál kevesebbel haladja meg az ellenfélét	-2
A jármű Manőver pontja 10-nél többel haladja meg az ellenfélét	-4
Az ellenfél Manőver pontja 10-zel, vagy kevesebbel haladja meg a karakterét	+2
Az ellenfél Manőver pontja 10-nél többel haladja meg a karakterét	+4
A jármű több, mint egy üldöző elől menekül	+1 plusz járművenként
A jármű a Sebesség szintjénél gyorsabban halad	+1
A jármű robotpilótája bekapcsolva	+ Robotpilóta szint
Terep	
Nyílt	-1
Normál	0
Korlátozott	+1
Szűk	+3
A karakter rendelkezik JIR beültetéssel	– (JIR szint x 2)

Ha egy üldöző jármű sebességnövekedése eléri, vagy meghaladja az üldözöttől öt elválasztó távolság kétszeresét, a jármű belerohanhat a másikba (vagy ha gyalogosról van szó, akkor abba) az irányító játékos következő cselekedetében.

GYORSÍTÁS/LASSÍTÁS CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT MAGYARÁZATA

Magasabb/alacsonyabb Manőver pont: Ha a karakter járművének Manőver pontja meghaladja az üldöző vagy menekülő járműét, a járművezetés próbájának a célszáma csökken. Ha viszont az ellenfél járművének Manőver pontja haladja meg a karakterét, a célszám nő. Ha a karakter több járművet üldöz, illetve több elől menekül, akkor a módosító megállapításakor a legnagyobb Manőver pontú ellenfelet kell figyelembe venni.

Menekülés egynél több jármű elől: Ha a karakter kettő vagy több jármű elől próbál meglepni, +1 módosítót kap minden plusz üldöző után. Például egy két jármű elől menekülő karakter +1 célszám módosítót kap, míg egy három jármű elől menekülő +2-t.

Aktív robotpilóta: A bekapcsolt autonavigációs rendszer jelentősen akadályozza a harci manővereket, mert megpróbálja egy biztonságos határ alá csökkenteni a jármű sebességét. Ha a jármű robotpilótája aktív, a célszámot növel meg a Robotpilóta tulajdonság szintjével. A robotpilóta be- és kikapcsolása egyszerű tevékenység; ha a karakter be van csatlakozva a járműbe, akkor szabad tevékenység.

JIR beültetés: Ha a karakter rigó, és egy rigócsatlóval felszerelt járműhöz kapcsolódik, csökkentsd a célszámot a rigó JIR szintjének kétszeresével.

A Cirkáló#1 és Cirkáló#2 már csak 300 méterrel van lemaradva Rigó X mögött, aki a gyorsítás mellett dönt, hogy lerázza magáról a Lone Star autót. A Mach 6 Gyorsulás próbájának célszáma az autó Kezelés szintje, azaz 3. Ehhez a következő módosítókat kell hozzáadni:

A Cirkáló#1 Manőver pontja (40) 10-zel, vagy kevesebb haladja meg Rigó X-et	+2
Rigó X két jármű elől menekül	+1
A Mach 6 jelenlegi sebessége (250 m/forduló) meghaladja a jármű Sebesség tulajdonságának értékét (210)	+1
Normál terep	0
Rigó X 2. szintű JIR-rel rendelkezik, és be van csatlakozva az autóba	-4
Végző módosító	0

A módosítók végeredményben semlegesítették egymást, ezért Rigó X 3-as célszámmal dobja a próbát.

Rigó X, mivel 5-ös Autó szakértelemmel rendelkezik, öt kockával dobja a próbát, és 2 sikert ér el. Ezt megszorozva a Mach 6 18-as Gyorsulás szintjével, 36 jön ki eredményül. Emiatt az autó sebessége 286-ra növekszik, jóval a járgány 315-ös (210 x 1,5) fordulónkénti felső határa alá.

A Cirkáló#2 következik, amely közelebb szeretne kerülni Rigó X-hez. A jármű Kezelés szintje 4-es, így a járművezetés próba célszáma is ennyi lesz. A célszámhoz a következő módosítók adódnak:

A Cirkáló#1 Manőver pontja (40) 10-zel, vagy kevesebb haladja meg Rigó X-et	-2
Az autó jelenlegi sebessége (275 m/forduló) meghaladja a jármű 240-es Sebesség szintjét	+1
Normál terep	0
A cirkáló 3. szintű robotpilótája aktív	+3
Végző módosító	+2

A Cirkáló#2 célszáma tehát 6 lesz. A játékmester 5 kockával dobja a próbát (a sofőr Autó szakértelmének szintje), melyen 3 sikert ér el, így a Cirkáló#2 sebessége 42-vel növekszik (14-es Gyorsulás, szorozva a 3 sikerrel = 42). Ez azt jelenti, hogy az üldöző jármű 317 m/forduló sebességre gyorsított fel.

Ugorjuk át a forduló végét és tegyük fel, hogy több dolgot nem történt ez idő alatt. A Mach 6 új sebessége 286, míg a Cirkáló#2-é 317. A két szám különbsége 31, ezért az üldöző a forduló folyamán 31 méterrel közelebb jutott Rigó X-hez. A forduló elején a távolság 300 méter volt, a következő fordulóra viszont már csak 269 méter választja el egymástól a két autót.

Pozicionálás

A helyezkedés lehetővé teszi a karakter számára, hogy a további tevékenységekhez kedvezőbb taktikai pozícióba manőverezze járművét. A játék nyelvére lefordítva ez annyit jelent, hogy a sikeres helyezkedési kísérlet nagyobb Manőver pontot eredményez a következő harci fordulóban, ezáltal a jármű taktikai előnyt szerez, és több lehetőséget ad utasainak a cselekvésre.

A karakter arra is használhatja ezt a manővert, hogy egy bizonyos ponton hirtelen megállítsa a járművét, ezáltal fedezéket biztosítva a be- vagy kiszálló, illetve a járműre felkapaszkodó, vagy arról leugró karakterek számára.

A jármű pozicionálásához a karakternek pozíció próbát kell tennie; ez esetben a megfelelő járművezetés szakértelmét használja a jármű Kezelés szintje, mint célszám ellen. A próbához a Pozicionálás módosítók táblázat alapján rendeld hozzá a megfelelő értékeket. Jegyezd fel a próba során elért sikerek számát, és add hozzá a karakter Vezető pontjaihoz a következő harci forduló elején. Ezek a plusz Vezető pontok megnövelik a Manőver pontot is.

A Cirkáló#1 sofőrje úgy dönt, járművét a Mach 6-hoz képest előnyösebb taktikai pozícióba hozza. A Pozíció próba alapcélszáma az autó Kezelés tulajdonságának értéke (4), a következő módosítókkal:

A cirkáló sebessége (275 m/forduló) meghaladja a jármű 240-es Sebesség szintjét	+1
Normál terep	0
A cirkáló robotpilótája kikapcsolva	0
Végző módosító	+1

A +1 módosító miatt a próba célszáma 5-ös lesz. A játékmester 5 kockával dob a sofőrnek (Autó szakértelem 5), de csupán egyetlen sikert ér el. A következő forduló elején a Cirkáló#1 sofőrje 1-et adhat a Vezető pontokat meghatározó nyílt próba eredményéhez.

Ha a vezető egy bizonyos ponton próbálja megállítani járművét, a játékmester határozza meg, mennyit kell még mennie a járműnek az adott pont eléréséig. A megtehető távolság kiderítéséhez a jármű Gyorsulás tulajdonágát meg kell szorozni a pozíció próba eredményével. Ha a végeredmény eléri vagy meghaladja a kívánt távolságot, a karakternek sikerült a manőver. Ha nem, a pozíció próba kudarcot vallott.

Josie Cruise egy árnyvadász csapatot fuvaroz Angyaltűz nevű helikopterén (Gyorsulás 14) a kijelölt leszállási zónába, amely egy Seretech telep mellett helyezkedik el, 60 méterre az Angyaltűz jelenlegi helyzetétől.

Josie pozicionálással próbálkozik, hogy az Angyaltűzzel pontosan a landoló zóna felett tudjon lebegni. A pozíció próba során 4 sikert ér el, ami azt jelenti, hogy a kopter csak 56 méter tud megtenni (4 x 14). Josie 4 méterrel elhízta a célt.

Ütközés

Az ütközés manőver során a karakter saját járművével megpróbál nekimenni egy másik járműnek vagy gyalogosnak, esetleg áttörni egy akadályon. Ennek végrehajtásához a jármű és a célpont közötti távolságnak kevesebbnek kell lennie a jármű Gyorsulás szintjénél. Ha a távolság nagyobb, a karakter gyorsíthat, hogy közelebb kerüljön (lásd Gyorsítás/lassítás, 141. oldal). Ha a gyorsítás próba nagyobb sebességváltozás okoz, mint a távolság kétszerese, a karakter a következő tevékenységével megpróbálhat nekiütközni a célpontnak.

Az ütközés végrehajtásához az irányító játékosnak a megfelelő járművezetés szakértelmét használva ütközés próbát kell dobnia a jármű Kezelés szintje, mint célszám ellen. Az alkalmazható módosítókat az Ütközés módosítók táblázatban találod. Ha a próba sikeres, a jármű nekiütközött a célpontnak.

Az ütközési sérülés megállapításához a karakter járművének és a célpontnak egyaránt sérülési ellenpróbát kell tennie (lásd Jármű sérülése ütközéstől, 145. oldal). A sebzés kód energiájának megállapításához számold ki a két jármű közötti sebességkülönbséget, majd oszd el az eredményt 10-zel, és kerekíts felfelé a legközelebbi egész számig. A támadó annyival csökkentheti az ütközési sebzés energiáját, amennyi a járműve Test tulajdonsága, szorozva a próbán elért sikerek számával. A sebzésszint a sebességkülönbségtől függ, az Ütközési sérülés szintek táblázat alapján (147. oldal). Mindkét játékos erősítheti a sérülési ellenpróbát a rigó tartalékból vett kockákkal.

Ha bármelyik jármű megsérül az ütközés következtében, az irányító játékosnak karambol próbát kell tennie (lásd Karambol, 147. oldal).

Rigó X végső kétségbeesésében úgy dönt, megpróbálja kikapcsolni a játékból az egyik Lone Star cirkáló. A Mach 6 Manőver pontja 46, a Cirkáló#2-é pedig csak 35, ezért úgy gondolja, sikerülhet a terve.

A Mach 6-ot azonban még túl nagy távolság választja el a cirkálótól, ezért Rigó X lassítás próbát dob. A próba eredményeképpen a sebességcsökkenés 110 méter/forduló, azaz a Mach 6 lelassul 176 m/forduló sebességre. Rigó

POZICIONÁLÁS MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
A jármű gyorsabban halad, mint a Sebesség szintje	+1
A jármű robotpilótája aktív Terep	+ Robotpilóta szint
Nyílt	-1
Normál	0
Korlátozott	+1
Szűk	+3
A vezető rendelkezik JIR beültetéssel	- (JIR szint x 2)

X-et még mindig 50 méter választja el a közelebbi cirkálótól (Cirkáló#2), ezért Rigó X-nek a következő fáziság várnia kell az ütközésel.

Mivel nincs vesztenivalója, Rigó X a következő harci fázisában megpróbál belerohanni a rendőrautóba. Az ütközés próba alapcélszáma 3 (a Mach 6 Kezelés szintje), a következő módosítókkal:

A támadó Manőver pontja	
10-nél többel haladja meg a célpontét	-4
Normál terep	0
A támadó 2. szintű JIR-rel rendelkezik	-4
Végső módosító	-8

A végső célszám $3 - 8 = -5$, felfelé kerekítve 2 (mert 2-nél alacsonyabb célszám nincs).

Rigó X nem használ fel egy kockát sem a tartalékából, ezért csak 5 kockával dobja a próbát (Autó szakértelem 5). A próba során 5 sikert ér el, így a Mach 6 belerohan a Cirkáló#2-be.

ÜTKÖZÉS MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
Az ütköző jármű Manőver pontja 10-zel, vagy annál kevesebbel haladja meg a célpontét	-2
Az ütköző jármű Manőver pontja 10-nél többel haladja meg a célpontét	-4
A célpont Manőver pontja 10-zel, vagy kevesebbel haladja meg az ütköző járművét	+2
A célpont Manőver pontja 10-nél többel haladja meg az ütköző járművét	+4
A jármű a Sebesség szintjénél gyorsabban halad	+1
A jármű robotpilótája bekapcsolva	+ (szint + 2)
Terep	
Nyílt	-1
Normál	0
Korlátozott	+1
Szűk	+2
JIR beültetés	- (JIR szint x 2)



Rejtőzés

Az elrejtőzéshez, vagy egy másik járműtől való elszakadás-hoz az irányító játékosnak a megfelelő járművezetés szakértelmét használva rejtőzés próbát kell dobnia a jármű Kezelés tulajdonsága, mint alapcélszám ellen. A módosítókat a Rejtőzés célszám módosítók táblázatban találod.

Ha a próba sikeres, a jármű megszakítja a kontaktust az ellenféllel, és annyi szökés bónuszt kap, ahány siker született a próbán. A következő harci forduló elején a karakter ezt a bónuszt hozzáadhatja a Vezető pontjaihoz. A szökés bónusz a további harci fordulókon keresztül is él, amíg a másik jármű újra

fel nem fedezi a karaktert (lásd *Felfedezés*), vagy fel nem adja a próbálkozást.

Ezenkívül a rejtőző járművet felfedezni kívánó járműnek a rejtőzés próba sikereinek számával növelnie kell a felfedezés próba célszámát.

Elég a helyezkedésből! Rigó X úgy határoz, itt az ideje olajra lépni a Cirkáló#1 elől. A Mach 6 Manőver pontja 46, míg a Cirkáló#1-e csupán 35. Mindkét jármű a nehezen járható King Streeten száguld lefelé, 250 m/forduló sebességgel.

Rigó X rejtőzés próbájának célszáma 6 (a Mach 6 Kezelés szintje), a következő módosítókkal:

REJTŐZÉS CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
A rejtőző jármű Manőver pontja 10-zel, vagy annál kevesebbel haladja meg az ellenfelét	-2
A rejtőző jármű Manőver pontja 10-nél többel haladja meg az ellenfelét	-4
Az ellenfél Manőver pontja 10-zel, vagy kevesebbel haladja meg a rejtőző járművét	+3
Az ellenfél Manőver pontja 10-nél többel haladja meg a rejtőző járművét	+6
A jármű több, mint egy üldöző elől menekül	+1 plusz járművenként
A jármű a Sebesség szintjénél gyorsabban halad	+2
A jármű robotpilótája bekapcsolva	+ Robotpilóta szint
Terep	
Nyílt	+4
Normál	+2
Korlátozott	0
Szűk	-2
JIR beültetés	– (JIR szint x 2)

A rejtőző jármű Manőver pontja 10-zel, vagy annál kevesebbel haladja meg az ellenfelét -2
A Mach 6 a Sebesség szintjénél gyorsabban halad +2
Korlátozott terep 0
Rigó X 2. szintű JIR-rel rendelkezik -4
Végső módosító -4

A -4-es módosító miatt Rigó X végső célszáma 2 lesz. Rigó X 5 kockával dobja a próbát, és négy sikert ér el, így a Mach 6 a harci forduló hátralévő részében szépen meglép a Cirkáló#1 elől. Ráadásul Rigó X 4 pontnyi szökés bónuszt is bezsebelhet, amíg az üldöző jármű újra fel nem fedezi a Mach 6-ot, vagy abba nem hagyja a próbálkozást.

Felfedezés

Amikor egy jármű sikeresen elrejtőzik vagy elszakad, az üldöző járművet irányító karakter egy felfedezés próbával megpróbálhatja újra felderíteni áldozatát. A felfedezés próbához a karakternek először is egy Szenzor próbára van szüksége (leggyakrabban egy aktív Szenzor próba, melynek célszáma a rejtőző jármű Nyom tulajdonsága), vagy pedig egy Észlelés próbára (ha a jármű nem rigózható). A módosítókat a Felfedezés módosítók táblázatban találod.

Ha a próba sikeres, az üldöző újra kontaktusba lép a másik járművel, illetve felfedezi azt. Az üldöző jármű vezetője és utasai a legközelebbi tevékenységükkor már cselekedhetnek a célpont jármű ellen.

A játékos karakterek annyi ideig próbálkozhatnak a rejtőző járművek felfedezésével, ameddig csak akarnak. Az NJK karakterek viszont 5 harci forduló után feladják a kísérletezést.

A Cirkáló#1 nem hagyja csak úgy lelépni Rigó X-et; a Lone Star sofőrje a következő harci fordulóban megpróbálja újra felfedezni a Mach 6-ot. A zsaru nem rigó, ezért

FELFEDEZÉS CÉLSZÁM MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
A felderítő jármű Manőver pontja 10-zel, vagy annál kevesebbel haladja meg a rejtőzőét	-2
A felderítő jármű Manőver pontja 10-nél többel haladja meg a rejtőzőét	-4
A rejtőző jármű Manőver pontja 10-zel, vagy kevesebbel haladja meg a felderítőét	+2
A rejtőző jármű Manőver pontja 10-nél többel haladja meg a felderítőét	+4
Rejtőző jármű	+ a rejtőzés próbán elért sikerek száma
A jármű a Sebesség szintjénél gyorsabban halad	+4
A jármű robotpilótája bekapcsolva	– Robotpilóta szint
Terep*	
Nyílt	-3
Normál	-1
Korlátozott	0
Szűk	+3

*A terep módosítók a rejtőző jármű tartózkodási helyére vonatkoznak

csak egy normál Észlelés próbát dob. Intelligenciája 4-es, Manőver pontja 29-es, a próbát pedig 4-es alapcélszám ellen hajtja végre, a következő módosítókkal:

A vizsgálódó karakter figyelme megosztott (autót vezet)	+2
Részleges fény (alkonyodik)	+2
Rigó X Manőver pontja több, mint 10-zel meghaladja a cirkálóét	+4
A cirkáló sebessége (250) meghaladja a 240-es Sebesség szintjét	+4
A cirkáló robotpilótája kikapcsolva	0
Rigó X 4 sikert ért el a rejtőzés próba során	+4
Korlátozott terep	0
Végző módosító	16

A Cirkáló#1 négy kockával dob 20-as (4 + 16) célszám ellen. A játékmester végzi el a próbát, melynek eredménye 1, 2, 2, és 4 – még csak a közelében sem! Rigó X-nek sikerült olajra lépnie!

Csoportos Járműharc

Bár az előzőekben leközölt szabályok kettőnél több járműre is vonatkoznak, a játékmesterek bizonyos esetekben talán célszerűnek vélhetik több, azonos céllal haladó (például a gyanított elkövetőt üldöző Lone Star járóautók) NJK járművet egy csoportba vonni. Ebben az esetben a játékmester csak egy próbát dob, de azt az egész csoport számára. A Manőver pont meghatározásakor a csoport leggyorsabb járművét kell venni, és minden jármű próba célszámát módosítani kell plusz járművenként. A módosító lehet plusz vagy mínusz attól függően, ki hajtja végre a próbát. Egy három járműből álló csoport például, amely egyetlen jármű ellen hajt végre Pozíció próbát, -2 módosítót kap a célszáma, míg az egyedüli jármű +2-t kap, mert az ellenfelek létszámban felülmúlják.

Az Utasok Tevékenységei Járműharc Közben

A járműharc folyamán az utasok használhatják a jármű elektronikáját, tüzelhetnek a fegyvereivel, kapaszkodhatnak, vagy akár lövöldözhetnek és varázslatokat szórhatnak. Ha az utasok úgy döntenek, hogy tevékenykedni szeretnének, szembe kell nézniük bizonyos megkötésekkel, melyeket e következő szabályokban ismertetünk.

A harcban résztvevő jármű kiszámíthatatlan mozgása miatt a karakterek nem mindig tudnak olyan gyorsan cselekedni, mint szeretnének. A harci fordulók első kezdeményezési körében egyik utas sem tevékenykedhet a rigó előtt. Ha az utasoknak nagyobb a kezdeményezésük, mint a járművet vezető rigónak, a rigó első kezdeményezési köréig várniuk kell a tevékenységeikkel. Az első kör után már a normál kezdeményezésüknek megfelelően cselekedhetnek, egészen a következő harci forduló kezdetéig. (Az utasok nem képesek irányítani a körülöttük zajló eseményeket; teljes mértékben a rigóra vannak utalva.)

Penge fegyverét szorongatva ül Rigó X mellett a Mach 6-ban, miközben megpróbálnak lelépni a két Lone Star cirkáló elől. Hogy egy kicsit ő is hozzájáruljon a zsaruk leszákadásához, Penge az ablakon kihajolva megpróbálja célba venni a járóautókat.

Penge huzalozott reflexeinek köszönhetően 17-es kezdeményezést dob erre a körre. Normális esetben az első kezdeményezési köre 17-es fázisában tevékenykedhetne, Rigó X azonban csak 12-t dobott, ezért Pengének az első tevékenységével várni a kell a 12-es fázisig.

A Jármű Sérülése

A járművek akkor szenvedhetnek sérüléseket, amikor fegyverekkel vagy varázslatokkal eltalálják őket, illetve amikor különféle objektumokkal – egyéb járművek, gyalogosok, falak stb. – ütköznek. A járművek sérülésének jegyzésére ugyanúgy az állapotjelzőt használjuk, mint a karakterek esetén. A járművek azonban nem kaphatnak kábulás sebést, ezért az állapotjelzőjükön csak fizikai rovat szerepel (lásd a Jármű állapotjelzőt). A járművek sérülése lehet Könnyű, Közepes, Súlyos és Megsemmisült (a Halálos megfelelője). A járművek célszám módosítókat, valamint kezdeményezés- és sebességcsökkenést szenvednek el a sérüléskor, a jármű sérülés módosítók táblázat szerint.

A célszám módosító minden olyan próbára érvényes, amelyben a jármű részt vesz. A kezdeményezés módosító a jármű vezetője által elért kezdeményezést csökkenti. A sebességcsökkentés pedig a jármű Sebesség tulajdonságára van hatással. Mivel a jármű maximális sebessége a Sebesség tulajdonság másfélszeresével egyenlő, ez a csökkentés a jármű maximális sebességére is kihatással van.

JÁRMŰ ÁLLAPOTJELZŐ

ENYHE SÉRÜLÉS	KÖZEPES SÉRÜLÉS	SÚLYOS SÉRÜLÉS	MEG- SEMMISÜLT
☐	☐	☐	☐

A Rigó Sérülése

Amikor egy jármű Súlyos sérülést szenved vagy megsemmisül, a sérülés áttérjed a járműbe csatlakozott rigóhoz is. Súlyos sérülés esetén az irányító rigónak 6K fizikai sebzés ellen kell sebesülési ellenpróbát dobnia; amennyiben a jármű megsemmisül, a rigónak 6S fizikai sérülés ellen kell próbát dobnia. Ez a próba már magában foglalja az esetleges kilökődési sokkból (lásd *Kilökődési sokk*, 156. oldal) származó módosítókat. A próba során sem a harci, sem a rigó tartalék kockái nem használhatók.

Jármű Sérülése Ütközéstől

Ütközési sérülés következik be, amikor a jármű sikertelen karambol próbát tesz (lásd *Karambol*, 147. oldal), vagy nekiütözik egy másik jármű. Az ütközési sérülés szintje a jármű sebességétől függ, az ütközési sérülés szintek táblázat szerint. Az ütközést elszenvedő járműnél a sebzés szintjét a két jármű közötti sebességkülönbség határozza meg. A karambol energiája egyenlő a jármű sebességének tizedével, felfelé kerekítve; az ütközés energiája pedig a sebességkülönbség tizede, szintén felfelé kerekítve.

Az ütközés utáni sérülési ellenpróbánál a járművet irányító játékos annyi kockával dobhat, amennyi a járműve Test tulaj-





donságának szintje, és ha rigóról van szó, annyi rigó tartalékot tehet a próbához, amekkora a megfelelő jármű szakértelmének szintje. A próba célszáma a támadás energiája, amely értéket még a páncél sem csökkenti. A próba során dobott minden két siker eggyel csökkenti a sebzés szintet.

Rigó X Mach 6-ja 152 méteres fordulónkénti sebességgel robog, amikor belerohan a Lone Star Cirkáló#2-be, amely 300 métert tesz meg fordulónként. A támadás energiájának kiszámolása a következőképpen történik:

$$300 - 152 = 148$$

$$148 \div 10 = 14,8, \text{ felfelé kerekítve } 15$$

Amint az az Ütközési sérülés szintek táblázatban is látszik, egy 148 m/forduló sebességgel történő ütközés sebzés szintje Súlyos. Ezért a Mach 6-nak és a Cirkáló#2-nek egyaránt 155 sérülés ellen kell próbát dobniuk.

Először nézzük a Mach 6 próbáját. Az autó Test szintje 3-as, ezért Rigó X-nek 3 kockával kell dobnia az alap 15-ös célszám ellen. Azonban Rigó X ütközés próbája 5 sikert eredményezett, ami az ütközés támadás energiáját 15-tel csökkenti (a jármű Test szintje x a sikerek száma).

A célszám soha nem mehet 2 alá, így a sebzés kód 25 lesz. Rigó X 5 kockát használ fel a rigó tartalékából, azért a sérülési ellenpróba során nyolc kockával dob 2-es célszám ellen. 6 sikert ér el, és ezzel teljes mértékben semlegesíti a sebzést. A Mach 6 megússza a dolgot egy-két karcolással.

Most pedig nézzük a Cirkáló#2 próbáját. A járórkocsi volt az ütközés célpontja, ezért a 155 sebzés kód nem csökkenthető. A cirkáló Test tulajdonsága 3, és a játékmester további két kockát használ fel a zsaruk Karma tartalékából. A 15-ös célszám ellen, öt kockával végrehajtott próba során a játékmester nem ér el sikert. A cirkáló tehát Súlyos sérülést szenved, és karambol próbát kell dobnia.

Utások

Az ütközés következtében a jármű utasai is megsebesülhetnek. Ha a jármű megsérül, az utasoknak és a vezetőnek is ugyanazt a sérülési ellenpróbát kell dobniuk, mint a járműnek. Az ellenpróba előtt a sérülést redukálod a járműre vonatkozó sebzésszint módosítókkal. Más szóval a karakterek ugyanakkora energiájú sérüléssel néznek szembe, mint a jármű, de azon a szinten, amit a jármű is kap. Ha például a jármű 105 sérülést szenved, de a sebzésszintet sikerül letornászni K-ra, a jármű-

JÁRMŰ SÉRÜLÉS MÓDOSÍTÓK

Jármű sérülés szintje	Célszám módosító	Kezdeményezés levonás	Sebesség szint csökkenés
Enyhe	+1	-1	Nincs csökkenés
Közepes	+2	-2	25 százalék
Súlyos	+2	-3	50 százalék

ben ülő karakterek is csak 10K sebesülést kapnak. Ha egy karakternek az ütközés alatt be van kapcsolva a biztonsági öve, vagy egyéb övintézkedések védik, még egy szinttel csökkentsd a sebzésszintet.

Az utasok a sebesülési ellenpróba során nem használhatják harci tartalékukat, de a

rigó által a karambol próba során felhasznált rigó tartalék kockái hozzáadódnak az utasok próbáihoz is. Az ütközési sérülés ellen csak az ütési páncélzat véd.

A Cirkáló#2 sérülési ellenpróbája nem csökkentette a sérülés mértékét, így az autóban ülő két zsarunak sebesülési ellenpróbát kell dobnia. Az eredeti sebzés kód 155, de ez a következőképpen módosul:

A zsaruk bekapcsolt biztonsági övvel utaznak, ezért a sebzésszint eggyel csökken [15K]

A zsaruk páncélmellénye (4/3) 3-mal csökkenti az energiaszintet [12K]

Mindkét rendőr Test tulajdonsága 4-es, ezért a játékmester 4 kockával dobja a sebesülési ellenpróbájukat. A próba nem jár sikerrel – a Lone Star zsaruk Közepes sebzést kapnak.

Karambol

A karambol az ütközés egy különleges típusa, amely általában akkor következik be, amikor a vezető valami okból elveszti uralmát a járműve felett. Karambol próbára a következő esetekben kerülhet sor:

- A jármű egy ütközés manőver során megsérül
- A jármű egyetlen támadás során Súlyos sérülést szenved (beleértve a fegyverrel vagy varázslattal végrehajtott támadásokat is)
- A jármű állapotjelzője eléri a „Megsemmisült” szintet
- A jármű többet lassul, mint a Gyorsulás szintjének négy-szerese

A karambol próba nem más, mint egy járművezetés próba, a jármű Kezelés szintje, mint alapcélszám ellen. A módosítókat a Karambol próba módosítók táblázatban (148. oldal) találod meg. A vezető karakter egyaránt használhatja Robotpilóta és a rigó tartalék kockáit a próba során – azaz annyi kockát, amennyi a jármű Robotpilóta szintje, plusz annyi rigó tartalék kockát, amennyi a próbához használt járművezetés szakértelem szintje.

Ha a próba sikertelen, a jármű karambolozik. Teljesen megáll, és az irányító játékosnak újabb sérülési ellenpróbát kell tennie, hogy csökkentse az ütközési sebzést.

A Cirkáló#2 irányíthatatlanul pörögni kezd, miután Rigó X Mach 6-osa belerohant. Elérkezett az ideje megbizonyosodni róla, vajon a Lone Star tiszt újra irányítása alá tudja-e vonni a járművét, mielőtt az egy közeli épület falának csapódna.

ÜTKÖZÉSI SÉRÜLÉS SZINTEK

A jármű sebessége (méter/forduló)	Sebzés szint
1-20	Enyhe (E)
21-60	Közepes (K)
61-200	Súlyos (S)
201+	Megsemmisült (M)

A karambol próba alapcélszáma megegyezik a cirkáló 4-es Kezelés szintjével, a következő módosítókkal:

A cirkáló Súlyos sérülést szenvedett	+3
A cirkáló sebessége (300 m/forduló) több, mint a sofőr Reakció tulajdonságának negyvenszerese	+4
A sofőr Közepes sebesülést szenvedett	+2
Végző módosító	9

A Cirkáló végző célszáma így 13 (4 + 9). A játékmester 5 kockával dob (a sofőr Autó szakértelme), de nem ér el sikert. A jármű az épület falának vágódik.

Mennyi sérülést képes még kiállni a cirkáló? Számoljuk ki.

A cirkáló a karambol előtt 300 m/forduló sebességgel haladt, ezért a sérülés energiája $300 \div 10$, vagyis 30 lesz (lásd Jármű sérülése ütközéstől, 145. oldal). Az Ütközési sérülés szintek táblázatát megnézve láthatjuk, hogy ennél a sebességnél a sebzésszint H. A karambol sebzés kódja tehát 30H lesz.

A játékmester három kockával dob (a cirkáló Test tulajdonságának értéke 3). (A cirkálónak ugyan van egy 6-os Páncélzat szintje, de ez nem számít, mert karambolnál a jármű páncélzatát nem kell figyelembe venni.) A próbán cseppet sem meglepő módon nem születik siker, így a rendőrautó a falnak ütközve izzó tűzgolyóvá robban szét.

ÜTKÖZÉS MÁS OBJEKTUMOKKAL

Amikor a jármű karambolozik, nem egy esetben nekiütközik falaknak, gyalogosoknak. Máskor a sofőr véletlenül rohan bele bizonyos akadályokba. A célpont objektum mindkét esetben ütközési sérülést szenved.

Mindig a játékmester határozza meg, minek megy neki a karambolozó jármű. Ez függ az esemény közvetlen környezetétől, a terep típusától, a napszaktól stb.

Falak és akadályok

A falak és az akadályok a leggyakoribb objektumok, amelyekkel a járművek ütközhetnek. Bizonyos körülmények között előfordulhat, hogy az ütközés elég sérülést okoz ahhoz, hogy

az objektum összedőljön. Más alkalommal a jármű átrobbog az akadályon, ledönti azt, majd folytatja az útját a romokon keresztül.

Az ilyen karambolok végkimenetelének meghatározásához hasonlítsd össze a fal vagy akadály szintjét és a jármű sebességét (az akadály szinteket a 124. oldalon találod). Ha a jármű sebessége kisebb vagy egyenlő, mint az akadály szint 20-szorosa, a jármű megtorpan. A jármű és az utasok sérülésének megállapítására használd a standard karambol szabályokat.

Amennyiben a jármű sebessége nagyobb az akadály szint 20-szorosánál, az akadály ledől, és a jármű folytatja az útját. A jármű az ilyen ütközés alkalmával annyit veszít a sebességéből, amennyi az akadály szint 20-szorosa.

Az ütközési sérülés energiája megegyezik a fal vagy akadály szintjével. A sebzésszint megállapításához (az Ütközési sérülés szintek táblázat alapján, 147. oldal) a jármű ütközés utáni, csökkentett sebességét használd.

Ha egy jármű áttöri a falat vagy akadályt, az utasok csak akkor szenvednek sérülést, ha nem használják a biztonsági övet, vagy valamilyen más biztonsági eszközt. Ha úgy hatolnak át az akadályon, hogy nincsenek bekötve, akkor ugyanolyan sérülési ellenpróbát dobznak, mint egy normális ütközés esetén az utasok, de a sebzésszint eggyel csökken.

A Cirkáló#2 300 méteres fordulónkénti sebességgel halad, amikor karambolozik, és nekicsapódik egy gyárépület falának. A fal nehéz építőanyagból készült, akadály szintje 16-os. Az akadály szint 20-szorosa 320, ami meghaladja a cirkáló sebességét. A járórkocsi így a becsapódás után mozdulatlanul megáll a sértetlen fal előtt.

Jármű-gyalogos karambolok

Amikor a jármű egy emberrel vagy állattal ütközik, a gyalogosnak sérülési ellenpróbát kell dobnia az ütközési sérülés ellen. Az ütközés energiája a jármű sebességének tizede, sebzésszintje pedig eggyel magasabb, mint az Ütközési sérülés szintek táblázatban a jármű sebességénél feltüntetett szint. (Egy 1 és 20 közötti sebességgel haladó jármű például Közepes sebést okozna egy balszerencsés járókelőnek.). Ha a sebzésszint a táblázat szerint a Megsemmisült kategóriába esik, akkor növelj meg az ütközés energiáját az eredeti érték 50 százalékaival (lefelé kerekítve).

A gyalogosok a szokványos sérülési ellenpróbát dobják, melynek során felhasználhatják harci tartalékukat is. Az ütési páncélzat csökkenti a sérülést.

Ugyanakkor a járműnek is próbát kell dobnia az ütközési sérülés enyhítésére. A kár karambol sérülésnek számít; a sebzésszint egy szinttel alacsonyabb a táblázatban, a sebesség mellett feltüntetett szintnél. (Egy 1 és 20 közötti sebességgel haladó jármű például nem szenved sérülést az ütközés következtében, míg egy 21 és 60 közötti sebességűnek Enyhe sebzés ellen kellene sérülési ellenpróbát tennie.)

Szombat éjszaka van, és Rex Karz az agglomeráció utcáin száguldozik néhány válogatott cimborájával. Rex annyira jó kedvében van, hogy nem fordít elég figyelmet a vezetésre, és járgánya hirtelen kicsúszik – egyenesen az útpadkán álldogáló járókelők közé.

Az autó 60 méteres fordulónkénti sebességgel mozog, ezért az ütközés normális esetben csak Közepes sérülést

KARAMBOL PRÓBA MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
A vezető sérült	+ Sebzés módosító
A jármű sérült	+ Sebzés módosító
Terep	
Nyílt	-1
Normál	0
Korlátozott	+2
Szűk	+4
A jármű sebessége	
Alacsonyabb, mint a vezető Reakciójának 20-szorosa	0
Alacsonyabb, mint a Reakció 30-szorosa	+1
Alacsonyabb, mint a Reakció 40-szerese	+2
Magasabb, mint a Reakció 40-szerese	+4

okozza az Ütközési sérülés szintek táblázat szerint. Azonban ez egy jármű-gyalogos karambol, ezért a gyalogosok Súlyos sebesülést szenvednek el. Az ütközés energiája 6-os ($60 \div 10$), a végső sebzés kód pedig 6S.

Úgy tűnik, Rex nem csak az autóját törte össze.

JÁRMŰ SÉRÜLÉSE FEGVYEREKTŐL

Amikor egy játékos karakter tüzet nyit egy járműre, meg kell határoznia, hogy magára a járműre céloz, vagy netán az egyik utasára. A támadás eredményének meghatározása a karakter döntésétől függ.

Támadás a jármű ellen

Ha egy karakter rálő egy járműre, a fegyver energiája feleződik (lefelé kerekítve) a sebzésszint pedig eggyel csökken (H-ból S, S-ből K, K-ből E). Ez jelképezi a járművek tömegét is szerkezeti szilárdságát. Az Enyhe sérülést okozó fegyverek hatástalannak a járművek ellen, kivéve, ha a támadó speciális löszert használ. A gránátok és más robbanószerek esetében is ugyanígy csökken a sebzés, de a járművek elleni löszereknél (rakéták, irányított rakéták, aknavető lövedékek stb.) már nem.

A jármű páncélzata minden támadás energiáját a szintjével csökkenti, kivéve a járműelhárító (JE) lövedékeket. Ha egy fegyver csökkentett (és rövid sorozat vagy sorozat által nem módosított) energiája nem haladja meg a jármű Páncél szintjét, akkor a fegyver képtelen kárt tenni a járműben.

JE támadások (olyan fegyverek, melyek speciálisan járművek ellen tervezett páncélatütő, különleges töltetű robbanófejjel rendelkező löszert használnak) esetén a páncélzat nem felezi a támadás energiáját, és nem csökkenti a sebzésszintet. A JE löszér energiája mindössze a jármű Páncél szintjének felével (lefelé kerekítve) csökken. Ha a JE fegyver energiaszintje nem haladja meg a csökkentett Páncél szintet, nem történik sérülés.

A járművet irányító játékos sérülési ellenpróbát dob a járműnek annyi kockával, amennyi annak Test tulajdonsága, plusz maximum a járművezetés szakértelmével megegyező számú rigó tartalékkal. A próba célszáma a fegyver módosított energiaszintje.

Hasonlítsd össze a támadó és a jármű sikereinek a számát, és ez alapján állapítsd meg a sérülés mértékét, a normális szabályok szerint. A rigó karakterek a harci tartalékuk helyett a rigó tartalékukat használva megpróbálhatnak kitérni a támadás elől (lásd *Kitérés próba*, 133. oldal). A kitérés célszáma a jármű Kezelés szintje, plusz a járművezetés és a kitérés próbák esetleges módosítói.

Amikor egy jármű egyetlen támadás következtében Súlyos sérülést szenved, a vezetőnek Karambol próbát kell tennie (lásd *Karambol*, 147. oldal). Ha az állapotjelzőn minden rubrika betelik, a jármű automatikusan karambolozik.

Ha egy jármű Test tulajdonsága 0 (mint általában a nagyon kicsi robotok esetében), a támadónak már egyetlen siker is elegendő a megsemmisítéséhez.

Célzott lövések és külső tartozékok

A jármű valamelyik külső tartozékának (gumi, antenna, fegyver) eltalálásához a karakternek célzott lövést kell leadnia az adott szerelvényre. Ne változtasd meg a támadás sebzés kódját: a célzott lövésnek ezt a jellemzőjét semlegesíti a jármű sebzésszint csökkentő hatása. Bizonyos tartozéknak, mint például

a külső üzemanyagtartályoknak, a járműétől eltérő Test és Páncél értéke lehet.

Normális esetben a támadásnak Közepes, vagy annál nagyobb sérülést kell okoznia a járművön külső tartozék megsemmisítéséhez, a játékmester azonban Enyhére csökkentheti ezt a határértéket törekény anyagok esetén (például antennák), vagy Súlyosra növelheti, ha a komponens külön meg van erősítve (például fegyvertorony).

Támadás az utasok ellen

Ha a karakter a járműben helyet foglaló utasokat célozza meg, azokat valamennyire védi a jármű fala. Vond le a jármű Páncél vagy Test (amelyik nagyobb) szintjét a fegyver energiájából, de ne csökkentsd a fegyver sebzésszintjét. Mivel a jármű páncélzata megerősített páncélnak minősül, a fegyver nem árt hat az utasoknak, ha a jármű Páncél vagy Test szintje nagyobb a fegyver módosított energiaszintjénél. Az utasok csak a harci tartalékuk felét (lefelé kerekítve) használhatják a kitérés próbák és sebesülési ellenpróbák során.

Ha a célpont egy becsatlakozott rigó, akkor az +3 célszámot kap a sebesülési ellenpróbájához. (Egy rigó nem saját testére koncentrálna, amikor be van csatlakozva, ezért nem is tud kitérni a támadás elől.)

Az utasok bármelyike elleni Halálos sebzésszintű támadás automatikusan Enyhe sérülést okoz a járműnek. Ez a sérülés az utas elleni támadással egy időben jön létre, és nem lehet rá ellenpróbát dobni.

A JÁRMŰVEK JAVÍTÁSA

A járművek javítása két lépésből áll: egy jármű Építés/Javítás próbából, valamint a szükséges alkatrészek beszerzéséből. A jármű Építés/Javítás próba célszáma kettővel több, mint ahány rubrika be van jelölve a javítandó jármű állapotjelzőjén. A javítás alapideje 16 óra rubrikánként. A próba elvégzése után az alapidőt oszd el a sikerek számával. A végeredmény a javításhoz szükséges tényleges időtartam.

Az alkatrészek árának megállapításához szorozd meg a bejelölt sebzés rubrikák számát 5-tel. A kapott eredmény az alkatrészek ára; a jármű árának annyi százalékába kerül a javítás. Egy Enyhe sérülést szenvedett járműnél csak a jármű árának 5 százalékába kerülnek az alkatrészek. Súlyos sérülésnél ugyanez az ár már 30 százalék (6 rubrika $\times$ 5).

A pótalkatrészek elérhetőség kódja és utcai indexe megegyezik a javítandó járműével. A karakterek a hiányzó alkatrészek beszerzéséhez jármű Építés/Javítás szakértelmüket használhatják, ezzel dobhatnak beszerzés próbát. A javítás csak az alkatrészek megérkezése után kezdődhet el, ezért a karaktereknek végig kell várniuk a teljes elérhetőségi periódust, csak ezután kezdhetnek hozzá a munkához.

Amint a karakter vagy a szerelő megszerzi az alkatrészt, elkezdődhet a javítás. A művelet az eredeti jármű É/J próba során megállapított teljes időtartamot igénybe veszi. Ez idő alatt a járművet nem lehet használni. Ha a karakternek valami miatt mégis szüksége lenne rá, neki vagy a szerelőnek plusz egy órára van szüksége összerakni, és újra használható állapotba hozni. Ez az egy óra nem számít bele a javítás idejébe. Amint a karakter visszaviszi a járművet, a javítási idő onnan folytatódik, ahol félbeszakadt.

JÁRMŰVEK ÉS MÁGIA

A járművekre csak a fizikai varázslatok (azok, amelyeknek fizikai hatása van) hatnak. A mana varázslatok még akkor is hatástalanok, ha a járművet a rigó agya irányítja. Hasonlóképpen a mana varázslatok a rigóra is hatástalanok, kivéve, ha a varázsló látja a rigót (lásd *Varázslatok a járművekben ülő karakterek ellen*, 150. oldal).

A járművekre célzott varázslatok célszáma egyenlő a tárgy ellenállásával (8) (lásd 182. oldal), plusz a jármű Test tulajdonságával, plusz a Páncél szint felével (lefelé kerekítve). (Az elemi manipuláció varázslatok távolsági támadásnak minősülnek, alapcélszámuk pedig általában 4-es.) Ez a magas célszám a jármű bonyolult szerkezetének és elektronikai felszereltségének köszönhető. Mivel a járművek nem élőlények, sérülési ellenpróbát sem dobhatnak. Ha a varázsló Varázslás próbája sikerül, a varázslat mindenképpen kifejti a hatását.

A varázslók elkülöníthetnek varázsvédelem kockákat a jármű varázslatok elleni védelmére; ez esetben a varázsvédelem kockákkal lehet sérülési ellenpróbát dobni. Ha a próba során ugyanannyi, vagy több siker születik, mint a támadó Varázslás próbáján, a varázslat nem fejti ki a hatását.

Bár a harci varázslatok belülről hatnak a járműre, a páncélzat ellenállását mégis figyelembe kell venni. Ha a jármű Páncél szintje egyenlő vagy nagyobb, mint a harci varázslat ereje, a varázslat nem fejti ki a hatását.

Shetani 6-os erővel, Súlyos sebzéssel Energialövedék varázslatot mond egy páncélozott Ford Americarra (Test 3, Páncélzat 2), és két sikert ér el. Így nem csak a járművet rongálja meg, de még a sebzésszintet is feltornáztatja Megsemmisültig.

Sajnos azonban az ellenséges mágus 4 varázsvédelem kockát elkülönített a jármű védelmére. 4 kockával 6-os célszám (a varázslat ereje) ellen 1 sikert ér el. Ez Shetani tiszta sikereit 1-re csökkenti, de még így is Súlyos sérülést okoz a járműnek. Ha az autó 6 pontnyi páncélzattal rendelkezett volna, Shetani Energialövedéke nem hatna rá, mert a páncélzat pontosan ugyanakkora, mint a varázslat ereje.

A járművek egyetlen objektumnak minősülnek. A kerekek, szélvédő, antenna és egyéb tartozékok egymással kapcsolatban álló komponensek. Ezért a varázslók nem tudják varázslaikkal a jármű egyes elemeit célozni. Az egyetlen célpontra ható harci varázslatok az egész járművet veszik célba, annak minden tartozékával és alkatrészével együtt. A területre ható varázslatok a járműre, utasaira és rakományára is kifejti hatását.

ELEMI MANIPULÁCIÓ VARÁZSLATOK

Az elemi hatáson alapuló manipuláció varázslatok véletlenszerű, nem irányított fizikai hatást hoznak létre egy adott területen belül. Ha a hétköznapi fegyverekkel mérjük össze, az elemi manipulációk inkább a nagy hatóerejű robbanóanyagokhoz hasonlítanak, mint a járműelhárító lövedékekhez, melyek az energiájukat fókuszálva ütik át a járművek páncélzatát.

Az elemi hatáson alapuló manipuláció varázslatok ezért a járművek ellen normál fegyvernek minősülnek. Csökkentsd a sebzésszintet eggyel (M-ből S, S-ből K, K-ből E), és felezd meg a varázslat erejét (vagy energiáját). Ha a csökkentett erő nem haladja meg a jármű Páncél szintjét, a varázslat hatástalan lesz

a jármű ellen. A varázsló számára sajnos ez azt jelenti, hogy a varázslat el sem hagyja a kezét, már előtte kudarcot vall.

VARÁZSLATOK A JÁRMŰVEKBE ÜLŐ KARAKTEREK ELLEN

A varázslók varázslaikkal megcélozhatják az egyes utasokat vagy a jármű vezetőjét is, feltéve, hogy rálátnak a célpontjukra. Az ily módon támadható karakterek tipikus példái a motorbiciklik vezetői és utasai, vagy egyéb nyitott, esetleg nyitott tetejű járművek utasai. Hasonlóképpen az olyan tárgyak is támadhatók varázslattal, melyekre a varázsló rálát, és nem képezik a jármű részét. A jármű fala által teljes mértékben takart vezetőket és utasokat nem lehet megcélozni, mert a jármű akadályozza a szabad belátást.

Az elemi manipuláció varázslatok kivételével egyik varázslat sem működik, csak ha a varázsló rálát a célpontjára; nem elég pusztán tudni, hogy a járműben tartózkodik valaki. A 21. században már szinte az összes jármű elsőtétíthető ablakokkal kerül forgalomba, amely zavartalan kilátást biztosít a sofőr és az utasok számára, miközben ők kívülről láthatatlanok maradnak. Ez azt jelenti, hogy egy járműben utazó varázsló nyugodtan varázsolhat az ablakon keresztül, miközben ő maga teljes biztonságban érezheti magát a hasonló támadásoktól.

Természetesen egy zárt járművön kívül tartózkodó varázsló áthidalhatja a látásból eredő problémákat az ablakok kirobbanásával (vagy ha van kéznél egy segítőtárs, ő is megteheti). De még ez sem oldja meg tökéletesen a problémát – lehetséges, hogy a belátás továbbra is akadályozva marad, vagy csak részleges belátást eredményez, +4 részleges takarási módosítót adva a varázsló Varázslás próbájához.

Ilyen esetekben a játékmester határozza meg, milyen eredménnyel járt a jármű ablakainak eltakarítása. Alapértelmezésben a személyautók, teherautók, buszok és egyéb szárazföldi járművek ablakainak berörese tökéletes látást eredményez a járműben ülő karakterekre. A csapatszállítók és hasonló, kevés ablakfelülettel rendelkező járművek esetében egy ilyen akció csak részleges belátást eredményez: a +4 részleges látási módosítót kell alkalmazni. A páncélautók kémlelőnyílásai túl kicsik ahhoz, hogy kívülről bárki is belásson rajtuk, tehát a védőüveg eltávolítása pusztán löszerpocsékolás. A legtöbb páncélozott csapatszállítónál elektronikus kamerákat vagy periszkópokat használnak – azaz nincs ablakuk, amit be lehetne lőni!

JÁRMŰVEK ÉS BIRTOKOK

A járművek vezetői és utasai ugyanazon a természeti birtokon tartózkodnak, mint maga a jármű, azaz ők is ugyanúgy ki vannak téve a természeti szellemek támadásának. A sámánoknak nincs szükségük szabad rálátásra ahhoz, hogy a szellemeiket arra utasítsák, használják képességeiket a járműben tartózkodók ellen, feltéve, hogy a sámán és a jármű is a szellem birtokán tartózkodik. Ha a sámán elhagyja a szellem birtokát, azzal lemond az összes szolgálatról, amellyel a szellem tartozik neki (bár a szellem az utolsó kapott parancsot még megpróbálja teljesíteni). Hasonlóképpen, ha a jármű elhagyja a szellem birtokát, a szellem nem tévékenykedik tovább a jármű vagy az utasok ellen.

Trükkös, a mosómedve sámán motorján menekül az öt üldöző Ford Americar, és a benne ülő bandatagok elől. Mérés hajtűkanyarral befordul a King Streetre, majd egy má-



sikkal egy szűk sikátorba. Az üldözők nem látják a második fordulót, és továbbrobognak a King Streeten. Trükkös tudja, hogy azonnal megfordulnak, amint rádöbbennek tévedésükre, ezért úgy dönt, igénybe vesz egy kis segítséget. Megidéző egy városszellemet.

Trükkös és a bandatagok egyaránt az utcán tartózkodnak, azaz pontosan a városszellem birtokán. Trükkös arra utasítja a városszellemet, hogy Félelem képességét használja az üldözőkön. Bár Trükkös nem látja ellenfeleit, és elképzelése sincs róla, pontosan merre lehetnek, amíg az utcán tartózkodnak, a szellem megtalálja őket. Az autó nem nyújt számukra semmiféle védelmet, mert az is ugyanazon a birtokon tartózkodik. Azonban ha Trükkös úgy dönt, hogy egy épületen átvágva lerövidíti az utat (otthon birtok), tovább már nem utasíthatja szellemét, hogy támadja meg az autót és utasait. Hasonlóképpen, ha a bandatagok döntenek úgy, hogy átvágnak a városi parkon (erdő birtok), Trükkös addig nem uszíthatja rájuk a szellemet, amíg vissza nem térnek a birtokára.

RIGÓK ÉS SZELLEMELÉK

A rigók képesek megtámadni a szellemeket járművekkel és robotokkal, de a szellemet védeni fogja Normál fegyver-immunitás képessége. A rigók becsatlakozva nem támadhatják akaraterejükkel a szellemeket, mert azt csak közvetett módon képesek fókuszálni, és ez a szellemekre hatástalan (a rigók becsatlakozva csak „távolról szemlélik” az eseményeket, nincsenek közvetlenül jelen). A szellemek azonban zavartalanul támadhatják a rigózott járműveket és robotokat.

VARÁZSLÁS JÁRMŰVEKBŐL

A haladó jármű folyamatos mozgása igencsak nehezíti a varázsló számára, hogy észrevegye és folyamatosan a látóterében tartsa a járművön kívüli célpontokat. Ennek a problémának a jelzésére használd fel a *Manuális tüzelés módosítók* táblázat (153. oldal) módosítóit, azokhoz a Varázslás próbákhoz, melyeket a varázslók mozgó járművekből kísérelnek meg.

ASZTRÁLIS PROJEKCIÓ JÁRMŰVEKBŐL

Bár a varázslók akkor is képesek asztrális projekcióra, amikor a fizikai testük mozgásban van, problémákat okozhat neki a testükbe való visszatérés. Hacsak nem ismeri a jármű útvonalát vagy végcélját, kénytelen lesz megkeresni saját testét (lásd *Amíg odakint voltál...*, 173. oldal).

Még ha a varázsló ismeri is a jármű haladási útvonalát, a testébe való visszatérés némi időt vesz igénybe, és mozgás közben a fizikai és asztráltest újraegyesítése sem könnyű mutatvány. Ezért ilyenkor a varázslónak Intelligencia (8) próbát kell dobnia, hogy sikerüljön a művelet. Ha a próba sikerül, a varázsló visszatért a fizikai testébe. Ha nem, az asztrális alak elvéri a fizikait, és a varázslónak újra kell próbálkoznia.

TÜZELÉS JÁRMŰVEKBŐL

A járműves tüzelés szabályait használjuk, ha a járműre szerelt fegyverek lépnek működésbe – akár a személyzet működteti őket, akár a járművet vagy robotot irányító rigó, akár félig önműködő robotokról van szó –, vagy ha az utasok az ablakon kihajolva nyitnak tüzet. A manuális tüzelés szabályait alkalmazzuk, amikor a járműben ülő karakterek a szenzorok segítségével használják a fegyvereket. A szenzoros tüzelés

szabályai pedig akkor lépnek érvénybe, amikor a jármű fegyvereit az érzékelők állítják a célra. Ezenkívül ebben a fejezetben ismertetjük a rakétákkal való támadás szabályait is.

MANUÁLIS TÜZELÉS

Manuális tüzelésről beszélünk, amikor a karakterek személyesen nyitnak tüzet, vagy a szenzorok segítségével használják a jármű fegyvereit. Bár a manuális célzással vezérelt fegyverek korántsem olyan pontosak, mint a műszeres vezérlésűek, a manuális célzás nem csökkenti a jármű Nyom szintjét, és nem hat rá az ECM zavarása.

Ahhoz, hogy egy járműre szerelt fegyverrel manuálisan tüzeljen, a karakternek az Ágyúk szakértelmét kell használnia (vagy le kell vezetnie valahonnan). A kézben tartott fegyverrel való tüzeléshez a karakter a megfelelő fegyveres szakértelmét használja, de a Manuális tüzelés módosítók táblázat módosítóit, mert mozgó járműben tartózkodik (például alkalmazható a +2 rögzítetlen fegyver módosító).

Azonban akár az Ágyúk szakértelmét, akár valamelyik távolsági fegyver szakértelmét használja, a tüzelésre a standard távolsági harc szabályok érvényesek (lásd *Távolsági harc*, 109. oldal). A *Távolsági harc módosítók* táblázat (*Harc*, 112. oldal) módosítóin kívül a célszámhoz a *Manuális tüzelés módosítók* táblázat (153. oldal) értékei is hozzáadódnak.

A fegyverkapcsolat módosítója csak abban az esetben érvényesül, ha a lövész és a fegyver is fel van szerelve ilyen kiberrel, illetve hardverrel. A jármű fegyverágyai által biztosított visszarúgás-csillapítás ezenkívül hozzáadódik a fegyverre szerelt kiegészítők visszarúgás-csillapításával. A rögzített fegyverágyakra és tornyokba szerelt fegyverek visszarúgása feleződik (lefelé kerekítve), de még a fegyverkiegészítők visszarúgás-csillapításának hozzáadása előtti (ez a csillapítás semlegesíti a nehézfegyverek kétszeres visszarúgását; lásd *Harc*, 111. oldal).

MANUÁLIS TÜZELÉS MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT MAGYARÁZATA (153. OLDAL)

A támadó robot jár/fut: Ez a módosító csak akkor alkalmazható, ha a robot mechanikus lábakkal mozgatja magát.

Relatív mozgás: Ha a támadó és a célpont egymás felé halad (vagy az egyik közelít a másikhoz), csökkentsd a mozgási módosítót 1-gyel. Ha a támadó és a célpont távolodik egymástól, növelj a módosítót 1-gyel. A relatív mozgási módosító nem számít, ha mindkét jármű közel azonos sebességgel halad, vagy ugyanazon tengely mentén mozognak. Ha viszont a mozgásuk derékszöget zár be, már számít.

Relatív sebesség: A fegyverrel való támadás relatív sebességi módosítójának megállapításához hasonlítsd össze a támadó és a célpont sebességét. Ha mindketten 5 m/forduló sebességnél lassabban haladnak, standard távolsági harcként kezeld a támadást. Ha egyikük ennél gyorsabban mozog, adj hozzá a célszámhoz +1-et minden 30 méter után, melyet a jármű egy hanci fordulóban megtesz.

Tüzelés rögzítetlen fegyverrel: +2 módosító adódik a célszámhoz, ha a járműben ülő karakter olyan fegyverrel lő, amely nincs a jármű fegyverágyához rögzítve. Jó példa erre az ablakon kihajoló, kézfegyverét használó karakter.

A támadó jármű sérült: Ha a támadó jármű sérült, a célszámhoz add hozzá a megfelelő módosítót, a jármű állapotjelzőjén feltüntetett sebessésszintnek megfelelően. A jármű sérülési



módosítói összeadódnak a karakter fizikai és kábulás sebesülési módosítóival (lásd *Járművek sérülése*, 145. oldal).

SENZOROS TÜZELÉS

Szenzoros tüzelés esetén a jármű érzékelői segítik a fegyverek célra irányítását. Bár a szenzoros célzási mód jóval pontosabb tüzelést tesz lehetővé a manuálisnál, egyben sérülékenyebb is az ECM rendszerek számára (lásd *ECM*, 138. oldal). Szenzoros tüzelést alkalmaznak a nem a rigó közvetlen irányítása alatt tevékenykedő robotok.

A szenzoros tüzelés alkalmazásához a támadó járműnek vagy robotnak először sikeres Szenzor próbát kell dobnia, hogy kiderüljön, sikerült-e az érzékelőivel felfedeznie a célpontot (lásd *Szenzor próbák*, 135. oldal). A Szenzor próbán elért egyetlen siker elegendő, hogy a fegyver célra álljon. A Szenzor próba egy összetett tevékenységet vesz igénybe.

Miután a fegyver ráállt a célra, a támadó játékos szenzoros tüzelés próbát dob annyi kockával, amennyi a karakter Ágyúk szakértelme, plusz a jármű Szenzor szintjének a fele (lefelé kerekítve). A próba erősíthető a harci tartalék kockáival. Ha nem a rigó irányítása alatt állnak, a robotok az Ágyúk szakértelem helyett a Vezérlés tulajdonságukat használják. A próba célszáma a célpont Jel tulajdonságával egyenlő, módosítva a *Szenzoros tü-*

zelés módosítók táblázatban (154. oldal) található értékekkel. A szenzoros tüzelés próba összetett tevékenységet igényel.

Ha a támadó jármű érzékelői valamilyen okból nem tudják befogni a célpontot, a karakter nem hajthat végre szenzoros tüzelés tevékenységet.

SENZOROS TÜZELÉS MÓDOSÍTÓK TÁBLÁZAT MAGYARÁZATA (154. OLDAL)

Városi környezet: Ezt a módosítót alkalmazzuk, amikor a harcra egy nagyobb iparosított körzetben (nagyváros, ipartelep, vagy más, az agglomeráció nem lakott területe) kerül sor.

Közvetlen látótér: A módosító akkor alkalmazható, ha a lövész és a célpont közötti egyenes vonalban semmi nem gátolja a látótérrel. Ez általában csak a föld-levegő, illetve a levegő-levegő támadásoknál számít. Föld-föld támadásnál csak akkor alkalmazható, amikor a célpont teljesen nyílt területen tartózkodik.

Nem tiszta látótér: Ez a módosító alkalmazandó a legtöbb föld-föld támadásnál. Ilyen esetekben rendszerint több dolog (füst, lombozat, szemetes konténer) is gátolja a szabad rálátást.

ECM/ECCM használatban: Az ECM módosítók megnövelik a célpont Nyom szintjét annyival, amennyi tiszta sikert dobott a

zavaró karakter az ECM ellenpróba során. Az ECCM módosítók az ECM-et semlegesítik, az ellenpróba eredményétől függően. Az ECM és ECCM módosítókat csak akkor kell figyelembe venni, ha a támadó jármű egy ECM rendszer (nem sajátja) hatókörén belül tartózkodik (lásd Elektronikus ellenintézkedések, 138. oldal).

Visszarúgás-csillapítás: A fegyverhez kapcsolt kiegészítők visszarúgás-csillapításán kívül a jármű fegyverágyai is csökkentik valamennyire a visszarúgást. A rögzített fegyverek gyakba vagy tornyokba szerelt fegyverek visszarúgását felelni kell (lefelé kerekítve), mielőtt hozzáadnánk a fegyver kiegészítőinek visszarúgását.

A támadó jármű sérült: Ha a támadó jármű sérült, a célszámhoz add hozzá a megfelelő sebesülési módosítót a jármű állapotjelzőjén jelölt sebessésszint alapján. A jármű sérülési módosítói összeadódnak a karakter fizikai és kábulás sebesülési módosítóival (lásd A járművek sérülése, 145. oldal).

Steeler (Ágyúk 4) be van csatlakozva Szélvihar nevű gépébe (3. Szenzor szintű v-madár, egy toronyba épített nehézgéppuskával), és éppen légi fedezetet ad egy zsoldosok vezette páncélozott járműoszlopnak. Ahogy áthalad a dombgerincen, érzékelői jelzik, hogy valamivel előrébb az úton egy Ferrari Appaloosa járőrözik. Steeler úgy dönt, elérkezett az ideje, hogy Szélvihar megtáncoltassa a járőrt, ezért egy Szenzor próbával megpróbálja bemérni a felderítő járművet.

A próba sikerrel jár, ezért Steeler szenzoros tüzelést használhat az Appaloosa ellen. A próba alapcélszáma 5, (a felderítő Nyom szintje). Ha az egyszerűség kedvéért figyelmen kívül hagyjuk a visszarúgás módosítókat, a célszám 3-mal csökken a közvetlen, zavartalan látótér miatt. Így a végső célszám 2 lesz. Steeler játékos a 5 kockával dobja a próbát – Steeler ágyúk szakértelme 4-es, plusz 1 adódik hozzá a Szélvihar Szenzor szintjéből ($3 \div 2 = 1,5$, lefelé kerekítve 1).

A ROBOTOK HASZNÁLATA

A rigók távirányítású hálózat segítségével személyzet nélküli járműveket (más néven robotokat) is irányíthatnak. Ez a fejezet a robotok és távirányító rendszerek használatát ismerteti.

A ROBOTOKRÓL

A robotok olyan személyzet nélküli járművek, melyek rigó-irányítású hálózatokon – távirányító és biztonsági rendszereken – keresztül vezérelhetők. Szinte mindegyik fajta jármű – gyufásdoboznyi autók, törpe-méretű rotoros járművek, kutyányi mé-

MANUÁLIS TÜZELÉS MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
A támadó robot sétál	+1
Nehéz terep	+2
A támadó robot fut	+4
Nehéz terep	+6
A támadó és a célpont közötti relatív mozgás	
Közelednek	-1
Távolodnak	+1
A támadó és a célpont relatív sebessége (ha mindkettő mozog)	
Nagyjából azonos	0
Kétszeres különbségig	+2
Háromszoros különbségig	+4
Háromszorosnál nagyobb különbség	+6
A támadó vagy a célpont áll	+1/30m/Harci forduló
Manőver pont különbség	
A támadó Manőver pontja	
10-nél többel haladja meg a célpontét	-1
A célpont Manőver pontja	
10-nél többel haladja meg a támadóét	+1
Tüzelés járműből	
Rögzítetlen fegyver	+2
A támadó járműve sérült	Sebessésszint
Nyílt/normál terep	0
Korlátozott terep	+2
Szűk terep	+4
Harci környezet	+2
A célpont mérete/típusa	
Humán/metahumán/humán méretű szörny	0
Kis méretű szörny (kisebb, mint egy humán 1/3-a)	+1
Nagy méretű szörny	
(nagyobb, mint egy humán háromszorosa)	-1
Kis robot	+1
Motorbicikli	0
Autó	-1
Limuzin/kisteherautó	-1
Nagy teherautó/lánctalpas vontató	-3
Átlagos csónak	-1
Luxusjacht	-3
Teherhajó/tanker	-8
Ultrakönnyű sárkányrepülő	0
Rögzített szárnyú repülő	-2
Kereskedelmi szállítórepülőgép	-6
Helikopter	-2
Légihajó/zeppelin	-6
ARM (v-madár)	-3
Biztonsági/katonai szárazföldi járművek	-3

retű földi járőrautók, vagy akár a módosított sportautók – működtethető ilyen üzemmódban.

A legjelentősebb dolog, amely megkülönbözteti a robotokat a többi járműtől, az egy egyedi tulajdonság, a Vezérlés. Minden robot rendelkezik Vezérlés szinttel, amely a jármű automata irányítórendszerét jelképezi, és lehetővé teszi a robot számára, hogy bizonyos mértékig az irányítójától függetlenül tevékenykedjen.



SZENZOROS TÜZELÉS MÓDOSÍTÓK

Körülmény	Módosító
Városi környezet	+2
Közvetlen látótér	-3
Nem tiszta látótér	0
ECM használatban	Változó
ECCM használatban	Változó
Visszarúgás	
Félaautomata	+1 a fázis második lövésére
Rövid sorozat	+3 minden azonos fázisban ellőtt sorozat után
Sorozat	+1 minden azonos fázisban kilőtt golyó után
Nehézfegyver	A módosítatlan visszarúgás kétszerese
Visszarúgás-csillapítás	Speciális
A támadó sérült	+ Sebesülési módosító
A támadó jármű sérült	+ Sérülési módosító

A robotot fel kell szerelni rigóirányítással (adatjack csatlakozó azonban nem szükséges, kivéve, ha a rigó közvetlenül be akar csatlakozni a járműbe). Az utasok szállítására alkalmatlan robotokat rendszerint már gyárilag alkalmassá teszik a rigóirányításra. Általában az utasszállító robotok esetében is ugyanez a helyzet, de szükség esetén a gyártó, egy szerelő, vagy akár maga a rigó is könnyen és gyorsan átszerelheti (lásd *Rigó felszerelések*, 306. oldal).

Üzem módok

Minden csatlakoztatott robot (lásd *Felhasználói lista*, alább) *elsődleges* és *másodlagos* módban képes üzemelni. A rigó a hálózatában egyszerre csak egy robotot üzemeltethet *elsődleges* módban. Ily módon a rigó úgy működtetheti a robotot, mintha közvetlenül be lenne csatlakozva. A rigó a harci és a rigó tartalék kockáit is felhasználhatja a robot próbáihoz, és ezekre a próbákra minden rigó bónusz is vonatkozik.

Másodlagos üzemmódban a rigó szakértelme vagy tulajdonságai helyett a robot Vezérlés tulajdonságával dobunk. Ez esetben nem használható fel a próbákhoz a harci és rigó tartalék.

Ha a rigó egy *elsődleges* robotot irányít – azaz főként annak rendszerein keresztül lát és hall –, akkor a másodlagos robotok szenzorjain keresztül csak felületes érzékelésre képes, és ez is egy összetett tevékenységet igényel. Emellett a másodlagos robotok +2 módosítót kapnak az értelmezés próbájukra, ha megpróbálják megérteni a rigó parancsait, miközben az egy *elsődleges* robotot irányít (lásd *Parancsok kiadása*, 157. oldal).

A parancsnoki szék üzemmód

A rigó nem csak becsatlakozva képes felügyelni a hálózatában üzemelő robotokat; megteheti ezt a távirányító dekk fő irányítórendszerén keresztül is. A rigók ezt úgy nevezik, hogy a „parancsnoki székben ülni”.

Amikor parancsnoki szék módban üzemelteti a robotokat, a rigó a robotok próbáihoz nem használhatja fel harci vagy rigó tartalékát. A parancsnoki szék mód az egyetlen robotirányító metódus, amely a JIR beültetéssel nem rendelkező karakterek számára is elérhető (a robotok kontrollálásához ez esetben elég egy adatjack és egy távirányító dekk).

Miután a Johnsonnal való találkozó után Rigó X és csapata meglógott üldözőik elől, megpróbálnak meglapulni egy biztonságos házban. Rigó X azonnal kiküld három robotot – egy felderítőt, egy Doberman járőrobotot, és egy felfegyverzett rotoros járművet. Rigó X parancsnoki szék módban üzemelteti hálózatát, azaz egyszerre figyeli mindhárom robotot.

A felderítő robot rövidesen felfedez egy Mitsuhamma biztonsági szállítójárművet, amely a rejtékhelyük felé közelít, és rögtön riasztja Rigó X-et. A rigó még parancsnoki szék módban is megkapja szokásos kezdeményezési bónuszt, azaz 2D6-ot adhat a kezdeményezéséhez (és ezzel elsőként fog tevékenykedni). Azonban ha a robotokat támadásra utasítaná, egyik gép sem kaphatna kockákat Rigó X tartalékaiból. Ráadásul minden robot saját Vezérlés tulajdonságát fogja használni a próbákhoz

a rigó szakértelme vagy tulajdonság szintjei helyett.

A roto-robot tartózkodik legközelebb az MCT szállítójárműhöz, ezért Rigó X beszáll a robot rigó moduljába, hogy az legyen a rendszer *elsődleges* gépe. Rigó X ezzel közvetlenül irányítja a robotot, így a robot próbáinak erősítéséhez felhasználhatja harci és rigó tartalékát. Azonban ha tudni szeretné, mit lát a másik két robot, el kell költenie egy összetett tevékenységet. Ráadásul, ha a Doberman is támadásba akarja vetni a szállítójármű ellen, a robot +2 célszám módosítót kap az értelmezés próbájára.

TÁVIRÁNYÍTÁSÚ HÁLÓZATOK

A távirányítású hálózatoknak két alapvető összetevője van: a távirányító (TI) dekk és a robotok. A TI dekk a központi irányítóállomás, amelyen keresztül a rigó figyelheti és irányíthatja a hálózatához tartozó robotokat. A TI dekk ezenkívül az adatáramlás biztosításával fenntartja a hálózat elektromos integritását, valamint aktív ellenintézkedésekkel távol tartja a hivatlan betolakodókat.

A rádióhullámokkal terjedő hatalmas mennyiségű adat miatt a távirányítású hálózatok három, egymástól különálló kommunikációs csatornát tartanak fent a robotok ellenőrzésére és irányítására: a parancsnoki, a műérzet és a rendszer csatornát. A parancsnoki csatorna továbbítja a robotok mozgását és cselekedeteit meghatározó utasításokat, valamint a körülményekre vonatkozó információkat a robotok és a TI dekk között. A műérzet csatornán áramlanak az audovizuális és műérzet adatok a robotok, a TI dekk és a rigó között. A rendszer csatorna a rendszer integritásának fenntartására, valamint a robotok állapota vonatkozó adatokat szállítja.

Felhasználói lista

A TI dekk felhasználói listája tulajdonképpen egy olyan fájl, amely lehetővé teszi a dekk számára, hogy azonosítsa az irányítása alá tartozó robotokat. Csak a TI dekk felhasználói listáján szereplő robotok kapcsolódhatnak össze a dekkal. Ez a szoftver megvédi a hálózatot az illetéktelen behatolóktól, akik esetleg megpróbálnak ráakaszkodni a hálózati kommunikációra, hogy hamis információkat juttassanak a rendszerbe, vagy megpróbálják átvenni felette az irányítást.



A listán kétszer annyi robot szerepelhet, mint amekkora a TI dekk szintje, de maga a dekk csak a szintjének megfelelő számú robotot irányíthat egyszerre.

Minden hálózat robot üzemelhet csatlakoztatott, vagy nem csatlakoztatott státuszban. A TI dekk közvetlen irányítása alatt álló robotok csatlakoztatva vannak a dekkal. Ezek a robotok fogadhatnak utasításokat a távirányító dekktól, illetve közvetíthetik a parancsokat a dekk és a többi csatlakoztatott robot között.

A nem csatlakoztatott robotok a TI-dekktől függetlenül tevékenykednek. A hálózatot irányító rigó nem képes irányítani ezeket a robotokat, és nem is használhatja az érzékelőit. Ráadásul a nem csatlakoztatott robotok nem kommunikálhatnak a hálózat többi robotjával.

A robot csatlakoztatása vagy lekapcsolása egy-egy egyszerű tevékenységet vesz igénybe. Így egy nem csatlakoztatott robotot lecserélni egy csatlakoztatottra két egyszerű, vagy egy összetett tevékenységbe kerül (egy egyszerű tevékenység az első robot lekapcsolása, és még egy a másik csatlakoztatása). A robot abban a fordulóban, amelyikben csatlakoztatták, már nem tud tevékenykedni.

Josie Cruise távirányító dekkje 4. szintű. Felhasználói listája egyszerre nyolc robot információt tartalmazhat, de maga a dekk Josie számára egy időben csak négy robot irányítását teszi lehetővé. Josie felhasználói listáján jelenleg 6 robot szerepel: a parancsnoki furgonja, egy légi felderítő robot, két felfegyverzett légi megfigyelő, valamint két szintén felfegyverzett, földi járőrrobot.

Josie éppen felderítést végez csapata számára. A furgon kívül a felderítőt és a két megfigyelőt csatlakoztatta, elég csinos kis légi fedezetet biztosítva a többieknek. Miközben a csapat behatol a főépületbe, az egyik megfigyelő kiszúrja, hogy egy biztonsági osztag igyekszik az ányvadászok felé. Josie úgy dönt, egy kis zárótűzzel leköti a biztonságiak figyelmét, hogy némi időt nyerjen cimborái számára.

Kezdeményezésre 19-et dob, azaz a harci fordulóban kétszer cselekedhet majd. Az első kezdeményezési köre első egyszerű tevékenységét arra költi, hogy a felderítő robotját szétcsatlakoztassa, helyet teremtve így az egyik járőrrobot számára. A második egyszerű tevékenységében csatlakoztatja a járőrrobotot, melyet a következő kezdeményezési körben már harcba is vethet.

Kilőkódási sokk

Mivel a járműirányító rendszer jackje a rigók közepagyához kapcsolódik, a kilőkódási sokk náluk sokkal kellemetlenebb hatással járhat, mind a dekásoknál. Ha egy rigó kilőkodik egy távirányítású hálózathoz, a következő három dolog történik:

- A rigó tíz harci fordulón keresztül szédüléssel küzd.
- Ez idő alatt a rigó minden próbájához +2 célszám módosító adódik.



- A rigónak a neurális bívisszacsatolás folyamánként sérülési ellenpróbát kell dobnia (TI dekk szintje + 4)S kábulás sebzés ellen.

Ha a rigó önkéntelenül csatlakozik ki a járműből (de nem a jármű megsemmisülése miatt), a kilőkódási sokk következtében 5S kábulás ellen kell próbát dobnia, plusz a szédülés hatását is el kell viselnie.

A rigó le tudja rövidíteni a szédülés időtartamát, ha sikeres Akaraterő próbát dob 4-es célszám ellen. Oszd el 30-at a siker számával (felfelé kerekítve),

hogy kiderüljön, hány másodpercig szédül a rigó, majd az eredményt oszd el 3-mal (felfelé kerekítve), hogy harci fordulóban is kiderüljön az eredmény.

TEVÉKENYSÉGEK

A következőkben azokat a tevékenységeket ismertetjük, melyeket a rigó a távirányítású hálózaton keresztül végrehajthat.

Szabad tevékenységek

Szenzorok aktiválása/deaktiválása: A rigó be- vagy kikapcsolhatja egy robot érzékelőit. Az aktivált szenzorok a következő harci forduló kezdetétől működnek.

ECM/ECCM aktiválása/deaktiválása: A rigó be- vagy kikapcsolhatja egy robot ECM vagy ECCM rendszerét. Az aktivált ECM/ECCM rendszerek a következő harci forduló kezdetétől működnek.

Egy fegyverrendszer élesítése/lekapcsolása: A rigó utasíthatja az egyik robotot egy fegyverrendszerének élesítésére vagy lekapcsolására. Egy robotnak egy időben csak egy fegyverrendszere lehet élesítve. A fegyverrendszerek közötti váltás mindössze egy szabad tevékenységet igényel.

Tevékenység késleltetése: A rigó a standard harci szabályok szerint késleltetheti tevékenységét.

Állapotjelentés kérése: A rigó ellenőrizheti egy robot pozícióját, irányát és sebességét, sérüléseit, valamint jelenlegi utasításait.

Megfigyelés: A rigó felületes ellenőrzést végezhet az egyik robot érzékelőin keresztül. Ha a rigó parancsnoki szék módban irányítja a robotokat (lásd 154. oldal), akkor ezt a tevékenységet bármelyik, a felhasználói listán szereplő robottal végrehajthatja. Amennyiben a rigó „beugrik” az egyik robotba, akkor csak ezen az elsődleges roboton keresztül hajthatja végre a megfigyelést. Ez a tevékenység megegyezik a standard, szabad tevékenységet igénylő megfigyeléssel (lásd 106. oldal).

Ha a rigó egy elsődleges robotot irányít, akkor egy összetett tevékenységébe kerül, hogy egy másodlagos roboton keresztül végezzen megfigyelést (lásd *Üzemmodok*, 154. oldal).

Egy szó kimondása: A rigó ezt a tevékenységet a normális harci szabályoknak megfelelően hajthatja végre.

Egyszerű tevékenységek:

Egy robot csatlakoztatása / lecsatlakoztatása: A rigó hozzáadhat vagy kivethet egy robotot a dekk aktív listájából.

Részletes megfigyelés: A rigó parancsnoki szék üzemmódban részletes megfigyelést (lásd 106. oldal) végezhet egy robot érzékelőin keresztül. Elsődleges robot irányítása esetén csak azt a robotot használhatja megfigyelésre.

Azonos szabad tevékenységek végrehajtása több robotnál: A rigó egyszerre több robottal is végrehajthat egy bizonyos szabad tevékenységet (parancsnoki szék módban), különféle szabad tevékenységek egy időben történő végrehajtásával viszont már nem próbálkozhat.

Elsődleges robot irányításának átvétele: A rigó átveheti egy robot közvetlen irányítását (lásd Üzemmodok).

Visszatérés parancsnoki szék üzemmódba: A rigó kiléphet egy robot közvetlen irányításából, hogy egyszerre figyelje az összes robot működését (lásd Üzemmodok, 154. oldal).

Összetett tevékenységek:

Tüzelés egy fegyverrendszerrel: A rigó tüzet nyithat egy robot beépített fegyverrendszerével (lásd Szenzoros tüzelés, 152. oldal). Ha a rigó közvetlenül irányít egy elsődleges robotot, ezt a tevékenységet a másodlagos robotokkal nem tudja végrehajtani. A kibernetikus kapcsolaton keresztül rigózó karakterek csak az elsődleges robot próbáihoz használhatnak harci tartalékot. Lásd Üzemmodok.

Parancs kiadása: A rigó kiadhat egy parancsot egy vagy több robotnak. Lásd Parancsok kiadása.

Megfigyelés egy másodlagos roboton keresztül: Amikor a rigó közvetlenül irányít egy robotot, a másodlagos robotokon keresztül felületes megfigyelést végezhet (akárcsak a hasonló szabad tevékenység esetén). Lásd Üzemmodok.

Robot irányítása: Az elsődleges robotra rácsatlakozott rigó úgy irányíthatja a szerkezetet, mintha benne ülne. Az őt általános jármű tevékenység közül – gyorsítás, lassítás, helyezkedés, ütközés és rejtőzés – bármelyiket végrehajthatja, felhasználva rigó tartalékát és rigó bónuszait (lásd Járműharc, 138. oldal).

PARANCSONOK KIADÁSA

A távirányító dekkbe csatlakozott rigók saját tevékenységük bejelentésekor parancsokat adhatnak ki a robotoknak (a harci forduló menetének 3A lépése, 104. oldal). A parancs kiadása összetett tevékenységnek számít.

A rigó egy időben csak egy robotnak adhat parancsot, tekintet nélkül arra, hány robotot működtet éppen a dekk. Például a rigó irá-



nyíthat egyszerre két robotot, de egyetlen összetett tevékenységgel csak egynek adhat ki utasítást. Am ha egyenél több robot kapja ugyanazt a parancsot – „hagyd el a területet”, vagy „támad meg a célpontot” – a rigó egyetlen csoportként kezelheti őket. Az utasítható robotok maximális száma a távirányító dekktól függ (lásd Felhasználói lista, 154. oldal).

Ha a rigó egy elsődleges robotot irányít, úgy kezelheti a gépet, mintha személyesen vezetné. Parancsadáshoz nem szükséges elköltönie egy összetett tevékenységet, de ha egy másik robotot akar utasítani valamire, akkor már igen.

A rigó egy mondatos utasításokat adhat a robotoknak: „kö-rözz a terület felett”, „lőj le mindenkit, aki kilép az ajtón”, „kö-vedd az autót” és hasonló. Azonban minél specifikusabb és részletesebb a parancs, annál könnyebben zavarodik össze a robot automata vezérlése. A játékmester eldönti a parancs összetettségét (lásd Célszámtáblázat, 92. oldal), megállapítja a próba célszámát, majd ha úgy gondolja, a parancs kiadása előtt még esélyt adhat a rigónak, hogy átfogalmazza a mondandóját.

Eztán a játékos értelmezés próbát dob a robotnak a játékmester által megállapított célszám ellen annyi kockával, amennyi a robot Vezérlés szintje. Ha a próba során legalább egy siker születik, a robot megértette, és végrehajtja a parancsot. Azonban több siker esetén a robot sokkal jobban (a rigó kívánságának megfelelőbben), pontosabban követi az utasítást. A játékmester még azt is engedélyezheti, hogy a rigó döntse el, mit fog reagálni a robot bizonyos szituációkra, melyek a parancs végrehajtását megakadályozhatják.

A rigók ezenkívül felhasználhatják Számítógép szakértelmük Programozás specializációját, hogy könnyebbé tegyék a robotok számára a parancsok értelmezését (a programozás ismerete elősegíti a komplex utasítások módszeres, egyszerű megfogalmazását). Annyi kockát adhatnak a robot értelmezés próbájához, amennyi a kiegészítő szakértelem szintje, de nem többet a robot Vezérlés szintjénél. A próba során semmilyen más kockatartalék nem használható.

A nem a rigó közvetlen irányítása alatt tevékenykedő robotok a rigó szakértelmei és tulajdonságai helyett saját Vezérlés tulajdonságukat használják a próba során. Az ilyen próbákhoz semmiféle kockatartalék nem használható.

A távirányítású hálózathoz tartozó robotok ugyanabban a harci fázisban tevékenykednek, mint a rigó, akár közvetlenül irányítja őket a karakter, akár nem. Először mindig a rigó cselekszik, azután következnek a robotok.

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 nevezzük *Felébredteknek*.

A *Shadowrun*-ban az minősül felébredt karakternek, akinek a Mágia tulajdonsága minimum 1-es. A 0-ás Mágia tulajdonságú karakterek elnevezése *evilági*. A felébredt karakterek különféle mágikus képességeket és szakértelmeket birtokolhatnak. A mágikus szakértelmeket gyakorló felébredt karaktereket *varázslóknak* nevezzük. A többi felébredt karakter befelé fókuszálja mágiját, így fejlesztve ki magában bizonyos képességeket. Ők az *adeptusok*.

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 mágijukat. 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 szövédékeként tekint az univerzumra, melyet a megfelelő formulákkal és rituálékkal irányítani lehet. A mágikus ismereteket intenzív tanulás és kutatás által sajátítják el.

Az adeptusok saját egyedi ösvényüket, a *test útját* követik. A test és az elme tökéletességére törekcszenek, befelé összpontosítják mágikus hatalmukat. Különleges képességeiket folyamatos önvizsgálat és elmélyülés útján sajátítják el.

MANA

A felébredt világot átitatja 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. Ezenkívül a mana teszi lehetővé a különleges képességek használatát az adeptusok, és más felébredt lények számára (lásd *Képességek, Szellemek és sárkányok* fejezet, 260. oldal).

A MÁGIA TULAJDONSÁG

A Mágia a felébredt karakterek különleges tulajdonsága, a mágikus hatalom mércéje. A Mágia kezdőértéke a karakter lefelé kerekített Esszenciájával egyenlő. Egy 5,8 Esszenciás karakter Mágia tulajdonsága például 5-ös. Az Esszencia további csökkenése (kiberverek vagy egyéb ha-





tások által) a Mágia tulajdonságot is csökkenti – minden megkezdett 1 Esszencia pont veszteség után 1-gyel. Így az 5,8 Esszenciás (és 5-ös Mágijú) karakter akkor fog újabb pontot veszíteni a Mágia tulajdonságából, amikor az Esszenciája 5 alá zuhan.

Mágiavesztés

A Mágia tulajdonság csökkenését egyéb körülmények is okozhatják, például a Halálos fizikai sebesülés, a nem megfelelő orvosi ellátás (129. oldal), a drogok és stimulálószeres rendszeres fogyasztása, a totem útjáról való letérés (163. oldal), vagy szétzúzás egy asztrális harc során (174. oldal). Ezek a traumák felboríthatják a mágia használatához szükséges kényes, fizikai/szellemi egyensúlyt. Amikor el kell dönteni, történt-e mágiavesztés, dobj 2D6-tal. Ha a dobás eredménye nem nagyobb a Mágia tulajdonságodnál, veszítesz egy pontot, egyébként pedig semmi nem történik. 2-es eredmény mindig mágiavesztést jelent.

A Mágijukból veszítő adeptusok képességeik egy részét is elvesztik (lásd *Adeptusi képességek*, 168. oldal).

Ha egy karakter Mágia tulajdonsága 0-ra zuhan, akkor „kiég”, elveszíti minden mágikus képességét, és örökre evlágivá válik. Minden mágikus szakértelmét és ismeretét megtarthatja, de a használatukhoz szükséges képességet nem. Mágikus Aktív szakértelmei mágikus Háttér szakértelmekké válnak.

ERŐ

A varázslatok, szellemek és mágikus eszközök (fókuszok) rendelkeznek egy erő nevezetű tulajdonsággal (rendszerint ez az egyetlen tulajdonságuk). Ez a tárgy vagy lény mágikus energiájának mértékegysége. A varázslat ereje az a célszám, amely ellen a célpontnak próbát kell dobnia, ha el akarja kerülni a hatást. A szellem ereje azt mutatja meg, mennyire erős a lény stb.

VARÁZSLÓK

A varázslók a mágia használatát főként Varázslás és Idézés szakértelmeiken keresztül gyakorolják, de rendelkeznek még néhány más képességgel is, melyek az asztrális síkkal állnak kapcsolatban (171. oldal). A varázslóknak két típusa van: *teljes értékű varázslók* és *szpecializált varázslók*.

TELJES ÉRTÉKŰ VARÁZSLÓK

A teljes értékű varázslók választott tradíciójuk (hermetikus vagy sámáni) összes képességét birtokolják. Használhatják a Varázslás és Idézés szakértelmeket (177. és 184. oldal), asztrális érzékeléssel vagy projekcióval kapcsolatba léphetnek az asztrális síkkal (171. és 172. oldal), és mágikus szakértelmeik (189. oldal) erősítésére alkalmazhatnak fókuszokat.

SPECIALIZÁLT VARÁZSLÓK

A specializált varázslók választott tradíciójuknak csak egyik ágához férnek hozzá (részletesebben lásd a róluk szóló részben). A specializált varázslók képesek asztrális érzékelésre, de projekcióra már nem. Megköthetnek és használhatnak szakértelmeiket erősítő fókuszokat. Minden más téren az ebben a fejezetben ismertetett szabályok vonatkoznak rájuk.

A specializált varázslókat korlátozott képességeik miatt néha „félvilági” (fél-evlági), „részes” (fél-felébredt), és más becsmerlő jelzőkkel is illetik a teljes értékű varázslók. Másfelől azonban a specializált varázslók választott szakterületükön jóval képzetebbek teljes értékű társaiknál.

Idéző

Az idézők képesek használni az Idézés szakértelmet, de a Varázslást nem. Az idézők sámánok és mágusok is lehetnek. Idézőskor a tradíciójukra vonatkozó szabályokat kell alkalmazni. A sámáni idézők is hozzáadják szakértelmükhöz a totem módosítókat.

Elementalista

Az elementalisták kivétel nélkül mágusok. Csak egy bizonyos hermetikus elemhez kötődő varázslatokat mondhatnak el, és csak ilyen szellemeket idézhetnek. Egy föld elementalista kizárólag manipuláció varázslatokat használhat és földelementálokat idézhet. Egy levegő elementalista csak érzékelés varázslatokkal dolgozhat, és légementálokat idézhet. Egy tűz elementalista csak harci varázslatokat varázsolhat, és tűzelementálokat idézhet. Egy víz elementalista csak illúzió varázslatokat mondhat el, és vízelementálokat idézhet.

Az elementalisták minden más szempontból szabadon használhatják Varázslás és Idézés szakértelmüket, például varázsvédelemhez vagy idézéshez, de egy kockát le kell vonniuk minden, az ellentétes elemmel kapcsolatos próbánál. Ez a módosító vonatkozik a varázsvédelemre, a varázslatsemlegesítésre, az elűzésre, az irányításra stb. A föld és a levegő ellentétes elemek, akárcsak a tűz és a víz, ezért a tűz elementalisták egy kockával kevesebbel dobják a Varázslás próbát, amikor illúzió varázslatok ellen használják, illetve egy kockával kevesebbel az Idézés, amikor vízelementálok ellen alkalmazzák.

Sámánista

A sámánista, mint arra a nevéből is következtethetsz, csakis a sámáni tradíció követője lehet. Csak olyan varázslatokat mondhatnak el, illetve olyan szellemeket idézhetnek, amelyekre totemüktől pozitív módosítót kapnak. Egy medve sámánista például csak egészség varázslatokat varázsolhat, és erdőszellemeket idézhet. A sámánistákra totemük minden követelménye vonatkozik. Nem lehetnek sámánistái Prérifarkasnak, mert semmiféle módosítót nem biztosít számukra, valamint Bagolynak és a hozzá hasonló totemeknek, ahol a módosítók a napszaktól vagy helytől függenek. A sámánisták minden más szempontból használhatják a Varázslás és Idézés szakértelmeket, akárcsak a varázsvédelmet és az elűzést, természetesen a totem módosítók figyelembevételével.

Igéző

Az igézők csak a Varázslás szakértelmet tudják használni, az Idézés nem. Sámánok vagy mágusok lehetnek. A varázslás szempontjából választott tradíciójuk szabályai vonatkoznak rájuk. A sámáni igézők megkapják a totem módosítókat is.

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 szakértelem próbák szabályait követik (91. oldal), a fejezetben ismertetett speciális szabályokkal együtt. Az adeptusok és az evlági karakterek ugyan megtanulhatnak mágikus Háttér szakértelmeket, de nem képesek manipulálni a manát, és nem használhatják az Aktív mágikus szakértelmeket.

KIZÁRÓLAGOS TEVÉKENYSÉGEK

Némelyik mágiával kapcsolatos cselekedet *kizárólagosnak* minősül. Ezek a tevékenységek igen nagy koncentrációt igényelnek,

ELMÉLETEK A MÁGIA TERMÉSZETÉRŐL

— A gyakorlati thaumaturgia kézikönyve, 22. Kiadás

Az asztrális síkról

A mágiahasználóknak a létezés három „birodalmáról” van tudomásuk. Az első a fizikai birodalom, vagyis természetes fizikai világunk, a maga összes természeti/fizikai törvényszerűségével. Egy másik „részünk” az asztrális síkon él. Ez a világ ugyanazt a „helyet” foglalja el, mint a fizikai sík, de gyökeresen eltérő „fizikai” („asztrális”?) törvényekkel rendelkezik. Mindig ott van, ahol mi, de mégis egy kicsit arrébb. Az életből táplálkozik, az érzések, gondolatok és a szellem uralja. Élet nélkül nincs asztráltér, tehát az atmoszféra éltető közege nélkül az asztráltér nem tud kinyúlni az űrbe.

A másik oldalon ott van a metasík (ha jobban belegondolunk, akkor ez az asztrális egy távoli csücske). A metasíkok nem egyetlen hely, hanem számos különféle létsík összefoglaló neve, igazi természetük és céljuk pedig messze túl van a közönséges varázstudók ismereteinek határán.

Minden egyes birodalmat korlát választja el a többitől – egyfajta fal, amely megakadályoz minket abban, hogy csak úgy átmenjünk egy másik birodalomba. A mágiahasználók megtanulták kiterjeszteni érzékelésüket az asztrálisra, hogy megtudják, mi történik ott. A teljes értékű varázslók éppenséggel el is hagyhatják fizikai testüket, és kivethetik szellemüket az asztrális síkra.

A mana, a mágia eszenciája a metasíkokról áramlik át a mi világunkba, és azon keresztül az asztrálra. Ez az áramlás nem egy folyó habjalra, sokkal inkább az óceán hullámaira emlékeztet. Amikor a mana áttör a fizikai világba, akkor mindenhol ott van, mindent megérint – egyetlen hatalmas, összefüggő manamezőt hozva létre. Nem lehet látni, érezni, vagy megérinteni, de a felébredtek képesek irányításuk alá vonni. Ugyanígy az asztrális síkon is mindent körbeölel.

Ahogy a mana keresztülfolym a fizikai síkon, az élő dolgok tükörképét rávetíti az asztrális síkra. Ezeket a tükörképeket auráknak hívjuk, és azok, akik érzékelni tudják őket, információkat gyűjthetnek tulajdonosaikról. Az aurák nem tapinthatók az asztrális síkon; az asztrális entitások szabadon keresztülhaladnak rajtuk. Bármí, ami mágiát hordoz a természetében, tükörképet vetít; a fizikai síkon elvégzett varázslatok – a mana manipulálása – szintén látható aurát hagynak az asztrális síkon. Az élettelen dolgoknak nincs aurájuk.

Néhány lény és tárgy (főleg az aktív fókuszok), melyeket átítat a mágia, bizonyos rezonanciát keltenek a manaáramlásban, ami lehetővé teszi számukra, hogy egy időben létezzenek mindkét síkon. Ezeket kettős természetű létformáknak nevezzük. Mivel a mana aurát vetít az asztrálra, az asztrális síkon lévő kettős létformák tükörképe elég erős ahhoz, hogy asztrális formát hozzon létre. A kettős létformák egyszerre vannak jelen a korlát mindkét oldalán, asztrális és fizikai formájuk folyamatosan kapcsolatban áll egymással. Az asztrális érzékelést folytató entitások szintén rezonanciákat keltenek, és asztrális formát hoznak létre; ilyenkor ők is kettős természetű lénynek számítanak.

A varázslatok soha nem kettős természetűek, mivel mana által lettek teremtve, és a mana átítatja mindkét síkot.

Mivel az asztrális tele van életenergiával, sugárzik a fénytől, amit maga az atmoszféra áraszt magából. A fizikai síkon létező dolgokat hallani és látni lehet az asztrálisról, és bár az élettelen tárgyak szürkének tűnnek, hasonlóságot mutatnak fizikai megjelenésükkel. Az élő dolgok aurái színesek és vibrálóak.

Bármí, ami jelen van az asztrális síkon, rendelkezik asztrális formával: projektáló mágusok, szellemek, kettős létformák stb. Az asztrális formák – jobb terminológia híján – „fizikailag” vannak jelen az asztrális síkon; tömörek és tapinthatóak, sokkal színesebbek és fényesebbek, mint az aurák, és nem mehetnek át egymáson. A földnek magának, mint minden élet forrásának is megvan a maga asztrális formája.

A mana irányításáról

A mágikus szakértelmek a mana irányításának képességeként definiálhatók. A varázslás segítségével a mana alakításával varázslatnak nevezett hatások hozhatók létre; az idézés pedig a mana manipulálása szellemek megidézése, teremtése és befolyásolása céljából.

A varázslás magában foglalja a manamező ösztönös irányítását, amit egy mágiahasználó idéz elő bizonyos meghatározott formulákkal, adott hatások elérése céljából. Jó metafora, ha a mindent átható manamezőt a levegő hullámaihoz hasonlítjuk, a varázslást pedig a különböző hatásokat keltő, meghatározott rádiójelek sugárzásához. Ahhoz, hogy varázsoljon, a varázslónak át kell magán vezetnie a manát, és meghatározott frekvenciára tovább kell sugározni. Az átvezetés folyamata azonban igencsak megterhelő és kimerítő a varázsló számára. A jel, amit a varázsló létrehoz, azon a varázslóformulán alapul, amit megtanult, és amely meghatározza a varázslat formáját és hatását. A varázslat célpontja a rádióhullám vevője, és a jelet a célpont frekvenciáján sugározza át. A jel vételkor átfolyik a célponton, és létrehoz egy meghatározott hatást (ezért van az, hogy a harci varázslatok „áthatolnak” a páncélra – mivel a célpontot belülről érik). Ez mind ugyanazon a síkon történik – legyen az asztrális, vagy fizikai –, ott, ahol a mágus és célpontja is tartózkodik. Az elemi manipulációs varázslatok esetében a mágus tulajdonképpen azért áramoltatja át a testén a manát, hogy ott helyben létrehozson egy fizikai elemi hatást, amivel megtámadhatja célpontját.

A területre ható varázslatok nagyjából ugyanígy működnek, azzal a különbséggel, hogy nem egy célpont felé irányítjuk a rádiójelet, hanem egyszerre több, a célpontok frekvenciájával megegyező jelet bocsátunk ki. Egy célpontot ekkor is kell választanunk, amely a területre ható varázslat középpontja lesz. Azokra a célpontokra, amelyek benne tartózkodnak ugyan a hatósugárban, de a varázsló mégsem látja őket, nem hat a varázslat, mivel a varázsló nem tud összehangolódni velük, és így nem képes a varázslat jelet arra a megfelelő frekvenciára hangolni.

A metafora alkalmazható a varázslás egyéb felhasználási területein is, mint például a varázsvédelemnél. Ez a manamező „megzavarásával” egyenértékű; ilyenkor megtörjük a területen lévő összes frekvenciát, így az első varázslat, amely ezt a mezőt célozza, hatástalan lesz.

és nem lehet őket végrehajtani más egyéb mágikus szakértelem vagy képesség használata közben. Egy varázsló például nem tud elmondani egy kizárólagos varázslatot, miközben már fenntart egy másikat – előbb meg kell szüntetnie annak a fenntartását. A mások feletti varázsvédelem fenntartása sem lehetséges kizárólagos tevékenység végrehajtása közben, ami azt jelenti, hogy bizonyos tevékenységeid alatt a barátaid bizony védelem nélkül maradhatnak.

A különféle kizárólagos tevékenységek ismertetését ebben a fejezetben találod, és a *Kizárólagos tevékenységek* táblázatban foglaltuk össze őket.

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 kód energiája az elmondott varázslat vagy a megidézett szellem erejétől függ. Varázslás esetén az alap kimerülési energiaszint egyenlő a varázslat erejének felével (lefelé kerekítve). Ehhez jönnek hozzá a módosítók. Az alap sebzésszintet az adott varázslat leírásánál találod meg (191. oldal). Idézésénél az alap kimerülési energiaszint egyenlő a szellem erejével, az alap sebzésszint pedig a szellem erejének és a megidéző Karizmájának viszonyától függ (187. oldal).

Bizonyos korlátozott varázslatok erejét a kimerülés szempontjából csökkenteni lehet (lásd 180. oldal). A varázslatok fenntartása intenzív koncentrációt igényel, amely igencsak megviseli a varázslókat; adj hozzá +2-t a kimerülési próbákhoz minden fenntartott varázslat után.

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 általában kábulás sebzést okoz. Amikor egy varázsló megpróbál saját Mágia tulajdonságánál nagyobb erővel elmondani egy varázslatot, a kimerülés fizikai sebzésben jelenik meg. Az asztrális projekció (182. oldal) alatt elmondott varázslatok is fizikai sebzést okoznak, tekintet nélkül az erejükre. Bővebb információért lásd a *Varázslás* és *Idézés* részeket. A kimerülés által okozott fizikai sebzés mágiaival nem, csak orvosi ellátással és pihenéssel gyógyítható.

A MÁGIA ÉSZLELÉSE

Mennyire feltűnő a mágikus szakértelmek használata? Nem nagyon, mivel a legtöbb szellem és varázslat csak nagyon kicsi – vagy egyáltalán semekkora – nyomot hagy a fizikai világban. A

KIZÁRÓLAGOS TEVÉKENYSÉGEK

Varázslás	Kizárólagos varázslatok elmondása (180. oldal) Varázslat elmondása fenntartó fókuszba (190. oldal)
Idézés	Természeti szellem idézése (184. és 186. oldal) Elementál idézése (186. oldal) Kontrollálás (188. oldal) Elűzés (189. oldal)
Egyéb	Asztrális projekció, vagy annak befejezése (172. oldal)

VARÁZSLÁS ÉSZREVÉTELE MÓDOSÍTÓK

Szituáció	Módosító
A megfigyelő felébredt karakter	-2
A megfigyelő asztrálisan érzékel	-2
Látható sámáni maszk	-2
A sámán a totemére jellemző (módosítóval rendelkező) mágiát használ	-1
A varázsló fétisfüggő korlátozott varázslatot alkalmaz	-1

megfigyelőnek észre kell vennie a varázsló elmélyült koncentrációját, elszuttogott igéit, apró gesztusait, és az olyan változásokat, mint amilyeneket például a sámáni maszk okoz (163. oldal). A varázslat nyers ereje és összetettsége szintén sokat számít.

A mágikus szakértelmek használatának észrevételéhez Észlelés próbát kell dobni. Az alapcélszám 4, plusz a varázsló Mágia tulajdonsága, mínusz az alkalmazott mágia ereje. Így tehát egy hatos Mágia tulajdonsággal rendelkező varázsló 4-es erővel elmondott varázslata esetén az észrevétel célszáma 6 lesz ($4 + 6 - 4$). Ha csak 2-es erővel varázsolna, a célszám 8 lenne ($4 + 6 - 2$).

Az Észlelés próbához szituációs módosítók is adhatók (lásd *Észlelés próbák*, 231. oldal). A további módosítókat a Varázslás észrevétele módosítók táblázatban találod.

A SÁMÁNI TRADÍCIÓ

A sámán mágija 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 bennszülött 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 mágija 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 meggrázó kódtatás vagy halál közeli élmény. A játék szabályai szerint viszont a játékos választja ki a totemet a karakter elkészítésekor.

Ideálok

Minden totem egy ideált jelképez, egy mítikus alakot vagy archetípust. A példaképéhez való minél nagyobb hasonlatosság eléréséhez a sámán mágikus hatalmat kap toteméről. Hogy ezt a mágiát ne veszítse el, a sámánnak mindig követnie kell toteme ideálját.



Természetesen nem minden sámán értelmezi ugyanúgy a követendő utat. Némelyik kutya sámán például ádáz harcos, míg mások szelíd tanítók, de egyikük sem fogja visszautasítani, hogy szükség esetén segítsen a rászorulókon. Nem minden cápa sámán brutális gyilkos (némelyik kimondottan finom eszközökkel dolgozik), de Cápa soha nem hátrál meg egy harc elől. Nem minden mosómedve sámán tolvaj; némelyek jobban kedvelik a rejtélyek megoldását és az intellektuális kihívásokat. A totem alapvető ideálján belül bőven van hely az egyéni stílus és értelmezés számára.

Környezet

A totemek városi és vad totemekre oszlanak. A vad totemek a természetben élő állatok, míg a városi totemek a lakott területeken megtalálható fajták. Némelyik totem mindkét kategóriában megtalálható, mert mindkét helyen megél. A totemnek van egy kedvelt birtoka a vad vagy városi környezeten belül; Medve például az erdőket kedveli, Sas pedig a hegyeket. A totem környezete meghatározza, hol lehet leggyakrabban találkozni követője orvosságos kunyhójával (lásd *Az orvosságos kunyhó*, 166. oldal).

Totem módosítók

A totem némileg behatárolja a sámán viselkedését és mágiához való viszonyát, ugyanakkor bizonyos előnyökkel is felruházza őt. A sámán plusz kockákat kap, amikor a totem ideáljának megfelelően használja Varázslás vagy Idézés szakértelmét. Azonban a sámán *veszít* is kockákat, amikor a totem érdekeltségén kívüli mágiahasználattal próbálkozik. Ezeket a bónuszokat és levonásokat nevezzük *totem módosítóknak*. Az egyes próbák alkalmával hozzáadhatnak vagy levonhatnak kockákat, de egyébként nincsenek hatással a sámán szakértelmeire.

Némelyik totem módosító megköveteli a sámán játékosától, hogy kiválasszon egy bizonyos bónuszt. Ez a választás permanens.

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 szakértelmeit használja, arcan 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 videofelvétel nem látszanak, csak a jelenlévők agyában.

Ha például egy sas sámán valami kisebb varázslatot hajt végre, akkor vonásai élesebbek lesznek, hangja pedig rikoltóvá válik. Komolyabb, erősebb varázslat elmondásakor tekintete egy ragadozó madáré válik, esetleg ujjai egy sas behajlított karmaira kezdenek hasonlítani. Az igazán nagy hatalmú mágiák gyakorlásakor a sámán eredeti arcvonásai helyébe egy hatalmas sas feje és szárnyai kerülnek.

A sámáni maszk hatásainak Észleléséről lásd *A mágia észlelése* c. részt (162. oldal).

Totem és szerepjáték

A sámáni tradíció sarokköve a sámán és a totem közötti kapcsolat. A totem ideáljainak követése jelképezi a sámán mágiájának forrását. A totem irányítja a sámánt a helyes ösvényre,

és ő tanítja meg a mágia mélyebb misztériumaira. A totemek álmok, látomások és más jelek formájában juttatják el sámánjaikhoz az iránymutatást.

A játékmester olyan eszközként használhatja fel a totemet, melyen keresztül információkat juttat el a sámánhoz, és elősegíti a valódi szerepjátékot. A totemek rejtélyes utalásokkal, talányokkal, jelekkel és néha egyértelmű tanácsokkal segíthetik sámánjaikat. A játékmester például előrevetítheti a játék egy későbbi eseményét a sámán egy álmában, melyben a sámán utalásokat láthat a későbbi történésekre. A totem akár egy kaland elindítója is lehet; például egy olyan mágikus veszélyről számol be a sámánnak, melyet csak a karakterek képesek leküzdeni.

Ha egy sámán letér választott útjáról, a totem egy látomás, vagy más jel formájában tudatja vele elégedetlenségét, így próbálja rávenni a sámánt hozzáállása megváltoztatására. Ha a sámán figyelmen kívül hagyja az üzenetet, fokozatosan elveszíti a totem által biztosított hatalmat, kezdve a totem bónuszokkal. Ha ezek után sem változik meg, a Mágia tulajdonsága csökken egy ponttal. Csak akkor reménykedhet az elveszett mágikus erő visszanyerésében, ha felveszi a kapcsolatot totemével, és visszatér az ő útjára. Ilyenkor a játékmester döntése szerint egy speciális kalandra kerülhet sor, melynek során a sámán bocsánatot nyer toteme előtt.

Alligátor

A mocsarak és folyók partján élő sámánok mellett a városi sámánok között is elterjedt, mivel a legendák szerint az alligátorok a csatornáknak és esővízgyűjtőkben is megélnek. Alligátor lusta és kiszámíthatatlan; erős harcos és nagy evő. Az alligátor sámánok a jól fizető munkákat kedvelik, melyek után hosszan lustálkodhatnak. Bármilyen szükségtelen erőfeszítésre rávenni egy alligátor sámánt szinte lehetetlen, de ha egyszer elhatározza, hogy valamit megtesz, akkor már a *lebeszélés* ütközhet akadályokba.

Környezet: Mocsár, folyó vagy város

Előnyök: +2 kocka harci és érzékelés varázslatokhoz. Vad totemként +2 kocka mocsár-, tó- vagy folyószellemek megidézéséhez (a sámán választása szerint). Városi totemként +2 kocka városszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka illúzió varázslatokhoz. Ha egy alligátor sámán félbe akar hagyni egy harcot, üldözést vagy más közvetlen cselekedetet, Akaraterő (6) próbát kell dobnia.

Bagoly

Bagoly a bölcs megfigyelő. Uralja az éjszakai égboltot, és amit keres, azt meg is találja. Nappal azonban szinte tehetetlen. Baglyot világszerte tisztelik, bár némelyek a megjelenését rossz előjelnek tartják. A bagoly sámánok magányos éjszakai vadászok, akik alaposan felkészültek az árnyéltre. Mágiájuk nappal gyengébb, ezért még nap közben is inkább az árnyékosabb helyeket keresik.

Környezet: Bárhol

Előnyök: +2 kocka bármilyen éjszakai Varázslás vagy Idézés próbához.

Hátrányok: +2 célszám minden nappali, mágiával kapcsolatos próbához.

Medve

Medve toteme minden kultúrában megtalálható, ahol a medvék előfordulnak, Észak-Amerikától Európáig és Ázsiáig. Medve nagy erejű, de barátságos és megfontolt. Lassú és ne-



hézkes, de szükség esetén villámgyors is tud lenni. Lassan dühödik fel, de a harcban félelmetes. A medve sámánok általában nyugodtak, hűvösek és összeszedettek. A természet védelmezői és gyógyítói. Hacsak nincs jó oka rá, a medve sámán nem utasítja vissza, hogy meggyógyítson egy rászoruló.

Környezet: Erdő

Előnyök: +2 kocka egészség varázslatokhoz, +2 kocka erdőszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: Ha a medve sámán megsebesül, tombolni kezd. Harcban elszenvedett fizikai sérülés esetén a játékosnak Akaraterő (4) próbát kell dobnia. A tombolás időtartama 3 forduló, mínusz az elért sikerek száma. Három vagy több siker esetén semmi nem történik. A megvadult sámán a legerősebb fegyverével (legyen az mágikus vagy fizikai) nekitámad a legközelebbi élőlénynek, akár barát az illető, akár ellenség. Ha a sámán ártalmatlanná teszi célpontját az időtartam lejártá előtt, a vak düh egy csapásra elmúlik.

Böleány

Böleány jellegzetesen észak-amerikai totem. Sokat tud a gyógyításról, melyet fel is használ mások megsegítésére. Jőindulatú és adakozó, munkájában pedig kitartó és fáradhatatlan. Az emberek sokat kapnak Böleánytól, bőkezűségéért becsülik és tisztelik. A böleány sámánok gyógyítók és védelmezők; nem képesek hátat fordítani a rászorulóknak. Egy böleány sámán szükség esetén képes feláldozni az életét igaz barátaiért és szövetségeseiért, és gyakran óriási kockázatot vállal, hogy másokon segíthessen.

Környezet: Síkság

Előnyök: +2 kocka egészség varázslatokhoz, +2 kocka prészellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka illúzió varázslatokhoz.

Cápa

Cápa a hideg, könyörtelen vadász. Könyörtelenül csap le, vérszomjasan veti magát áldozatára. A cápa sámánok többnyire állandóan vándorolnak, nincs igazi otthonuk. Kegyetlen és halálos harcosok. A cápa sámán szerint csak a halott ellenség a jó ellenség. Ha kihívással kerül szembe, nem vesztegeti az idejét hengegésre vagy fenyegetőzésre – lecsap, hogy öljön.

Környezet: A tengeren vagy amellett

Előnyök: +2 kocka harci és érzékelés varázslatokhoz, +2 kocka tengerszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: A cápa sámánok a medve sámánokhoz hasonlóan megvadulhatnak harc közben, amikor megsebesülnek, vagy megölnek egy ellenfelet (lásd 163. oldal). A cápa sámán azonban ilyenkor nem feltétlenül egy élő célpontot támad, hanem legutóbbi áldozata holttestét (ha a játékos úgy dönt).

Delfin

Delfin a tengerek szabad szelleme, a hullámok táncosa. Bölcs, ám mégis játékos, az emberek nagy barátja. Delfin segít az embereknek a tengerek veszedelmei (például Cápa) ellen. A delfin sámánok hűséges segítők és védelmezők. Képtelenek hátat fordítani a segítségre szorulóknak, és mindig harcba szállnak az embereket és a természetet fenyegető gonosszal.

Környezet: Tenger vagy amellett

Előnyök: +2 kocka érzékelés varázslatokhoz, +2 kocka tengerszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka harci varázslatokhoz.

Egér

Egér minden helyzetben tudja, hol találja a megoldást. Rasz és találgató; bölcsességével és logikus gondolkodásával gyakran olyan vad és büszke totemeket segít ki a bajból, mint Oroszlán vagy Farkas, akiknek ezek a képességek hiányoznak. Egér senkinek nem ellensége, és ha van hibája, akkor az a kíváncsisága. Az egér sámánok nagy gyűjtögetők, mindenféle szemetet, használhatatlan információt és apróságot felhalmoznak, úgymond a „szűkösebb napokra”.

Környezet: Város vagy mező

Előnyök: +2 kocka érzékelés és egészség varázslatokhoz, +2 kocka otthon- és mezőszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -2 kocka harci varázslatokhoz.

Farkas

Farkast világszerte harcosként és vadászként ismerik. Rendíthetetlenül hűséges a farka többi tagjához. Ahogy a régi mondás tartja: Farkas minden harcat megnyeri, az utolsó kivételével – és abba az egybe bele is hal. A farkas sámánok halálukig ragaszkodnak barátaikhoz és rokonaikhoz. A csatában nem mutatnak félelmet, és adott szavukat sosem szegik meg.

Környezet: Erdő, préri vagy hegyek

Előnyök: +2 kocka harci és érzékelés varázslatokhoz, +2 kocka erdő-, préri- vagy hegyszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: A medve sámánokhoz hasonlóan a farkas sámánok is megvadulhatnak harc közben (163. oldal).

Holló

Holló világszerte számos kultúrában a szenvedés hírnöke. A trükkök mestere, sötét és körmönfont, de egyben ő a változásokért felelős átalakító is. Holló a pusztítás és káosz hasznélvezője, de nem okozója. Mindössze kihasználja az adódó lehetőséget. A holló sámánok szeretnek enni, szinte képtelenek visszautasítani a felkínált ételt.

Környezet: Bárhol a nyílt égbolt alatt

Előnyök: +2 kocka manipuláció varázslatokhoz, +2 kocka az égi szellemek megidézéséhez.

Hátrányok: +1 minden mágiával kapcsolatos célszámhoz, ha nem a nyitott égbolt alatt tartózkodik.

Kígyó

Kígyó bölcs, és sok titkot ismer. Jó tanácsadó, de megkéri a segítség árát. A kígyó sámánok pacifisták; csak saját, vagy mások védelme érdekében szállnak harcba. Megszállottan kutatják a titkokat, és ennek érdekében hatalmas kockázatvállalásokra képesek. Tudásukat szívesen áruba bocsátják, ha valami hasznosat remélnek érte viszonzásul.

Környezet: Bárhol a szárazföldön

Előnyök: +2 kocka érzékelés, egészség és illúzió varázslatokhoz. Vad totemként +2 kocka a szárazföldi szellemek egyikének megidézéséhez (a sámán választ). Városi totemként +2 kocka az ember szellemei egyikének a megidézéséhez (a sámán választ).

Hátrányok: -1 kocka minden harcban elmondott varázslathoz.

Kutya

Kutyát, a hűséges barátot világszerte tisztelik a sámánok. Vadul harcol az otthona és a hozzá tartozók védelmében. A kutya sámánok megvédenek 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 önfejlőségig céltudatosak.

Környezet: Város

Előnyök: +2 kocka érzékelés varázslatokhoz, +2 kocka mező- és otthonsszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: A kutya sámánok Akaraterő (6) próbát kell dobnia, ha meg akarja változtatni a tervét. A próba egy összetett tevékenységet igényel, mert Kutya eddig tépelődik, hogy mitévő legyen.

Macska

Macska a világ minden kultúrájában megbecsült totem. Hangtalan, ravasz és hiú. Sok titkot ismer, de csak keveset oszt meg másokkal. A macska sámánok magányos emberek, akik csak magukkal törődnek. Nagyon kényesek a tisztaságra és jól-öltözöttségre. A macska sámánok szeretnek játszani ellenfelekkel – fenyegetik, ingerlik és összezavarják őket –, ritkán törekednek rá, hogy azonnal végezzenek velük.

Környezet: Város

Előnyök: +2 kocka illúzió varázslatokhoz, +2 kocka városszellemek idézéséhez.

Hátrányok: minden mentális próbájuk célszámához +1 módosítót kapnak, ha piszkosak vagy ápolatlanok. Egy sértetlen macska sámánok Akaraterő (6) próbát kell dobnia, ha sebző varázslatot akar elmondani. Ha a próba sikertelen, a sámánnak a legkevésbé sebző varázslatát kell elmondania (változtatható sebzésű varázslatnál a legkisebb sebzésszinttel, és csak fele erősséggel). Ha viszont a sámán megsebesül, véget és a játszadozás.

Mosómedve

Mosómedve a ravasz bandita, aki minden csapdából kihozza a csalit. Amikor kell, akkor harcol, de jobban kedveli a stratégiát és a trükköket. A mosómedve sámánok különösen kíváncsi természetűek, ami gyakran sodorja őket veszélybe. Nem ritkán túlzottan mohók (Mosómedve tolvaj totem), de csak a legjobbat lopják el. A kisstílű tolvajlások és az erőszakos rablások sérítik a mosómedve sámán büszkeségét.

Környezet: Sivatag kivételével bárhol.

Előnyök: +2 kocka manipuláció varázslatokhoz, +2 kocka városszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka harci varázslatokhoz.

Oroszlán

Oroszlán Afrika bozótos síkságaitól Európáig vannak követői. Erős és bátor harcos, akl az élete árán is megvédi családját. Szeret meglepetésből támadni vagy csapdát állítani, de ha szükséges, a közvetlen módszereket sem veti el. Az oroszlán sámánok a legtöbbet követelik meg maguktól, de a körülöttük lévőktől is elvárják a tiszteletet és megbecsülést. Egy oroszlán sámán hűséges barát és halálos ellenség.

Környezet: Préri

Előnyök: +2 kocka harci varázslatokhoz, +2 kocka préri-szellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka egészség varázslatokhoz.

Patkány

Patkány mindenhol megtalálható, ahol az emberek, hiszen különben kiből tarthatná fenn magát? Patkány a hangtalan tolvaj, aki túl önző ahhoz, hogy bármit is megosszon másokkal. Felettebb gyáva, inkább elmenekül, mint hogy harcoljon. A patkány sámánok általában mocskosak és ápolatlanok. Nem sze-

retnek nyíltan tevékenykedni, inkább az árnyékokat részesítik előnyben. Amikor csak tudják, elkerülik a harcot, de amikor ez nem sikerül, akkor a gyilkolásra mennek.

Környezet: Város

Előnyök: +2 kocka érzékelés és illúzió varázslatokhoz, +2 kocka városszellemek megidézéséhez.

Hátrányok: -1 kocka harci varázslatokhoz.

Prérifarkas

Prérifarkas, a nagy Trükkmester jellegzetesen észak-amerikai totem. Kiszámíthatatlan és kiismerhetetlen; az egyik pillanatban bátor, a másikban már gyáva. Öreg Prérifarkas lehet a barátod, de félre is vezethet. Kíváncsi és kapzsi, néha csak a móka kedvéért vállalja a kockázatot. A prérifarkas sámánok függetlenek és nem túriuk, hogy az adott szavukon kívül bármi is kösse őket. Saját szabályaik szerint élnek, intelligenciájuk és vonzerejük átlendítik őket az akadályokon.

Környezet: Bármely szárazföldi

Előnyök/hátrányok: nincsenek

Sas

Sas az égbolt legmagasabban repülő madara, az észak-amerikai, közép-amerikai és európai sámánok legmegbecsültebb toteme. Büszke, magányos, és mindent lát, ami fölött elrepül. A sas sámánok a természet tisztaságának büszke, nemes védelmezői. Intoleránsak azokkal szemben, akik nem osztják a nézetüket, és erős ellenérzéssel viseltetnek minden technikai berendezés iránt. Akik ártanak a természetnek, azok Sas elleneségei, a sas sámánok pedig bármilyen veszélyt vállalnak, hogy elbánjanak a környezetszennyezőkkel és más gonosztevőkkel.

Környezet: Hegyek

Előnyök: +2 kocka érzékelés varázslatokhoz, + 2 az égi szellemek megidézéséhez.

Hátrányok: A kiberverek okozta Esszenciavesztesség sas sámánok esetében a duplája a normálisnak, a beültetések különlegesen erős pszichológiai hatása miatt.

AZ ORVOSSÁGOS KUNYHÓ

Az orvosságos kunyhó szent hely, ahol a sámán a mágiját gyakorolja. Ez az a hely, ahol a sámán két világa, a fizikai és a mágikus világ találkozik. Minden kunyhó egy bizonyos totemnek van szentelve, és csak ennek a totemnek a sámánjai használhatják. A kunyhót szinte bárhol el lehet helyezni: barlangban, sátorban, házban, vagy akár egy fagyúrében vagy kőkörben – a lényeg, hogy határozott, kijelölt határral rendelkezzen, és a mérete ne legyen háromszor három méter alatt (vagy még nagyobb, ha több sámán is osztozik a kunyhón). A kunyhónak a totem környezeténél felsorolt területek valamelyikén kell állnia. A Medve kunyhók az erdőben találhatók, a Patkány kunyhók a városban stb.

Az orvosságos kunyhó is rendelkezik erő szinttel. Megépítéséhez szükség mágikusan előkészített anyagokra, például állatbőrökre, kristályokra, kövekre, színes homokra (festéshez), tollakra, növényekre és egyebekre. Ezek származhatnak egy talizmánárustól is, de a legtöbb sámán szereti maga begyűjteni őket. A játékmester meghatározhatja, mennyi pénzt igényel az anyagok beszerzése, de általában 500 nujen szintenként.

Amint megvannak a szükséges anyagok, a sámán felállíthatja a kunyhót. Ehhez el kell végeznie egy rituálét, amely aktiválja a kunyhó hatalmát, és hozzáköti azt a földhöz. Ez a kunyhó szintjével megegyező számú napot vesz igénybe. A kunyhók aktiválás



után már nem mozdíthatók. Ha egy kunyhót mégis át kell költöztetni, a sámánnak ismét el kell végeznie a rituálét. A kunyhó felállításához szükséges anyagok újra felhasználhatók. Ha egy sámán meg akarja növelni egy már felállított kunyhó szintjét, további anyagokra lesz szüksége a szint megnöveléséhez, és újabb rituáléra lesz szükség, amely annyi napig tart, amennyi a különbség a régi és az új kunyhó szintje között. Egy 4. szintű kunyhó 6. szintűre növelése például 1.000 nujenbe és két napba kerül.

A sámánok az orvosságos kunyhóban tanulják meg varázslataikat (180. oldal). A kunyhó szintjének legalább akkorának kell lennie, mint a megtanulni kívánt varázslat ereje.

Az aktivált orvosságos kunyhó egyszerre van jelen a fizikai és az asztrális síkon, egyfajta korlátot képez az asztrális térben (lásd *Az asztrális sík*, 170. oldal). A kunyhó létrehozásában résztvevő sámánokra ez a korlát hatástalan, ráadásul az ő engedélyükkel bárki átmehet a korláton. A kunyhó tartalmazza az aktiváló sámánok asztrális lenyomatát (lásd *Asztrális lenyomatok*, 171. oldal), és asztrálisan kapcsolódik is hozzájuk. Ezt az asztrális fonalat projekcióval végig lehet követni (lásd *Asztrális nyomkövetés*, 176. oldal).

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. Amint azonban a Szellemtáncosokhoz hasonló sámánok bebizonyították a mágia hatalmát, az emberek azonnal érdeklődni kezdtek a mágusok művészetéről is. A cégeknek még ma is sokkal több mágus dolgozik, mint sámán. (Próbáld megmagyarázni Prérifarknak, hogy csak egy óra az ebédidő.)

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.

HERMETIKUS KÖNYVTÁRAK

A mágusok sok időt töltenek kutatással, és ehhez kiterjedt könyvtárra van szükségük. A hermetikus könyvtár egy bizonyos mágikus szakértelem hivatkozásainak gyűjteménye. Külön könyvtárra van szükség a Varázsláshoz és az Idézéshez. A könyvtáraknak a szakértelmekhez hasonlóan szintjük van, amely a teljességüket és használhatóságukat jelzi.

A huszonegyedik században a nyomtatás már szinte teljesen a múlté. Némelyik régimódi mágus ugyan még mindig a hagyományos könyvekből álló könyvtárat preferálja, a legtöbben azonban digitális adatokban bíznak, és könyvtárukat optikai chipen vagy CD-n tárolják. A valódi könyvek nehezek és sok helyet foglalnak, viszont bármikor, számítógép nélkül is használhatóak. De végeredményben, a hermetikus könyvtárban tárolt adatok a fontosak, nem pedig az adathordozó.

Egy adott szakértelem hermetikus könyvtára a könyvtár szintje négyzetének ezerszeresébe kerül, természetesen nujenben.

Számítógépen ez annyszor 110 Mp helyet foglal el, amennyi a szintje négyzete. A papír könyvtárak szintenként egy köbméter helyet foglalnak. Tehát egy 6. szintű Varázslás könyvtár 36.000 nujenbe kerül, és 3.600 Mp helyet foglal (3,6 Gigapulz vagy Gp), illetve hagyományos könyvtár esetén 6 köbmétert. Ha a mágus fejleszteni szeretné a könyvtárát, az ár a jelenlegi és a fejlesztett szint közötti különbség lesz. Egy 3. szintű könyvtár (9.000¥) 5. szintűvé (25.000¥) fejlesztése tehát 16.000¥-be fog kerülni.

A mágusok megoszthatják egymással a könyvtáraikat. Számos egyetem, cég és mágikus társaság bérbe adja a könyvtárát, 100¥/óra/szint áron. Némelyik könyvtár még a Mátrixon keresztül is elérhető, hasonló díjazásért. A karaktereknek a könyvtár teljes bérleti árát ki kell fizetniük (ezek a könyvtárak általában 10-12. szintűek), nem csak addig a szintig, ameddig ők kívánják használni. Ezek a szervezetek nem nagyon néznek utána, kik használják a könyvtáraikat.

Egy mágusnak Varázslás könyvtárra van szüksége Varázslás szakértelme fejlesztéséhez és új varázslatok tanulásához (180. oldal), és Idézés könyvtárra elementálok idézéséhez (186. oldal). A könyvtár szintje nem lehet alacsonyabb, mint az elvégzendő tevékenység szintje/ereje.

A HERMETIKUS KÖR

A hermetikus kör egy rituális terület, melyet a mágus állít fel valamilyen mágikus tevékenység elvégzése érdekében. Tulajdonképpen nem más, mint mágikus szimbólumok bonyolult képlete, melyet a mágus krétával, festékkel, vagy bármilyen, az ízlésének megfelelő anyaggal rajzol fel. A hermetikus köröknek is van szintjük, és bárhová felrajzolhatók, ahol van hozzá elegendő tér, bár a mágusok jobban kedvelik az olyan helyeket, ahol senki sem zavarhatja őket. Egy kör felrajzolásához a szintjével megegyező számú óra szükségeltetik, átmérőjének pedig legalább annyi méternek kell lennie, amekkora a szintje (vagy még nagyobb, ha a mágus több helyet igényel a munkájához). Egy 4. szintű kör elkészítése például négy óráig tart, és legalább négy méter átmérőjű lesz. Az elkészítés költsége elhanyagolható – a kréta vagy festék ára mindössze a szintje négyzetével egyenlő.

A mágusok hermetikus köröket használnak az elementálok megidézéséhez is (186. oldal). A kör szintjének legalább akkorának kell lennie, mint az elvégezni kívánt mágikus tevékenység szintje/ereje.

A hermetikus köröket mindig egy adott mágikus rituálé elvégzéséhez készítik. A tüzelementál megidézésére készített kör például nem használható vízelementálok megidézéséhez (egyéb-ként is nyílt sértés lenne az elementálok számára). A körök egészen addig felhasználhatók, amíg meg nem sérülnek, azaz egy mágus felrajzolhat egy kört tüzelementálok megidézéséhez, és ha hosszabb időre otthagyja, később még felhasználhatja ugyanilyen célra. Pontosan ezért nagyon sok mágus tartósabb anyagokból készíti el hermetikus köreit – cserép-, kő- vagy fémintarziából stb. Az ilyen permanens körök elkészítési ideje annyi nap, ahányadik szintűek, áruk pedig (szint x szint) x 100 nujen. Cserébe viszont sokkal ellenállóbbak, nehezebben lehet őket megrongálni. Ha egy körnek megtörik a vonalát, többé már nem lehet semmiféle mágikus tevékenységhez használni.

A hermetikus körök kettős természetűek – egyszerre vannak jelen az asztrális és a fizikai síkon, egyben asztrális korlátot képeznek a belül tartózkodó mágus számára (lásd *Az asztrális sík*, 170. oldal). A kör készítőjére a korlát nincs hatással, és bárkinek engedélyt adhat az átlépésére. A kör mindig tartalmazza a létre-



hozó mágus asztrális lenyomatát (lásd *Asztrális lenyomatok*, 171. oldal), és asztrálisan kapcsolódik is hozzá. Ez a kapcsolat asztrálisan lekövethető (lásd *Asztrális nyomkövetés*, 176. oldal).

ADEPTUSOK

A test útjának követői, az adeptusok mágikus szakértelmeket nem a többi varázslóhoz hasonlóan használják fel (bár asztrális harcban használhatnak Varázslás szakértelmet, lásd 174. oldal). Nem képesek asztrálisan projektálni, és az asztrális érzékelés sem elérhető számukra, kivéve, ha képességgént megtanulták. Ehelyett testük és elméjük fejlesztésére összpontosítják mágiájukat. Az adeptus útját intenzív gyakorlás és példás önfegyelem jellemzi.

ADEPTUSI KÉPESSÉGEK

Az adeptusok úgynevezett *képességekkel*, mágikus tulajdonságokkal rendelkeznek, melyek a hosszú tanulás és gyakorlás során természetes részükké váltak. Az adeptus annyi *képesség ponttal* kezdi a játékot, amennyi a Mágia tulajdonságának az értéke – ebből „vásárolhat” képességeket. Minden képesség bizonyos mennyiségű képesség pontba kerül. Az elköltött képesség pontok eltűnnek, az adeptus választott képességei viszont örökre megmaradnak.

Ha egy adeptus veszít a Mágia tulajdonságából, elveszíthet bizonyos képességeket is, azaz annyi pontnyi képessége veszik oda, ahány pontnyi Mágiát veszített. Az elveszített képességeket az adeptust irányító játékos választhatja ki. Az adeptus egyes képességei soha nem lehetnek magasabb szintűek, mint a Mágia szintje. Egy 4-es Mágiával rendelkező adeptusnak például nem lehet több 4 pontnyi képességénél, és ezekből egyik sem lehet magasabb 4-es szintnél.

A játék folyamán az adeptusok újabb képesség pontokat vásárolhatnak 20 jó Karma/pont áron.

Asztrális érzékelés

Ár: 2

Asztrális érzékeléssel képes vagy meglátni és elérni az asztrális síkot, asztrális projekciót azonban nem alkalmazhatsz. Az ezzel a képességgel rendelkező adeptusokra az asztrális érzékelés normál szabályai vonatkoznak (171. oldal).

Tulajdonságnövelés

Ár: 0,25 szintenként

Legbelsőbb erő tartalékaid segítségével hívásával átlépheted saját fizikai korlátaidat, és elképesztő mutatóványokra vagy képes. A Tulajdonságnövelést bármelyik fizikai tulajdonságra – Erő, Test, Gyorsaság – meg lehet vásárolni, a mentális tulajdonságokra azonban nem. A képességet minden fizikai tulajdonságra külön kell elsajátítani.

A tulajdonság megnöveléséhez Mágia próbára van szükség, melynek célszáma a megnövelni kívánt tulajdonság alap (módosítatlan) szintjének a fele (felfelé kerekítve). Ha a próba során nem születik siker, a tulajdonság nem növekszik, egyébként pedig annyival lesz magasabb, amekkora a Tulajdonságnövelés képesség szintje. A hatás annyi harci fordulóig tart, ahány siker született a próba során. Egyik tulajdonság sem növelhető a faji módosított limit kétszerese fölé (lásd 245. oldal).

Az idő leteltével kimerülési ellenpróbát kell dobnod, melynek célszáma a megnövelt tulajdonság szintjének a fele (felfelé kerekítve). A kimerülés szint a megnövelt tulajdonság szintjének és a karakter adott tulajdonságára vonatkozó faji maximumának (vagy limitjének) a függvénye, a Tulajdonságnövelés kimerülés táblázatnak megfelelően.

A kimerülés megállapításához Akaraterővel kell dobni a kimerülési célszám ellen. Minden két siker eggyel csökkenti a kimerülési szintet. A kapott sérülés minden esetben kábulás.

A Tulajdonságnövelés nem használható együtt semmiféle mesterséges (kiberver) vagy varázslat általi növeléssel, de a Megnövelt fizikai tulajdonság képességgel igen.

Testkontroll

Ár: 0,25 szintenként

E képességgel oly mértékben tudod kontrollálni saját tested, hogy képes vagy ellenállni a mérgeknek és betegségeknek. A Testkontroll képesség minden egyes szintje plusz 1 kockát ad a fenti hatások ellen dobott ellenpróbákhoz.

Harci érzék

Ár: lásd Harci érzék képesség táblázat

Ezzel a képességgel afféle hatodik érzékkel észleled környezeted változásait és a rád leselkedő veszélyeket. A harci érzék minden egyes szintje egy kockát ad a harci tartalékhoz, valamint lehetővé teszi, hogy a harci tartalék bizonyos százaléka felhasználható legyen a Reakció próbákhoz meglepetés esetén (108. oldal).

Felerősített érzékelés

Ár: 0,5 szintenként

Ez a képesség felerősíti az érzékeidet. Minden szintje plusz 1 kockát ad mindenfajta Észlelés próbához (231. oldal), beleértve az asztrális érzékelést is, ha rendelkezel a képességgel. A Felerősített érzékelés képesség nem adhat a próbához több kockát, mint a Mágia vagy Intelligencia képességed (amelyik alacsonyabb) szintje.



Megnövelt képesség

Ár: lásd *Megnövelt képesség árak* táblázat

A képesség plusz kockákat ad egy bizonyos Aktív szakértelem használatakor a próbához. Az így vásárolt kockák hozzáadódnak a szakértelem specializációihoz is. Ha a megnövelt képességet használad levezetésre, akkor csak feleannyi (lefelé kerekítve) kockát használhatsz fel a próbához, mint a képesség szintje.

Soha nem lehet több plusz kockád, mint a szakértelem alapszintje, vagy a Mágia tulajdonságod szintje (amelyik alacsonyabb). Egy 5-ös Mágiával és 4-es Pisztolyok szakértelemmel rendelkező adeptusnak például nem lehet 4-nél több Megnövelt képesség (Pisztolyok) kockája. Ezenkívül ne feledkezz el róla, hogy a Megnövelt képesség valójában nem növeli meg a szakértelem szintjét, mindössze plusz kockákat ad az adott szakértelemre vonatkozó próbákhoz.

Megnövelt fizikai tulajdonság

Ár: 0,5 szintenként

A képesség segítségével megnövelheted egy fizikai tulajdonságodat (Test, Erő vagy Gyorsaság). A képesség minden szintje +1-et ad az adott tulajdonsághoz. Ha a későbbiekben Karma felhasználásával tovább szeretnéd növelni a tulajdonságod (lásd 244. oldal), akkor a növelés költségét a teljes tulajdonság szintből kell számolni (melybe ezen képesség hatása is beleszámít). A Gyorsaság növelése hatással lehet a Reakcióra és a harci tartalékra is.

A képesség lehetőséget ad rá, hogy a tulajdonságodat a faji módosított limit fölé emeld (245. oldal), de a maximum értékek felett már minden szintért kétszeres árat kell kifizetni (1 pont szintenként).

MEGNÖVELT REFLEXEK ÁR

Szint	Ár
1	2
2	3
3	5

Megnövelt reflexek

Ár: lásd a szövegben

A képesség hatására gyorsabban vagy képes reagálni az eseményekre, hasonlóan a huzalozott reflexek kiberver hatásához (301. oldal). Szintenként +2 reakciót kapsz, és +1 kezdeményezés kockát. A Megnövelt reflexek képesség maximális szintje 3, és ez a növelés nem

kombinálható semmiféle technikai vagy mágikus Reakció- vagy kezdeményezés növeléssel.

Megnövelt érzékek

Ár: 0,25 növelésenként

Rendelkezel bizonyos, a fajodra nem jellemző érzékszervi képességekkel. Ide tartozik az éjszakai és hőlátás, a magas vagy alacsony frekvenciájú hallás stb. A kiberverrel feljavítható (lásd *Felszerelések*, 270. oldal) bármely fizikai érzék megnövelhető ezen képesség felhasználásával, feltéve, hogy az adott érzék kiberveres változata nem rádiót, vagy valami technikai alapú érzékelést foglal magában. A kiberverektől eltérően itt nincsenek összevont növelések. A következőkben felsorolunk néhány példát a Megnövelt érzékekre.

Irányérzék: Irányérzéked annyira kifinomult, hogy mindig tudod, milyen irányban állsz éppen, és hogy a földfelszín alatt, vagy felett tartózkodsz-e. Ehhez mindössze sikeres Észlelés (4) próbát kell dobnod. A képesség különösen hasznos törzsi vadászoknál, felderítőknél, kémeknél, illetve a hasonló babérokra törő árnyvadászoknál.

TULAJDONSÁGNÖVELÉS KIMERÜLÉS

A tulajdonság megnövelt szintje:	Kimerülésszint
Nem nagyobb a faji módosított limitnél	E
Nem nagyobb a faji maximumnál	K
Nem nagyobb a faji limit kétszeresénél	S

HARCI ÉRZÉK KÉPESSÉG

Szint	Ár	Harci tartalék	Reakció próbák során felhasználható tartalék kockák
1	1	1	1/4
2	2	2	1/2
3	3	3	Összes

MEGNÖVELT KÉPESSÉG ÁRAK

Szakértelem kategória	Kockánkénti ár
Fizikai szakértelmek	0,25
Atlétika, Búvázkodás, Lopakodás	
Harci szakértelmek	0,5
Éles fegyverek, Bunkók, Szálfegyverek, Kiberfegyverek, Lőfegyverek, Víz alatti harc, Pisztolyok, Géppisztolyok, Sörétes puskák, Rohampuskák, Mesterlövészpuskák, Nehézfegyverek, Gránátvetők, Korbácsok, Ágyúk, Rakétavetők	

Fejlesztett szaglás: Úgy érzékeled a szagokat, akár egy kopó. Sikeres Észlelés próba esetén az egyes személyeket már szagról is képes vagy azonosítani, és meg tudod mondani, ha egy már ismert személy nemrég a közelben tartózkodott. Az agglomerációk tömény szagvakaládja hátrányosan módosíthatja a próba célszámát.

Fejlesztett ízlelés: Pusztán ízről képes vagy azonosítani az ételek és italok összetevőit. Sikeres Észlelés próba esetén a Kémia (vagy hasonló jellegű) szakértelemmel rendelkező adepts felismeri a táplálékba kevert mérgeket és drogokat, illetve az iható vizet (Észlelés (4)).

Felvilanásvédelem: Szemed az átlagosnál gyorsabban alkalmazkodik a gyorsan változó fényviszonyokhoz, ezért a villanógránátok és egyéb fegyverek hatása erősen lecsökken. A képesség úgy működik, mint a hasonló funkciójú kiberver (299. oldal).

Hangvédelem: A füled védett az erős hanghatásoktól, és gyorsan alkalmazkodik a változó hangerősséghez. A képesség pontosan úgy működik, mint a hasonló funkciójú kiberver (299. oldal).

Gyilkos kéz

Ár: lásd *Gyilkos kéz ár* táblázat

A normális fegyvertelen támadások (Erő)K kábulás sebzést okoznak. A képesség mágikus úton gyilkos fizikai sebzéssé változtatja a fegyvertelen támadás által okozott sérülést. A képesség birtokában fegyvertelen támadás esetén eldöntheted, hogy



normál kábulás sebzést okoz-e, vagy esetleg fizikait. A Gyilkos kéz használatát a fegyvertelen támadás bejelentésekor kell eldönteni. A különböző sebzésszintekhez tartozó árakat a *Gyilkos kéz ár* táblázatban találod.

A Gyilkos kézzel végrehajtott támadás olyan lényekre is hatásos, amelyek Normál fegyver-immunitás képességgel rendelkeznek (lásd *Képességek*, 260. oldal). A képesség nyújtotta védekezési bónusz nem használható a Gyilkos kéz ellen. Ha rendelkezzel az Asztrális érzékelés képességgel, a Gyilkos kezét használhatod asztrális harcban is (lásd *Asztrális harc*, 174. oldal).

Mágiaellenállás

Ár: szintenként 1

Saját, belső mágikus védelemmel rendelkezel. Adj 1 kockát szintenként minden Varázslat ellenállás próbához. A Mágiaellenállás nem vonatkozik azokra a varázslatokra, melyeknek önként veted alá magad. A képesség a szörnyek képességei közül egyedül az Ösztönös varázslat ellen véd (és természetesen a Varázslás képességet használó lények varázslatai ellen).

Nyílfogás

Ár: 1

Képes vagy rá, hogy lassan mozgó lövedékeket (nyílak, dobórörök, shurikenek) elkapj a levegőben. Dobj Reakció próbát (harcitartalék használható), melynek célszáma 10, mínusz a támadás alapcélszáma. Például egy távoli kategóriába tartozó távolságból kilőtt nyílvessző esetén a célszám 4 (10 – 6, a távoli távolság alapcélszáma). Ugyanezen nyílvesszőre a célszám 6 lenne (10 – 4, a rövid távolság alapcélszáma), ha rövid távolságról lőné ki.

Ahhoz, hogy sikeresen elkaphasd a lövedéket a levegőben, több siker kell elérned a Reakció próbád során, mint amennyit a támadó dobott a saját támadására. A döntetlen a támadónak kedvez. A képesség használata szabad tevékenységnek számít.

Varázspáncélzat

Ár: 0,5 pont szintenként

A képesség megnöveli bőröd ellenállását a külső sérülésekkel szemben. A képesség minden szintje 1 pontnyi ütési páncélzatot ad, amely összeadódik minden más, viselt páncélzat szintjével. A Varázspáncélzat nem növeli a ballisztikus páncél szintjét, viszont az asztrális harcban elszenvedett sérülések ellen alkalmazható (174. oldal).

Fájdalomtűrés

Ár: 0,5 szintenként

A Fájdalomtűrés képesség lehetővé teszi számodra, hogy figyelmen kívül hagyd a sebesülés hatásait. Nem csökkenti a tényleges sebzés mértékét, csak a tüneteit. Vond le a Fájdalomtűrés képességed szintjét a jelenlegi sebesülésedből, mielőtt meghatároznád a sebesülési módosítódat. Tehát például egy 3. szintű Fájdalomtűréssel rendelkező adeptus nem szenved semmilyen módosítót, ha Enyhe vagy Közepes sebet kap. 4 rubrikányi sebzésnél az adeptus csak +1 sebesülési módosítót kap (4 – 3 = 1, vagyis Enyhe sérülés). A képesség egyaránt érvényesül fizikai és kábulás sebzés esetén.

A Fájdalomtűrés azt is lehetővé teszi, hogy ellenállj a kínzásból, mágiából vagy betegségből eredő fájdalomnak. Ez eset-

GYILKOS KÉZ ÁR

Fizikai sebzés szintje	Ár
Enyhe	0,5
Közepes	1
Súlyos	2
Halálos	4

ben a képesség szintje levonódik a fájdalom legyőzéséhez szükséges próba célszámából (pl. Test vagy Akaraterő próba esetén, melyet egy fájdalmas betegség, kihallgatás, kínzás stb. alkalmával kell dobnod).

Öngyógyulás

Ár: 0,5 szintenként

Mindenféle sérülésből sokkal gyorsabban gyógyulsz fel, mágiáddal segített a normál gyógyulási procedúrát. A képesség minden szintje plusz 1 kockát ad a Testedhez a gyógyulás próbánál, illetve a Test próbához annak megállapítására, hogy a Halálos sebesüléstől szenvedett-e valamilyen komolyabb sérülést (127. oldal). A képesség nem növeli meg a sérülésekkel, mérgekkel, betegségekkel szembeni ellenálló-képességet, viszont sokkal hamarabb ki-gyógyulsz a hatásukból. Az Öngyógyulásnak nincs hatása a mágiavesztést meghatározó próbákra (160. oldal).

Önhibernálás

Ár: 1

A képesség segítségével meditatív állapotba merülhetsz, lelassíthatod életfunkcióidat, ezáltal csökkentheted étel-, ital-, és levegőigényedet, valamint sebeid vérzési sebességét. Az Önhibernálás alkalmazásához Akaraterő próbát kell dobnod 4-es célszám ellen (a sebesülési módosítók természetesen számítanak). A hatás leírását és a sikerek felhasználását lásd a Hibernáció varázslatnál (194. oldal). Ha egy Önhibernálással rendelkező adeptus Halálos fizikai sérülést szenved és elájul, a képesség automatikusan aktiválódik.

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.

Használatához egy egyszerű tevékenységet kell elköltened, hogy érzékszerveidet kiterjeszd 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. Normál fizikai tulajdonságaidat és szakértelmeidet használva kapcsolatba léphetsz az asztrális formákkal, és meg is érintheted őket. Hátránya viszont, hogy az asztrális lények is elérhetnek téged, azaz kiteszed magad az asztrálból jövő támadásoknak. Az asztrális érzékelést használó



karaktereket és lényeket *kettős természetűeknek* nevezzük, mivel egyszerre vannak jelen a fizikai és az asztrális síkon.

Az asztrális térben tartózkodó szellemek, korlátok és más asztrális alakok észrevétele mindössze egy szabad tevékenységet vesz igénybe, és nem igényel Észlelés próbát, kivéve, ha az asztrális lény megpróbál elrejtőzni előled.

Érzékelés

Mások aurájának megvizsgálásával rengeteg információhoz juthatsz. Az élőlények aurája megmutatja általános egészségi állapotukat, érzelmeiket és mágikus irányultságukat (ha van nekik). A varázstárgyak mágija is egyértelműen látszik. A nem mágikus tárgyaknak nincs aurájuk, de ha élőlényekkel 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 egyszerű tevékenységet vesz igénybe. A sikerhez Érzékelés (4) próbát kell dobnod az Intelligencia tulajdonságoddal. A sikerek száma határozza meg, mennyi információhoz jutottál, az Érzékelés táblázatnak (172. oldal) megfelelően.

Az Érzékelés próba során kiegészítő szakértelmként felhasználható az Auraolvasás szakértelem. Dobj próbát a kiegészítő szakértelmmel 4-es célszám ellen. A próba során elért minden két siker egy sikert ad az Érzékelés próbához, ha azon is legalább egy siker született. További próbákat is tehetsz a kiegészítő szakértelmeddel a jobb eredmény reményében, de maximum annyit, amennyi az Intelligencia szinted. Minden további próbánál +2 módosító adódik a célszámodhoz.

Asztrális lenyomatok

A mágikus szakértelmek használata asztrális lenyomatot hoz létre mindenben, ami a hatásuk alá esik. Ezt a lenyomatot Érzékeléssel lehet felfedezni. Egy asztrális lenyomat a létrehozó varázsló mágikus „ujjlenyomata”. A lenyomat annyi óráig marad meg, amennyi a mágikus hatás ereje. A fókuszok és más varázstárgyak (beleértve a hermetikus köröket és orvosságos kunyhókat is) mindig tartalmazzák tulajdonosuk asztrális lenyomatát.

A karakter egy Érzékelés próbával megpróbálhatja „olvasni” az asztrális jelet. A lenyomat felfedezéséhez három vagy több siker szükséges; a megismételt kísérletekre a normális büntetések vonatkoznak. Ha sikerrel jársz, észreveszed a lenyomatot (és fel is ismered, ha láttad már előtte). Egy asztrális lenyomatot bármikor felismeresz, ha újra látod. Öt vagy több sikerrel már arról is lesz valami fogalmad, milyen hatás hozta létre a lenyomatot (az alkalmazott mágikus szakértelem, vagy a szellem vagy varázslat kategóriája).

A mágikus helyszínelők az asztrális lenyomatok felhasználásával gyűjtenek bizonyítékokat a varázshasználó bűnözők ellen, ezért soha ne hagyd olyan helyen a lenyomatod, ahol esetleg mások alaposabban is szemügyre vehetik.

Megpróbálhatod letörölni az asztrális lenyomatodat a célponttól, de ehhez próbát kell dobnod a megfelelő szakértelmeddel (Varázslással varázslatok, illetve Idézéssel szellemek esetén) a varázslat vagy szellem ereje ellen. Minden lenyomatot külön kell kezelni; több lenyomat nem „adódik össze”. Minden egyes siker egy órával csökkenti a lenyomat megmaradásának időtartamát. Ha a sikerek száma eléri a hatás erejének nagyságát, a lenyomatot teljes mértékben sikerült eltörölni. A létező szellemek, fókuszok és varázslatok elválaszthatatlan lenyomatát





ÉRZÉKELÉS

Sikerek

száma Kapott információ

- | | |
|-----|--|
| 0 | Nincs. |
| 1-2 | <ul style="list-style-type: none"> • A célpont általános egészségi állapota (egészséges, sebesült, beteg stb.), valamint a kibervek jelenléte vagy hiánya. • A célpont általános érzelmi állapota vagy hangulata (boldog, szomorú, dühös). • A mágikus célpont besorolása (túzelementál, manipuláció varázslat, energifókusz stb.). • A célpont evilági vagy felébredt. • Ha előtte már máskor is láttad a célpont auráját, azonnal felismered, mindenféle változtatás vagy álcázás ellenére. |
| 3-4 | <p>A fentiekon kívül:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 célpont ereje/szintje alacsonyabb, egyenlő vagy magasabb saját Mágia tulajdonságodnál. • A célponton valamilyen mágikus lenyomat található. |
| 5+ | <p>A fentiekon kívül:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A célpont pontos Esszencia, Mágia értéke és szintje/ereje. • A beültetések pontos helye. • A célpont esetleges betegségeinek és mérgezéseinek pontos diagnózisa. • Az érzelmi lenyomat körülbelüli oka (gyilkosság, tüntetés, vallási ceremónia stb.). • Az asztrális lenyomat körülbelüli oka (harci varázslat, ott-honzellem stb.). |

nem lehet kitörölni. A szakértelem próba után egy (erő)E kimerülési ellenpróba következik. Ha az erő nagyobb a Mágia tulajdonságodnál, a kimerülés fizikai sebzést okoz. Egy lenyomat törlése annyi összetett tevékenységet vesz igénybe, amekkora a mágikus hatás ereje, és asztrális érzékelés használatát is igényli.

Asztrális kölcsönhatás

Asztrális érzékelés használata közben megérintheted az asztrális sík objektumait, valamilyen hatást gyakorolhatsz rájuk, és azok is ezt teszik veled. Fizikai tulajdonságaid és szakértelemeid segítségével harcba bonyolódhatsz más asztrális jelenlétekkel (lásd *Asztrális harc*, 174. oldal). A fizikai fegyverek és a testen viselt páncélok teljesen hatástalanok, de asztrális ellenfeleid ellen használhatod aktív fegyver fókuszodat, és természetes páncélzatod – troll bőrpáncél, adeprusi Varázspáncélzat – is védelmet biztosít. Asztrális érzékelés közben asztrális ellenfeleidet megcélozhatsz mana varázslatokkal (lásd *Varázslatok célzása*, 181. oldal).

Amikor asztrális érzékelést folytatasz, rád is hatnak az asztrális sík eseményei. Más asztrális lények harcba bocsátkozhatnak veled, vagy mana varázslatokat löhetnek rád. Az asztrális korlátok szilárd, szinte átlátszatlan falat képeznek előtted; a láthatósági módosító egyenlő a korlát erejével.

Az asztrális érzékelés komoly összpontosítást kíván. Amikor valami teljesen evilági, nem-mágikus természetű tevékenységet (tüzelés egy fegyverrel, autóvezetés stb.) kísérelsz meg asztrális

érzékelés közben, a próbád célszámára +2 módosítót kapsz.

ASZTRÁLIS PROJEKCIÓ

Az asztrális projekció lehetővé teszi számodra, hogy fizikai tested hátrahagyva az asztrálisra küldjed *asztrális alakodat*. Az asztrális projekció kizárólagos összetett tevékenységet igényel. Az asztrális formában maradás már semmiféle erőfeszítést nem követel meg, de mágikus tevékenységnek minősül, és így eleve kizár bármiféle kizárólagos tevékenységet. A testedbe való visszatérés ugyancsak egy kizárólagos összetett tevékenységbe kerül.

Asztrális tulajdonságok

Asztrális alakod nem más, mint elméd és szellemed kivetülése. Fizikai tulajdonságaidnak az asztrális síkon nincs jelentőségük, ezeket mentális tulajdonságaid pótolják a következők szerint:

- Az asztrális Erő a Karizma
- Az asztrális Gyorsaság az Intelligencia
- Az asztrális Test az Akaraterő
- Az asztrális Reakció az Intelligencia, és a kezdeményezésre még +20 bónuszt kapsz asztrális projekció közben, hiszen olyan gyorsan mozogsz, mint a gondolat.
- Mentális tulajdonságaid nem változnak.

A mentális tulajdonságaidat módosító varázslatok, kibervek és egyéb módszerek asztrális formában nem érvényesülnek.

Asztrális alakod a fizikaira hasonlít. Fókuszaid és fétiseid asztrális formái elkísérnek az asztrális síkra, a nem mágikus tárgyak viszont fizikai testeddel maradnak (ide érve a kiberveket és másfajta beültetéseket is). Projektálás közben pusztán akaraterőddel olyan ruhát hozol létre magadon, amilyent akarsz. Semmi mágikus vagy védő jellege nem lesz, mindössze a megjelenésedet változtatja meg.

Asztrális érzékek

Asztrális alakod normál emberi látással és hallással rendelkezik. Ezenkívül Érzékeléssel képes vagy olvasni az aurákból. Az asztrális formának nincs ízelelése és szaglása – bár a fizikai világban nem létező ingereket lehet így értelmezni –, és csak más asztrális testeket és lényeket érinthet meg. A fizikai objektumok asztrális alakod számára megfoghatatlanok; ártalmatlanul átsuhan sz rajtuk. Az asztrális érzékek bizonyos tekintetben mind „pszichikaiak”; így a vak varázslók is kitűnően látnak az asztrális síkon.

Az asztrális síkot megvilágítja az élő dolgok aurája (például maga a Föld és saját aurád), azaz a fizikai világ fényviszonyai nem hatnak ki az asztrálérra. Az asztrális korlátokon nagyon nehéz átlátni, esetükben a láthatósági módosító a korlát erejével egyenértékű.

Az asztrális sík az élet elsődleges energiáitól lüktet, azért az absztrakt információkat itt sokkal nehezebb értelmezni. Az írott információk és szimbólumok tényleges információtartalmuk helyett csak *érzelmi* töltetüket közvetítik az asztrális síkon. Egy stopptáblát például színe és formája miatt könnyedén felismeresz, de egy utcatáblát már nem tudsz elolvasni, és így tájékozódni. Hasonlóképpen egy levél megnézésakor például ér-



zed a belőle áradó szerelmet és vágyakozást, de nem tudod elolvasni és megállapítani, hogy ez valóban egy szerelmes levél. A beszédes és más hangokat asz asztráltérben ugyanúgy meg lehet hallani, mint a fizikai világban.

Manifesztáció

Minden asztrális alak képes *manifesztálódni*, azaz pusztá akaraterével láthatóvá és hallhatóvá tenni magát a fizikai világ lényei számára. Az asztrális forma a fizikai világban tartózkodók szeme előtt egyfajta szellemképként jelenik meg. Az asztrális forma ettől még megfoghatatlan marad, és ő sem érintheti meg a fizikai objektumokat.

A manifesztáció pusztán pszichikai jellegű cselekedet. Gépekkel semmilyen módon nem érzékelhető: a kamerák nem látják, a mikrofonok ne hallják stb. A kiberszemmel rendelkező karaktereknek a kép az agyukban jelenik meg, ezért a beültetésük ellenére láthatják a manifesztációt.

A manifesztáció egy egyszerű tevékenységet igényel, az asztráltérbe való visszatérés pedig egy bármikor végrehajtható szabad tevékenységet.

Asztrális mozgás

Az asztrális mozgás gyors, mint a villám, és az asztrális alakok sosem fáradnak el. A normál mozgás sebessége (Intelligencia $\times 4$) méter fordulónként. Akkor mozogsz ezzel a sebességgel, ha közben a környezetedet is szemmel akarod tartani.

A gyors mozgás aztán *igazán* gyors! Asztrális formád ilyenkor fordulónként annyi kilométert tesz meg, amennyi a Mágia tulajdonságod (azaz a sebességed durván Mágia $\times 1.000$ km/h). Ennél a sebességnél csak elmosódott foltokat látsz környezetedből. Tudod merre jársz, és képes vagy kikerülni az asztrális akadályokat, de a környezeted részletesen csak akkor tudod megismerlni, ha lelassítasz normális sebességre. Két gyors sebességgel mozgó asztrális forma is tud asztrális harcot vívni.

Az asztrális alakok mindkét sebességnél képesek a repülésre. Az atmoszférát (körülbelül 80 kilométeres magasság) azonban sose hagyd el – aki ezzel próbálkozik, az általában beleőrül vagy meghal, és a túlélők emlékezetét is súlyosan eltorzítja valamiféle igen komoly, mentális trauma.

Az asztrális formákra nem hatnak a fizikai világ objektumai; lassítás nélkül haladhatsz át a szilárd tárgyakon. Egy asztrális alakra csak egy másik asztrális alak gyakorolhat hatást, vagy csak az lassíthatja le. A föld ugyanolyan szilárd az asztrális síkon is, mint a fizikai világban; az asztrális alakok nem hatolhatnak át rajta. A legbiztonságosabb épületeket pontosan azért építik a föld alá, hogy kívül tartsák az asztrális behatolókat.

Az asztrális testek érzékelése

A fizikai lények képesek érzékelni, amikor egy asztrális test áthalad rajtuk. Ehhez Észlelés (10) próbát kell dobniuk. Vonyj le 2-t a célszámból, ha az érzékelő karakter Felébredt, és még 2-t, ha képes asztrális érzékelésre is (de éppen nem használja). Ha a próba sikeres, a karakter hűvös borzongás érez a rajta áthaladó asztrális forma hatására. Bizonyos karakterek (különösen a mágikus biztonsági alkalmazottak) felismerik azt az érzést, és azonnal tudják, hogy asztrális behatoló van a közelben.

Amíg odakint voltál...

Miközben asztrális projekciót végzel, fizikai tested kómaszerű állapotba süllyed, egyfajta mély transzba esik. Minél to-

vább maradsz asztrális formában, annál jobban elgyengül a tested. Esszenciádat az asztrális alakod hordozza; nélküle a tested szépen lassan meghal – minden projektálással eltöltött óra végén 1-gyel csökken az Esszenciád. Ha az Esszenciád 0-ra csökken, meghalsz. Miközben fizikai tested lassú sorvadásnak indul, asztrális formád megtartja mind Mágia, mind Esszencia tulajdonságát. A fizikai testbe való visszatérés után az Esszencia 1 pont/perc sebességgel visszaáll eredeti értékére.

Asztrális projektálás közben csak akkor van tudomásod a fizikai testedet körbevevő világról, ha asztráltested a közelben tartózkodik. Egy esetleges sebesülésről azonnal tudomást szerzel, de egyébként nem tudod, mi történik a fizikai testeddel, amíg „odakint” tartózkodsz. Ha valaki (vagy valami) időközben elmozdítja a tested, csak akkor tudod meg, ha visszatérve hűlt helyét találod.

Asztrális tested szerencsére erősen kötődik a fizikaihoz, és ez könnyebbé teszi a megtalálását. A kereséshez 4-es célszám ellen kell Akaraterő próbát dobnod. A kutatás alapideje 6 óra, ezt kell elősztni a sikerek számával. Ennyi idő alatt találd meg újra a tested, feltéve, hogy addig nem fogy el az Esszenciád. Persze ha az ellenségeid fűták meg a tested, könnyen azt tapasztalhatod, hogy asztrális ellenfelek és korlátok állják el a hazavezető utat.

Az ellenségeid természetesen azt is meglehetik, hogy egyszerűen megölik a tested. Fizikai formád ugyanis ilyenkor magatehetetlen, és könnyedén bevihető neki egy Halálos sebzés. Ha ez történik, arról azonnal tudomást szerzel. Asztrális alakod addig fog élni, amíg normális esetben az Esszenciád kitartana, azután nyom nélkül elenyészik. Ilyen esetekben a varázsló nem ritkán a bosszúállásnak szenteli utolsó óráit. A játékmester ez esetben úgy tekinthet az illetőre, mint egy kísértetre.

ASZTRÁLIS KORLÁTOK

A mágia létrehozhat korlátokat az asztrális síkon. Az ilyen korlátok valójában kettős természetűek, egyszerre vannak jelen az asztrális és a fizikai világban. A fizikai komponens tartalmazhat rajzolt, festett vagy vésett rúnákat (hermetikus körök), egy valódi falat (asztrális védőburkok), illetve gyöngyfűzéseket, paranormális állatok bőrét (orvosságos kunyhó) stb. Az asztrális komponens láthatatlan és megérinthetetlen a fizikai lények számára, bár akik áthaladnak rajta, asztrális felfedezés próbát dobhatnak, mintha egy asztrális test hatolna keresztül rajtuk. Az asztrális síkon ezek a korlátok elmosódott körvonalú, szilárd falként jelennek meg. Blokkolják a mozgást, és az erejükkal megegyező módosítót adnak a láthatósági célszámhoz. Az egyedüli mód az áthaladásra, hogy ha asztrális harcban legyőzik (lásd *Asztrális harc*, 174. oldal). A korlát asztrális alakja nem feltétlenül igazodik a fizikai körvonalaéhoz, és a létrehozó szabad akarata szerint közlekedhet rajta keresztül. Ha kívánja, más asztrális formák számára is engedélyezheti az áthaladást, illetve a szabad belátást.

A korlát túloldalán elhelyezkedő célpontra mondott varázslat célszámához mindig hozzáadódik a korlát ereje – ez egyaránt vonatkozik a fizikai és az asztrális síkra.

A hermetikus körök és orvosságos kunyhók egyaránt asztrális korlátot képeznek, de a hermetikus kör csak akkor, ha éppen valamilyen mágikus tevékenységre használják. A félgömb alakú korlát átmérője ugyanakkora, mint magáé a köré, magassága pedig a kör sugarával egyenlő (vagy a körben tartózkodó legmagasabb személy magasságával – amelyik a nagyobb). Az orvosságos kunyhók alkotott korlát követi a kunyhó alakját. A nyitott kunyhók korlátja a hermetikus körkéhez hasonlóan félgömb alakú. A korlát ereje mindkét esetben a kör/kunyhó szintjével egyenlő.

Védőburokok

Az asztrális védőburok az asztrális korlátok egy fajtája. A védőburok olyan asztrális korlát, melynek nincs semmi egyéb funkciója. Bármelyik, asztrális érzékelésre képes felébredt karakter fel tud állítani egy védőburokot, ha van rá ideje. A védőburokkal védett terület maximális nagysága annyiszor 50 köbméter, amennyi a létrehozó karakter Mágia tulajdonsága. Számos cég és szabadúszó varázsló szakosodott védőburok felállítására és fenntartására azon ügyfelek számára, akik így szeretnék megővni magánéletüket. A védelem ára rendszerint 100 ¥ óránként (és varázslónként).

A védőburokot egy élettelen tárgyon kell elhelyezni (fal, jármű, szikla stb.), és felállítása után már nem lehet áthelyezni fizikai komponenséről egy másikra.

A védőburok felállításának rituáléja annyi órát vesz igénybe, amennyi a burok ereje, és semmiféle speciális anyagot nem igényel. A rituálé végén dob próbát a Mágia tulajdonságoddal a védőburok kívánt ereje, mint célszám ellen. Ha többen készítik a burkot, akkor minden karakter külön dob, és összeadják a sikereiket. Ezek száma határozza meg, hány hét után tűnik el a védőburok. A burok állandóvá is tehető az erejének megfelelő számú Karma elköltésével.

A védőburok elkészítése (Erő)E kimerülést okoz. Ez a kimerülés soha nem okozhat fizikai sebzést, de a burok maximális ereje akkora lehet, amekkora a Mágia tulajdonságod. Több közreműködő esetén a maximális erő a karakterek Mágia tulajdonságának összegével egyezik meg.

Ezzel a rituáléval egy már létező védőburok élettartama is meghosszabbítható. Ebben az esetben a célszám a korlát ereje. A burok élettartama annyi héttel fog növekedni, amennyi siker született a próba során. Ha a rituálé nem sikerül, a felállított korlát sértetlen marad, kivéve csupa egyes esetén, amikor is megsemmisül.

ASZTRÁLIS HARC

Bármely asztrális alak képes asztrális harcra. A fizikai karakterek – még az asztrális érzékelést vagy projektálást éppen nem használó felébredt karakterek is – immúnisak az asztrális síkról érkező közvetlen támadásokra.

Az asztrális harc ugyanazok az szabályokat alkalmazza, mint a közelharc (120. oldal). Az asztrális sík természete a varázslatok kivételével kizárja a távolsági fegyverek használatát. Egy asztrális karakter mozgási módosítók nélkül támadhat más asztrális formákat.

Asztrális kezdeményezés

Az asztrálisan érzékelő karakterek és más kettős természetű lények a normál fizikai Reakciójukat és kezdeményezésüket használják.

Az asztrális projekciót végző karakterek asztrális Reakcióként az Intelligenciájukat alkalmazzák, ezért kezdeményezésük Intelligencia + 20 + 1D6 lesz.

Azok a karakterek, aki a fizikai testükben kezdik a harcot, és csak később projektálnak (kizárólagos összetett tevékenység), a forduló végéig a fizikai kezdeményezésüket használják. A fordulót asztrális projekcióban kezdő karakterek, akik visszatérnek a fizikai testükbe (szintén kizárólagos összetett tevékenység), két kezdeményezési körig semmit nem tevékenykedhetnek.

Asztrális harc próbák

Az asztrálisan érzékelő karakterek és más kettős természetű lények asztrális harcban a fizikai tulajdonságaikat, szakértelmeket és harci tartalékukat használják. A kettős természetű lé-

nyeknek (beleértve a materializálódott szellemeket is) egyszerre kell mozogniuk mindkét síkon, azaz nem tartózkodhatnak egy időben két különböző helyen a síkokon. Ezért kezdeményezésük és mozgási sebességük erősen korlátozott.

Az asztrális projekciót végző karakterek normál mentális és speciális tulajdonságaikat használják, de a fizikai tulajdonságok helyébe is a mentálisak lépnek. A projektáló karakterek és szellemek asztrális harci tartaléka a mentális tulajdonságaik összege osztva kettővel, lefelé kerekítve (lásd *Kockatartalékok*, 43. oldal).

A támadásokhoz a normál közelharc szabályokat (120. oldal) kell alkalmazni. Ha a karakter rendelkezik fegyver fókusszal, használhatja az adott fegyveres harc szakértelmét, egyébként pedig a fegyvertelen harcot, illetve a Varázslást mindkettő helyett. Asztrális harcban még a varázsolni nem képes karakterek (pl. az adeptusok) is használhatják a Varázslás szakértelmét Asztrális harc specializációját. (A Varázslás e célra való alkalmazása a varázsvédelem, varázslás stb. szempontjából „feléli” a szakértelmek kockáit.) A szellemek és más asztrális lények az asztrális harcban az erejüket használják, kivéve, ha materializálódnak.

Asztrális sebzés

Az asztrális támadások sebzés kódját az Asztrális sebzés kódok táblázatban találod meg. A sebesülési ellenpróbát asztrális lények esetén Akaraterővel vagy erővel, kettős természetű lényeknél pedig Testtel kell végrehajtani. A természetes fizikai páncélzattal rendelkező kettős természetű lények asztrális harcban is megkapják a páncélzatuk nyújtotta előnyöket; a viselt fizikai páncélok viszont nem biztosítanak semmiféle védelmet asztrális harcban.

Az asztrális sebzés a támadó akarata szerint lehet fizikai vagy kábulás. Egy asztrális érzékeléssel bíró adepts asztrális harcban teljes hatékonysággal használhatja Gyilkos kéz képességét.

A fizikai testen meglátszik minden, az asztrális harc közben szerzett sérülés, és vice versa. Ha az asztrális síkon megsebesül, a sérülés ugyanabban a pillanatban a fizikai testen megjelenik. Ha az asztrális alakod elhalálozik, a tested sem él tovább. A fizikai testen alkalmazott gyógyító technikák – legyenek azok mágikusak vagy evilágiak – szerencsére az asztráltestre is hatnak.

A Halálos kábulás sebzést szenvedett asztrális test szétzúródik. Egy szétzúzott asztráltest azonnal eltűnik az asztrális síkról; az asztrális projekciót végző karakterek visszatérnek anyagi testükbe (tekintet nélkül az esetleges korlátokra), a szellemek pedig végképp elenyésznek. A karakter elájul (hiszen Halálos kábulás sebzést kapott), és a normális szabályok szerint tér majd magához (126. oldal). A szétzúzott asztrális testű karakternek azonnal mágiavesztés próbát kell dobnia (160. oldal). Az asztrális harcban szétzúzott szellemek 28 – erő napig nem jelenhetnek meg újra az asztrális síkon vagy a fizikai világban.

Asztrális objektumok

Az asztrális objektumok nem intelligens asztrális formák – korlátok, fókuszok stb. –, melyek csak akkor bocsátkoznak asztrális harcba, ha megtámadják őket. Az asztrális objektumok asztrális harcban fizikai sebzést okoznak. A korlát vagy fókusz készítője azonnal tudomást szerez az asztrális támadásról.

Amikor valaki egy objektumot asztrális harcban megtámad, a támadó egy kettős próba keretében összeméri saját Karizmáját (vagy erejét) a célpont erejével. A győztes tiszta sikerei csökkentik a támadó Mágia tulajdonságát (vagy erejét), illetve az objektum erejét. A Karmán kívül semmiféle kockatartalék nem használható a próba során; az állandóvá tett korlátokat tekintsd úgy, mintha a rá-





ASZTRÁLIS SEBZÉSKÓDOK

Támadás típusa	Sebzéskód
Fegyvertelen támadás	(Karizma)K
Fegyveres rámadás	(Karizma) + Fegyver fókusz sebzés (lásd Fegyver fókuszok, 190. oldal)
Kettős természetű lény	(Erő)K vagy egyéni
Szellem, fókusz vagy korlát (erő)K	

Juk költött Karmaival megegyező mennyiségű Karma tartalékuk lenne; a fókuszok Karma tartaléka a megkötésükre (szintenként) költött Karma és a szintjük összegével egyenlő (egy 3. szintű energifókusz Karma tartaléka például $5 + 3 = 8$).

Ha többen is támadnak egy objektumot, minden támadást külön kell kezelni (nincs módosító a több segítő miatt), bár az erőcsökkenés összeadódik, kivéve, ha az objektumnak van egy szabad harci fordulója feltöltődni. Ha a támadók egyik fegyver fókuszt használ, a fókusz minden 2 szintje után (lefelé kerekítve) 1 kocka adódik a Karizmájához a próba során.

Ha a támadó Mágia tulajdonsága 0-ra csökken, akkor asztráltestét szétzúzták. (lásd Asztrális sebzés, 174. oldal), visszaküldték az anyagi testébe. A Mágiját 1 pont/óra sebességgel nyeri vissza (de csak ha közben nem projektál). Az asztrális harcban szétzúzott (0-ra csökkentett erejű) szellemek 28 – erő napig nem jelenhetnek meg újra az asztrális síkon vagy a fizikai világban.

Ha az objektum ereje csökken 0-ra, attól az még nem semmisül meg. Az elvesztett erő 1 harci forduló alatt regenerálódik. A karakter, aki 0-ra csökkentette az objektum erejét, de nem semmisítette meg, harci fordulónként egy összetett tevékenység elköltésével fenntarthatja ezt az állapotot; így az objektum nem tudja visszanyerni elvesztett szintjeit, csak ha egy harci fordulóig békén hagyják. Ha egy asztrális korlátot tartanak ily módon „elnyomva”, bármilyen asztrális forma szabadon áthaladhat rajta.

Az objektum elpusztításához 0-ra kell csökkenteni a szintjét, azután a karakternek Karizma próbát kell tennie az objektum eredeti szintjének kétszerese, mint célszám ellen. Az objektum elpusztításához már egy siker elegendő.

Egy fókusz asztrális harcban való megsemmisítésekor a tárgy mágiája is megszűnik. Egy időleges korlát vagy mágikus védőburkok legyőzésekor az objektum megszűnik létezni, de az állandó korlátok (hermetikus körök, orvosságos kunyhók, illetve Karma elköltésével állandóvá tett védőburkok) mindössze örökre hatástalanná válnak az őket legyőző karakter ellen, de továbbra is visszatartanak minden más asztrális behatolót. A permanens korlátok esetenként annyira hatástalanná válhatnak, hogy ki kell őket cserélni. Orvosságos kunyhó vagy hermetikus kör esetén mindössze fel kell újítani a kunyhó a földhöz kötő kapcsolatot (szint x nap), illetve újra kell rajzolni a kört (szint x óra). Az állandósított védőburkok megújításához új rituálé szükséges, valamint a kíván szintnek megfelelő mennyiségű Karma újbóli leköltése.

Ha egy asztrális objektumra mana varázslatot mondanak – akár a fizikai, akár az asztrális síkon –, a sérülési ellenpróba-hoz saját szintjét fogja használni. A korlát létrehozója adhat a próbához saját varázsvédelem kockáiból, akárhol is tartózkodik a támadás pillanatában. Ha az objektum Halálos sérülést szenved, azonnal megsemmisül, egyébként pedig minden sebzésszint után (E, K, S) csökken eggyel a szintje. Ezt a szintvesztést egy harci forduló alatt képes regenerálni, feltéve, hogy nem kap újabb sérülést.

Asztrális kitérés

Az asztrális testek óriási haladási sebességük következtében igen könnyedén képesek kitérni egymás útjából. Mindössze néhány pontra kell tekintettel lenni.

Egy kettős természetű lény csak a fizikai alakjának megfelelő sebességgel mozoghat, és esetenként csak kötött útvonalon. Egy asztrális projekciót végző karakter bármikor megszakíthatja a harcot egy kettős természetű lénnel – ehhez mindössze el kell kissé távolodni tőle, átmenni egy falon, vagy valami hasonló taktikát alkalmazni.

Azonban amikor mindkét harcoló fél asztrálisan projektál, kettős Mágia próba szükséges annak megállapításához, sikerült-e az elszakadás, vagy az üldöző lerázása (szellemeknél az erejüket kell használni a próbához). Ha a karakter két vagy több üldözővel néz szembe, akkor a próbát a legnagyobb Mágia tulajdonságú (erejű) üldöző dobja, a karakternek pedig +1 adódik a célszámához minden plusz ellenfél után. Aki több sikert dob, annak az akarata érvényesül; az egyenlőség az üldöző(k)nek kedvez. Ha te dobsz több sikert, elszórhatsz ellenfeleid elől, vagy tarthatod a távolságot.

ASZTRÁLIS NYOMKÖVETÉS

Minden mágikus természetű lény vagy tárgy (varázslatok, szellemek, fókuszok, hermetikus körök és orvosságos kunyhók) asztrálisan körtödik létrehozójához. A nyom végigkövetéséhez a karakternek asztrális Észlelés próbát kell dobnia 4-es célszám ellen. A követés alapideje 6 óra, ezt kell elosztani a sikerek számával. Ha az időtartam hosszabb, mint ameddig a karakter az asztráltérben tartózkodhat, akkor félbe kell szakítani a műveletet, hogy kipihenje magát, és később folytassa. Amikor a nyomkövető felfüggeszti a keresést, dobjon Intelligencia vagy Mágia (amelyik nagyobb) próbát a keresés abbahagyása óta eltelt órák száma, mint célszám ellen. Egy siker esetén már folytatható a keresés, egyébként a nyom elveszett. A karakter ilyenkor újra kezdheti a keresést előlről, de +2 módosító adódik az asztrális Észlelés próba célszámához.

Egy asztrális utazás

Tweezil rápillantott mestere, Grimley eszméletlenül heverő testére, mielőtt ő is transzba esett volna. Miközben az asztráltér beburkolta, egy hang dübörgött fel a háta mögött:

– Mi tartott eddig, kölyök?

Tweezil megpördült, s rábámult a fényből szőtt ruhába öltözött, derekán kardot viselő ork alakjára.

– Bocs, főnök – mentegetőzött.

– Kövess – adta ki az utasítást Grimley. – Dolgunk van.

Tweezil és mestere asztrálteste eltávolodott fizikai valójuktól Grimley lakásának plafonján keresztül, a trideót néző felső szomszéd irányába. Tweezil keresztürepült az egyik földön játszó gyereken, míg Grimley egyszerűen csak megerült. Amikor az ork kislány Tweezil asztráltestének érintésére összerezsent és a szüleiért kiáltott, a tanonc felnevetett; mestere csak fejcsóválással fejezte ki véleményét a fiatalok bolondságáról. A tetőn átrepülve kijutottak az éjszakai égbolt alá.

Az agglomeráció épületei és utcái sötét árnyakként magasodtak az élő föld fényes villódzása előtt, csak a dolgukra igyekvő emberek fénylő aurája világította meg őket. Grimley-vel az élen a pár továbbrepült az utcák felett céljuk irányába. Tweezil örült, hogy mestere irányítja, mert egyszerűen képtelen volt elolvasni az utcatáblákat; mindössze



valami értelmetlen zagyvaságot látott rajtuk. Nemsokára megérkeztek egy főút melletti üzlet bejáratához.

– Ez lesz az – mondta Grimley. Úgy haladtak keresztül az utcára néző páncélozott üvegablakon és acéredőnyön, mint ha azok ott sem lettek volna, és a bolt közepén találták magukat; bejutottak az épületbe. Tweezil szemügyre vette a polcokon és pultokon sorakozó tárgyakat. Legtöbbjük tompa és élettelen volt, nem-mágikus szemét, a könnyen rászedhető halandók számára. Néhány dolog a fókuszok jellegzetes auráját mutatta, és Tweezil meg is nézte volna őket közelebbről, ha Grimley el nem rángatja asztrális fülénél fogva.

– Hagyd abba az álmodozást, kölyök, ez fontos munka.

Tweezil a fülét dörzsölgetve követte Grimley-t tovább, befelé a boltba. A tanonc megpróbált átrepülni a hátsó falon, de rögtön vissza is pattant az ott felállított korlátról.

– Au! – kiáltotta, mire Grimley felnevetett.

– Ne olyan gyorsan, te tompaagyú! A Patkányfiúnak a bolt hátuljában van az orvosságos kunyhója. Átkozott sámánok! – Grimley óvatosan közelített a sámán kunyhójának asztrális korlátja felé. – Csak egyetlen járható út van – jelentette ki. – Gyerünk, kölyök, áttörünk rajta. – Azzal kivonta az övéből kardját. – Háromra: egy, kettő, három!

A két asztrális forma egyszerre mért ütést a korlátra, amely a mágikus erő intenzív hullámmásával reagált. Tweezil majdnem legyűrte a korlát reakciója, de a Grimley-től tanult módszerrel koncentrálna, minden erejével tovább küzdött. A korlát egyre gyengült, majd összeomlott a kombinált támadások alatt, utat nyitva ezzel a két alak előtt, akik át is surrantak rajta.

– Gyerünk, siessünk – mondta Grimley –, a Patkányfiú tudni fogja, hogy betörtünk a kunyhójába, szóval... aljaj...

Grimley hangja elcsuklott, amikor egy vicsorgó asztrális alak emelkedett fel a kunyhó sarkából, ami egy ugyanolyan vicsorgó, fekete bundájú testhez tartozott. Egy bargeszt, egy őrkutya, amely a fizikai és az asztrális síkon is egyszerre van jelen. A kutya újra vicsorított egyet, és Grimley lebegő asztráltestére vetette magát, aki éppen időben emelte fel kardját, hogy kivédje a támadást. A bargeszt támadás ledöntötte lábáról az ork mágust.

– Ne aggódj, főnök, elkapom! – kiáltott Tweezil, miközben koncentrálni kezdett egy varázslatra.

– Ne, kölyök, ne tedd...!

Grimley figyelmeztetése túl későn jött, Tweezil már ki-lötte a bargesztre a manalövedéket. A bargeszt élesen fel-üvöltött, amint a nyers mana energiája az asztráltestébe ürt. A fekete kutya asztrális formája megremegett, majd szertefoszlott a varázslat ereje alatt. Ugyanebben a pillanatban fizikai teste is holtan rogyott a padlóra.

Tweezil asztrálteste kétrét görnyedt, ahogy a fájdalom keresztülhasított rajta. Úgy érezte magát, mintha a bargeszthez hasonlóan ő is darabokra készülne szakadni. Grimley egy pillanat alatt mellette termett.

– Hibbant kölyök – dorgálta. – Soha, de soha ne próbálj meg még egyszer egy ilyen varázslatot az asztráltérben el-sűtni addig, amíg sokkal jobban el nem sajátítod a tudománny! Annyi energia áramlott át az asztráltesteden, hogy a valódi testedbe visszatérve lábra sem tudsz állni a fájdalomtól. Indulás haza. Egy pillanat alatt ott vagyunk.

Tweezil bólintott, és saját testére koncentrált. Asztrális formája szinte átugrotta a távolságot, a mellette elsuhanó

tárgyak csupán elmosódott foltoknak látszóttak, és egy pillanattal később már újra Grimley apró dolgozószobájában találta magát. Visszasüllyedt fizikai testébe, és összerándult az arcát, karját és kezét égető fájdalomtól. Amikor a szemét kinyitva felemelte karját, hogy megnézzé, milyen súlyosan sebesítette meg magát, meghallotta, hogy Grimley is mozgolódni kezd. Az ork felkelt, és átment a heverőhöz. Elővette az elsősegélyládát és egy gyógytápaszt tett Tweezil nyakára, hogy elűzze a fájdalmat, amíg ő ellátja az égési sebeket.

– A bolondságon nem segít a gyógyító mágia – mondta az öreg ork. – Jobban teszed, kölyök, ha tanulsz ebből, ha máskor is velem akarsz tartani az asztráltérbe.

Tweezil kényszeredetten bólogatott, ahogy a fájdalomcsillapítók a testébe áramlottak. Még sokat kell tanulnia.

VARÁZSLÁS

A varázslás a mana alakításának, és ezáltal különleges hatások – más néven varázslatok – létrehozásának mágikus művésze. Használható varázslatok elmondására (varázslatmondás), az ellenük való védekezésre (varázsvédelem), valamint a hatásuk megszüntetésére (semlegesítés).

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 mágiajuk intuícióból, improvizációból és az adott pillanat megérteséből 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 a 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.

VARÁZSLATOK

A varázslatok típus, kategória, hatóidő, hatótávolság, kimerülés szint és hatás tekintetében is különböznek egymástól. A sebzést okozó varázslatok a fegyverekhez hasonlóan sebzés kódokkal rendelkeznek.

Típus

A **fizikai** varázslatok a célpont fizikai összetevőire hatnak. Az élettelen dolgokra csak a fizikai varázslatok hatásosak.

A **mana** varázslatok a mentális, spirituális és mágikus összetevőkre hatnak, mint például a szellemek, érzelmek, gondolatok, életerő stb. Az asztrális alakokra csak mana varázslatokkal lehet hatni.

Kategória

A kategória határozza meg a varázslatok körülbelüli hatását. Öt kategória létezik: harci, érzékelés, egészség, illúzió és manipuláció.

A **harci varázslatok** gyorsak, mocskosak és durvák. A varázslat energiája közvetlenül a célpontba áramlik, belülről végezve el a rombolást. A harci varázslatokkal szemben a páncélatok és az egyéb, nem mágikus külső védelmek teljesen használhatatlanok.

Az **érzékelés varázslatok** az érzékszerveket élesítik ki. Lehetővé teszik a varázslat célpontja számára, hogy nagy távolságra lássanak és halljanak, vagy esetleg új érzékszervi képességekkel ruházhatják fel őt. Olyan érzékelés varázslatok is léteznek, me-



lyekkel más lények, mágia, élet, vagy éppen az ellenfelek jelenlétét lehet észlelni.

Az **egészség varázslatok** az élő test állapotaival és teljesítőképességével kapcsolatosak. Felhasználhatók sérülések gyógyítására vagy kezelésére, mérgek semlegesítésére, vagy éppen a tulajdonságok megnövelésére, esetleg csökkentésére.

Az **illúzió varázslatok** az érzékszerveket vezetik félre. Alkalmazhatók megtévesztésre, bizonyos dolgok láthatatlanná tételére, az érzékszervek összezsavarására, vagy kisebb-nagyobb mértékben szórakoztatásra is.

A **manipuláció varázslatok** az anyagot és az energiát alakítják, formálják, irányítják, vagy mozgatják. Erős, összetett varázslatok, elmondásuk nagyon megterhelő lehet a szervezet számára. A manipuláció varázslatok irányításuk alá vonhatják egy személy érzelmeit és cselekedeteit, mozgathatnak tárgyakat, formálhatnak, létrehozhatnak vagy irányíthatnak energiákat (például a fényt és a tüzet), esetleg a belső szerkezete megváltoztatásával átalakíthatják egy személy alakját vagy megjelenését.

Hatótávolság

Minden varázslatnak van hatótávolsága, melyen belül még hatékonyan alkalmazható. A legtöbb varázslatnál ez a *látótávolsággal* egyenlő (LT). Ha a varázsló látja a célpontját, a távolságtól függetlenül elmondhatja rá a varázslatot.

Bizonyos varázslatok (főként az egészség kategóriába tartozók) esetén a varázslónak meg kell érintenie a célpontot, hogy a hatás létrejöhessen. Ha a célpont ellenáll, a varázslónak a varázslás összetett tevékenységén belül sikeres fegyvertelen támadást kell végrehajtania (lásd *Közelharc*, 120. oldal). A támadás célszáma -1-gyel módosul, mivel a varázslónak elég megérintenie a célpontot. Egy tiszta siker elegendő az érintéshez.

Hatóidő

A hatóidő a varázslat időtartamát mutatja meg. Ez háromféle lehet: azonnali, fenntartott és permanens.

Az **azonnali** varázslatok létrejöttükkel egy időben gyakorlatilag meg is szűnnek, hatásuk azonban rendszerint tartós. A harci varázslatok, valamint néhány manipuláció varázslat tartozik ebbe a kategóriába.

A **fenntartott** varázslatokat akár hosszabb ideig is „életben” lehet tartani. Ameddig a varázsló koncentrálni rá, a varázslat nem szűnik meg. Ez semmiféle plusz tevékenységet nem igényel a varázsló részéről. Ha a koncentráció megtörik, a varázslatnak abban a pillanatban vége szakad. Alvó, vagy eszméletlen varázsló nem tarthat fenn varázslatot. Ha a varázsló fenntartás közben sebesülést szenved, Varázslás próbát kell dobnia a varázslat ereje, mint célszám ellen (plusz a sebesülési módosítók), hogy folytatni tudja a varázslat fenntartását. A varázsló bármikor, szabad tevékenységként megszakíthatja egy varázslat fenntartását.

A varázslatot fenntartó karakterek fenntartott varázslatonként +2 célszám módosítót kapnak minden próbájukra, beleértve a kimerülési ellenpróbát is (de a normál sérülési ellenpróbát nem). Egyszerre a Varázslás szakértelmednek megfelelő számú varázslatot tarthatsz fenn. Kizárólagos tevékenység (160. oldal) végrehajtásához a karakternek minden fenntartott varázslatát meg kell szüntetnie.

A **permanens** varázslatokat egészen addig fenn kell tartani, amíg a hatásuk állandóvá nem válik. Ilyen a legtöbb egészség

PERMANENS VARÁZSLATOK ALAPIDEJE

Kimerülés szint	Szükséges idő
Enyhe	5 forduló
Közepes	10 forduló
Súlyos	15 forduló
Halálos	20 forduló

varázslat. Ha a varázsló az előírt időtartam előtt megszünteti a fenntartást, akkor a varázslat elenyézik, nem válik permanenssé. A fenntartás kötelező időtartama a varázslat kimerülés szintjétől függ (lásd *Permanens varázslatok alapideje* táblázat).

A varázslónak lehetősége van rá, hogy a Varázslás próba sikereivel csökkentse a fenntartás időtartamát. Oszd el az alapidőt a hozzárendelt sikerek számával, hogy megtudd, mennyi ideig kell fenntartanod a varázslatot. Az ilyen célra felhasznált sikerek nem módosítják a varázslat hatását.

Erő

Az erő azt mutatja meg, mennyi mágikus energiát használ fel a varázsló a varázslat létrehozásához. Ez határozza meg a varázslat erősségét és hatékonyságát.

A varázslók mindig egy adott erőszinten tanulják meg a varázslatot. Dönthetnek úgy, hogy kisebb, csökkentett erővel mondják el a varázslatot, de azt nem tehetik meg, hogy a megtanultnál nagyobb erőszinten választanak elmondáskor. A varázslatok minimum ereje 1-es. Ha a karakter meg szeretné növelni egy varázslat erejét, újra kell tanulni azt (lásd *Varázslatok tanulása*, 180. oldal).

Minél nagyobb egy varázslat ereje, annál erősebb a hatása, és a célpont annál nehezebben áll ellent neki. A nagyobb erejű varázslatok elmondása természetesen sokkal nagyobb kimerülést okoz. A varázslat erejének kiválasztásánál meg kell találnod az egyensúlyt a célponton elért hatás, és a varázslat elmondását követő kimerülés között, melyet karaktered szervezete még kezelni képes.

Kimerülés

A kimerülés szintje fejezi ki, hogy a varázslat elmondása mennyire terheli meg a varázsló szervezetét.

A kimerülés szintek a fegyverek sebesszintjéhez hasonlóan vannak besorolva (E, K, S és H). A kimerülés voltaképpen a varázslatba irányított mana támadásának is felfogható a varázsló ellen. Minél nagyobb ez az energia (azaz nagyobb az erő), annál nehezebb lesz ellenállni a kimerülésnek.

A kimerülés általában kábulás sebést okoz (bizonyos esetek kivételével). Ha a varázslat ereje meghaladja a varázsló Mágia tulajdonságát, a kimerülés fizikai sebést okoz. Ilyenkor a varázsló túllépte teste energiabefogadó képességét, így a kimerülés fáradtságból (kábulás sebés) valódi sebekké változik (fizikai sebés); izomszakadások, vérömlenyek, égési sebek alakulhatnak ki. Az asztrális projekció közben elmondott varázslatok a varázslat erejétől függetlenül mindig fizikai sebést okoznak. Az asztráltesteden átirányított mana sokkal nagyobb károkat képes okozni, mintha a fizikai testedet használnád ilyen célra.

A kimerülés ellen a fegyverek sebzéséhez hasonlóan kell ellenpróbát dobni. A varázsló Akaraterő tulajdonságának megfelelő kockával dob a kimerülés szintje, mint célszám ellen (a kimerülés szint a varázslat erejétől függ). Minden fenntartott varázslat +2-t ad a kimerülés szintjéhez (lásd *Kimerülési ellenpróba*, 183. oldal).

VARÁZSLAT TARTALÉK

Minden varázsló rendelkezik egy varázslat tartaléknak nevezett speciális kockatartalékkal. A varázslat tartalék kiszámolásához össze kell adni a karakter Intelligencia, Akaraterő és Mágia tulajdonságát, majd az eredményt elosztani hárommal (lefelé kerekítve). A varázslat tartalék kockáit fel lehet használni va-



rázslatmondásnál a Varázslás szakértelem erősítésére, varázsvédelemre, valamint varázslatsemlegesítésre. Varázslásnál maximum annyi tartalék kocka használható fel, ahány kockával a karakter a Varázslás próbát dobja. Ezenkívül a varázslat tartalékkal lehet erősíteni a kimerülési ellenpróbát is (Akaraterő). A varázslat tartalék kockái a normál kockatartalék szabályoknak megfelelően frissülnek (lásd *Kockatartalékok*, 43. oldal).

VARÁZSLATOK TANULÁSA

Mielőtt elmondanál egy varázslatot, kénytelen vagy azt megtanulni. A varázslatot elsajátíthatod egy másik varázslótól, aki már ismeri, vagy egy formulából. Csak akkor fog sikerülni a tanulás, ha a tanító vagy formula ugyanahhoz a tradícióhoz kötődik, amelyet te is követsz.

A tanárok pénzbe kerülnek, hiszen amíg a diák el nem sajátította a varázslatot, semmi mással nem tud foglalkozni. Ha a tanár abbahagyja a tanítást, mielőtt tanítványa megtanulná a varázslatot, minden eddig befektetett idő kárba veszik. A tanárok általában annyi pénzt kérnek, amennyit a piac elbír, de a tipikus ár 1.000 nujen szorozva a varázslat erejével, plusz az életvitel költségei. A tanár bármelyik általa ismert varázslatára megtaníthatja diákját, de maximum csak olyan szinten, amelyen ő is ismeri.

A varázsló a formula felhasználásával is megtanulhat egy varázslatot. A formula a varázslat publikus változata, melyet rendszerint egy talizmánárustól (vagy néha a Mátrixból) lehet megszerezni. A sámani varázslatformulákat általában valamilyen kézi készítésű műalkotás rejt (festmény, faragás stb.), míg a hermetikus formulák misztikus szimbólumokkal teleít, bonyolult diagrammok. A formula ára a varázslattól függ (lásd *Felszerelések*, 270. oldal). A változó sebzés kódú varázslatok esetén az ár kiszámolásánál a legnagyobb elérhető sebzést vedd figyelembe.

Az új varázslatot tanuló sámán kántálással, táncsal és mély meditációval tölti az időt. A sámánnak a tanuláshoz legalább akkora szintű orvosságos kunyhóra van szüksége, amekkora a megtanulni kívánt varázslat ereje. A mágus csendes meditációval, intenzív tanulással és formális rituálékkal szerzi meg a szükséges tudást. Neki olyan varázslat könyvtára van szüksége, melynek szintje legalább akkora, mint a megtanulandó varázslat ereje.

A varázslattanuláshoz – bármelyik módszerrel történjék is – Varázslás próba szükségeltetik; a próba során kiegészítő szakértelmként felhasználható Mágiaelmélet szakértelem. A célszám a megtanulandó varázslat erejének kétszerese. A sámán próbájára érvényesek a totem módosítók, a mágus pedig plusz kockákat kaphat, ha egy megfelelő elementál segít a tanulásban (187. oldal). A varázsló sebesüléseiből, valamint a zavarásokból, fenntartott varázslatokból, rossz körülményekből stb. adódó módosítók is beszámítanak.

Ha a tanító varázsló rendelkezik Tanítás szakértelemmel, akkor Tanítás próbát dobhat 4-es célszám ellen. Minden két siker egy kockát ad a tanuló Varázslás szakértelméhez a varázslás megtanulásakor. A virtuális instruktorok nem használhatók varázslatok megtanulásakor.

Egy varázslat megtanulása a szintjének megfelelő számú napot vesz igénybe. Ezt az időt kell elosztani a sikerek számával. A minimális idő 1 nap. Ezenkívül a varázslattanulás annyi jó Karmába (242. oldal) kerül, amennyi a varázslat ereje.

Ha a karakter nem ér el sikert a Varázslás próba során, a tanulási kísérlet kudarcba fulladt. A varázsló elpazarolta az idejét (a varázslat erejével megegyező számú napot). A sikertelen tanulás ugyan nem kerül Karmába, de a tanítót így is ki kell fizetni.

Korlátozott varázslatok

A *Shadowrun*-ban ismertetett varázslatok mindenfajta korlátozás nélkül használhatók; egyszerűen csak koncentrálnod kell, és a varázslat már létre is jött. A varázslók egy része azonban bizonyos megszorítások közbeiktatásával korlátozza a varázslatait, hogy könnyebb legyen őket elmondani, illetve megtanulni. Ezeket nevezzük korlátozott varázslatoknak.

A korlátozás vagy csökkentheti a varázslat erejét a kimerülés szempontjából, vagy csökkenti a varázslattanulás nehézségét és Karma-költségét. Ezt a varázsló választja ki a varázslat tanulásakor. Az erő csökkentése (kizárólag a kimerülés szempontjából) arra is kihat, hogy a varázsló fizikai, vagy kábulás sebzést kap-e a kimerülési ellenpróba alkalmával.

A varázsló kétféle korlátozással tanulhat meg egy varázslatot: fétis-függő vagy kizárólagos módon. Egy varázslatnak lehet fétis és kizárólagos módosítója is, de ez esetben teljesen külön kell kezelni őket. A korlátozást a varázslat részeként tanulod meg, ezért ha e nélkül akarod használni, meg kell tanulnod a varázslat módosítatlan változatát is (mintha új varázslatot tanulnál).

Fétis-függő (–1 módosító): A fétist igénylő varázslatok elmondásához szükség van egy fétisnek nevezett mágikus, többször is felhasználható tárgyra. Ezeket rendszerint talizmánárusoktól lehet beszerezni. A fétisek egy adott varázslat kategóriához készülnek (harci, érzékelés stb.), ezért csak az azonos kategóriájú varázslatoknál lehet őket alkalmazni. A varázslatot tanuláskor hozzáigazítják az adott fajta fétishez. A varázsló csak akkor képes elmondani az ily módon korlátozott varázslatot, ha a fétis érintkezik a testével. Ha a fétis elveszik, újat kell keríteni, és azt ráhangolni a varázslóra és a varázslatra (ez a varázslat erejével megegyező számú órát vesz igénybe). A fétisként felhasználható tárgyak ismertetését lásd a *Fókuszok* fejezetben, a 189. oldalon.

Kizárólagos (–2 módosító): Egy kizárólagos korlátozott varázslat elmondása jóval nagyobb koncentrációt igényel az általános varázslatokénál, ezért a varázslat elmondása és fenntartása kizárólagos tevékenységnek minősül (lásd *Kizárólagos tevékenységek*, 160. oldal).

Csontos papa el akarja sajátítani a gyilkos Tűzlabda varázslatot. Úgy dönt, 8-es erővel tanulja meg, ami 2-vel nagyobb a 6-os Mágia tulajdonságánál. Mivel nem szeretne fizikai sebzést kapni a kimerüléstől, korlátozza a varázslatot. Kizárólagossá teszi, így csökkenti az erejét a kimerülés szempontjából. Amikor elmondja a varázslatot, 2-t levonhat a varázslat erejéből, mielőtt kiszámolná a varázslat kimerülési szintjét.

Ha Csontos úgy döntene, megkockáztatja a fizikai kimerülést, és inkább könnyebben szeretné megtanulni a varázslatot, hozzárendelheti a –2-es módosítót a varázslat erejéhez, ezáltal csökkentve a célszámot és a Karma-költséget. Így a célszáma 14 lesz ($8 \times 2 = 16$, $16 - 2 = 14$), és csak 6 Karmát kell elköltenie.

VARÁZSLATMONDÁS

A Varázslás szakértelem Varázslatmondás specializációja a közvetlen hatásokra, az egy összetett tevékenységgel létrehozható varázslatok elmondására koncentrál. Minden varázslat a harci forduló 3B lépésében hajtodik végre (lásd *A harci forduló menete*, 104. oldal, tevékenységek végrehajtása).

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

1. Előkészítés
2. Célzás
3. Varázslás próba
4. Varázslat ellenpróba
5. Hatás meghatározása
6. Kimerülési ellenpróba

Előkészítés

Válaszd ki az elmondani kívánt varázslatot, határozd meg az erejét, a felhasználandó mágikus tartalék kockák számát, valamint dönts el, hogy a karaktered megszakítja-e az esetlegesen fenntartott varázslatait. Különítsd el a varázsláshoz felhasznált Varázslás szakértelem kockákat. Területre ható varázslat esetén állapítsd meg a hatótér sugarát.

A varázslat elmondása összetett tevékenységet igényel. A varázslók azonban eloszthatják Varázslás és mágikus tartalék kockáikat több varázslat között is, melyeket ugyanazzal az összetett tevékenységgel mondanak el. A karakter ilyenkor minden plusz varázslat után +2 módosítót kap a kimerülési ellenpróba célszámára. Tehát ha a karakter egyszerre szeretne elmondani egy Manalövedék és egy Korlát varázslatot, akkor a Varázslás és mágikus tartalék kockáit feloszthatja közöttük. A kimerülési ellenpróbát viszont mindkét varázslatra külön fogja dobni, mégpedig +2 módosítóval.

A varázslatok létrejöttének sorrendjét a varázsló határozza meg. Ugyanabból a varázslatból is el lehet mondani többet egyszerre, tehát akár három különböző célpontra is löhetsz Manalövedékeket, háromfelé osztva a kockáidat, de mindhárom varázslat kimerülési ellenpróbáját +4 módosítóval fogod dobni. A karakter egy összetett tevékenységgel maximum annyi varázslatot képes elmondani, amekkora a Varázslás szakértelme (minden varázslathoz legalább egy Varázslás kockát kell rendelni). A mágikus tartalékból minden varázslathoz maximum annyi kockát lehet felhasználni, amennyi Varázslás kockát a próba során felhasználsz (lásd Varázslás próba, 182. oldal).

A területre ható varázslatok egyszerre több célpontra is hatnak. Az ilyen varázslatok alap sugara annyi méter, amennyi a varázsló Mágia tulajdonsága. Ezen a területen belül a varázslat minden célpontra hatni fog, bártra és ellenségre egyaránt (beleértve magát a varázslót is).

A varázslók képesek megváltoztatni a varázslatok hatósugarát. Ezt úgy tehetik meg, hogy visszatartanak kockákat a Varázslás próbából. A varázsló 1 méterrel csökkentheti a sugarat a Varázslat próbából visszatartott minden 2 kocka után. A visszatartott kockák nem használhatók fel egy másik Varázslás próbában. A hatótérület növelése is lehetséges, ilyenkor a sugár 1 méterrel nő a Varázslat próbából visszatartott minden egyes kocka után. Az energiát sokkal könnyebb szabadon eresztetni, mint irányítani.

A varázslatok célzása

Varázsláskor a varázslónak látnia kell a célpontját, és ugyanazon a síkon (asztrális vagy fizikai) is kell tartózkodnia. A legtöbb varázslat nem hagy látható nyomot az anyagi világban. Az asztrális síkon viszont a varázslatot végző karakter aurája csillogó fénnel világít a varázslat energiáitól (lásd A mágia észlelése, 162. oldal).

A fizikai síkon tartózkodó varázsló bármely olyan fizikai dologra mondhat varázslatot, melyet látásjavító készülékek nélkül képes érzékelni. Optikai lencsék, tükrök, üvegszálak rendszerek segítségével kitolhatja a látótérét, akár csak a kibernetikus látószervekkel (melyekért saját Esszenciájával fizetett). A metahuman látószervek is javíthatnak a láthatóságon, de a Távolbalátás varázslat például már nem. Bármilyen berendezés, amely módosítja a célpont eredeti képét, mielőtt az elérne a varázslóig (műérzet, digitális képátviteli rendszer stb.), megakadályozza a varázslást.

Az álcázott célpontok megkapják a fedezék módosítóit, mert a takarás nehezebbé teszi a varázslást. Ha a varázsló rálátása a célpontra kérdéses, a játékmester Észlelés próbát is kérhet a varázslótól annak kiderítésére, látja-e a célpontját.

Az átlátszó objektumok – például az üvegtáblák – a legtöbb varázslatot nem gátolják (lásd alább). 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 jön létre. Az átlátszatlan akadályok meggátolják a varázslat elmondását, a félig átlátszók pedig láthatósági módosítókat adnak a célszámhoz (lásd Észlelés, 231. oldal).

A területre ható varázslatok egy bizonyos átmérőn belül minden célpontra kifejtik hatásukat. A Varázslás próba eredményét külön-külön hasonlítsd össze minden célpont célszámával. Ha a területen található olyan személy vagy tárgy, amely nem számít érvényes célpontnak, akkor azokra nem hat a varázslat. Egy Energiabomba hatókörén belül tartózkodó, de fal mögött rejtőző karakter például megússza a varázslat hatását (mivel a varázsló nem látja), még akkor is, ha a fal füstölő romhalmazzá omlik össze.

Elemi manipuláció varázslatok: Az elemi manipuláció varázslatok egy kicsit másképpen működnek, mint a többi varázslat. Az elemi varázslat egy sebző közeget hoz létre a fizikai világban (tűz, sav, villám), mellyel a varázsló a normál távolsági támadásokhoz hasonló módon megcélozza ellenfelét. Mivel az elemi varázslatok valós anyagot vagy energiát hoznak létre, a fizikai gátak (az üveg is) akadályozzák haladásukat. A varázslat anyaga vagy energiája ilyenkor az akadálynak ütközik, és az egyik kénytelen lesz engedni (lásd Átlövés, 124. oldal). Mivel a varázslat fizikai komponensét is a mágia irányítja, minden olyan akadály hatásos ellene, amely a varázslatoktól véd (varázsvédelem, asztrális korlátok).

Az elemi varázslat egy fizikai közeget teremt, ezért egy adott területen pontosan olyan hatást fejt ki, mint egy fizikai robbanás vagy gránáttaadás. Végezd el a Varázslat próbát, majd hason-





lítsd össze az eredményt a területen tartózkodó minden célpont célszámával. A varázslat a teljes takartában lévő célpontokra is kifejti hatását. A Tűzlabda hatókörén belül, egy fal mögött rejtőző ellenfelek még akkor is megsülnek, ha a varázsló nem látja őket.

Asztrális varázslás: Egy asztrálisan projektáló karakter bármilyen látható asztrális alakra mondhat varázslatot. Ide tartoznak az asztrális projekciót vagy érzékelést folytató karakterek, a szellemek, a kettős természetű lények, valamint az aktív fókuszok. Az asztrális (és kettős természetű) célpontokra csak a mana varázslatok hatnak. A projektáló karakter például az aurájáról felismeri a Láthatatlanság varázslat által rejtett személyt, de az asztrális síkról nem tudja varázslattal megcélózni, mert az csak a fizikai síkon van jelen. Az asztrális projekció közben elmondott varázslatok a varázslat erejétől függetlenül mindig fizikai sebzést okoznak.

Egy asztrális érzékelést folytató karakter minden olyan asztrális és fizikai célpontra mondhat varázslatot, amelyet normális vagy asztrális látásával érzékel. Célpontválasztás szempontjából az ilyen karakter van a legjobb helyzetben, de ugyanakkor egyformán ki van téve az asztrális és a fizikai síkról érkező támadásoknak is. Asztrális érzékelését használva képes varázslatot mondani egy Láthatatlanság varázslat által takart ellenfél fizikai testére, mivel mindketten ugyanazon a síkon tartózkodnak.

A fizikai és asztrális sík között húzódó korlát leginkább egy egyirányú, törhetetlen üvegtáblára hasonlít. Az üveg „fizikai oldalán” (vagyis az átlátszatlan oldalon) tartózkodó varázsló nem látja a másik oldalt (az asztrális síkot); csak a saját oldalán található célpontokra képes varázslatot mondani. Az üveg „asztrális oldalán” tartózkodó – vagyis asztrálisan projektáló varázsló ugyan átlát a túloldalra, de a varázslatait megállítja az üvegtábla, vagyis a síkok között feszülő korlát. Egy kettős természetű lény (például egy asztrális érzékelést folytató karakter) egyszerre van jelen az üveg mindkét oldalán. Mindkét síkon lát, és bárkit megtámadhat, de ugyanakkor őt is bárki meg tudja támadni.

Varázslás próba

Egy varázslat elmondásához próbára van szükség, melyhez a Varázslás szakértelem kockáit, valamint igény szerint a mágikus tartalék kockáit lehet felhasználni. A mágikus tartalékból maximum annyi kocka adható a próbához, amennyi kockával a karakter a Varázslás próbát dobja. 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 szabály, 38. oldal), a varázslat nem sikerül, és a kimerülési ellenpróba célszáma is emelkedik +2-vel. Jegyezd fel a sikerek számát.

Amikor egy területre ható varázslat Varázslás próbájáról van szó, akkor is csak egyszer kell dobni a kockákkal. Hasonlítsd össze a végeredményt a hatóterületen belül található érvényes célpontok célszámával. A sikereket minden célpont esetében külön kell összeszámolni, és minden célpont külön ellenpróbát dob.

Az érzékelés varázslatok Varázslás próbájánál nem a játékos, hanem a játékmester dobja a próbát, mégpedig a játékosok számára láthatatlanul. A dobás eredményétől függően tájékoztatja a varázslót (vagy a célpontot) irányító játékost a varázslat eredményéről. Sikertelen próba esetén a „nem tudtál meg semmit”, vagy a „nem vagy biztos benne” az összes megszerzett információ. Ha minden kocka 1-est mutat, a játékmester hazudhat, hamis vagy félrevezető információkkal láthatja el a varázslót vagy a célpontot.

Az alapcélszám a varázslat típusától és kategóriájától függően változhat. Ha a célpont élőlény, akkor a célszám mana varázslat esetén a célpont. Akaraterejével, fizikai varázslat esetén pedig a Test szintjével egyenlő. A tárgyra irányított varázslatok célszáma a tárgy anyagától függ. Minél magasabb technológiával készített vagy megmunkált tárgyról van szó, annál nehezebb mágiával hatni rá. A Tárgyak ellenállása táblázatban láthatod a különféle tárgyakat és anyagokat, valamint a hozzájuk tartozó célszámokat.

Más varázslatok specifikus célszámmal rendelkeznek; lásd a varázslatok leírását a 191-198. oldalon.

Ha a varázsló a takarási és láthatósági módosítók miatt nem látja jól a célpontját (232. oldal), a varázslat célszáma növekszik. A sebesüléshez (126. oldal) hasonló zavaró tényezők, illetve más varázslatok fenntartása is növelhetik a célszámot.

Az asztrális korlátok – például hermetikus körök, orvosságos kunyhók és mágikus védőburkok – szintje hozzáadódik a rajtuk keresztül célzott varázslatok célszámához (kivéve, ha a varázsló a korlát létrehozója).

Ha a varázsló fenntart valamilyen varázslatot (lásd Hatóidő, 178. oldal), a célszám 2-vel növekszik minden egyes fenntartott varázslat után.

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 (lásd 123. oldal).

Elemi manipuláció varázslatok: Az elemi varázslatokkal való támadásokat normál távolsági harcra kell kezelni (lásd 109. oldal), melyeknél a Varázslat helyettesíti a harci szakértelmet. A támadás célszáma a távolságtól függetlenül 4-es, ha a varázsló látja a célpontját. A takarási, láthatósági, sebesülési és fenntartási módosítók beszámítanak, valamint az ilyen varázslatok elől ki is lehet térni (lásd 113. oldal).

Varázslat ellenpróba

Az élő célpontok mindig dobhatnak varázslat ellenpróbát, kivéve, ha szándékosan vetik alá magukat a varázslatnak. Az ellenpróbát a megcélzott tulajdonsággal (általában Test, Intelligencia vagy Akaraterej) 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.

Elemi manipuláció varázslatok: Az elemi varázslatoknál a varázslat ellenpróba tulajdonképpen nem más, mint egy sebesülési ellenpróba, a Távolsági harc (lásd 109. oldal) fejezetben leírtaknak megfelelően. Az elemi varázslatok ellenpróbájához felhasználhatók a harci tartalék kockái.

TÁRGYAK ELLENÁLLÁSA

Kategória	Célszám
Természetes anyagok (fák, talaj, feldolgozatlan víz)	3
Alacsony technikával feldolgozott vagy készített anyagok (tégla, bőr, egyszerű műanyagok)	5
Magas technikával készült anyagok (bonyolult műanyagok, ötvözetek, elektronikus felszerelés)	8
Erősen átalakított anyagok (számítógépek, összetett mérgező hulladékok)	10+



Hatás

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

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

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. A sebző varázslatoknál minden két tiszta siker eggyel növeli a sebzésszintet.

Elemi manipuláció varázslatok: Az elemi varázslatok – ha csak nem térnek ki előlük – sebzést okoznak célpontjukon. A sebzésszint minden két siker után, melyet a varázsló a távolsági támadás próbáján elér, 1-gyel növekszik. Ezt a célpont varázslat ellenpróbán elért sikerei csökkenthetik (lásd 113. oldal). Még ha a sebzés nullára is csökken, a varázslat másodlagos hatása attól még okozhat sérülést (lásd *Elemi manipulációk*, 196. oldal).

Kimerülési ellenpróba

A varázslat elmondása után a varázslónak azonnal (ugyanabban az összetett tevékenységben) kimerülési ellenpróbát kell dobnia. Dobj a varázsló Akaraterejének megfelelő számú kockával (a mágikus tartalék kockái korlátozás nélkül felhasználhatók). A célszám a varázslat erejének fele (lefelé kerekítve), plusz a kimerülés kód esetleges módosítója. A próbához semmiféle speciális módosító nem adódik, kivéve, ha erre a szabályok külön felhívják a figyelmet. 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.

Ha a varázslat ereje nagyobb a varázsló Mágia szintjénél, a kimerülés fizikai sebzést okoz, akárcsak az asztrális projekció közben elmondott varázslatok kimerülése (tekintet nélkül az erőre). A kimerülés minden más esetben kábulás sebzést okoz.

VARÁZSVÉDELEM

A Varázslás szakértelem nem csupán a varázslatok elmondására, hanem az azok elleni védekezésre is használható. A varázsvédelem alkalmazásához Varázslás és mágikus tartalék kockákat kell elkülöníteni. Csak olyan személyek védhetők meg ily módon, akik a varázslóval azonos – fizikai vagy asztrális – síkon tartózkodnak, és maximum Mágia x 100 méter távolságban vannak tőle. A karakter legfeljebb Varázslás szakértelem szintnyi célpontot képes ily módon védelmezni. A legtöbb varázsló Varázslás kockáinak legalább egy részét el szokta különíteni varázsvédelemre, hogy védje magát a meglepetésszerű mágikus támadások ellen.

Amikor egy védett személyre varázslatot mondanak, a varázsló ezt azonnal megérzi, és felhasználhatja elkülönített varázsvédelem kockáit, hogy „blokkolja” a közeledő varázslatot. A kockák felhasználása automatikus, a védekező varázsló részéről nem igényel semmiféle külön tevékenységet. Ezekkel a kockákkal a varázsló próbát dob a varázslat erejével megegyező célszám ellen. A sikerek közvetlenül levonódnak a támadó varázsló Varázslás próbájának sikeréből. Ha a varázsvédelem sikerei nullára csökkentik az ellenfél sikereit, a varázslat csődöt mond.

Cullen Trey, a mágus őrségben áll, miközben két cimborája, Jack Skater és Quint Duran egy különösen jövedelmezőnek bizonyult árnyvadászat utolsó adat- és nujcenséréjét bonyolítja le. Trey magát, Skatert, Durant, valamint az árut tartalmazó táskát saját varázsvédelme oltalmába helyezi. Ez összesen négy célpont, azaz kevesebb, mint a mágus Varázslás szakértelemé. Trey összesen hat Varázslás és mágikus tartalék kockát különít el e célra.

A találkozó helyszínén hirtelen elszabadul a mágia. Trey társait valaki megpróbálja elintézni egy 4-es erejű Manalabdával. Mivel Trey varázsvédelme alatt állnak, a mágus megkísérli blokkolni a varázslatot. 4 varázsvédelem kockával dob a varázslat ereje (4) ellen. A maradék két kockát még tartogatja, hátha egy másik ellenséges mágus is feltűnik a színen.

Trey 3 sikert ér el, a játékmester pedig ezt a három sikert levonja a támadó varázsló Varázslás próba sikereiből – kettőre csökkentve azok számát. Jacknek és Durannak ugyan varázslás ellenpróbát kell dobnia, de ilyen kevés siker ellen már nem lesz nehéz dolguk.

VARÁZSLATSEMLEGESÍTÉS

Egy összetett tevékenység felhasználásával a Varázslás szakértelem segítségével a karakterek képesek semlegesíteni a fenntartott varázslatokat. Ehhez a varázslónak látnia kell a célpontját, és ugyanazon a síkon kell tartózkodnia. A semlegesítés próbához a Varázslás szakértelem, plusz a mágikus tartalék kockáit (tetszőleges számút) kell használni; a próba célszám a megszüntetendő varázslat ereje. Minden egyes siker permanensen csökkenti eggyel az eredeti Varázslás próba (a varázslat létrehozásakor dobott próbáról van szó) sikereit. Amikor a sikereket száma eléri a 0-t, a varázslat megszűnik, hatása véget ér. Ha a varázslat rendelkezik küszöbértékkel (196. oldal), abban az esetben már akkor is megszűnik a varázslat, ha a semlegesítés próba ez alá az érték alá csökkenti a sikerek számát.

A varázslónak minden semlegesítés próba után kimerülési ellenpróbát kell dobnia, mintha elmondta volna a megszüntetendő varázslatot. Ha a varázslat ereje nagyobb a semlegesítő karakter Mágia tulajdonságánál, a kimerülés fizikai sebzést fog okozni. Ezért tanácsos a semlegesítési kísérlet előtt megvizsgálni a varázslatot, és megpróbálni megtudni az erejét (lásd *Asztrális érzékelés*, 170. oldal).

Több varázsló is összefoghat egyetlen varázslat semlegesítésére. Ilyen esetben minden karakter sikere csökkenti a varázslat sikereit, és mindegyikük külön dob kimerülési ellenpróbát.

Karom barátját, Zűröst elkapták egy 4-es erejű Kővéváltoztatás varázslattal (198. oldal), öt sikerrel. Karomnak meg kellene törnie a mágját, ezért varázslatsemlegesítés próbát dob 6 Varázslás, plusz 2 mágikus tartalék kockával, 4-es célszám ellen (a varázslat ereje). A próba során 3 sikert ér el, és ezzel kettőre csökkenti a varázslat sikereinek számát. Normális esetben ez még nem semlegesítené a varázslatot, de a Kővéváltoztatás varázslat küszöbértéke a célpont Test tulajdonságának felével egyenlő. Zűrös Test tulajdonsága 6-os, így a varázslat megszűnik. Karom 3S kábulásra dob kimerülési ellenpróbát, mintha ő maga varázsolta volna a Kővéváltoztatást. Mivel a varázslat ereje nem nagyobb az ő Mágia tulajdonságánál, a kimerülés csak kábulás sebzést fog okozni.

IDÉZÉS

Az Idézés a szellemekkel való „üzletelés” mágikus szakértelme. Az Idézést használják a szellemek hívására is irányítására (Megidézés), irányítatlan szellemek kontrollálására (Kontrollálás), valamint a szellemek elpusztítására azok energiájának szétesztelésével (Elűzés).

Jóllehet a tudományos elmék a mai napig késhegyre menő vitákat folytatnak arról, hogy a szellemek valahonnan máshonnan származnak-e, vagy az idézés pillanatában teremtnének az asztrális sík manájából, a gyakorlati felhasználásukat ez nem nagyon befolyásolja. A szellemek léteznek, és erős szövetségst jelentenek irányítóik számára.

Minden szellemnek van erő szintje, melyet a megidéző varázsló választhat meg. Az erő nem csak a szellem tulajdonságait határozza meg, hanem irányításának nehézségét is. Minél erősebb szellemről van szó (magasabb erő szint), annál nehezebb megidézni, irányítani, vagy elűzni.

TERMÉSZETI SZELLEMELMEK

A természeti szellemek személyesítik meg a természet hatalmait: a Szárazföldet, a Tengeret, a Levegőt és az Embert. Természeti szellemeket csak sámánok képesek megidézni és irányítani.

A természeti szellemek és képességeik részletes ismertetését a *Szellemek és sárkányok* fejezetben, a 260. oldalon találod.

Birtokok

A sámán a természeti szellemet csak a szellem saját *birtokán* belül idézheti meg. A birtok az a terület, melyet a szellem megtestesít: a szélszellemek szabad légtér, az erdőszellemek erdővel borított területet, az otthonszellemek lakott épületet stb. kívánnak. A szellem nem idézhető meg a saját birtokán kívülről. Tehát például egy lakott otthonban egyetlen sámán sem tud szél- vagy erdőszellemet megidézni. Az otthon az otthonszellemek birtoka.

A természeti szellemeknek csak saját birtokukon belül van hatalmuk. A birtokukról nem léphetnek ki, és képességeiket sem terjeszthetik túl a birtokhatárukra. Egy városszellem például Keresés képességét használhatja a város utcáin és terein, de számára tiltott terület a lakott házak belseje (otthonszellem birtoka), a parkok (erdőszellem birtoka), a folyón úszó hajó (folyószellem birtoka), vagy az óceán (tengerszellem birtoka).

Némelyik természeti szellem birtoka átfedésben van más birtokokkal. Bizonyos területek akár több birtokhoz is tartozhatnak, átfedhetik egymást. Egy nyílt égbolt alatt emelkedő, erdővel borított hegyoldal például egyaránt lehet erdő, hegy és levegő birtok, és a terület természeti szellemei kapcsolatokba léphetnek, illetve akár harcba is keveredhetnek egymással.

A sámán egyszerre csak egy birtokon tartózkodhat, még akkor is, ha a területen több birtok is átfedi egymást. Ha egy ilyen helyen találod magad, ki kell választanod a neked leginkább megfelelő birtokot. A választásod határozza meg, milyen fajta természeti szellemet idézhetsz. Ha úgy döntesz, inkább a másik birtokon szeretnél tartózkodni a továbbiakban, akkor „elhagyod” az előzőt. A sámán egy adott birtokon egyszerre csak egy szellemet idézhet meg.

A Soknevű egy hegyi kunyhóban tartózkodik (otthon birtok), és éppen az imént fedezte fel, hogy céges célpontja, akit ki kellett volna menekítenie, már régen halott – csapda! A következő pillanatban már céges biztonságiak próbálják betörni a kunyhó ajtaját, Soknevű pedig megidéz

egy otthonszellemet, és arra utasítja, hogy használja a behatolókon Zavarás képességét. Ezután kiugrik az ablakon, és ezzel elhagyja az otthonszellem birtokát. A szellem összes szolgálata, melyekkel Soknevűnek tartozik, semmivé válik, de a sámán kívánságának megfelelően még fel fogja tartóztatni a biztonságiakat.

Soknevű odakint, az éjszakai égbolt alatt egy erdős hegyoldalon találja magát (erdő, hegy és levegő birtok fedi át egymást). Egy felfelé haladó céges helikopterben ülő biztonsági osztag azonnal kiszúrja a sámánt. Soknevű az ég felé kiáltva viharsszellemet idéz, melyet rögtön támadásra is indít a helikopter ellen.

A kunyhó körül egy ellenséges sámán settenkedik, de a kopterre figyelő Soknevű nem veszi észre. A céges sámán megidéz egy hegyszellemet, és arra utasítja, hogy Balszerencse képességével idézzon elő földcsuszamlást Soknevű felett. Soknevű alig tudja elkerülni a lezúgó szikladarabokat, de végre kiszúrja ellenfelét. Ő is úgy határoz, hogy megidéz egy hegyszellemet – ezzel a levegő birtokot elhagyva belép a hegy birtokra. A megidézett viharsszellem folytatja a támadást a helikopter ellen, de a többi szolgálata törődik.

Természeti szellemek megidézése

Egy természeti szellem megidézése kizárólagos összetett tevékenységet igényel. A szellem erejét a sámán határozza meg. Ez az erő lesz az Idézés próba célszáma. A próbára a totem módosítók és a szellem fókuszok által biztosított plusz kockák vonatkoznak. A sámán visszatérhet kockákat az Idézés próbából, hogy azokkal segítse a kimerülési ellenpróbát. Az Idézés próba során elért minden egyes siker egy-egy szolgálatot jelképez, melyet a szellem meg fog tenni a sámán szolgálatában. Ha a próba során nem születik siker, a szellem meg sem jelenik.

A sámánnak kimerülési ellenpróbát kell dobni attól függetlenül, hogy a szellem válaszolt-e a hívásra, vagy sem (lásd *Idézési kimerülés*, 187. oldal). Ha a kimerülés hatására a sámán elájul vagy meghal, a szellem elszabadul. A természeti 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.

Természeti szellemek szolgálatai

A megidézett természeti szellem először csak az asztrális síkon jelenik meg; éppen csak oly mértékben manifesztálódik, hogy a szellemképe látszódjon a fizikai világban. Ezt követően maradhat az asztráltérben; vagy a sámán utasításának megfelelően visszatérhet oda, ahonnan jött. Amíg a sámán a szellem birtokán tartózkodik, bármikor magához hívhatja az előzőleg már megidézett szellemet. Egy „készenlétbe” helyezett szellem előhívása egyszerű művelet, az idézéstől eltérően nem igényel kizárólagos tevékenységet.

A természeti szellem a sámán kívánságára szolgálatként felhasználhatja képességeit. Az asztrális formában tartózkodó szellem csak mana alapú képességeit használhatja, melyek más asztrális formákra, vagy a köztük lévő mágikus kapcsolaton keresztül a megidézőre hatnak. Ha fizikai lényekre vagy tárgyra is ki akarja terjeszteni képességei hatását, előbb materializálódnia kell.

A materializálódott 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 a sámán arra kéri a szellemet, hogy újabb karaktereket vonjon be az Elrejtés képesség hatása alá), akkor az már újabb szolgálatnak minősül. Ha a szellem harci képességeit használja megidézője javára, az az ellenfelek számától függetlenül csak egyetlen szolgálatnak számít. Az anyagi formát öltött természeti szellemek fizikai feladatok végrehajtására is képesek (például megtámadni a sámán ellenségét).

ELEMENTÁLOK

Az elementálok a négy hermetikus elem – Föld, Levegő, Tűz és Víz – valamelyikéből születnek. Elementált csak mágusok tudnak megidézni és irányítani.

Az elementálok és képességeik részletes ismertetését a *Szellemek és sárkányok* fejezetben, a 260. oldalon találod.

Előkészületek

A mágusnak először is szüksége van egy adott típusú Idézés könyvtárra és hermetikus körre, melyek szintje eléri a megidézni kívánt elementál erejét. A rituáléhoz speciális anyagok is kellenek, melyeket a talizmánárosoktól lehet beszerezni, körülbelül annyiszor 1.000Y-ért, ahányas szintű az elementál.

Ezenkívül az elementálnak szüksége van egy forrásra is, melyen keresztül materializálódhat. A tűzelementálok tábornövekből, parázstartókból és kandallókból emelkednek ki (épületen belüli idézéshez a mágusok szíves figyelmébe ajánljuk az automata tűzoltó rendszereket). A vízelementálok nagyobb mennyiségű vízből lépnek elő (ehhez az kell, hogy a hermetikus kör közelében legyen egyáltalán ilyen). A légelementálok sok füstöltől igényelnek (itt említjük meg az esetleges füstérzékelő berendezéseket). A földelementáloknak nagy (ember méretű) föld-, agyag- vagy kőcupacra van szükségük. Ha az idézés a szabad természetben történik, akkor ez a követelmény automatikusan kielégítést nyer.

Elementálok idézése

A megidéző rítus kizárólagos tevékenység, és annyi órát vesz igénybe, amekkora a megidézendő elementál ereje. Ha ez az idő zavartalanul eltelt, dobj Idézés próbát a megidézendő elementál ereje, mint célszám ellen. A szellem fókuszok által adott plusz kockák felhasználhatók a próbához, valamint az Idézés szakértelem kockáiból féle is lehet rakni a kimerülési ellenpróba erősítésére. Ha a rituálét megzavarják, a megidézés sikertelen lesz, és a mágusnak kimerülési ellenpróbát kell tennie.

Ha az idézés próba sikeres, az elementál a mágus előtt, a hermetikus körön kívül materializálódik. A próba során elért sikerek száma mondja meg, hogy a megidézett elementál hány szolgálatot fog végrehajtani. Ha a mágus egyetlen sikert sem ér el, akkor a rituáléhoz megvásárolt anyagok elhasználandók, de elementál nem jelenik meg.

Akár megjelenik az elementál, akár nem, a mágus a Karizma tulajdonságának megfelelő számú kockával kimerülési ellenpróbát dob az elementál ereje, mint célszám ellen. A szellem fókusz által biztosított, illetve az Idézés próbából visszatartott kockákat a próba során fel lehet használni (lásd *Idézési kimerülés*, 187. oldal).

Ha a mágus elájul vagy meghal a kimerüléstől, az elementál irányíthatatlanná válik. Dobj erő (6) próbát az elementálnak. Ha a szellem elér legalább egy sikert, felismeri a kínálkozó lehetőséget, és azonnal elmenekül, eltűnik a fizikai- és asztrálsíkról egyaránt. Ha a próba során nem születik siker, a szellem az esetleg

jelenlévő védelmek ellenére megtámadja megidézőjét. Ha a mágus már halott, az elementál tombolni kezd, és a legközelebbi élőlényeknek ront neki. Addig nem is hagyja abba a vérengzést, amíg meg nem ölik, el nem űzik, vagy egy másik mágus az irányítása alá nem vonja.

Elementálok megkötése

Azok az elementálok, amelyek szolgálattal tartoznak megidézőjüknek, *megkötöttek* minősülnek, és a mágust tekintik mesterüknek. A karakterhez egy időben maximum annyi elementál kötődik, amennyi a Karizma tulajdonságának értéke. Amennyiben a mágus már elérte ezt a korlátot, és újabb elementált szeretne idézni, el kell engednie egyet a megkötöttek közül, azaz fel kell mentenie kötelezettségei alól. Az elementál ilyenkor egyszerűen eltávozik.

A mágus nem köteles egyszerre kihasználni az elementál teljes szolgáltatás-kapacitását. A megidézés pillanatában az elementál hozzákötődik a mágushoz és jelzi neki, hogy készen áll a szolgálatra. Ezután eltűnik a fizikai- és asztrálsíkról egészen addig, amíg elő nem hívják.

A készenlétbe helyezett elementál visszahívása egyetlen összetett tevékenységet vesz igénybe. Az elementál ilyenkor asztrális formában jelenik meg megidézője előtt. Egyetlen összetett tevékenységgel akár több elementál is hívható, ha azok mindannyian ugyanahhoz az elemhez tartoznak (föld, tűz stb.). A mágus ezután már egyszerű tevékenységgel adhatja ki az utasításokat.

Egy előhívott elementál alapállapotban az asztrális síkon tartózkodik, csak akkor veszi fel fizikai alakját, ha erre utasítást kap. Ha az elementál huszonnégy órán keresztül jelen van az anyagi vagy asztrális síkon, akkor eggyel csökken a szolgálati száma (még akkor is, ha ezt az időt egy szolgálat teljesítésével töltötte). Ez az időtartam csak akkor érvényes, ha a megkötött elementál ténylegesen jelen van (ha a megidézője hívására vár, akkor nem).

A hívott elementálnak annyi méteren belül kell tartózkodnia megidézőjétől, amennyi a mágus Akaratereje, Karizmája és Mágája összege, szorozva tízzel. Az elementál csak távoli szolgálat esetén (lásd *Távoli szolgálat*, 187. oldal) hagyhatja el ezt a területet, vagy ha a mágus újra „készenlétbe” helyezi. Ha az elementált valamilyen módon kikényszerítik ebből a körből, az összes megmaradt szolgálata törölődik, azonban az utolsó teljesítéséig még kötve marad a mágushoz.

A mágus utasíthatja az elementált, hogy az egy másik – felébredt vagy evilági – karakter parancsait kövesse, ám ez is egy szolgálatnak számít. Az evilági karakterek természetesen nem használhatják fel az elementálokat varázslatok elmondására, de ettől eltekintve ugyanazokat a szolgálatokat kérhetik tőlük, mint a mágusok: varázsvédelem, fizikai szolgálatok stb. Egy elementál testőr ritka és költséges befektetés, de egyes politikusok, céges vezetők, bűnözők és egyéb nagykutyák néha használnak ilyeneket.

Ha egy elementál jelen van, amikor megidézőjét megölik vagy elkábítják, a szellem azonnal irányíthatatlanná válik.

Elementálok szolgálatai

Az elementálok ötféle szolgálatot hajthatnak végre: varázslás segítése, tanulás segítése, fizikai szolgálat, varázslat fenntartása és távoli szolgálat. Ezek bármelyikének megkezdése 1 szolgálatnak minősül. Az elementálok egyszerre csak egy szolgálat végrehajtására képesek.

Varázslás segítése

Az elementálok – egyfajta kiegészítő kockatartalékként – extra kockákat adhatnak a karakterek Varázslás próbáihoz egy bizonyos varázslat kategóriában. Minden így kapott kocka eggyel csökkenti az elementál erejét. Ezek a kockák az adott varázslat kategóriát érintő minden Varázslás próba során felhasználhatók, beleértve a varázsvédelmet és varázslatsemlegesítést is (183. oldal). Ily módon az elementálok is biztosíthatnak varázsvédelmet az evilági (és felébredt) lények számára. Az extra kockákat a Varázslás kockákkal együtt kell szétosztani és felhasználni. Egy-egy kocka csak egy elementál segíthet így a karakternek.

A tüzelementálok a harci varázslatokban segítenek.

A légelementálok az érzékelés varázslatokban segítenek.

A vízelementálok az illúzió varázslatokban segítenek.

A földelementálok a manipuláció varázslatokban segítenek.

Az egészség varázslatokban egyik elementál sem képes segítséget nyújtani.

Amikor az ereje 0-ra redukálódik, a szellem eltűnik. Ha még mindig kötődik a mágushoz, akkor természetesen újra elő lehet hívni, de ez ismét egy kizárólagos összetett tevékenységet igényel. Ilyenkor az elementál teljesen épen jelenik meg újra. Az elementál a varázslás segítése szolgáltatást asztrális formában is képes ellátni.

Tanulás segítése

Az elementál az erejének megfelelő számú plusz kockát adhat a mágusnak új varázslatok megtanulásához (lásd *Varázslatok tanulása*, 180. oldal). Ha a mágus felhasznál valamennyit ezekből a kockákból, az már szolgáltatnak minősül. Az elementál csak a saját típusának megfelelő varázslat tanulásában segíthet (lásd a *Varázslás segítése*-nél). Egy adott varázslat megtanulásához a mágus egyszerre csak egyetlen elementál segítségét használhatja fel. Az elementál a tanulás segítése szolgáltatást asztrális formában is képes ellátni.

Fizikai szolgálat

A mágus utasíthatja az elementált, hogy materializálódjon, és valamilyen cél érdekében használja fel képességeit. Egy tüzelementállal például át lehet égetni az ajtót, egy földelementállal hatalmas súlyokat lehet megmozgatni, és mindegyik elementál használható a mágus ellenségeinek megtámadására (lásd *Szellemharc*, 188. oldal). Az elementálok képességeit a *Szellemek és Sárkányok* fejezetben olvashatod.

Varázslat fenntartása

A mágus megkérheti az elementált, hogy tartson fent egy típusának megfelelő varázslatot. Az elementál ezt harci fordulónként egy erőpont feláldozásával tudja megtenni. Ha az ereje 0-ra csökken, az elementál eltűnik. Ha a mágus nem akarja, hogy az elementállal együtt a varázslat is elenyésszen, akkor még időben át kell vennie a koncentrációt a szellemtől. Az így módon eltűnt elementálok ugyanúgy visszahívhatók később, ahogy azt a varázslás segítése szolgáltatásnál leírtuk.

A mágus megteheti azt is, hogy az elementált egy varázslathoz köti, hogy azt a varázslatot hosszabb ideig fenntart-

sa. Ez a módszer azonban menthetetlenül és véglegesen elszívja az elementál erejét. Az elementál az erejének megfelelő számú napon keresztül képes fenntartani a varázslatot. Minden egyes megkezdett nap permanensen lecsökkenti az elementál erejét egy nappal. Ha az ereje 0-ra csökken, az elementál végleg távozik. A mágus még a teljes kimerülés előtt szabadon engedheti a szellemet, de az így elengedett elementál felszabadul a kötés alól, és többször nem lehet visszahívni.

Ha egy varázslatot fenntartó elementált megölnek vagy elűznek, akkor a fenntartott varázslat megszakad. Az elementál a varázslat fenntartása szolgáltatást asztrális formában is képes ellátni.

Távoli szolgálat

A mágus kérhet távoli szolgálatot is az elementáltól, ami azt jelenti, hogy a szellem a megkötés hatókörén kívül fog tevékenykedni. A távoli szolgálat törli az elementál összes többi szolgáltatást. A távoli szolgálatot ellátó elementálok ettől függetlenül még körözve lesznek a mágushoz, és beleszámítanak az idézési Karizma korlátba az irányítható elementálok számát illetően.

Távoli szolgálat kérésakor a mágus elküldi az elementált valahová, valami adott feladat elvégzése céljából, a szellem normál irányítási körzetén kívülre. Az elementál ilyenkor semmivel sem törődik, mindenáron megpróbálja végrehajtani a feladatot; vagy teljesíti azt, vagy belepusztul. Még a megidéző mágus sem képes megállítani a távoli szolgálatot teljesítő elementált. Amikor a feladatot teljesítette, az elementál kiszabadul a kötelék alól és eltűnik. A távoli szolgálatot végző elementál mindkét formájában (asztrális és fizikai) képes tevékenykedni, és a feladattól függően váltogathatja is a kettőt.

IDÉZÉSI KIMERÜLÉS

Egy szellem megidézése után a varázslónak kimerülési ellenpróbát kell dobnia (lásd *Kimerülés*, 162. oldal). A próbához a Karizma kockákat kell felhasználni, és mind a totem módosítók, mind a szellem fókuszok által biztosított plusz kockák felhasználhatóak. A próba célszáma a szellem ereje. A kimerülési ellenpróba erősíthető az Idézés próbából visszatartott kockákkal. Az idézés kimerülése a szellem ereje és az idéző Karizmája közötti különbségtől függ, az Idézési kimerülés táblázatban leírtaknak megfelelően. Ha a szellem ereje nagyobb a megidéző Mágia tulajdonságánál, a kimerülés fizikai sebzést okoz. A karakter nem képes megidézni olyan szellemet, melynek ereje nagyobb, mint az ő Mágia tulajdonságának kétszerese.

SZELLEMEK MEGJELENÉSI FORMÁI

A szellemek asztrális és fizikai formában jelenhetnek meg. A két forma közötti váltás egy egyszerű tevékenységet igényel.

Asztrális forma

Asztrális formában a szellem kizárólag az asztrálisikon van jelen; ilyenkor tulajdonságai megegyeznek az erejével. Amíg ebben a formában tartózkodik, a szellem csak olyan szolgáltatásokat hajthat végre, melyek az asztrális síkhoz kapcsolódnak, vagy amelyek a közöttük feszülő mágikus kötélen keresztül a megidézőre hatnak.

IDÉZÉSI KIMERÜLÉS

A szellem ereje:

Nem magasabb a megidéző Karizmájának felénél

Nem magasabb a megidéző Karizmájánál

Magasabb a megidéző Karizmájánál

Magasabb a megidéző Karizmájának másfélszeresénél

Kimerülés szint

(Kabulás sebzés)

E

K

S

H

Az asztrális formában tartózkodó szellem kommunikálhat megidézőjével, és más, asztrális érzékelést vagy projekciót használó lények számára is érzékelhető. A fizikai fegyverek nem árthatnak neki, az asztrális jelenléttel is rendelkező fegyver fókuszokkal azonban meg lehet sebezni, de csak akkor, ha a fókusz viselője is asztrális érzékelést vagy projekciót folytat. Az asztrális alakú szellemekre kizárólag a mana varázslatok hatnak.

A szellemek hasonló módon képesek manifesztálódni, mint a projektáló varázslók (lásd 173. oldal).

Fizikai forma

A szellemek akkor vesznek fel fizikai formájukat (Materializáció képesség), amikor olyan célpontra kell képességeiket használni, amely nincs jelen az asztrális síkon. A szellemek nem szeretnek materializálódni, mivel így kiteszik magukat a fizikai támadásoknak. Ettől függetlenül az evilági karakterek számára nagyon nehéz megtámadni és megsebezni egy fizikai alakot öltött szellemet. Csak az igazán bátrak, elkötelezettek és örültek képesek elég akarat-erőt fókuszálni ahhoz, hogy ártani tudjanak a szellemnek.

A fizikai formában tartózkodó szellemek fizikai tulajdonságait a részletes ismertetésüknél találod meg (*Szellemek és sárkányok*, 260. oldal). A szellem ilyenkor kettős természetű lénynek számít; egyaránt kapcsolatban áll a fizikai és az asztrális sikkal.

A fizikai alakú szellemek rendelkeznek a Normál fegyver-immunitás képességgel, azaz minden ilyen jellegű támadás ellen akkor páncélzatot kapnak, mint az erejük kétszerese. Az igazán erős szellemek ezért a legtöbb fizikai támadással szemben gyakorlatilag sebezhetetlenek.

Egy materializálódott szellemmel közelharcba kezdő (akár evilági, akár Felébredt) karakter fegyvere ereje helyett Akaraterejét is használhatja, hogy felülkerekedjen ellenfelén. A támadó Akaratereje tulajdonságával dobja a közelharc támadás próbáját, melyet semmiféle kockatartalékkal nem erősíthet. A karakter viselhet ugyan fegyvert, de valójában nem az fogja megsebezni a szellemet (a fegyver csak a harcos akaraterejének szimbóluma, az ilyen típusú összecsapásban semmi hatása a szellemre) – az elérési módosítója viszont számít. Ha a karakternek sikerül eltalálnia a szellemet, (Karizma)K kábulás sérülést fog neki okozni. A szellem csak az erejével csökkentheti a sebzést; az ilyen támadások ellen nem véd a Páncélzat, és nem használható a harci tartalék sem.

A materializálódott szellem a képességeit olyan célpontokra tudja használni, amelyekre rálát. Minden képesség használata külön szolgálatnak számít, kivéve azt az esetet, ha egyszerre egy egész csoportot kell megtámadni. A csoport elleni támadás továbbra is egyetlen szolgálatnak számít, függetlenül a csoport létszámától.

SZELLEMHARC

A szellemekre általában ugyanazok a harci szabályok vonatkoznak, mint a hagyományos karakterekre. Az egyes képességeiktől függhet, hogy a támadásban a szellem hány kockát használ fel, mekkora a célszám és van-e sérülési vagy varázslat

ellenpróba. A képességek ismertetését a *Szellemek és sárkányok* fejezetben, a 260. oldalon találod.

A higany és árnyék lényeként a szellemek sokkal gyorsabban mozognak a fizikai világ lényinél. Az asztrális formájú szellemek alap Reakciója az erejükkel egyenlő. 1 kezdeményezés kockával (1D6) dobunk, majd az eredményhez hozzáadunk még 20-at. A fizikai formában tartózkodó szellemek Reakciója a szellem fajtájától függ. 1 kockával kezdeményeznek (1D6), majd az eredményhez hozzáadunk 10-et. A szellemek a szokásos harci forduló szabályokat követik.

A szellemek kezdeményezését az éppen aktuális formájuk alapján kell meghatározni. Ha a harci forduló közben a szellem asztrális formából fizikaiba vált, két kezdeményezési körig nem cselekedhet. Ha viszont fizikai formából megy át asztrálisba, nem módosul a kezdeményezése, kivéve, ha a következő harci forduló elejére éri el új formáját.

A szellemek csak megidézőjük tevékenységében fogadhatnak el új parancsokat. A parancsra váró szellem a parancs megérkezéig késeltetheti tevékenységét.

A szellemek közvetlenül egymás ellen is küzdhetnek. Az ilyen harc a standard harci szabályokat követi, a szellemek alakjától függően (lásd *Asztrális harc*, 174. oldal).

Az elementálok Sebezhetőek az elementális elem elementáljainak támadásaival szemben, még asztrális harcban is. Az ilyen támadások sebzésszintjét eggyel nagyobbak kell tekinteni. A tűz és a víz ellentétes, akárcsak a levegő és a föld.

Előfordulhat, hogy egy birtokon belül két természeti szellem kerül egymással szembe. Az ilyesfajta összetűzést (például Balszerencse képesség Védelem képesség

ellen) nagyon könnyű lebonyolítani: a nagyobb erejű szellem győz, jöllehet a hatás csak akkora, mint a két szellem ereje közti különbség. Egyenlő erejű szellemek vetélkedése esetén semmi nem történik.

Sebzést okozó képességek és fegyverek esetén a szokásos sebzés- és harci szabályokat kell alkalmazni. A *Szellemek és sárkányok* fejezetben találhatod meg a különféle tulajdonságok szellemi megfelelőjét. A sebzés nyilvántartására a szellemek is a szokásos állapotjelzőt használják.

Ha egy szellemet megölnek vagy szétzúznak, megidézője azonnal tudomást szerez róla.

A többi szörnyhöz hasonlóan a szellemeknek is van harci tartalékuk, asztrális harci tartalékuk és Karma tartalékuk. A szellemek Karma tartalék eggyel nagyobb, mint a megidézésükkel elért sikerek száma.

KONTROLLÁLÁS

Két, Idézés szakértelemmel rendelkező karakter megküzdehet egymással egy szellem kontrollálásáért. Természeti szellemet csak sámán, elementált csak mágus kontrollálhat el.

Az elkonzrollálást megkísérítő varázslónak ugyanúgy egy kizárólagos összetett tevékenységet kel elköltenie, mintha egy szellem megidézésével próbálkozna. A szellemet irányító varázsló ellenállhat, még akkor is, ha abban a harci fordulóban már nem tevékenykedhet, és nem tartózkodik a helyszínen. Mindkét va-





rázsló Idézés próbát dob a szellem ereje, mint célszám ellen. A szellem megidézője Karizma tulajdonságával növelheti kockáinak számát. A totem módosítók, vagy a szellem fókuszok által biztosított plusz kockák is mindkét részből felhasználhatók.

Ha a megidéző ér el több sikert, semmi nem történik, csak a kihívónak kell kimerülési ellenpróbát dobnia, mintha megpróbálta volna megidézni a szellemet. Ha viszont ő ér el több sikert, átveszi a szellem feletti irányítást (minden tiszta siker után egy szolgálattal), és mindkét varázsló kimerülési ellenpróbát dob. Ha egyikük sem dob sikert, mindketten kimerülési ellenpróbát dobhatnak, de a szellem irányítatlanná válik (elementál esetén) vagy eltűnik (természeti szellem esetén).

Irányítatlan elementálok

Ha egy Idézés szakértelemmel rendelkező varázsló irányítatlan szellemmel találkozik, megpróbálhatja az irányítása alá vonni. Ugyanolyan próbát kell dobnia, mintha elűzést végezne (lásd alább). Ha sikerrel jár, akkor irányítása alá vonta a szellemet, amely egy szolgálattal a mágushoz lesz kötve. A varázsló úgy juthat újabb szolgálathoz, ha Idézés próbát dob a szellem ereje, mint célszám ellen. A szellem fókusz által biztosított kockák használhatók a próba során. A mágus minden két elért siker után egy újabb szolgálatot kap.

ELŰZÉS

Az elűzés elpusztítja a szellemet, véget vet jelenlétének az asztrális és fizikai síkon. Az elűzés kizárólagos összetett tevékenység. Bármely tradíció varázslója képes bármilyen fajta szellem elűzésére.

Az elűzéshez a varázsló Idézés próbát a szellem ereje, mint célszám ellen. Ha ő idézte meg a szellemet, Karizma tulajdonságával növelheti a kockák számát. A szellem fókuszok és a totem módosítói érvényesek. A szellem ugyanakkor az erejével próbát dob a varázsló Mágia tulajdonsága, mint célszám ellen.

Ha a szellem ér el több sikert, minden tiszta sikerével időlegesen lecsökkenti a varázsló Mágia tulajdonságát 1-gyel. Ha viszont a varázsló dobott több sikert, minden tiszta sikere 1-gyel csökkenti a szellem erejét. Egyenlőség esetén semmi nem történik, a párviadal folytatódik.

Mindig a győztes dönti el, hogy lesz-e következő kör, vagy sem. Ha igen, egyik harcoló fél sem tevékenykedhet semmit a győztes következő harci fázisáig; belebonyolódtak a mágikus küzdelembe.

Az eljárást egészen addig kell ismételni, amíg az egyik fél le nem gyűri a másikat (0-ra nem csökkenti Mágiját vagy erejét), vagy a fordulóban győztes fél úgy nem dönt, hogy félbeszakítja a küzdelmet. Ha a szellem ereje eléri a 0-t, a lény végérvényesen elpusztul. Ha a varázsló Mágia tulajdonsága éri el a 0-t, a karakter elájul (Halálos kábulás), és a szellem szabadon cselekedhet tovább. Ezenkívül a varázslónak meg kell vizsgálnia, nem veszített-e permanensen a Mágijából (160. oldal). Ha a szellem dönt a küzdelem félbeszakítása mellett, az esetek többségében rögtön kerekedik old. A körülményektől függően persze más kimenetel is lehetséges.

Az elűzés közben elvesztett pontok (erő vagy Mágia) 1 pont/óra ütemben töltődnek vissza.

ASZTRÁLIS IDÉZÉS

Az Idézés szakértelem különféle felhasználási módjai kizárólagos tevékenységnek minősülnek, ezért asztrális projekció

közben nem alkalmazhatóak. Azonban arra van mód, hogy a varázsló megidézzen egy szellemet, asztrálisan projektáljon, majd onnan adja ki a parancsokat. Az elűzés asztrális érzékelés vagy projekció közben nem alkalmazható. Az ellenséges szellemeket hazai pályán, azaz az asztrális síkon csak asztrális harcban lehet legyőzni (174. oldal).

FÓKUSZOK

A fókuszok mágikus eszközök, az evilági emberek számára azonban csak közönséges tárgyaknak látszanak. A Felébredtek viszont az energia forrásaként tekintenek rájuk, melyek segítségével hatékonyabban képesek használni mágijukat.

A fókuszoknak öt fajtája létezik: a varázslat fókusz, amely a Varázslás próbák során segít; a szellem fókusz, amely az Idézés segít; az energiafókusz, amely a mágia tulajdonságot növeli és mindkét mágikus szakértelmet támogatja; a fenntartó fókusz, amely fenntartja a varázslatokat; valamint a fegyver fókusz, amely a harcban segít.

A FORMA

A fókuszokat talizmánárusoknál (a mágikus tárgyak kereskedőinél) lehet megvásárolni. Minél nagyobb hatalmú a fókusz (minél erősebb), annál nehezebb beszerezni. A fókuszok árát és elérhetőségét a 305. oldalon, a *Felszerelések* fejezetben tüntettük fel.

A fegyver fókuszok mindig valamilyen fegyverre hasonlítanak, de a többi fókusz és fétis szinte bármilyen tárgy lehet, amit a karakter kényelmesen tud szállítani és használni. A sámáni fókuszok lehetnek: dobok, csörgők, kések faragott fa- vagy csontpálcák, maszkok, faragványok, valamint gyógynövényekkel, kövekkel és állati eredetű tárgyakkal töltött orvosságos zacskók. A hermetikus fókuszok: finom díszítésű botok, gyűrűk, amulettok és egyéb ékszerek, faragott pálcák, kémiai vegyületek, valamint bonyolult illusztrációkkal teleírt tekercsek. A fókusz formája azonban nem gátolja meg a más tradíciójú varázslót a használatban.

Bár a talizmánárusok rendszerint tradicionális formájú fókuszokat árulnak, bármilyen fizikai tárgyból lehet fókuszt készíteni. Némelyik modernebb utcai varázsló mágikus rádiót, zsebszámítógépet, szójakávés dobozt, öngyújtót, vagy hitelkártyát használ fókuszként. Ha a fókuszhoz van valamilyen nem-mágikus funkciója is, akkor a karakternek a fókusz költségén kívül a tárgy árát is ki kell fizetnie.

MEGKÖTÉS

A fókuszokat használat előtt a tulajdonosnak meg kell kötnie, azaz össze kell hangolnia a fókusszal saját, egyedi asztrális lenyomatát. Ez a rituálé annyi órát vesz igénybe, amekkora a fókusz szintje, de semmiféle speciális összetevőre nincs hozzá szükség. A rituálé befejeztével a tulajdonos elkölti a szükséges mennyiségű Karmát, a fókusz típusától és szintjétől függően (lásd *Fókusz megkötés* táblázat, 190. oldal).

A Karma elköltésének pillanatától a fókusz képességei a tulajdonos rendelkezésére állnak. Egy fókusz egy időben csak egyvalakihez lehet kötve, és csak ez az egy személy használhatja. Ha találsz vagy megszerzel egy másvalakihez kötött fókuszt, először magadhoz kell kötnöd, hogy használhasd - ezzel együtt megszünteted a régi tulajdonosához kapcsolódó kötetést is. A fókusz mindig tartalmazza tulajdonosa asztrális lenyomatát (lásd *Asztrális lenyomatok*, 172. oldal). A fókusz és tulajdonosa közötti kapcsolat asztrális úton lenyomozható (lásd *Asztrális nyomkövetés*, 176. oldal).



AKTIVÁLÁS

A karakternek használat előtt aktiválnia kell a fókuszát. Az aktiválás egyszerű tevékenység, de maga a használat már nem vesz igénybe további tevékenységet. A fegyver fókusz használata a többi közelharc fegyverhez hasonlóan egy összetett tevékenység (lásd *Közelharc*, 120. oldal), egy varázslat belehelyezése fenntartó fókuszba pedig kizárólagos összetett tevékenység. A fókusz kikapcsolása szabad tevékenység, melyet bármikor végre lehet hajtani.

Egyszerre annyi fókuszod lehet bekapcsolva, amekkora az Intelligencia tulajdonságod szintje. A bekapcsolt fókusz csak addig működik, amíg érintkezik a tulajdonosával (lehet zsebben, tasakban, testen viselve stb.). Ha a fókuszt eltávolítják vagy leejtik, azonnal kikapcsolódik, és egészen addig nem fejt ki semmiféle hatást, amíg tulajdonosa vissza nem szerzi, és be nem kapcsolja.

VARÁZSLAT FÓKUSZOK

A varázslat fókuszoknak három fajtája ismeretes: elhasználódó varázslat fókusz, specifikus varázslat fókusz és varázslat kategória fókusz. Mindhárom a szintjével megegyező számú plusz kockát biztosít használója számára. A felhasznált kockák a következő harci forduló kezdetéig elvesznek, majd a normál kockatartalék szabályok szerint frissülnek fel (43. oldal).

Elhasználódó varázslat fókusz

Az elhasználódó varázslat fókusz mágiája egyetlen varázslatra koncentrálja az energiáját. Használata után az energia eltűnik, a fókusz kimerül. Ezek a fókuszok igen népszerűek, mert megkötésük nem igényel Karmát, olcsóak, és a szintjüktől függetlenül csak egy kizárólagos összetett tevékenységet igényel a használatuk.

Az elhasználódó varázslat fókuszokat egy adott varázslat kategóriához gyártják (harc, érzékelés stb.), és a kategória bármely varázslatával fel lehet őket használni. Aktiválás után a fókusz a szintjének megfelelő számú plusz kockát biztosít a Varázslás vagy a kimerülés próbához (de nem mindkettőhöz).

Specifikus varázslat fókusz

A specifikus varázslat fókusz a szintjével megegyező számú kockát biztosít egy bizonyos varázslat Varázslás próbájához, vagy kimerülési ellenpróbájához. A varázslatot a fókusz megvásárlásakor kell meghatározni. Létezik például Manalövedék fókusz, Lát-hatatlanág fókusz, Levitáció fókusz stb. Az extra kockák a felhasználó tetszése szerint oszthatók szét a két próba között, de varázsvédelemre és varázslatsemlegesítésre nem használhatók.

Varázslat kategória fókusz

A varázslat kategória fókusz egy adott kategória (melyet a vásárláskor kell meghatározni) összes varázslatához használható. A szintjével megegyező számú plusz kockát biztosít a kategória bármely varázslatának Varázslás vagy kimerülés próbájához. Ezenkívül ezek a kockák felhasználhatók az adott kategóriájú varázslatok ellen varázsvédelemre és varázslatsemlegesítésre. A fókusz által biztosított kockák a tulajdonos választása szerint oszthatók szét a próbák között.

FÓKUSZ MEGKÖTÉS

Tárgy	Karma költség
Elhasználódó varázslat fókusz	0
Specifikus varázslat fókusz	1 x szint
Varázslat kategória fókusz	3 x szint
Szellem fókusz	2 x szint
Energiafókusz	5 x szint
Fenntartó fókusz	1 x szint
Fegyver fókusz	(3 + fegyver elérése) x szint

SZELLEM FÓKUSZ

A szellem fókusz extra kockákat biztosít egy adott típusú elementál vagy természeti szellem megidézéséhez, kontrollálásához, vagy elűzéséhez. A szellem fajtáját (vízelementál, sivatagszellem stb.) a fókusz vásárlásakor kell meghatározni.

A szellem fókusz a szintjével megegyező számú plusz kockát ad az adott fajtájú szellem Idézés és kimerülés próbájához. A kockák tetszés szerint oszthatók szét a két próba között.

ENERGIAFÓKUSZ

Az energiafókusz a legsokoldalúbb és legerősebb fókusz. Szintjével növeli a használó Mágia tulajdonságát, de csak abból a szempontból, hogy a kimerülés kábulás vagy fizikai sebzést okoz-e, illetve a megidézhető szellemek maximális ereje szempontjából. Ezenkívül a fókusz szintjével megegyező számú kockát biztosít a Varázslás, Idézés illetve kimerülés próbákhoz, valamint ezek a kockák varázsvédelemre is használhatóak. A tulajdonos egy harci fordulón belül úgy osztja szét a fókusz által biztosított kockákat, ahogy akarja.

FENNTARTÓ FÓKUSZ

A fenntartó fókusz képes „állandósítani” egy varázslatot, azaz fenntartani anélkül, hogy igénybe venné a varázsló figyelmét és koncentrációját. A fókusz legfeljebb a saját szintjével megegyező erejű varázslat fenntartására képes. A tulajdonos a fókusz megkötésekor dönt a kívánt varázslat felől, a fókusz csak ezt az egyetlen varázslatot lesz képes fenntartani. A varázslatot csak a fókusz újra megkötésével lehet megváltoztatni.

A fenntartó fókusz fizikai kontaktusban kell állni a varázslat célpontjával, amikor elmondják rá a fenntartani kívánt varázslatot. A tulajdonos varázsol, ezzel aktiválja a fókuszt, amely ezután automatikusan fenntartja a varázslatot. Egy fenntartandó varázslat fókuszba mondása kizárólagos összetett tevékenység; ez azt jelenti, hogy kizárólagos varázslatokat nem lehet fókusszal fenntartani.

A fókusz addig marad aktív, amíg kontaktusban van a varázslat célpontjával (aki nem feltétlenül a tulajdonos). Ha a kontaktus megszakad, a fókusz kikapcsolódik, és a varázslat félbeszakad. A fókuszt a tulajdonos is bármikor kikapcsolhatja. Az újra aktiváláshoz ismét rá kell mondani a fókuszra a varázslatot.

Mivel egy megkötött fenntartó fókusz magán viseli tulajdonosa asztrális lenyomatát, melyen keresztül az asztrálisan könnyedén nyomon követhető (lásd *Asztrális nyomkövetés*, 176. oldal), a varázslók nem szívesen adják ki a kezükből fenntartó fókuszait.

FEGYVER FÓKUSZ

A fegyver fókuszok tulajdonképpen közelharc varázsfegyverek. Bármilyen felébredt karakter képes megkötni és használni fegyver fókuszokat. Egy aktív fegyver fókusz használat közben a szintjével növeli a tulajdonos megfelelő harci szakértelmét.

A fegyver fókusz asztrális (lásd *Asztrális harc*, 174. oldal) és fizikai harcban is a fegyver (típus szerinti) alapsebzését okozza, és figyelmen kívül hagyja a Felébredt szörnyek Normál fegyver-immunitás képességét (lásd *Képességek*, 260. oldal). Amikor a



fókusz tulajdonosa asztrálisan projektál, a fókusz asztrális alakja is vele tart, azaz az asztrális síkon is használható marad. Az aktív fegyver fókuszok használhatók asztrális célpontok ellen, feltéve, hogy a használó is az asztrális síkon tartózkodik. A fegyver fókusz energiáját (sebzését) asztrális harcban nem a használó Ereje, hanem a Karizmája határozza meg.

Minden fegyver fókusz készítésénél felhasználják az orikalkumnak nevezett mágikus fémet. Az orikalkum réz, arany, ezüst és higany mágikus ötvöze. Élénk sárgás-narancsos színű, és a legenda szerint az ősi Atlantiszban fedezték fel.

Bár vannak híresztelések megbűvölt löfegyverekről is, valójában még nem létezik semmiféle módszer a löfegyverek mágikussá tételére. A legfőbb probléma, hogy a fegyver fókuszok – akárcsak a többi fókusz – csak akkor működnek, ha kontaktusban állnak a használójukkal. Amint megszűnik ez a kapcsolat, a fókusz kikapcsolódik. Ez pedig finoman szólva is kissé problémássá teszi a mágikus löfegyverek készítését.

UTCAI GRIMOIRE

A következő oldalakon a huszonegyedik század árnyaiban leggyakrabban használt varázslatok listáját olvashatod. A varázslatokhoz azokat a neveket írtuk, amelyeken az árnyvadászok is említik őket. A különféle származási helyű és hátterű varázslók más-más neveket adhatnak egy adott varázslatnak, de a hatásuk és statisztikáik attól még ugyanazok maradnak.

Minden varázslat a következő karakterisztikákkal rendelkezik: típus, célszám, hatóidő és kimerülés.

A **típus** lehet mana (M) vagy fizikai (F) (lásd 178. oldal).

A **célszám** azt mutatja meg, mi ellen kell dobni a Varázslás próbát. Leggyakoribb célszámok az Akaraterő (A), Test (T) és Intelligencia (I) tulajdonságok. A nem élőlényekre ható varázslatok célszámként a tárgy ellenállását (TE) használják. Más varázslatoknak speciális célszáma van, ezeket külön jelöltük. Ha a célpont nem önkéntesen veti alá magát a varázslatnak, varázslat ellenpróbára (183. oldal) van szükség.

A **hatóidő** lehet azonnali (A), fenntartott (F) vagy permanens (P) (lásd 178. oldal).

A **kimerülés** kód kimerülési energiából (amely a varázslat erejének felén alapul, lefelé kerekítve) és kimerülés szintből (a kimerülés által okozott alapsebzésből) áll. Néhány varázslat – főként a sebzést okozó, illetve gyógyító varázslatok – változó kimerülés szinttel rendelkezik. A kimerülés szint ilyen esetekben a sebzés vagy gyógyítás mértékétől függ. Ha egy módosító Halálos fölé emelné a kimerülés szintet, minden szint után adj hozzá 2-t a kimerülési energiához.

HARCI VARÁZSLATOK

A harci varázslatok mindegyike közvetlenül a célpontra fejt ki hatását, áthatolva mindenfajta páncélzaton és nem-mágikus védelmen. A varázsló minden olyan célpontra mondhat harci varázslatot, amelyre látása van, és varázsláskor ő határozhatja meg a varázslat alapsebzését. Ettől a sebzésszinttől függ a varázslat kimerülés szintje.

Halálos érintés

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: A • Kimerülés: (Sebzésszint - 1)

A varázslat működéséhez a varázslónak meg kell érintenie a célpontot. A varázslat fizikai sérülést okoz egyetlen célponton. Mana varázslat, azaz kizárólag élő és mágikus célpontokra működik, és a célpont Akaraterővel dobhat ellenpróbát.

Manalövedék

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: A • Kimerülés: (Sebzésszint)

Manalabda

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: A • Kimerülés: (Sebzésszint + 1)

A Manalövedék és a Manalabda közvetlenül a célpontba irányítja a pusztító mágikus energiát, fizikai sebzést okozva annak. A többi mana varázslathoz hasonlóan ezek is csak élő és mágikus célpontok ellen használhatóak, és a célpont Akaraterővel (vagy erővel) dobhat ellenpróbát. A Manalövedék egyetlen célpontra, a Manalabda pedig területre hat.

Energialövedék

Típus: F • Célszám: T • Hatóidő: A

• Kimerülés: +1 (Sebzésszint)

Energialabda

Típus: F • Célszám: T • Hatóidő: A

• Kimerülés: +1 (Sebzésszint + 1)

A Manalövedék és a Manalabda közvetlenül a célpontba irányítja a pusztító mágikus energiát, fizikai sebzést okozva annak. Ezek a varázslatok egyaránt használhatóak élő és élettelen célpontok ellen, és a célpont Testtel dobhat ellenpróbát. Az élettelen célpontok célszáma a Tárgyak ellenállása táblázatban (182. oldal) található. Az Energialövedék egyetlen célpontra, az Energialabda pedig területre hat.

Kábítólövedék

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: A

• Kimerülés: -1 (Sebzésszint)

Kábítólabda

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: A

• Kimerülés: -1 (Sebzésszint + 1)

A Kábítólövedék és a Kábítólabda közvetlenül a célpontba irányítja a mágikus energiát, kábulás sebzést okozva annak. Gyakran hívják őket „altató” varázslatoknak is, mert képesek eszméletlenséget okozni a célpontnak. A Kábítólövedék egyetlen célpontra, a Kábítólabda pedig területre hat.

ÉRZÉKELÉS VARÁZSLATOK

Az érzékelés varázslatok hatóidejük alatt a normál öt érzék mellé egy újabbat biztosítanak a varázsló számára. Az új érzék hatótávolságának megállapításához (méterben) meg kell szorozni a varázslat erejét a varázsló Mágia tulajdonságával.

Az új érzékek általában csak egy bizonyos irányba működnek (a normál látótérben), de területre ható érzékelés varázslatok esetén mindenfelé. Nem egy bizonyos célpontra (vagy célpont-csoportra) irányulnak, ezért nem kell külön-külön dobni minden, a hatótávon belülre eső célpontra. A játékmester egyetlen Varázslás próbát dob, melynek eredményét összehasonlítja a távolságon belül eső potenciális célpontok célszámával; a végeredményt az érzékelés varázslatok célszáma és az érzékelés varázslatok eredménye táblázatok alapján állapítja meg. Ha a varázsló fenntart egy területre ható érzékelés varázslatot, akkor a varázslat által lefedett területre belépő újabb célpontokra a varázslat automatikusan hat. Rájuk is az eredeti Varázslás próba eredménye érvényes.

Az érzékelés varázslatok nyújtotta előnyökkel bárkit (beleértve a varázslót is) el lehet látni, aki önkéntesen veti alá magát a varázslatnak. Ehhez a varázslónak meg kell érintenie a célpontot.

Ha valaki nem szeretné, hogy felfedezzék egy érzékelés varázslattal (akár tudomása van a varázslatról, akár nem), akkor az Akaraterőjével dobhat varázslat ellenpróbát, melynek sikerei

a normál szabályok szerint csökkentik a varázsló próbáján elért sikerek számát.

Készülékvizsgálat

Típus: F • Célszám: TE • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A használó megvizsgálhatja egy hatótávon belül lévő készülék vagy felszerelési tárgy funkcióját és működési módját. Minden két siker 1 Hattér- vagy É/ szakértelem pontot ad a varázslónak a tárgy használatához, de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje. Ha a használó már ismeri a tárgyat, vagy használt valaha hasonlót, akkor a varázslat célszáma 2-vel csökken.

Igazságvizsgálat

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: E

A használó képes megállapítani, hogy a célpont igazat mond-e, vagy hazudik. A féligazságokat, vagy olyan hazugságokat, melyeket maga a célpont is elhisz, a varázslat nem érzékeli. A varázslat működéséhez legalább egy siker szükséges. Írott szövegek és elektronikus kommunikáció esetében nem használható. A használónak hallania kell a célpontot ahhoz, hogy felfedezze az esetleges hazugságot.

Messzehallás

Típus: M • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: K

A varázslat segítségével a célpont a hatóterületen belül minden hangot úgy hallhat, mintha közvetlen közelről jönnének. A célpontnak a varázslat fenntartásához koncentrálnia kell, és addig a normális fizikai hallása nem működik. A varázslat csak hangokat közvetít, képeket nem.

Messzelátás

Típus: M • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: K

A varázslat segítségével a célpont a hatótávon belüli, távolabbi területeket is úgy láthatja, mintha azok közvetlenül mellette lennének. A célpontnak a varázslat fenntartásához koncentrálnia kell, és addig a normális fizikai és asztrális látása nem működik. A varázsló a Messzelátást nem használhatja más varázslatok elmondására. A varázslat nem használható együtt az asztrális látással, de az egyéb látásjavító (természetes vagy kibernetikus) képességekkel igen. A Messzelátás nem közvetít hangokat.

Harci érzék

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: S

A varázslat segítségével a célpont képes lesz rá, hogy tudat alatt kielemezzzen harci, vagy egyéb veszélyes helyzeteket. Hatására már egy tizedmásodperccel a bekövetkező előtt megérzi a bekövetkező eseményeket. A Varázslás próbán elért minden 2 siker hozzáad egyet a célpont harci tartalékához (de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje). A Harci érzék varázslattal szemben ellenpróba nem dobható, mivel kizárólag a használójára hat.

Ellenség észlelése

Típus: M • Célszám: lásd a fenti táblázatot

• Hatóidő: F • Kimerülés: K

A célpont a varázslat hatóterén belül megérzi az ellenséges szándékú élőlényeket. A varázslat nem fedezi fel a csapdákat (mivel nem élőlények), vagy például egy olyan személyt, aki csak úgy találomra bele akar lőni a tömegbe (az ellenséges szándék nem a varázslat célpontja ellen irányul), viszont a lesben álló ellenséget vagy meglepetésszerű támadást érzékeli.

ÉRZÉKELÉS VARÁZSLATOK CÉLSZÁMA

A célpont:	Célszám
A varázsló látóterében	4
A varázsló látóterén kívül	6
Másik síkon	10
Asztrális korlát mögött	+ erő

ÉRZÉKELÉS VARÁZSLATOK EREDMÉNYE

Sikerek száma	Eredmény
1	Általános ismeret, semmi részlet.
2	Részletes információ, néhány kisebb részről pontatlanság.
3	Minden részlet pontos, de néhány kissé homályos vagy hiányzik.
4	Részletes és pontos információ.

Személy észlelése

Típus: M • Célszám: lásd a fenti táblázatot

• Hatóidő: F • Kimerülés: E

A célpont képes érzékelni egy bizonyos személy jelenlétét a varázslat hatókörén belül. A varázslónak a varázslat elmondásakor kell megneveznie a személyt.

Élet észlelése

Típus: M • Célszám: lásd a fenti táblázatot

• Hatóidő: F • Kimerülés: E

A célpont érzékeli minden élőlényt a hatóterületen belül, megtudja pontos számukat és körülbelüli tartózkodási helyüket. Nagy tömegben a varázslat gyakorlatilag használhatatlan, mert csak egy nagy, kavargó masszát fog jelezni.

Életforma észlelése

Típus: M • Célszám: lásd a fenti táblázatot

• Hatóidő: F • Kimerülés: -1 (E)

A célpont érzékeli egy adott életforma minden példányát a hatóterületen belül, megtudja pontos számukat és körülbelüli tartózkodási helyüket. Minden egyes létforma külön varázslatot igényel (Orkok észlelése, Tündék észlelése, Sárkányok észlelése stb.).

Mágia észlelése

Típus: M • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: K

A célpont észleli minden fókusz, varázslat és szellem jelenlétét a hatókörzeten belül. A Felébredt karaktereket viszont ezzel a varázslattal nem lehet érzékelni, akárcsak a permanens varázslatokat az állandóvá tételük után (pl. Gyógyítás).

Objektum észlelése

Típus: F • Célszám: lásd a fenti táblázatot

• Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A célpont képes észlelni a hatótávon belül egy előre meghatározott típusú objektum minden darabját, valamint tisztában lesz pontos számukkal és körülbelüli helyükkel. Minden objektumtípus külön varázslatot igényel (Tűzfegyverek észlelése, Számitógépek észlelése, Robbanóanyagok észlelése stb.).

Mentális kapcsolat

Típus: M • Célszám: 4

• Hatóidő: F • Kimerülés: S

A varázslat lehetővé teszi két célszemély számára, hogy mentálisan kommunikáljanak egymással, párbeszédet folytassanak, érzelmi és gondolati képeket közvetítsenek. A Varázslás próba során már egyetlen siker is elég, hogy létrejöjjön a kapcsolat. A célszemélyeknek a varázslás alatt a varázsló látóterében kell tartózkodniuk. Utána már kimehetnek a látóteréből, de továbbra is a hatótávon belül kell maradniuk.

Gondolatolvasás

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: S

A célpont telepátikus úton képes megszondázni egy látható, a hatótávon belül tartózkodó célpont agyát (a célpontot a varázslat elmondásakor kell kiválasztani). Ha a varázsló elér egy vagy több sikert, az eredményt hasonlítsd össze a Gondolatolvasás eredménye táblázattal.

A használó kezdeményezési körönként egy gondolatnak nézhet utána. Ha az „áldozat” Akaraterejének megfelelő számú órán belül újra próbálkoznak a varázslat elmondásával, akkor az újabb próbálkozás további (halmozódó) +2 célszám módosítót kap.

EGÉSZSÉG VARÁZSLATOK

Az egészség varázslatok különféle fizikai sebeket, betegségeket gyógyítanak (vagy éppen okoznak), kitisztítják a szervezetből a drogokat és mérgeanyagokat (vagy utánozzák azok hatását), illetve módosítják a tulajdonságokat. Mindazonáltal nem létezik ismert mágikus módszer a fáradtság, pszichológiai esetek és a kimerülés gyógyítására.

A varázslónak minden egészség varázslat elmondásánál meg kell érintenie a célpontot. Ez a „kézrátételes gyógyítás” hagyomány az egész világon elterjedt a mágikus gyógykezeléssel kapcsolatban.

Ellenmérég

Típus: M • Célszám: Méreg ereje

• Hatóidő: P • Kimerülés: (Méreg sebzésszintje)

A varázslat segít a célpont szervezetének felülkerekedni a mérge. Minden egyes siker 1-gyel csökkenti a méreg erejét (maximum annyival, amekkora a varázslat ereje), így a célpont jobb eséllyel dobja a méreg elleni ellenpróbáját. A varázslatot még a méreg káros hatásának létrejötte előtt kell elmondani.

Betegség gyógyítása

Típus: M • Célszám: Betegség ereje • Hatóidő: F • Kimerülés: (Betegség sebzésszintje)

A varázslat a fertőzés létrejötte után bármikor alkalmazható, hatása segít a célpont szervezetének a betegség leküzdésében. A Varázslás próbán elért minden egyes siker 1-gyel csökkenti a betegség erejét (maximum annyival, amekkora a varázslat ereje), így a célpont jobb eséllyel dobja a betegség elleni ellenpróbáját. A fertőzés által okozott sérüléseket nem gyógyítja, ahhoz külön gyógyító varázslatot kell alkalmazni.

Tulajdonságcsökkentés

Típus: M • Célszám: 10 – Esszencia • Hatóidő: F • Kimerülés: +1(S)

Kibertulajdonság csökkentés

Típus: F • Célszám: 10 – Esszencia • Hatóidő: F • Kimerülés: +2(S)

A célpont az érintett tulajdonságával dobja az ellenpróbát. Ha a varázsló nyer, minden 2 tiszta siker 1-gyel csökkenti a tulajdonságot (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje). Ha egy fizikai tulajdonság 0-ra csökken, az áldozat megbénul. Ha mentális tulajdonságról van szó, akkor magáról megfedkezve áll, és üres tekintettel bámul maga elé. A varázslatnak külön változata létezik minden fizikai és mentális tulajdonságra, de a speciális tulajdonságokra (Esszencia, Mágia, Reakció) nem. A Tulajdonságcsökkentés varázslat nem hat a kiberverrel módosított tulajdonságokra.

A Kibertulajdonság csökkentés pontosan úgy működik, mint a Tulajdonságcsökkentés varázslat, azzal a különbséggel, hogy kizárólag a kiberverrel módosított tulajdonságokat befolyásolja.

Detoxikálás

Típus: M • Célszám: Méreg ereje • Hatóidő: P • Kimerülés: -2(Méreg sebzése)

A Detoxikálás a célpont szervezetébe jutott kábítószer vagy méreg hatását ellensúlyozza, ha a varázslat ereje nagyobb a méreg erejénél, vagy azzal egyenlő. Egyetlen siker már elegendő a tünetek megszüntetéséhez. A Detoxikálás varázslat nem gyógyítja vagy előzi meg a mérgek által okozott sebzést, csak a káros hatásokat szünteti meg (szédülés, hányinger, hallucináció, fájdalom stb.). A varázslat kiválóan alkalmas a másnaposság megszüntetésére (már aki ezt megengedheti magának).

Gyógyítás

Típus: M • Célszám: 10 – Esszencia • Hatóidő: P • Kimerülés: (Sebesülés szintje)

Kezelés

Típus: M • Célszám: 10 – Esszencia • Hatóidő: P • Kimerülés: -1(Sebesülés szintje)

Mindkét varázslata a fizikai sérülések gyógyítására szolgál. A Varázslás próba során elért minden egyes siker egy bejelölt rubrikát töröl ki az állapotjelző fizikai rovatában (maximum annyit, amekkora a varázslat ereje), de a sikereket a varázslás idejének csökkentésére is fel lehet használni. Ehhez el kell osztani az alapidőt a sikerek számával. A sikereket a varázsló tettség szerint osztja szét a két funkció (gyógyítás és varázslási idő csökkentés) között.

A Kezelést a sebesülés megtörténtétől számított egy órán belül kell alkalmazni, viszont csak feleannyi idő (felfelé kerekítve) szükséges a permanenssé tételéhez. A Gyógyítás varázslatnál nincs ilyen megkötés, azt bármikor el lehet mondani. A karaktert egy adott sebesüléssel csak egyszer lehet mágikus úton gyógyítani. A varázslat kimerülés szintje meg egyezik a célpont kezdeti sebesülés szintjével.

GONDOLATOLVASÁS EREDMÉNYE

Sikerek száma	Hatás
1-2	A használó látja a célszemély felszíni gondolatait.
3-4	A használó látja a célszemély tudatos gondolatait, illetve emlékeit.
5+	A használó beléphet a célszemély tudatalattijába, olyan információkat is megtudhat, melyekkel még a célpont sincs tisztában (pszichológiai gyengék, legmélyebb félelmek, elrejtett emlékek).



Egészséges kinézet

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: P • Kimerülés: E

A varázslat csillogóvá teszi a haját és a szemet, eltünteti az elhalt bőrsejteket, felfrissíti a vérkeringést és javítja az általános közérzetet. Az Egészséges kinézet hamisítatlan kozmetikai varázslat, melyet a gazdagok használnak amolyan státusszimbólum gyanánt. Jóllehet a varázslat permanensnek számít annyiban, hogy nem szükséges fenntartani, hatása a varázslat ereje x 24 óra múltán véget ér.

Hibernáció

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A varázslónak meg kell érintenie az önkéntes vagy eszméletlen célpontot, hogy a varázslat működésbe lépjen. A varázslat tulajdonképpen felfüggeszti a célpont életfunkcióit. Duplázd meg a Varázslás próbán elért sikerek számát (maximum annyit, amennyi a varázslat ereje) – az eredmény mutatja meg, mennyivel lassult le a szervezet működése. Ha 4 sikert értél el a próba során, akkor a célpont anyagcserejének sebessége a nyolcadrésztére lassul le. Egy lezárt szobába helyezett karakter például egy napra elegendő levegővel így nyolc napig is kibírja.

Tulajdonságnövelés

Típus: M • Célszám: Tulajdonság

• Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

Kibertulajdonság növelés

Típus: F • Célszám: Tulajdonság

• Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

Ezek a varázslatok egy önkéntes célpont fizikai vagy mentális tulajdonságait növelik meg. Minden tulajdonság külön varázslatot igényel (Erőnövelés, Intelligencianövelés stb.). A próba célszáma a növelni kívánt tulajdonság értékével egyenlő. Minden 2 siker 1 ponttal növeli a tulajdonságot (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje). A Tulajdonságnövelés varázslat nem hat a kiberverrel módosított tulajdonságokra. Az Intelligencia és Gyorsaság növelése kihatással lehet a Reakcióra is. Egy időben minden egyes tulajdonságra csak egy Tulajdonságnövelés varázslat fejtethi ki a hatását.

A Kibertulajdonság növelés varázslat a fent leírtaknak megfelelően működik, azzal az eltéréssel, hogy kizárólag a kiberverrel módosított tulajdonságokra hat.

Reakciónövelés

Típus: M • Célszám: Reakció • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

A varázslat egy önkéntes célpont Reakció tulajdonságát növeli meg. Minden két siker 1 ponttal növeli meg Reakciót (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje). A kiberverekkel módosított Reakciójú célpontokra a varázslat nem fejt ki hatását.

Reflexnövelés +1

Típus: M • Célszám: Reakció • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

Reflexnövelés +2

Típus: M • Célszám: Reakció • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (H)

Reflexnövelés +3

Típus: M • Célszám: Reakció • Hatóidő: F • Kimerülés: +3 (D)

A varázslat megnöveli egy önkéntes célpont kezdeményezés kockáinak számát. Ha a Varázslás próba sikeres, a célpont kezdeményezés kockáinak száma az alkalmazott varázslattól függő mértékben növekszik (+1, +2 vagy +3). A varázslatnak nincs kiberverekre alkalmazható változata, tehát a kiberverrel (például

huzalozott reflexekkel) megnövelt kezdeményezésű vagy Reakciójú karaktereknek le kell mondaniuk erről a varázslatról. A Reflexnövelés nem kompatibilis semmiféle más kezdeményezésnöveléssel, így a Megnövelt reflexek adeptsusi képességgel sem.

Oxigén

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (E)

A varázslat oxigénnel dúsítja fel egy önkéntes célpont vérért. Az illető ezáltal plusz Test kockákat kap (minden 2 siker után 1-et) a fulladás, elnyelés, belélegzett gáz és egyéb oxigénhiányos helyzetek esetén szükséges próbáihoz. A karakter ráadásul képes lesz a víz alatt lélegezni.

Profilaxis

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (E)

A varázslat plusz Test kockákat (2 sikerenként 1-et, de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje) ad egy önkéntes karakternek fertőzés, drogok és mérgek ellen. A varázslat nem tesz különbséget a hasznos és az ártalmas drogok között, ezért a célpont a gyógyszereknek és egyéb ártalmatlan drogoknak is ellenáll, amíg tart a varázslat hatása. Az ilyen szerek 1-gyel csökken minden 2 elért siker után. 2 vagy több siker esetén a karakter a varázslat időtartama alatt teljes mértékben ellenáll az alkohol mellékhatásainak.

Fájdalomtűrés

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: P • Kimerülés: -2 (Sebzés)

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.

Stabilizálás

Típus: M • Célszám: 4 ÷ eltelt percek • Hatóidő: P • Kimerülés: +1 (K)

Ha egy Halálos fizikai sebesülést szenvedett célpontra alkalmazták, a varázslat stabilizál minden életfunkciót, és megakadályozza, hogy a karakter meghaljon. A varázslat erejének ugyanakkorának, vagy nagyobbának kell lennie, mint a túlsordult fizikai sebzés rubrikák száma. Ha a varázslat sikerül, nincs szükség Test próbára annak megállapításához, hogy meghalt-e a karakter. A varázslónak hozzá kell adnia a Halálos sebesülés megkapásától eltelt percek számát a Varázslás próba célszámához.

ILLÚZIÓ VARÁZSLATOK

Még a legélethűbb és realiztikusabb illúzió varázslatok sem képesek arra, hogy maradandó mentális vagy fizikai kárt okozzanak a célpontnak. Elvonhatják viszont a figyelmét, kibillenthetik egyensúlyából, sőt még rosszuléthez vagy fájdalomhoz ha-



sonló tüneteket is okozhatnak. Ezek a tünetek azonban abban a pillanatban semmivé foszlanak, amint a varázsló véget vet az illúzió varázslatnak.

A nyilvánvaló illúziók csupán szórakoztatásra alkalmasak, arra nem, hogy becsapják a célpontot. Némelyik illúzió csak egy érzékre hat, de léteznek olyanok is, amelyek minden érzékszervre kifejti hatásukat. Bár a mana illúziók megjelennek az asztrális síkon, aurájuk azonban árulkodik is mibenlétükről, ha a megfigyelő sikeres Érzékelés próbát dob (lásd *Asztrális érzékelés*, 170. oldal). Az illúziók nem képesek az aura elrejtésére vagy álcázására.

A mana alapú illúzió varázslatok csupán az emberi agyára hatnak, a technikai alapú látóberendezésekre (pl. kamerák) nem. A fizikai illúziók azonban már tényleges effektusokat hoznak létre, közvetkezésképpen kamerával figyelve is pont olyan hatásosak, mint anélkül. A megfigyelőnek több sikert kell elérnie a varázslat ellenpróbája során, mint az illúzió létrehozójának a Varázslás próbán, hogy átlásson az illúzión. Ha a varázslatnak nem sikerül teljes mértékben ellenállni, akkor az illúzió teljes hatását kifejti a karakterre.

Illúzió varázslatokkal bármilyen célpont vagy terület megcélozható a varázsló látóterén belül.

IRÁNYÍTOTT ILLÚZIÓ VARÁZSLATOK

Az irányított illúzió varázslatokat valamilyen célpontra mondják, az ő agyára és érzékszerveire hatnak. Mások csak akkor kerülnek a hatása alá, ha rájuk is céloznak egy hasonlót, vagy ha területre ható varázslatról van szó. Az irányított varázslatok célpontjait a varázslónak látnia kell. A mana illúziók ellenpróbáját Akaraterővel, a fizikai illúziókat pedig Intelligenciával kell dobni.

Zavarás

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: S

Tömeges zavarás

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: H

Ezek a varázslatok ellentmondásos érzetek és képek kavargó viharát hozzák 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 Zavarás egyetlen célpontra, a Tömeges zavarás pedig területre ható varázslat.

Káosz

Típus: F • Célszám: I • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

Kaotikus világ

Típus: F • Célszám: I • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (H)

A Káosz varázslat a Zavarás (lásd fent) fizikai változata, amely a technikai berendezésekre és érzékelőkre is hat. A Kaotikus világ a Káosz területre ható verziója.

Szórakoztatás

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: E

Trid-szórakoztatás

Típus: F • Célszám: I • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (E)

Önkéntes célpontot igénylő, területre ható varázslatok, melyek ugyan teljesen nyilvánvaló, de ennek ellenére igen szórakoztató és látványos vizuális hatásokat hoznak létre. A sikerek száma dönti el, mennyire érzí jól magát a közönség. A varázsló bármilyen képet létrehozhat egy sikeres Varázslás próbával. A játékmester dönthet úgy, hogy az apróbb részletek lemásolásához több siker szükséges.

A Szórakoztatás kizárólag a célpontok agyára hat, és semmiféle mesterséges érzékelővel nem fedezhető fel. A Trid-szórakoztatás viszont már fizikai varázslat, ezért az élőlények és a kamerák egyaránt látják.

Ezeket a varázslatokat a szórakoztatásban és a művészetben egyaránt alkalmazzák. A szórakoztatóipar szó szerint a „speciális effektusok varázslóiként” alkalmazza az illuzionistákat. A mágikus tervezők és művészek új és különleges érzetek megalkotására használják, melyeket a való világban egyébként nem lehetne megtalálni. Az ilyen varázslók szolgáltatásait csak a leggazdagabbak engedhetik meg maguknak.

INDIREKT ILLÚZIÓ VARÁZSLATOK

Az indirekt illúzió varázslatok az energia manipulálásával illúzióképeket, hangokat, vagy egyéb, érzékelés alapú hatásokat hoznak létre, melyek becsapják az érzékszerveket. Rendszerint a célszemély „köré” kell őket varázsolni, vagy egy bizonyos (Mágia méternyi) területre, amely a varázsló látóterébe esik. Minden indirekt illúzió varázslatra Intelligenciával kell ellenpróbát dobni.

Láthatatlanság

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: K

Fejlesztett láthatatlanság

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

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.

Láthatatlan célpontok elhárítani támadásnál a vaktűz módosítója (111. oldal) érvényesül, amennyiben a támadó nem látja, vagy egyéb módon nem érzékeli célpontját.

A Láthatatlanság kizárólag a szemlélők agyára, a Fejlesztett láthatatlanság viszont a technikai érzékelő berendezésekre is hat.

Maszk

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: K

Fizikai maszk

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A varázslat megváltoztatja a célpont hangját, szagát és más fizikai jellemzőit. A karakter felvehet egy hasonló testalkatú és méretű alakot, a varázsló választása szerint. A megfigyelők ellenpróbát dobhatnak, hogy átlássanak az illúzión. A Maszk csak a szemlélők agyára, a Fizikai maszk viszont a technikai érzékelő berendezésekre is hat.

Káprázat

Típus: M • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: H

Trid-káprázat

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (H)

Ezek a területre ható varázslatok meggyőző vizuális illúziót hoznak létre bármilyen objektumról vagy lényről, a varázsló választása szerint. Bármit meg lehet velük jeleníteni, amit a varázsló azelőtt már látott, egy virágtól vagy hitelkártyától kezdve egészen a sárkányleheletig, de az illúzió nem terjedhet túl a varázslat hatókörén. Az illúzió teljesen hitelesnek fog tűnni, kivéve, ha a megfigyelő sikeres ellenpróbát dob. A Káprázat csak élőlények számára, a Trid-káprázat viszont technikai berendezésekkel is érzékelhető.

Csend

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

A varázslat egy hangelyelő teret hoz létre. Mivel fizikai varázslat,



latról van szó, technikai berendezések ellen is használható, azaz le lehet vele blokkolni a riasztókat, hangérzékelőket, szonárberendezéseket és a taktikai kommunikációt. A területre vagy területről irányzott hang alapú támadások energiája a varázslat erejével csökken. A területet érintő minden hallás alapú Észlelés próba célszáma annnyival növekszik, amennyi siker született a Varázslás próba során (de maximum annnyival, amekkora a varázslat ereje).

Lopakodás

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A varázslat célpontja érzékelhetetlenné válik a normál hallás számára. Teljes csendben fog mozogni, és bármit is tesz, azzal nem csap zajt. A karakter által meg nem érintett tárgyak attól még hallhatóak lesznek, tehát például a kopogtatását elnyeli a varázslat, de ha berúgja az ajtót, az a falnak csapódva bizony zajt fog csapni.

MANIPULÁCIÓ VARÁZSLATOK

A manipuláció varázslatok irányítják, mozgatják és átalakítják az anyagot és az energiát. Számos manipuláció varázslat rendelkezik *küszöbértékkel*; ez az érték a varázslat működéséhez szükséges sikerek számát mutatja meg. Ha a célpont ellenpróbája után a varázsló tiszta sikereinek száma nem éri el, vagy haladja meg a küszöbértéket, a varázslat nem sikerül.

A manipuláció varázslatok bármilyen célpontra elmondható a varázsló látóterén belül.

IRÁNYÍTÓ MANIPULÁCIÓK

Az irányító manipulációk az élőlények gondolatait és cselekedeteit befolyásolják. Akaraterővel lehet ellenük ellenpróbát dobni, küszöbértékük pedig a célpont Akarateréjének felével egyenlő (lefelé kerekítve).

Tevékenységek irányítása

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

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.

Érzelmek irányítása

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A varázslat hatására a célpont túlárado érzelmet érez, melyet a varázsló választ meg (például szeretet, gyűlölet, szomorúság stb.). A célpont teljes szívvel átérzi a beprogramozott érzést, de az esztét azért nem veszíti el. A legkézenfekvőbb szabály az, hogy az illető karakter semmilyen büntető módosítót nem kap akkor, ha olyan dolgot tesz, ami összhangban van azzal a bizonyos érzellel (például harcol, ha gyűlöletet szítottak benne). Ha a karakter olyasvalamivel próbálkozik, ami nem illik az illető érzelméhez (például vad kacagás közepette autót vezetni), akkor a nem kellő figyelem miatt +2, módosítót kap a tevékenységgel kapcsolatos célszámaira. Ha a karakter megpróbál az érzelm ellenében cselekedni (például lelőni az „imádott” személyt), akkor Akaraterő próbát kell dobni a varázslat ereje, mint célszám ellen. A +2 célszám módosító még sikeres próba esetén is élni fog.

Gondolatok irányítása

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

A varázslat segítségével a varázsló átveszi az irányítást a célpont gondolatai felett, aki azt teszi, amire a varázsló utasítja. A varázsló egyszerű tevékenységként adhat ki parancsokat, melyeket a célpont szó nélkül végrehajt. Ha az áldozat olyan utasítást kap, melynek végrehajtását egyébként elszántan ellenezné, akkor Akaraterő próbát dobhat a varázslat ereje, mint célszám ellen (egy próbát minden ilyen utasításra). Ha a varázsló nincs jelen, már egyetlen siker is elegendő a varázslat legyőzéséhez. Ha viszont jelen van, ő is Akaraterő próbát dobhat a célpont Akarateréje, mint célszám ellen. A varázsló sikerei csökkentik a célpont sikereinek számát. A célpontnak egy tiszta siker elegendő hozzá, hogy ellenálljon a parancsoknak és megtörje a varázslatot.

Befolyásolás

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: P • Kimerülés: S

A varázslat egyetlen szuggeszciót, egyfajta határozott poszt-hipnotikus parancsot helyez el a célpont elméjében. A célpont ezután ennek megfelelően tevékenykedik, és úgy hajtja végre a szuggeszció által előírt cselekedetet, mintha az a saját ötlete volna. Ha a célpont figyelmét felhívják cselekedete helytelenségére, Akaraterő próbát dobhat a Gondolatok irányítása varázslatnál leírtaknak megfelelően. A varázsló bármikor visszavonhatja a beültetett szuggeszciót.

ELEMI MANIPULÁCIÓK

Az elemi manipuláció varázslatok anyagot vagy energiát hoznak létre, melyet azután valamilyen sebző hatássá alakítanak. A harci varázslatoktól eltérően ezeket a varázslatokat normál távolsági támadásként (lásd 109. oldal) kell kezelni, a megfelelő harci szakértelem helyett a Varázslást alkalmazva. Az alapcélszám a távolságtól függetlenül 4-es, ha a varázsló látja a célpontot. Az elemi manipulációk ellen az ütési páncélzat véd, de csak a szintje felével (lefelé kerekítve). A varázsló a varázslás pillanatában dönti el az alap sebzésszintet, ami egyben a kimerülés mértékét is meghatározza.

Az elemi varázslatok a sebzés kód által leírt elsődleges sérülést okozzák. Azonban van másodlagos hatásuk is, amelyet a közvetlen környezetre fejtenek ki. Egy Tűzlabda például tüzeket okoz, berobbantja a lőszert vagy az üzemanyagtartályt, valamint a hatóterületen lángra gyújtja a célpontok ruháit; a Savsugár füstölő masszává olvasztja a különféle anyagokat stb.

Ha az elsődleges sebzés kiosztása után van még túlélő, és az valamilyen módon sebezhető a másodlagos hatás számára, dobj 2D6-tal, hogy megállapítsd a nem élő célpontokra gyakorolt hatást. Az eredmény nem lehet kisebb tárgy ellenállásánál (182. oldal). Adj hozzá +2-t a tárgy ellenállásához, ha a varázslat alapsebzése Súlyos, illetve +4-et, ha Közepes. Az Enyhe sebzésszintű elemi varázslatoknak nincs másodlagos hatásuk. A másodlagos hatás pontos megítélése a játékmester feladata.

Savsugár

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Sebzésszint +1)

Toxikus hullám

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Sebzésszint +1)

Ezek a varázslatok erősen maró hatású anyagot hoznak létre, amely a célpontra fröccsenve borzalmas égési sérüléseket okoz, valamint felemészti a szerves anyagokat és fémeket. A teljes test takaró páncélzatban tartózkodó célpontok (például a tűzoltók)

képesek ellenállni a toxikus anyagoknak, nem szenvednek semmi-féle sérülést. A sav vastag, fojtogató füstfelhőt hoz létre; a területen tartózkodók minden próbájához +4 célszám módosító adódik a harci forduló hátralévő részében. A sav által betérített terület a harci forduló végéig akadályos terepnek minősül (108. oldal).

A másodlagos hatás következtében minden, amihez a sav hozzáért, alakatlan masszává olvad, de legalábbis lyukacsossá válik és megég. A járművek kerekei leeresztenek, a páncélok ballisztikus és ütési értéke 1-gyel csökken. Ha a varázsló Halálos sebzés kóddal mondja el a varázslatot, még a tűzfegyverek is ócskavassá válhatnak.

A sav a varázslat elmondását követő fordulóban nyom nélkül elpárolog, de az okozott sebzés megmarad. A Savsugár egyetlen célpontra, a Toxikus hullám pedig területre ható varázslat.

Lángszóró

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Seb-zésszint +1)

Tűzlabda

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Seb-zésszint +2)

A varázslatok a varázsló által irányított lángnyelveket hoznak létre. A lángok azonnal kialszanak és semmivé foszlanak, amint elérnek célpontjukat, de az éghető anyagokat előtte lánggra gyújtják, ami által a varázslat vége után még újabb tüzek keletkezhetnek.

A különösen gyúlékony anyagok (gázolajszármazékok, száraz fa, papír, robbanóanyag és lőszer) ellenállásából 1 pontnyi levonódik a másodlagos hatás megállapításakor. Ha a ruha meggyullad, a viselő 6K sebesülést szenved minden kör végén, amíg a lángok ki nem alszanak.

A felrobbanó muníciót, gránátokat és robbanóanyagot normál fegyveres találatnak kell tekinteni, melynek energiáját nem csökkenti a páncél védelme. A sebesülési ellenpróba-hoz a harci tartalék kockái felhasználhatók, mivel a megpörköltödött áldozat megpróbálja ledobni magáról a veszélyes robbanószereket.

A járművek üzemanyaga is berobbanhat, de a jármű +2-t kap az ellenállására, kivéve, ha az üzemanyag érintkezik a szabad levegővel.

A Lángszóró egyetlen célpontra, a Tűzlabda pedig területre ható varázslat.

Villámcsapás

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Seb-zésszint +1)

Gömbvillám

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (Seb-zésszint +2)

Ezek a varázslatok elektromos energiát hoznak létre és irányítanak. A villám kisütheti vagy túlterhelheti az elektronikát (–1 az ilyen tárgyak ellenállására), illetve felgyújthatja az éghető tárgyakat (akárcsak a tűz alapú varázslatok). A fém páncél nem biztosít ellene védelmet, de a különleges szigetelés vagy földelés (például egy repülő vagy levitáló célpont esetén) a játékmester döntésének megfelelően csökkentheti a támadás energiáját.

A Villámcsapás egy célpontra, a Gömbvillám pedig területre ható varázslat.

TELEKINETIKUS MANIPULÁCIÓK

A varázsló a telekinetikus manipulációk segítségével a nyers mágikus erőt fel tudja használni különböző testek mozgatására.

Ütés

Típus: M • Célszám: A • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

Az varázslat egy láthatatlan, telekinetikus energiacsapást hoz létre, amely kábulás sebzést okoz. A varázslatot normál Távol-sági támadásnak kell tekinteni, melynek során a varázsló a Varázslás szakértelmét használja a harci szakértelmei helyett. A sebesülés ellen az ütési páncélzat védelmet nyújt.

Dobás

Típus: F • Célszám: Lásd a leírásban • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (K)

A varázslat pszichokinetikusan a célpont felé repít egyetlen tárgyat, melynek súlya maximum annyi kilogramm lehet, amennyi a varázsló Mágia tulajdonságának értéke. A támadás Ereje a varázslat erejével egyenlő. A varázslónak meg kell érintenie az eldobni kívánt tárgyat. A találat szempontjából a Varázslás próbát tekintsd normál távol-sági harci próbának. Az ily módon elrepített dobófegyverek a szokásos hatótávolságukkal rendelkeznek, amely a varázslat effektív Erején alapul.

Levitáció

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

A varázslat segítségével a varázsló egy személyt vagy tárgyat felemelhet a földről, és a levegőben mozgathat. Az ilyen módon történő mozgatás bárhol történhet a varázsló látóterén belül, sebessége pedig annyi méter fordulónként, amennyi a varázsló Mágia tulajdonsága és a Varázslás próba során elért sikerek (maximum annyi, amekkora a varázslat ereje) szorzata.

A Varázslás próba célszáma +1-gyel növekszik a célpont minden 100 kilogrammja után. Ütközés esetén a célpont sebzés kódja (Mozgási sebesség ÷ 10)K kábulás. A különösen éles vagy hegyes tárgyak akár fizikai sebzést is okozhatnak, ha a játékmester úgy határoz.

Ha a varázsló olyan tárgyat próbál meg levitálni, melyet egy élőlény magánál tart, akkor a lény Erő próbát tehet a varázslat ellen. A varázslónak már 1 tiszta siker elegendő a levitáláshoz. Ha a varázsló élőlényt akar mozgatni, akkor az az Akaraterejét vagy az Erejét (amelyik a nagyobb) használhatja az ellenpróba-hoz. Ezzel a varázslattal a varázsló önmagát is mozgathatja.

Mágikus ujjak

Típus: F • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

A varázslat pszichokinetikus hatásként egy „láthatatlan kezet” 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 ilyenkor a nem megfelelő kontrollálás miatt +2 adódik a próba célszámához. Ha a játékmester úgy dönt, még a legegyszerűbb dolgok végrehajtása (például egy pénzdarab felvétele) is Gyorsaság próbát igényelhet.

A varázsló harcolhat, kinyithat egy zárat, vagy bármilyen más tevékenységet végrehajthat a mágikus ujjakkal, mintha azok saját kezei lennének. A láthatatlan kéz a varázsló látótávolságán belül mindenhová elér. A karakter megteheti azt, hogy Messzelátás varázslatot, vagy nagyító-készüléket használ annak érdekében, hogy jobban lássa az illető célpontot, feltéve, hogy az a célpont a látóterében van. A varázslat kimondottan hasznos például robbanó-szerkezetek hatástalanításakor, vagy olyan esetekben, amikor biztonságos távolságból kell valamilyen veszélyes munkát elvégezni.



Kopogó szellem

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (K)

A Kopogó szellem a varázslat hatóterületén belül felkapja az összes 1 kg alatti súlyú tárgyat, melyek összevissza röpködni és kavarni kezdenek a levegőben. Az érintett területen a láthatóság lecsökken (+2 láthatósági módosító). A röpködő tárgyakkal megbombázott áldozatok Enyhe kábulás sebést szenvednek. A hatókörön belül tartózkodó célpontok nem a Test, hanem a Gyorsaság tulajdonságukkal dobhatnak ellenpróbát minden fordulóban. Az ellenpróba célszáma a varázslat erejével egyenlő. A sérülések ellen az ütési páncélzat védelmet nyújt. A Kopogó szellem fizikai sérüléseket is okozhat, ha a játékmester úgy ítéli meg, hogy a törmelék különösen veszélyes összetevőkből áll (üvegcserepek, szögek stb.).

ÁTALAKÍTÓ MANIPULÁCIÓK

Az átalakító manipulációk létrehozzák, irányítják, illetve átalakítják az anyagot és az energiát.

Páncél

Típus: F • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

A varázslat egy mágikus energiából szőtt, csillogó burkot hoz létre a célpont körül, amely egyaránt szolgál ütési és ballisztikus páncélzatként. Egyetlen siker esetén a karakter körül a varázslat erejével megegyező szintű páncél képződik. A Páncél varázslat minden más páncélzattal kompatibilis, szintje hozzáadódik a viselt páncélokéhoz. Ez a varázslat vagy létrejön, vagy nem; az extra sikerek nem növeli meg a páncélzat szintjét.

Fizikai korlát

Típus: F • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (S)

Asztrális korlát

Típus: M • Célszám: 6 • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

A korlát varázslatok csillogó, átlátszó erőteret hoznak létre. Egyetlen siker elegendő a varázslat erejével megegyező szintű korlát létrehozásához. Minden két siker 1-gyel növeli a korlát szintjét.

A varázsló létrehozhat kupolát, melynek magassága és sugara megegyezik a varázslat normál sugarával, illetve falat, melynek magassága egyenlő a varázslat erejével (méterben), hossza pedig a varázsló Mágia tulajdonságával. A varázsló a területre ható varázslatokhoz hasonlóan változtathatja a korlát méretét (181. oldal).

A Fizikai korlát egy fizikai falat teremt, melyen csak a molekulányi (vagy annál kisebb) méretű anyagok jutnak át, például a levegő és egyéb gázok. Az ennél nagyobb objektumok útját a korlát áthatolhatatlan falként állja el. A korláton keresztül célzott támadások +1 láthatósági módosítót kapnak. A korlát nem állja útját a varázslatoknak, kivéve az elemi varázslatokat, melyek számára úgy funkcionál, mintha egy átlátszó üvegfal lenne. A mágikus fal fizikai támadással áttörhető, de bármilyen akadály szint csökkenés a következő harci forduló elején regenerálódik. Ha a korlátot sikerül áttörni, azonnal összeomlik, és a varázslat véget ér. A Fizikai korlát nem használható az asztrális síkon.

Az Asztrális korlát a fizikai korláthoz hasonlóan működik, de az asztrális síkon. Az Asztrális korlát nem kettős természetű, azaz a fizikai síkon nincs hatása.

Jégszőnyeg

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: A • Kimerülés: +1 (S)

A varázslat tükörsima jégfelületet hoz létre, amely a varázsló Mágia szintjével megegyező méternyi sugarú. A területen átkelő karaktereknek Gyorsaság (erő) próbát kell dobniuk, hogy elkerüljék az elesést. A célszámhoz +1 adódik a Varázslás próba során elért minden 2 siker után (de maximum annyit, amekkora a varázslat ereje). A járműveknek karambol próbát (147. oldal) kell dobniuk. Átlagos hőmérsékleten a jégszőnyeg 1 négyzetméter/perc sebességgel olvad.

Gyújtás

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: P • Kimerülés: +1 (H)

A varázslat felgyorsítja a célpont molekuláinak rezgését, és lángra lobbantja azt. A varázslat küszöbértéke a célpont Test tulajdonságának vagy akadály szintjének a fele. A meggyulladás-hoz szükséges alapidő 10 forduló, ezt kell elosztani a küszöbérték feletti sikerek számával (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje). Ha a célpont meggyulladt, akkor addig fog égni, amíg el nem fogy az éghető anyag, vagy valamilyen módon el nem oltják (elfojtás, víz stb.).

Az ily módon lángra lobbantott élőlény 6K sebesülést szenved az első fordulóban. Az energiaszint minden harci fordulóban 1-gyel növekszik. Minden forduló végén sérülési ellenpróbát kell dobni, melybe az ütési páncélzat védelme beleszámít. Az áldozatnál lévő lőszer vagy robbanóanyag persze felrobbanhat (lásd *Lángszóró*, 197. oldal). Ha a lángokat nem oltják el, 1D6 harci fordulón keresztül fognak égni.

Fény

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

A varázslat egy mozgatható fénypontot hoz létre, amely a varázsló Mágia tulajdonságával megegyező sugarú területet világít be (méterben). A varázslatot mások elvakítására nem lehet használni, viszont a sötétségből származó láthatósági módosítókat sikerenként 1-gyel csökkenti (de maximum annyival, amekkora a varázslat ereje).

Kővéváltoztatás

Típus: F • Célszám: T • Hatóidő: F • Kimerülés: +1 (S)

A varázslat kőkemény kalcium-karbonáttá változtatja az élő szövetet. A küszöbérték a célpont Test tulajdonságának felével egyenlő. A nem élő anyagokra – például a ruházat, felszerelések és kibervek – a varázslat nem hat. A célpont a varázslat időtartama alatt nincs eszméleténél, és a kőalakban kapott minden sérülés a normális szabályok szerint érvényesül. Kővé változtatva a célpont akadály szintje egyenlő a Test tulajdonságával, plusz a varázslat erejével.

Árnyék

Típus: F • Célszám: 4 • Hatóidő: F • Kimerülés: +2 (K)

A varázslat egy sötétséggömböt hoz létre, melynek sugara (méterben kifejezve) a varázsló Mágia tulajdonságának értékével egyenlő. Minden egyes siker +1 láthatósági módosítót ad a területen belüli célpontok ellen irányuló támadásokhoz, de maximum +8-at, vagy annyit, amekkora a varázslat ereje (amelyik a kisebb).

MÁTRIX



A Mátrix nem más, mint különféle számítógéprendszerek óriási halmaza, melyek a nemzetközi telekommunikációs rendszeren keresztül kapcsolódnak egymáshoz. A világ legtöbb számítógéprendszere elérhető a Mátrixon keresztül, feltéve, hogy rendelkezel a megfelelő kódokkal, vagy képes vagy önerőből behackelni. Egy Mátrix-felhasználó gyakorlatilag másodpercekben 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 időköt élünk, amikor egy szempillantás alatt gyökeres változások következhetnek be a világban.

Az emberi agy nem képes közvetlenül értelmezni a Mátrixban áramló nyers adattömeget. Ha a felhasználók pusztán a régi játékszerek – parancssorok, fájlnevek, nehézkes programnyelvek – használatára hagyatkozhatnának, a rendszer kezelhetetlen lenne. Egy 1998-as 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 végrehajtania. De a 2029-es Összeomlás után a Mesterséges Érzéktimuláló Rendszerek Technológia (ASIST – Artificial Sensory Induction Systems Technology) megnyitott a lehetőségeket a Közvetlen Neurális Interfész (KNI) számítógépekhez kapcsolása előtt, és ezzel megszületett a Mátrix. A Mátrixban mindent – fizikai részegységeket, programokat, még a különféle műveleteket is, például egy fájl másolását – grafikus ikonok jelképeznek. Manapság a felhasználónak csak egy töredékmásodpercébe kerül, hogy átsuhanjon a virtuális terepen a keresett fájlra. 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 felhasználóknak 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 indokuk van rá, hogy egy számítógérendszer belsejében kutakodjanak – is kihasználják a modern technológia kínálta lehetőségeket. Ugyanaz a Mátrix-felszerelés, amelyik leegyszerűsíti a cégrabszolgák 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 kapcsolódnak a hálózathoz. A megfelelő eszközök birtokában persze egy dekás akármilyen telekomvonalat meg tud bűtykölni, hogy aztán rácsatlakoztassa a kiberdekkjét (lásd *Csatlakozási pontok*). 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. Vannak, akik munka közben néha a billentyűzethez is hozzányúlnak, 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 őt jelképező ikon) megjelenik a Mátrix azon pontján, ahol a kiberdekk a hálózatra csatlakozott. Ha egy illegális csatlakozási pontról lépett be a Gyufaszál Bár és Grill sütőde hátsó szobájában, akkor a képe annál a telekomvonalnál fog megjelenni, amelyikre ráakasztotta a dekkjét.

A legitim felhasználók regisztrált kiberterminálokon dolgoznak, melyek minden művelőknél 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.

MÁTRIX ZSARGON

Elérés Ellenőrzés Index Fájli Periféria (EEIFP) – A számítógépes rendszerek szintjének meghatározásához használt formátum.

Mesterséges Érzéktimuláló Rendszerek Technológia (ASIST) – Olyan hardver – és a hozzá tartozó programok –, amely lehetővé teszi bárki számára, hogy közvetlenül megtapasztalja más érzékszervi ingereit (műérzet).

Kiberdekk – A dekások által illegális Mátrix-akciókhoz használt fejlett mikroszámítógép; ezt használják a biztonsági dekások is.

Kiberterminál – Legális Mátrix-elérésre és munkára használt, biztonságos számítógép; jóval lassabb a kiberdekknél.

Közvetlen Neurális Interfész (KNI) – Az idegi impulzusok összekapcsolása a számítógéppel, miáltal a felhasználó közvetlenül az agyával irányíthatja és befolyásolhatja a rendszer működését.

Hálózat – Egymással összekapcsolt számítógéprendszerek összessége.

Rendszer – Egyetlen számítógéprendszer.

Ikon – Bármely, a felhasználó által látható Mátrix-objektum.

Jelenlétgátlók (JG) – Bármely program, melyet azzal a céllal installálnak fel a számítógéprendszerbe, hogy megóvja azt a jogosulatlan felhasználók behatolásától.

Csatlakozási pont – Bármely fizikai hely, ahonnan el lehet érni a Mátrixot.

Helyi Telekommunikációs Hálózat (HTH) – A hálózat egy kisebb területet (kerület, város) lefedő része. Egyetlen RTH-hoz számos HTH kapcsolódhat.

Mátrix – A világot átszövő telekommunikációs hálózat.

PIMP – Perszóna Irányító Mester Program, a kiberdekk operációs rendszere.

Csomópont – Egy rendszer része (például egy alrendszer), melyet általában valamilyen virtuális táj jelképez.

Perszóna – A dekás ikonja.

Perszóna program – A perszóna „tulajdonságait” meghatározó négy program (Test, Elkerülés, Álcázás, Érzékelés) egyike.

Magán Helyi Telekommunikációs Hálózat (MHTH) – Bármely, az általános forgalomtól elzárt HTH.

Regionális Telekommunikációs Hálózat (RTH) – A hálózat legnagyobb egysége, amely egész országokat lefedhet.

Formázott rendszer – Különleges, részletesen kidolgozott ikonográfiával megtervezett, rendszerint egy bizonyos témának megfelelően kialakított számítógéprendszer.

Biztonsági dekás – Olyan dekás, akit a cégek vagy rendvédelmi szervezetek arra bérelnek fel, hogy a Mátrix egy bizonyos területét megvédje más dekásoktól.

Műérzet – Olyan hardver – és a hozzá tartozó programok –, amely lehetővé teszi egy személy számára, hogy megtapasztalja és átélje a valaki mással történt eseményeket.

Alrendszer – A számítógéprendszerek és hálózatok öt működési jellemzője, úgymint Elérés, Ellenőrzés stb.

Rendszer Elérési Csomópontok (RECS-ek) – Két hálózat vagy számítógéprendszer közötti kapcsolódó ikonok.

Teknős – Dekás szlengben a kiberterminálokat nevezik így.

Egyetemes Mátrix Szabványok (EMSZ) – A Mátrix szabványos ikonográfiája, amely már kezd kimenni a divatból.

CSATLAKOZÁSI PONTOK

A dekások a fizikai csatlakozási pontokon keresztül kapcsolódnak rá a Mátrixra. A csatlakozási pontok lehetnek legálisak és illegálisak.

Egy legális elérési csatlakozási pont általában egy törvényesen bejegyzett telekomot jelöl. Természetesen *nem* fontos, hogy ez a te telekomod legyen, *omae*.

Az illegális elérési csatlakozási pontok vagy illegálisan bejegyzett telekom kapcsolatot takarnak (bizonyos minősíthetetlen elemek így károsítják meg a telefontársaságot), vagy pedig egy adatcsatorna kivezetést (lásd *Felszerelések*, 289. oldal), azaz egy illegálisan közvetlenül az üvegcsővezeték-re kötött csatlakozószelekrényt. A dekások leggyakrabban természetesen illegális úton lépnek be a Mátrixba.

Végül számos olyan csatlakozási pont is létezik, melyek egyaránt lehetnek legálisak és illegálisak attól függően, hogyan szerez rajtuk keresztül Mátrix-elérést a dekás. Ilyenek például a munkaállomások (a közvetlenül a rendszerbe csatlakoztatott kiberterminálok), a távirányítású eszközök (a biztonsági terminálok vagy automaták), valamint a konzolok (egy nagyszámítógép irányítópanelje).

A telekom csatlakozási pontján keresztül a dekás egyenesen egy HTH-ba kerül, a munkaállomás, távirányítású eszköz vagy konzol csatlakozási pontja pedig egy számítógéprendszerbe viszi. Attól függően, hol akaszkodott rá az üvegcsővezeték kábelre, az illegális csatlakozószelekrény elérési pontja vezethet egy HTH-ba, vagy egy számítógéprendszerbe is.

IKONOK

A felhasználó a Mátrix minden objektumát valamilyen ikonnak látja. Maguk a felhasználók speciális ikonnal, úgynevezett *perszonával* rendelkeznek. Amikor egy dekás perszonájáról be-





szélünk, valójában az ikonjára gondolunk. Az ikonok jelképezhetnek még programokat, JG-ket, csomópontokat stb.

Bármennyire valóságosnak is tűnjék az élmény, a dekás fizikailag sosincs jelen a Mátrixban. Hús-vér teste egész végig anélkül a csatlakozási pontnál marad, ahol belépett a Mátrixba. A műérzet berendezésekhez hasonlóan a dekk egy ASIST jelet küld az agyának, miáltal úgy tűnik számára, mintha valahol máshol tartózkodna. Ez a valahol máshol pedig a Mátrix.

A kiberdekkben futó perszóna programok és segédprogramok azok a szoftverek, melyek lehetővé teszik magát a dekázást. Amikor a dekás belép egy hálózatba vagy számítógéprendszerbe, a kiberdekk feltölti ezeknek a programoknak a másolatát a Mátrix rendszerére. Dióhéjban összefoglalva a dekások két készletnyi programot használnak: a dekken található *elsődleges* programokat, melyek a dekás neurális impulzusait számítógépes parancsokká alakítják, valamint a Mátrixon futó *kiszolgáló* programokat, melyek viszont ezeket a parancsokat konvertálják át a rendszer működését befolyásoló programozási utasításokká.

Ezek az on-line kiszolgálók alkotják a dekás perszónáját. A dekás a perszonán keresztül érzékeli környezetét az adott rendszerben, ahol éppen tartózkodik. A perszóna programok folyamatosan küldik a jelentéseiket a Mátrixból a kiberdekkbe, ahol az elsődleges programok műérzet jelekké alakítják őket.

Ez a rendszer két nagyobb elemet hoz létre: a hús-vér dekást és a dekkjén lévő elsődleges programokat; valamint a dekás on-line ikonját, melyek a Mátrixot létrehozó számítógépeken futnak. Ha a dekket kicsatlakoztatják, a perszónát összezuñzzák, vagy esetleg megszakítják a kommunikációs csatornát, a dekás azonnal kilöködik a rendszerből.

LÁTÁS A MÁTRIXBAN

Hogyan fest a Mátrix? Többnyire tisztán felismerhető, hogy számítógép-generálta és rajzolta világról van szó, bármennyire élethű és fotorealisztikus 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, úgynevezett „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 Mitsuhami Pagoda például virtuális falvakat tartalmaz, ahol a felhasználói ikonok kibernetikusan generált középkori japán környezetben türelmesen robotolnak a rizsföldeken, az értékes adatokat pedig szamuráj JG-kel védett kastélyok falai mögött őrzik. 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, akárcsak az őket őrző rendszereknek. Az adat látszódnak például lebegő kockának, melynek belsejében mindenféle szövegek és számok ka-
varognak, az őrzőprogram pedig hasonlíthat egy hatalmas kigyóra (adattörölő biztonsági program), mely az őrzött adatokká köré csavarodva vár az óvatlan behatolóra. Természetesen a más jellegű programok saját, egyedi megjelenési formával rendelkeznek. A rendszerbe való belépést jelképezheti például az, hogy a

perszóna áthalad egy ajtónyíláson, vagy beszippantja egy óriási, neonfénnel világító cső. A dekások által használt programokat is hasonló módon ábrázolják. Egy támadó program például hasonlíthat bármilyen támadásra alkalmas eszközre, a késtől egészen a rakétáig. Egy pajzs program felveheti egy hagyományos pajzs formáját, vagy formázhat energiamezőt, amely szükség esetén védelmezően felemelkedik a dekás előtt.

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 kinézetű 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, amellyel éppen kapcsolatban áll. Az előbb már említett Mitsuhami rendszer például azt mondja a kiberdekknek, hogy ő egy pagodára hasonlít. Az adattörölő program is átküld a dekknek egy apró kódot, amely közli a dekkal, hogy a JG egy kigyóra emlékeztet. A támadó program puszkának láttatja magát. A kiberdekk pedig mindenki mással azt a képet közli a használójáról, amit a dekás előre beprogramozott.

Számos program (és ikonja) rejtve marad a dekások szeme elől. Az ikon valójában a helyén van, de a dekás nem láthatja, mert éppen inaktív, vagy mert a dekkje érzékelő programjai nem eléggé fejlettek a felfedezéséhez. A JG programok is gyakran láthatatlanok, vagy valamilyen ártalmatlan programnak álcázzák magukat, egészen addig, amíg a behatoló dekás működésbe nem hozza őket. Ebből a bűjőcskából a dekások is hasznót húzhatnak: álcázó programjaikkal láthatatlanná tehetik perszónájukat, vagy esetleg valamilyen engedélyezett programnak, műeletnek tüntethetik fel azt.

HÁLÓZATOK ÉS SZÁMÍTÓGÉPRENDSZEREK

A Mátrix telekommunikációs hálózatokból és számítógéprendszerekből tevődik össze. A hálózatok bonyolítják a hang- és adatátvitelt – azaz a telefonhívásoktól a faxokon keresztül a gigapulnyi méretű elektronikus üzenetekig gyakorlatilag mindent. A számítógéprendszerek az egykori szerverek szerepét töltik be, de a Hatodik Világban a szerverek már nem egyetlen bivalyerős hardvert jelentenek. A legtöbbjük villámgyors, párhuzamosan dolgozó processzorok sorozatából áll, és teljesítményük vetekszik bármelyik szuperkomputerével. Egyszerűbben fogalmazva: a Shadowrunban számítógéprendszer az, amely elég fontos egy dekás számára, hogy megtámadja, és amely elég ellenálló ahhoz, hogy képes legyen visszaverni egy támadást.

A Mátrixban a hálózatok hatalmas, három dimenziós tereként – zseb-univerzumokként – jelennek meg, melyek csak úgy szikráznak a számítógéprendszerek, adatfolyamok, dekások és egyéb objektumok ikonjaitól.

REGIONÁLIS TELEKKOMMUNIKÁCIÓS HÁLÓZATOK (RTH)

Az észak-amerikai RTH-k rendszer szintjeit a 203. oldalon közölt táblázatban találod.

Ha rendszer szinteket határozol meg (lásd *A behatolás nehézsége*, 205. oldal) egy, a listán nem szereplő nyilvános hálózatnak, a behatolás nehézségi fokát tekintsd könnyűnek, és vonj le 2-t minden értékből.

HELYI TELEKOMMUNIKÁCIÓS HÁLÓZATOK (HTH)

Amikor egy dekás becsatlakozik a Mátrixba, a dekkje először egy HTH-ba tölti le az ikonját. A HTH-k szintje rendszerint megegyezik az őket összefogó RTH szintjével.

MAGÁN HTH-K

A magán HTH-k (MHTH) független, korlátozott elérésű globális hálózatok, melyek le vannak zárva a nyilvános forgalom elől. A legtöbb nagy cég, valamint minden megatársaság fenntart legalább egy MHTH-t. A legfejlettebb államok is futtatnak számos kormányzati MHTH-t, melyeket a határokon kívül katonai és diplomáciai célokra használnak fel. Az MHTH-k külön üvegszálak optikai vonalakon üzemelnek, melyeket a használó ügynökség birtokol, vagy a helyi telefontársaságtól bérel.

Az MHTH-kra a tulajdonos cég vagy kormányzat törvényei vonatkoznak. Ennek eredményeképp a működtetők olyan ellenintézkedéseket foganatosíthatnak a behatolókkal szemben, amilyeneket csak akarnak. Mivel egy MHTH létrehozása már magában sem kis befektetés, a tulajdonosok a JG-kkel sem szoktak fukarkodni.

Egy egyedi tervezésű MHTH rendszer szintjeinek megalkotásánál leghelyesebb, ha a játékmester Narancs vagy Vörös biztonsági kódot használ, a behatolás nehézségét pedig könnyűnek tekinti (lásd *A behatolás nehézsége*, 205. oldal).

Korlátozások és elérési pontok

A társasági MHTH-k az egész földgolyót behálózzák. Egy bizonyos HTH például a világ bármely céges számítógépével összekapcsolódhat annak rendszerén keresztül. Az MHTH-k számos elérési ponton kapcsolódnak a különféle nyilvános hálózatokhoz. A dekások ezeken az elérési pontokon keresztül juthatnak be az MHTH-ba – vagy pedig az MHTH-hoz kapcsolódó számítógéprendszeren keresztül.

Azonban számos ország korlátozza a nyilvános hálózatain belüli MHTH-k használatát, annak ellenére, hogy a cégek egyre növekvő nyomást fejtenek ki a nemzetközi MHTH-kat érintő szabályozások feloldására.

Az MHTH-k korlátozása általában politikai vonzatú intézkedés, és ráadásul teljesen logikátlan is. Azokban az országokban például, ahol gyakorlatilag a megatársaságok kezében van a kormányzat, ezek a cégek fenntartják a jogot saját MHTH-ik üzemeltetésére, miközben másoktól megtagadják ugyanezt. Hasonló a helyzet Japánban, ahol a japán tulajdonosú társaságok számára engedélyezett az MHTH elérés, de a külföldi cégek számára már nem. És ugye senki nem lepődik meg azon, hogy Aztlanban az egyedüli szabadon működő MHTH az Aztlanologyé?

SZÁMÍTÓGÉPRENDSZEREK

A számítógéprendszerek a Hatodik Világ információs társadalmának tartópillérei. Több milliárd nujen, és felmérhetetlen mennyiségű információ folyik keresztül rajtuk naponta. A számítógéprendszerek a páncéltermek, ahol ezeket az értékes adatgyémántokat őrzik. Adatbankként, könyvtárként, kutatási fájlok tárolóhelyeként, virtuális áruházként, társalgóként, játéktérként, magán találkahelyként, hirdetőoszlopként, helyi hálózatként, archívumként, bankként szolgálnak.

Off-line számítógéprendszerek

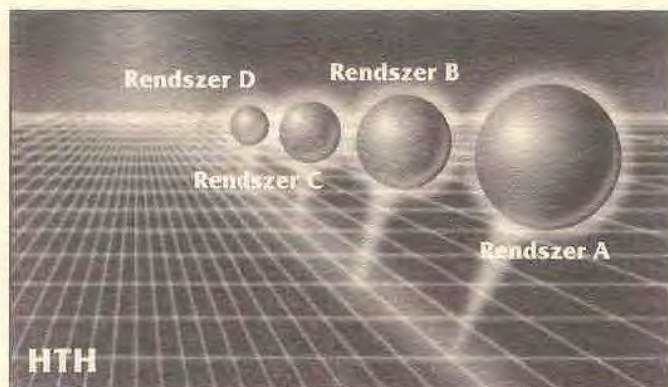
Nem minden számítógéprendszer csatlakozik a Mátrixhoz. A kimondottan paranoiás tulajdonosokkal rendelkező ultra-biztonságos rendszerek például szándékosan nem rendelkeznek Mátrix-összeköttetéssel, hogy meggátolják az idegen dekások behatolását. Az egyedüli módszer az ilyen rendszerekbe való bejutásra, ha a dekás közvetlenül, a rendszer fizikai helyszínén próbálkozik a csatlakozással. Például a Seader-Krupp legforróbb kutatási adatokat tartalmazó off-line rendszerébe csak úgy lehet bejutni, ha a dekás fizikailag behatol a kutatótelepre, és keres egy csatlakozás pontot, melyen keresztül hozzáférhet az értékes adatokhoz.

MÁTRIXFÖLDRAJZ

A hálózatok és számítógéprendszerek, valamint az azokat összekötő adatcsatornák határozzák meg a Mátrix alapvető földrajzát. Csupán négyfajta elérési mód létezik – nyílt elérés, lépcsőzetes elérés, rendszer-rendszer elérés, valamint magán hálózat elérési kapcsolat. Ha megszorozod ezeket a kapcsolatok a hálózatokban kaotikusan elhelyezkedő milliányi számítógéprendszerrel, olyan bonyolult rendszert kapsz eredményül, amelyet legfeljebb csak egy dekás tud értékelni.

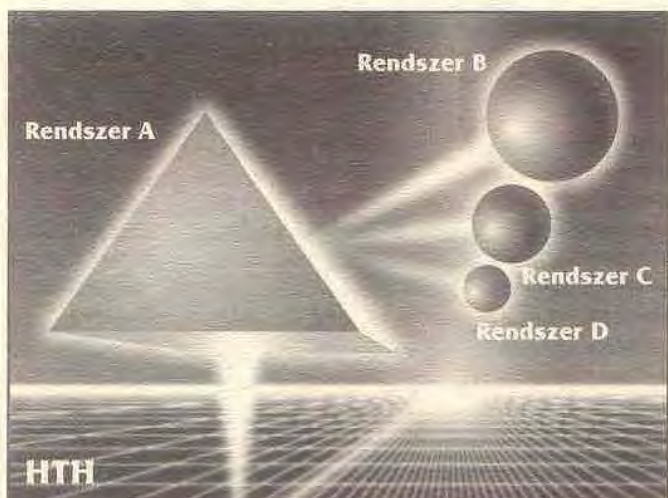
ÉSZAK AMERIÁKI RTH-K RENDSZER SZINTJEI

RTH	Biztonság	Elérés	Ellenőrzés	Index	Fájlok	Periféria
Aztlan	Narancs-3	8	8	6	7	7
Kalifornia						
Szabadállam	Zöld-4	6	8	6	6	7
Karib Liga						
Kuba	Narancs-3	8	8	7	8	7
Grenada	Narancs-4	8	8	8	8	8
Jamaica	Zöld-3	6	7	6	6	6
Dél-Florida	Zöld-2	6	7	6	6	6
Virgin-szk.	Zöld-2	6	7	6	6	6
CAS	Zöld-3	6	8	7	8	8
BAN						
Algonkin-Manitu	Zöld-4	7	8	7	6	6
Atabaszok	Zöld-3	6	8	6	6	6
Pueblo	Narancs-4	8	8	8	8	8
Szelis-Síd	Zöld-3	6	8	7	6	6
Sziú	Narancs-3	7	8	8	7	7
Sarkvidéki Aleut	Zöld-2	6	6	6	6	6
Jút	Narancs-3	7	8	7	7	7
Québec	Zöld-2	6	8	8	7	7
Tir Tairngire	Narancs-5	7	8	8	7	7
Cimsián	Narancs-5	8	8	8	8	8
UCAS	Zöld-4	6	8	6	6	6



Nyílt elérés

A legtöbb számítógépes rendszer a nyílt elérési kapcsolatot használja. Bármelyik rendszer, amelyik közvetlenül a hálózathoz csatlakozik, rendelkezik nyílt eléréssel. Tartózkodási helyétől függetlenül bármely felhasználó a nyilvános hálózatokon keresztül beléphet ezekbe a rendszerekbe. A Nyílt elérés diagram mind a négy számítógéprendszere ugyanahhoz a HTH-hoz (Helyi Telekommunikációs Hálózat) kapcsolódik. A dekás bármelyiket képes elérni, ha rácsatlakozik a HTH-ra, ha pedig már bent van a rendszerben, bármikor kiléphet belőle és bemeget egy másikba anélkül, hogy ki kéne csatlakoznia a Mátrixból.

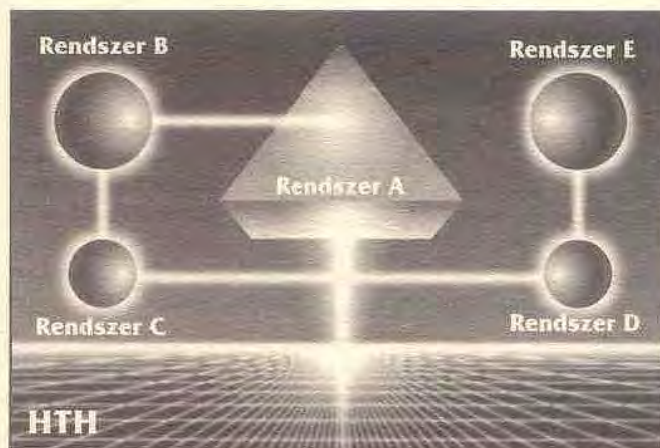


Lépcsőzetes elérés

A Lépcsőzetes elérés diagrammon csak az A rendszer kapcsolódik közvetlenül a hálózathoz. A B, C és D rendszerek csak az A rendszeren keresztül érhetők el. Ebben az elrendezésben az A rendszer funkcionál *első lépcsős* rendszerként; a B, C és D rendszerek a *második lépcsős* rendszerek. Ha egy felhasználó ez utóbbiakat szeretné elérni, akkor előbb át kell haladnia az A rendszeren, illetve ha a második lépcsős rendszerek között szeretne közlekedni, előbb mindig érintenie kell az A rendszert.

Az első lépcsős rendszert ki lehet alakítani egyfajta eligazítóként, amely a második lépcsős rendszerek felé irányítja a jogosult felhasználókat. A másik lehetőség, hogy az első lépcsős rendszer engedélyezi a magán Helyi Telekommunikációs Hálózatba (MHTH) való belépést, ahonnan tovább lehet haladni a második lépcsős rendszerek felé.

A klasszikus Mátrix biztonsági zsargon *ellenőrzőpontnak* nevezi a lépcsőzetes elérési mód egy bizonyos kialakítását. Az ilyen megoldásoknál az első lépcsős rendszereket telezsúfolják a legvadabb biztonsági ellenintézkedésekkel, míg a második lépcsős rendszerek viszonylag alacsony biztonsági szinten üzemelnek.



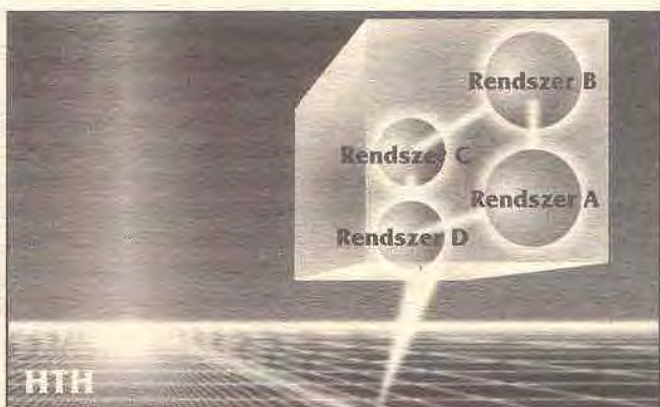
Rendszer-rendszer elérés

Ebben a konfigurációban a számítógéprendszerek közvetlenül egymáshoz kapcsolódnak, nem egyetlen rendszer védi a többi. Mindegyiknek megvan a maga feladata, de a hatékony működéshez bizonyos adatokat meg kell osztaniuk egymással.

A rendszer-rendszer elrendezést leggyakrabban a cégek alkalmazzák. Mindössze néhány rendszer csatlakozik közvetlenül a nyilvános hálózatokhoz, de a második lépcső számos rendszere összeköttetésben van egymással. A dekások így csak akkor tudnak belépni bizonyos rendszerekbe, ha előbb jó néhány másikon is áthaladnak. Például a Rendszer-rendszer diagram HTH-jában tartózkodó dekásnak át kell haladnia a B, C és D rendszereken is, hogy elérjen az E-ig.

Magán hálózat elérés

Az MHTH-k olyan magán kommunikációs hálózatot jelentenek, melyek kizárólag a tulajdonos cég, kormányzat vagy konzorcium számítógéprendszereiből állnak. Ezek lehetnek apró, helyi hálózatok (LAN – Local Area Network), de globális MHTH-k is. Ha egy dekásnak sikerül bejutnia egy magán hálózat bármelyik rendszerébe, onnan már el tud jutni bármelyik másik rendszerbe is, amely a hálózathoz kapcsolódik.





Egy MHTH-n belül a rendszerek lehetnek lépcsőzetes, vagy rendszer-rendszer konfigurációban – és vannak is. A Hatodik Világban a paranoia nem a Márix-biztonsági rendszerek tervezőinek betegsége – sokkal inkább követelmény.

RENDSZER ELÉRÉSI CSOMÓPONTOK

A számítógéprendszerek egyes gépei a Rendszer Elérési Csomópontokon (RECS) keresztül kapcsolódnak a hálózathoz és egymáshoz. Amikor a dekás Belépés egy rendszerbe tevékenységet hajt végre a hálózathoz vagy a rendszer egy kapcsolódási pontjáról, akkor az adott rendszer RECS ikonjába fog kerülni. A játékmesternek kell eldöntenie – jóval előre vagy rögtönözve –, hogy a nyílt elérési rendszer melyik HTH-hoz kapcsolódik. Hasonlóképpen neki kell határoznia, ha a rendszert kizárólag egy MHTH-ból, vagy rendszer-rendszer kapcsolaton keresztül lehet elérni.

MEGOSZTOTT ADATBÁZISOK

A számítógépes hálózatok kaotikus kapcsolódása a vadászatot igazi hulladéktúrassá változtathatják. Az adott rendszerben található információkról könnyen kiderülhet, hogy csak „virtuálisan” vannak ott. Bár a fájl hozzáférhető ugyan, sokszor mégis csak egy linket lehet találni a valódi tárolási helyéről. Ez azt jelenti, hogy a dekásnak néha egész hivatkozásláncolatot kell átverekednie magát, mire számos rendszeren keresztülva végre rálel a keresett adatra. A játékmester 1D6-tal dobva döntheti el, hány link található a láncolatban.

RENDSZER SZINTEK

Minden rendszer – legyen az hálózat vagy számítógéprendszer – rendelkezik egy biztonsági szinttel és öt alrendszer szinttel – Elérés, Ellenőrzés, Index, Fájlok és Periféria. Ezeket együttesen rendszer szinteknek nevezzük.

A játékmester a behatolási nehézség alapján határozza meg a rendszer szinteket. Ha úgy látja jónak, ezt akár kockadobással is megállapíthatja.

A BEHATOLÁS NEHÉZSÉGI FOKA

Háromféle behatolási nehézség létezik: könnyű, átlagos és nehéz. Ez a nehézség az adott rendszer „felhasználóbarát” jellemzőitől, valamint a felhasználók számától függ, akik egy átlagos napon igénybe veszik a rendszer szolgáltatásait. Minden rendszer számos felhasználó és létesítmény között osztja szét az erőforrásait. Az átlagos rendszerek általában kisebb felhasználói bázist támogatnak a könnyű rendszerekénél, ezenkívül sokkal korlátozottabb és biztonságosabb tranzakciókat hajtanak végre. A nehéz rendszerekben tárolják a legkényesebb adatokat, a hozzáférés csak néhány kivételezett személy számára biztosított.

BIZTONSÁGI SZINT

A biztonsági szint biztonsági kódból (egy szín) és biztonsági értékből (egy szám) tevődik össze.

A biztonsági kódok: Kék (teljesen nyitott, vagy csak minimális biztonság), Zöld (átlagos biztonság), Narancs (erős biztonság) és Vörös (csúcscategóriás biztonsági intézkedések). Egyes jelentések szerint bizonyos rendszerek olyan gyilkos védelemmel rendelkeznek, amely „lelóg” arról a színskáláról. A dekás szlengben ezeket Ultraibolya, UV vagy fekete rendszereknek hívják.

A biztonsági érték általában 4-től 12-ig terjed, bár néha ennél magasabb is lehet. A kétjegyű számok kivételesen erős vé-

SZÁMÍTÓGÉPRENDSZER SZINTEK

Behatolási nehézség	Biztonsági érték	Alrendszer szintek
Könnyű	1D3 + 3	1D3 + 7
Átlagos	1D3 + 6	2D3 + 9
Nehéz	2D3 + 6	1D6 + 12

delmű rendszereket jelölnek. Ez az érték határozza meg, hány kockával fog dobni a játékmester a dekás rendszerpróbái ellen (lásd *Rendszerpróbák*, 209. oldal), valamint a biztonsági próbához is ennyi kocka használható fel.

BIZTONSÁGI KÓDOK

A biztonsági kód mutatja meg, milyen szintű behatolás-védelemmel rendelkezik az adott rendszer. A kód alapján általában megállapítható, mennyire értékes adatokat őriznek odabent, de az is lehet, hogy egyszerűen csak a rendszer tulajdonosának paranoiáját tükrözi.

Kék rendszerek

Kék rendszerrel rendelkezik a legtöbb nyilvános szolgáltatói adatbázis: hírközlő rendszerek, nyilvános könyvtári adatbázisok, a nyilvántartott lakosok telefonkönyve stb. – egyszóval minden, ami nem kerül pénzbe, legyen az kormányzati, céges vagy magánforrásból származó adat. A kisebb cégeknek, melyeknek nem telik erősebb védelemre, szintén lehet Kék rendszere.

Zöld rendszerek

A Zöld rendszerek átlagosnak mondhatók, de sose ess abba a hibába, hogy könnyű prédának hiszel egy ilyen rendszert. Jóval békétűrőbbek ugyan a behatolókkal szemben, mint a Narancs vagy Vörös rendszerek, de attól még rendelkezhetnek a legforróbb JG-kkel.

Narancs rendszerek

A Narancs rendszerek meglehetősen jó védelemmel büszkélkedhetnek – sőt, nem egy esetben igazán gyilkos védelemmel. Ilyenek őrzik a „bizalmasan kezelendő” adataidat, és számítókapacitásukkal olyan feladatokat látnak el, melyek igen fontosak, de mégsem létfontosságúak a működtető szervezet számára. Ilyenek a céges központok középvezetői által használt hálózatok, vagy a gyártelepek irányításáért felelős rendszerek.

Vörös rendszerek

A legszigorúbb legális védelem. Általában kizárólag „szigorúan titkos” adatokat tartalmaznak, melyek védelmében a tulajdonosok akár ölni is hajlandóak, valamint a létfontosságú rendszerek vezérlését is ilyen rendszerekben helyezik el (életfenntartó rendszerek, létfontosságú laborok és gyárak, energiahálózatok stb.). A behatolók elleni védelem rendszerint halálos – a Vörös rendszerekben a dekások nem kapnak „figyelmeztető lövést”.

ALRENDSZER SZINTEK

Az öt alrendszer szint – Elérés, Ellenőrzés, Index, Fájlok, Periféria – határozza meg, milyen ellenállást fejtenek ki egy számítógéprendszer alrendszerei az illetéktelen behatolókkal (dekásokkal) szemben. Ezek az értékek szolgálnak a dekás célszámaul, amikor illegálisan próbálja manipulálni a rendszert. Ha például

egy engedéllyel nem rendelkező dekás megpróbálja elolvasni egy rendszer fájljait, akkor Számítógép szakértelmét össze kell mérnie a rendszer Elérés és Fájlok szintjével, egy rendszerpróbának nevezett ellenpróba keretében (lásd 209. oldal). Az Elérés szinttel szemben dobott sikeres ellenpróba bejuttatja a dekást a hálózatra vagy rendszerbe, míg a Fájlok szint elleni lehetővé teszi számára a szükséges fájlok elolvasását.

Ne feledkezz el róla, hogy a magas alrendszer szint semmilyen nem akadályozza a jogosultsággal rendelkező felhasználókat. Például egy magas Elérés szint nem befolyásolja a legitim felhasználók belépési procedúráját, kizárólag a jogosulatlan látogatók dolgát nehezíti meg.

Ha a rendszerben passzív riadó (211. oldal) lép érvénybe, minden alrendszer szintje 2-vel megemelkedik.

Elérés szint

Az Elérés szint a rendszer ellenállását jelzi az illetéktelen behatolásokkal szemben. Ahhoz, hogy be tudjon lépni a hálózatra/rendszerbe, a dekásnak egy ellenpróbában össze kell mérnie Számítógép szakértelmét a rendszer/hálózat Elérés szintjével.

Ellenőrzés szint

Az Ellenőrzés szint a rendszer ellenállását jelképezi a jogosulatlan adminisztratív utasításokkal szemben. Például ahhoz, hogy egy dekás ki tudjon dobni a rendszerből egy legális felhasználót, ellenpróbát kell tennie a rendszer Ellenőrzés szintje ellen. A sikeres próba általában lehetővé teszi a dekás számára, hogy átprogramozzon valamilyen rendszert, vagy hatástalanítson bizonyos biztonsági eljárásokat.

Index szint

Az Index szint mutatja meg, mennyire ellenálló a rendszer a jogosulatlan keresési utasításokkal szemben. A rendszercímelek vagy egy bizonyos fájl után kutakodó dekásnak a rendszer/hálózat Index szintjével szemben kell ellenpróbát dobni.

Fájlok szint

A dekásnak akkor kell a Fájlok szinttel szemben ellenpróbát dobni, amikor illegális úton olvasni vagy írni próbálja a rendszer adatfájljait. Ezenkívül akkor van még szükség ilyen ellenpróbára, ha a dekás valamilyen kódolt fájlt próbál meg dekódolni, vagy jelet küldeni például egy faxnyomtatónak vagy kenyérpírtónak.

Periféria szint

A Periféria szint felelős a rendszerbe beépített távirányítású eszközökért. Egy Periféria szint ellen dobott sikeres ellenpróba például lehetővé teszi a behatoló dekás számára, hogy átvégye a vezérlést a rendszer által vezérelt eszközök felett (biztonsági kamerák, felvonók stb.).

SZINT FORMÁTUM

A rendszer szinteket a következő formátum szerint ábrázoljuk:

Biztonsági kód–
Biztonsági érték/Elérés/Ellenőrzés/Index/Fájlok/Periféria

Példa: egy Vörös 6-os rendszert, amely 10-es Elérés és Index, 12-es ellenőrzés, valamint 9-es Fájlok és Periféria szinttel rendelkezik, a következőképpen írjuk le:

Vörös-6/10/12/10/9/9

Erre utal az EEIFP rövidítés is.

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 kiszolgálja az ASIST interfészt, és holografikus parancselemekké alakítsa a dekás neurális impulzusait. Az utcán hozzáférhető legforróbb segédprogramokkal kiegészítve a kiberdekkek lehetővé teszik a dekás számára, hogy szabadon suhanjon a virtuális égbolton.

Minden dekk számos alkartrészből tevődik össze, melyek működését a dekás hangolja össze, hogy övé legyen a legtökéletesebb ikon a virtuális térben. Ezek a komponensek hozzák létre a dekás perszonáját, és határozzák meg tulajdonságait a Mátrixban.

Egy kiberdekkekbe 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.

DEKK SZINTEK

A dekás perszonájának erősségét a dekk PIMP-jének (Perszóna Irányító Mester Program) számítókapacitása, valamint a Test, Elkerülés, Álcázás és Érzékelés programjainak szintje határozza meg. A PIMP jelképezi a dekk központi operációs rendszerét, szintje pedig azt mutatja meg, mennyi sérülést képes elviselni, mielőtt felfüggesztené a működését. A Test, Elkerülés, Álcázás és Érzékelés programokat perszóna programoknak nevezzük. Ezen programok numerikus értékei szolgálnak a dekás Mátrixbéli „tulajdonságaiként”, és ezeket kell felhasználni a Mátrixban a dekás ellen dobott próbáknál. A dekások ezenkívül segédprogramokat is használnak, melyek szintjének jelölése hasonlóképpen történik (lásd Segédprogramok, 219. oldal).

A PIMP szintje a dekk központi értéke. Ennek háromszoros az a maximum érték, amelyet nem haladhat meg a perszóna programok szintjének összege. Egyik perszóna program vagy segédprogram szintje sem lehet magasabb a PIMP szintjénél.

A kiberdekkek szintjeit a következő formátum szerint ábrázoljuk:

PIMP szint/Test szint/Elkerülés szint/Álcázás szint/Érzékelés szint

Példa: egy 8-as PIMP szintű dekket, melynek Perszóna programjai a lehető legmagasabb szintűek ($4 \times 6 = 24$), a következőképpen írjuk le:

PIMP-8/6/6/6/6

Ha a dekás megnöveli dekkje Test szintjét 2 ponttal (azaz a maximális 8-ig), akkor egy vagy több másik perszóna program szintjét csökkentenie kell, összesen 2 ponttal. Amennyiben úgy dönt, hogy Elkerülés és Érzékelés szintjét csökkenti 1-1 ponttal, a képlet a következőképpen módosul:

PIMP-8/8/5/6/5

MEGERŐSÍTÉS

A megerősítés jelképezi azokat a dekken futó programokat, amelyeket külön abból a célból terveztek, hogy megnöveljék a dekk ellenállását a támadó jellegű programokkal (vírusok, fekete és szürke JG-k stb.) szemben.

A megerősítés a szintjével megegyező mértékben csökkenti az ikonra és a dekásra támadó fekete JG-k sebzésének energiaszintjét a sebesülési ellenpróba során. Ha az ikonodat szét-



MEGVÁSÁROLHATÓ KIBERDEKK TÍPUSOK

Modell	Dekk szintje	Megerősítés	Aktív memória	Tároló memória	I/O sebesség	Reakció-növelés	Ár
Alligiance Sigma	PIMP-3	1	200	500	100	0	14.000¥
Sony CTY-360-D	PIMP-5	3	300	600	200	1	70.000¥
Novatech Hyperdeck-6	PIMP-6	4	500	1000	240	1	125.000¥
CMT Avatar	PIMP-7	4	700	1400	300	1	250.000¥
Renraku Kraftwerk-8	PIMP-8	4	1000	2000	360	2	400.000¥
Transys Highlander	PIMP-9	4	1500	2500	400	2	600.000¥
Novatech Slimcase-10	PIMP-10	5	2000	2500	480	2	960.000¥
Fairlight Excalibur	PIMP-12	6	3000	5000	600	3	1.500.000¥

zúzza egy szürke JG, és újabb támadást kísérel meg, a támadás próba célszáma a megerősítés szintjével növekszik.

A megerősítés a Fekete Kalapács és Ünneprontó segédprogramok ellen is véd, de a többi harci segédprogram ellen nem.

AKTÍV MEMÓRIA

Az aktív memória a régi terminológia szerint a dekk „RAM”-ja. A huszadik század hackerei azonban 64 mega memóriáról beszéltek, ha a számítógépük került szóba, a Hatodik Világ dekkainak masináiban viszont 100 Mp aktív memória ketyeg.

A dekk aktív memóriája meghatározza az egyszerre futtatható segédprogramok maximális számát. A dekken pontosan annyi Mp-nyi segédprogram futhat egy időben, ahány Mp az aktív memória kapacitása. Egy 200 Mp aktív memóriával rendelkező dekk például 200 Mp helyet foglaló segédprogramot működtethet egyszerre.

TÁROLÓ MEMÓRIA

A tároló memória az ósdi merevlemezek mai megfelelője. A tárolt programokat egyetlen Másodpéldány betöltése utasítással be lehet tölteni a dekkbe lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal).

Minden segédprogramot a tároló memóriában kell tartani attól függetlenül, hogy a dekk aktív memóriájában van-e belőlük másolat. Ezenkívül ezt használják az adatok fel- és letöltésére is. Az összes segédprogram és egyéb tárolt adat összmérete nem haladhatja meg a dekk tároló memóriájának méretét. Ha a deksnak például már csak 500 Mp szabad hely maradt a dekkjén (mivel olyan sok segédprogramot használ), akkor nem tölthet le ennél nagyobb helyet elfoglaló információt.

I/O SEBESSÉG

A dekk input/output értéke a régi modemek sebességének felel meg, melyek a számítástechnika őskorában még a terminálok és számítógépek tartozékai voltak. Minden fel- és letöltés a teljes I/O sebességgel megy végbe (Mp/harci fordulóban mérve).

REAKCIÓNÖVELÉS

A reakciónövelés a huzalozott reflexek Mátrixbeli megfelelője. Minden egyes szintje 2-vel növeli a perszóna Reakció tulajdonságát és 1D6-tal a kezdeményezését.

A dekk maximum három pontnyi reakciónövelést képes támogatni: További megkötés, hogy a reakciónövelés nem haladhatja meg a dekk PIMP szintjének negyedét, lefelé kerekítve (azaz egy 3-as vagy alacsonyabb PIMP szintű dekknek nem lehet semmiféle reakciónövelése).

ÉSZLELÉSI TÉNYEZŐ

A játékmester a dekk észlelési tényezőjét használja célszámként, amikor próbát dob, hogy a karakter jelenlétét érzékelte-e a rendszer, vagy amikor meg akarja őt akadályozni bizonyos tevékenységek végrehajtásában (lásd *Rendszerpróbák*, 209. oldal). A dekk észlelési tényezőjének megállapításához ki kell számolni a PIMP Álcázás szintjének és a surranó segédprogram szintjének átlagát. Például egy álcázó 8-at futtató PIMP-8/6/8/6/4 dekk észlelési tényezője 7 lesz. $[6 \text{ (Álcázás)} + 8 \text{ (álcázó szintje)} = 14]$, osztva 2-vel = 7.

Ha a dekk nem futtat álcázó programot (221. oldal), az észlelési tényező az Álcázás szintjével egyenlő. Ezért minden valamirevaló dekk számára létfontosságú egy tűzforró álcázó program beszerzése – nem is beszélve az öfenntartási ösztönről.

A DEKÁS TARTALÉK

A dekkás tartalékra a normál kockatartalék szabályok érvényesek (*Alapszabályok*, 43. oldal). A dekkás tartalék megállapításához add össze a dekkas Intelligencia tulajdonságának értékét a dekk PIMP szintjével, majd az eredményt oszd el 3-mal (lefelé kerekítve). (A dekkas Intelligenciájának megnövelése – akár kiberverrel, akár mágikus úton – kihatással lehet a dekkas tartalékra is. A különféle növelések összeadódnak.)

A dekkas tartalék kockái gyakorlatilag bármilyen, a Mátrixban végrehajtott próbához hozzáadhatók – rendszerpróbákhoz, támadó és védő próbákhoz, manőverekhez, illetve tulajdonság próbákhoz.

Azonban a szürke vagy fekete JG-k okozta sebzésekkel szembeni Test vagy Akaraterő ellenpróbákhoz nem használható a dekkas tartalék. Az ilyen helyzetekben csak a Karma tartalék, a dekkhez csatolt kiegészítők, vagy a dekkas Test és Akaraterő tulajdonságának mágikus megnövelése segíthet.

KIBERTERMINÁLOK

A Mátrixban nem mindenki használ kiberdekket a munkája elvégzéséhez. Valójában a legtöbb felhasználó kiberterminálokon keresztül csatlakozik a hálózatra, mivel a dekk túlágoson drága eszközök, és a cégek nem osztogatják csak úgy őket minden irodistának és hivatalnoknak. Lassúságuk és egyszerűségük miatt a dekkások a kiberterminálokat csak „teknősöknak” nevezik.

A kiberterminál egy billentyűzetből, egy képernyőből és egy elektródakötegből vagy adatjack-csatlakozóból áll. Néhányan még olyan antik eszközöket is használnak, mint a monitorok, VR-kesztyűk és szemüvegek, vagy esetleg egerek és botkormányok.

Ezek a terminálok nagyjából ugyanazokkal az értékekkel rendelkeznek, mint a kiberdekk, bár a PIMP szintjük nem le-



het nagyobb 4-nél. Nem lehet őket ellátni reakciónöveléssel, és a kiberdekkekre jellemző kifinomult irányítási mód hiánya miatt minden rajtuk futó program szintje 1-gyel kisebbnek számít. A dolgok szebbik oldala viszont, hogy a felhasználónak nem árt-hatnak a fekete JG-k és a kilökődési sokk, és a kiberterminál ára körülbelül egytizede a hasonló kaliberű kiberdekkének.

KIEGÉSZÍTŐK

A kiberterminálokhoz és kiberdekkhez általában tartoznak bizonyos kiegészítők is, úgymint off-line háttértároló, vagy esetleg egy videokijelző, melyen keresztül mások is követhetik az eseményeket a dekás szemszögéből. Az elektródahálós vagy adatjack formátumú utasjackek lehetővé teszik a nem dekás karakterek számára is, hogy „becsatlakozzanak” a Mátrixba, és a dekás ikonjával együtt utazzanak benne. Az utasok nem tudják befolyásolni a dekás tevékenységeit, mindössze cselekvésképtelen szemlélői lesznek az eseményeknek. Az utasjackkel szűrőző karakterek ugyanúgy védve vannak a JG-k kellemetlen mellékhatásaitól, mintha kiberterminált használnának. Sokan kimondottan kellemetlennek tartják ezt a fajta utazást, mert nem tudják irányítani mozgásukat és nézőpontjukat. A felsorolt kiegészítőket árát a 304. oldalon, a *Felszerelések* fejezetben találod.

A MÁTRIX HASZNÁLATA

A dekázás művészet. A hogyan legalább annyira fontos, mint a miért; a dekások egójáról és kivagyiságáról pedig legendák szólnak, még saját berkeiken kívül is. Odakint a Mátrixban egy egész felfedezésre váró szubkultúra vár rád. A gépben egy teljesen más világ rejtőzik, címora.

MOZGÁS A MÁTRIXBAN

A Mátrixban való mozgás gyakorlatilag nem vesz időt igénybe egészen addig, amíg a karakter nem kezd Mátrixharcba, bele nem botlik egy JG-be, végre nem hajt egy rendszerműveletet, illetve adattovábbításba vagy -letöltésbe nem fog. A Mátrixban az adatok átvitele villámgyorsan történik, és a rendszer reagálása ezredmásodpercekben mérhető. Az események csak akkor lassulnak le a dekás számára is követhető sebességre, amikor valami olyan dolog történik, ami komoly odafigyelést igényel.

A Mátrixban a távolságnak pusztán relatív jelentése van. Nem méterekben vagy kilométerekben mérik, hanem kommunikációs kapcsolatokban, alrendszeri memóriakapacitásban, valamint átviteli és kapcsolási sebességekben. Természetesen a dekás kényelmes tempóban, lustán lebegve is elérhet egyik pontról a másikra, de miért vánszorogna, amikor suhanni is lehet? Minden az érzékelésen múlik.

Szubjektív idő

Nem szabad elfeledkezni róla, hogy a Mátrixban a karakterek különleges, egyéni módon érzékelik az idő múlását. A virtuális környezetben való mozgás közben látszólag sokkal több idő telik el, mint a valós játéktérben. Egy dekás például, aki egyetlen rendszerművelet végrehajtásával meg szeretne találni egy fájlt, úgy érzékelheti, hogy hosszú, könyvespolcokkal borított folyosókon kell végigsétálnia, mire megéli a keresett ikont. Úgy fogja érezni, mintha perceket, esetleg órákat töltött volna a keresgéléssel, de valójában csak néhány másodpercnyi játékidő telt el ezalatt.

Kilépés a Mátrixból

A dekás bármikor távozhat a Mátrixból oly módon, hogy kicsatlakozik, vagyis egyszerűen kihúzza az adatjacket a dekkjéhez kapcsoló kábelt. Ne feledd el, hogy a perszóna, azaz a dekás Mátrixbeli képe csak egy program, amely a hálózat számítógépein fut. A perszóna a valóságban nem megy sehová, hiszen nincs független tudata. És bár a dekás legendák mást mondanak, senki sem „rekedhet bent” a Mátrixban. A kicsatlakozás egy szabad tevékenységet vesz igénybe, kivéve, ha a dekást éppen egy fekete JG támadja (lásd 230. oldal).

A Mátrixból akarata ellenére kirúgott karaktert kilöködött dekásnak nevezzük. A dekk műszert jeleinek hirtelen megszakadása hatására a dekás egy ideig enyhé szédülést érez. Ez a kilöködési sokk (lásd *Kilöködési sokk*, 226. oldal).

ÉRZÉKELÉS A MÁTRIXBAN

A hálózaton belül a távolságok roppant nagyoknak tűnnek, a méretarányok pedig lenyűgözőek, bár valójában nem is beszélhetünk a szó szoros értelmében vett „távolságokról”. A rendszerek belsejében a tér és a távolságok tűnhetnek végtelennek vagy kényelmetlenül kicsinek a jelenlévő metaforától függően. Szaknyelven fogalmazva a kérdés az, hogy a perszóna (ne feledd, az is csak egy program) képes-e elérni más programok adatterületeit, vagy a rendszer hardver elemeinek vezérlőit. Különös módon a távolság attól az időtől függ (többnyire nanoszekundumokban mérve), amennyi idő alatt a dekk eléri a következő csomópont hardverjét.

Új ikonok érzékelése

Amikor egy új ikon – például egy másik dekás vagy egy program – belép a karakter által elfoglalt területre, lehetősége van rá, hogy soron kívül (szabad tevékenységként) Érzékelés próbát dobjon (segédprogramok használatával) annak kiderítésére, hogy vajon felfigyelt-e az új jövevényre. A próba célszáma a célpont Álcázás szintje + surranó segédprogramjának szintje (dekás esetén), illetve az ikon szintje (JG vagy más program esetén). Az ikon felfedezéséhez elég egyetlen siker (ha JG-ről van szó, 2 sikerrel a típusát, 3-mal pedig a szintjét is ki lehet deríteni), bár a dekás nem fogja tudni, mit jelképez az ikon, kivéve, ha elvégze egy Ikon elemzése műveletet (lásd 215. oldal). Felfedezése után az ikon továbbra is „látható marad”, kivéve, ha egy manőverrel megpróbál elszökni a dekás elől (lásd *Harci manőverek*, 224. oldal). Ez a szabad tevékenység a dekk szenzorjainak hatékonyságát jelzi más objektumok észrevételében. Ha az Érzékelés próba nem detektálja az ikont, a dekás egészen addig nem szerez tudomást a jelenlétéről, amíg az fel nem fedi magát, vagy támadást nem indít.

Ha a dekás gyanítja a másik ikon jelenlétét, végrehajthat egy megtalálás műveletet gyanúja igazolására (217. oldal).

Aktivált JG érzékelése

A dekások nem minden esetben szereznek tudomást arról, hogy aktiváltak egy JG-t. Mielőtt a dekás megtámadná, vagy más egyéb módon hatástalanítaná a JG-t, először is „fel kell fedeznie” a jelenlétét.

A proaktív JG-k felfedezése egyértelműen nem okozhat problémát, hiszen azok rögtön támadásba lendülnek. Felfedezése után a JG „látható” marad, kivéve, ha valamilyen manőverrel megpróbál elszökni a dekás elől (lásd *Harci manőverek*, 224. oldal).

A reaktív JG-k sokkal alattomosabbak, mert semmilyen módon nem árulják el a jelenlétüket. Amikor a dekás aktivál egy reaktív JG-t, a játékmester titkos Érzékelés próbát dob a JG szintje, mint célszám ellen. Ha a próba során legalább 1 siker születik, a játékmester informálja a dekást, hogy cselekedetével beindított egy JG-t. 2 sikernél már JG típusát is közli, 3-nál pedig a szintjét, valamint a pontos helyét. Ezt az Érzékelés próbát csak egyszer lehet végrehajtani – amikor a JG aktiválódik.

Ha a dekás aktív JG jelenlétére gyanakszik, végrehajthat egy JG megtalálása műveletet gyanúja igazolására (lásd 217. oldal).

NEM-HARCI TEVÉKENYSÉGEK

Ezeknél a tevékenységeknél a dekásnak nem szükséges kezdeményezést dobni. Ehelyett oszd el a dekás – reakciónöveléssel támogatott – Reakció tulajdonságát 10-zel (a végeredményt felfelé kerekítve). A végösszeg mutatja meg, hány tevékenységet végezhet el a karakter a 3 másodperces játékforduló (a harci forduló megfelelője) alatt. Minden plusz kezdeményezés kocka után, amellyel a dekás a Mátrixban rendelkezik, adj hozzá a végeredményhez 1-et.

Egy dekás például, akinek 2 tevékenysége van a fordulóban, az első kezdeményezési körében végrehajthat egy Belépés a rendszerbe műveletet (egy összetett tevékenység), valamint egy Ikon elemzése műveletet (szabad tevékenység). A második tevékenységként következhet egy Rendszer elemzése művelet. A dekás által végrehajtható tevékenységeket a 224. oldalon, a rendszerműveleteket pedig a 214. oldalon találod.

A forduló végén tevékenykedő reaktív JG-k mindig azután következnek, hogy a dekások már végrehajtották tevékenységeiket.

RENDSZERPRÓBÁK

Ahhoz, hogy a dekás végrehajthasson bizonyos feladatokat a Mátrixban, először el kell fogadtatnia a megfelelő parancsokat vagy parancssorozatokat a hálózattal/rendszerrel. Ezeket a parancsokat nevezzük rendszerműveleteknek (lásd 214. oldal). Minden ilyen művelet végrehajtása időbe telik (szabad, egyszerű vagy összetett tevékenység), és valamelyik alrendszerhez kapcsolódik (Elérés, Ellenőrzés, Index, Fájlok, Periféria) – ezeket az adatokat a műveletek részletes ismertetésénél közöljük.

Ráadásul a jogosulatlan dekásoknak külön próbát kell dobniuk – úgynevezett rendszerpróbát –, amikor a Mátrixban megpróbálkoznak valamilyen rendszerművelet végrehajtásával. Ez annak köszönhető, hogy a jogosulatlan Mátrix-használóknak számos rendszer felett kell átvenniük az irányítást,





hogy energiát és időt nyerjenek feladatuk végrehajtásához. Minél aktívabb a dekás, annál valószínűbb, hogy a rendszer felfigyel a betolakodó jelenlétére, és beindítja az ellenintézkedéseket.

A rendszer teszt mindig egy ellenpróba a dekás és a célpont hálózat/rendszer között. A dekás a próbához a Számítógép szakértelmét (vagy Dekázás specializációját) használja, célszáma pedig annak az alrendszernek a szintje lesz, amelyikben tevékenykedni szeretne. Egy Belépés a rendszerbe művelet például Számítógép (Elérés szint) próbát igényel. Ezeknek a próbáknak a célszámát módosíthatják a dekás által futtatott segédprogramok (lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal).

Ugyanakkor a rendszer biztonság próbát dob a biztonsági értékével a dekás észlelési tényezője, mint célszám ellen.

Ha a dekás ugyanannyi, vagy több sikert ér el, mint a rendszer/hálózat, akkor ő nyeri az ellenpróbát, és sikerül végrehajtania a feladatát. Ha a rendszer ér el több sikert, a dekás kudarcot vall.

A próba kimenetelétől függetlenül a játékmester feljegyzi a rendszer sikereinek számát, és hozzáadja az eddig dobott rendszerpróbák sikereihez. Ezekből a sikerekből, tevődik össze a biztonsági küszöb.

Az egyszerűség kedvéért a rendszerpróbák egy részének a neve a vonatkozó alrendszerre utal. Az Elérés próba például olyan ellenpróba, amelyben a dekás részéről egy Számítógép (Elérés szint), a rendszer részéről pedig egy biztonsági (észlelési tényező) próba szerepel. Hasonlóképpen léteznek Fájlok próbák, Index próbák, Ellenőrzés próbák és Periféria próbák.

HeadCrash Számítógép szakértelme 6-os, és van egy PIMP-8/6/6/6-os dekája. Surranó 5-ös segédprogramot futtat, ezért észlelési tényezője 6-os ($6 + 5 = 11$, osztva kettővel = 5,5, felfelé kerekítve 6). Ezenkívül egy megtévesztő 4-es programot is elindított a dekjén. Head így felszerelve megpróbál behatolni egy 11-es Eléréssel rendelkező Vörös 8-as rendszerbe. Ehhez végre kell hajtania egy sikeres Belépés a rendszerbe műveletet, amely viszont egy Számítógép (Elérés) próbát igényel.

Head 6 kockával dob (Számítógép szakértelme szintje). A próba célszáma 11 (Elérés szint) mínusz 4 (a megtévesztő segédprogram szintje), azaz 7.

A játékmester 8 kockával dobhat, a rendszer biztonsági értékével. Célszáma Head észlelési tényezője (6).

Head dobásának eredménye: 2, 2, 3, 4, 5 és 9, tehát 7-es célszám ellen 1 sikert ért el. A rendszer dobása 1, 2, 2, 2, 3, 3, 5 és 5 – nincs siker. HeadCrash behatolt a rendszerbe. Ezúttal szerencséje volt, és reménykedhet, hogy ez a szerencse továbbra is kitart.

Ha HeadCrash megtévesztő segédprogramja nem futott volna, 7-es helyett 11-es célszám ellen kell dobnia. Így nem ért volna el egyetlen sikert sem, azaz nem tudott volna becsatlakozni a rendszerbe. Tanulság: he nem tudsz belépni a rendszerbe, teljesen tehetetlen leszel, ezért egy jó megtévesztő program minden dekás számára kötelező darab a magas biztonsági szintű rendszereknél.

RENDSZERMŰVELETEK A HÁLÓZATOKON

Bizonyos helyek, például a vadászat fizikal becsatlakozási pontja le tudják szűkíteni a dekás lehetőségeit a rendszerműveleteket illetően. A most ismertetésre kerülő műveleteken kívül a dekás bármikor végrehajthat egy Szabályos kilépés műveletet (lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal).

Csatlakozási pont

A legális vagy illegális telekomvonalon keresztül becsatlakozó dekások csak a behatolás egy HTH-ba műveletet hajthatják végre. Ezután, ha nem tudják a pontos helyét, meg kell találniuk a kívánt rendszert/hálózatot. A munkaállomásokon, távirányítási eszközökön vagy konzolokon keresztül csatlakozó karakterek csak a Belépés a rendszerbe művelettel kísérletezhetnek, és csak abba a rendszerbe, ahol a csatlakozási pont található.

HTH

Ha sikerült bejutnia a HTH-ba, a dekás továbbmehet a hozzá tartozó RTH-ba egy behatolás az RTH-ba művelettel, hogy aztán az RTH-hoz kapcsolódó HTH-k bármelyikét célba vehesse (behatolás a HTH-ba művelet). Ha a HTH-hoz egy MHTH is kapcsolódik, egy behatolás a HTH-ba művelettel oda is megpróbálhat betörni.

RTH

Az RTH-ban tartózkodó dekás továbbmehet egy másik RTH-ba, (tulajdonképpen egy „távolsági hívást” hajt végre, hogy bejusson a távoli hálózatba) egy behatolás az RTH-ba művelettel, vagy célba vehet egy kapcsolódó HTH-t a behatolás a HTH-ba művelet segítségével.

A karakter az RTH-ban végrehajthat Elérési csomópont megtalálása műveletet is.

MHTH

Az MHTH-ba csatlakozott dekás a nyilvános HTH-kban és RTH-kban végrehajtható műveletek bármelyikével próbálkozhat.

BIZTONSÁGI KÜSZÖB

A játékmester folyamatosan összesíti a rendszer/hálózat sikereit, melyeket a rendszerpróbák során a dekással szemben elér. Itt az összes sikerről van szó, nem csak a tiszta sikerekről (másképpen megfogalmazva, még ha a hálózat/rendszer el is veszíti a rendszerpróbát, a dobott sikerei akkor is tovább növelik a dekás biztonsági küszöbét). Ez az összeg egészen addig növekedni fog, amíg a dekás be van csatlakozva az adott rendszerbe/hálózatba. Amikor a sikerek száma eléri a játékmester által előre meghatározott értéket, különféle események történhetnek (akár egy fekete JG is aktiválódhat. A lényeg, hogy a dekás sohasem tudhatja, mi történik a következő próbája eredményeképpen, vagy mennyi próbát hajthat még végre biztonságosan, mielőtt a rendszer/hálózat rájönne a jelenlétére és beindítaná az ellenintézkedéseket.

BIZTONSÁGI CSOMAGOK

A biztonsági csomagok tartalmazzák a hálózatban vagy rendszerben érvénybe léptetett biztonsági intézkedéseket, melyekkel a rendszer/hálózat a behatolók jelenlétére reagál. Egyszerűbben fogalmazva egy csomag bizonyos számú eljárást foglal magában. Ezek az eljárások jelképezik a rendszer biztonsági határértékeit. Ahogy a dekás biztonsági küszöbe sorban eléri ezeket a határértékeket, a rendszer egyre újabb JG-ket fog aktiválni. Ezenkívül az eljárások aktiválják a rendszer riadószintjét is, amely meghatározza, milyen JG-k indulnak a behatoló elfogására.

A határértékek sűrűsége a rendszer/hálózat biztonsági kódjától függ, az ott beindított biztonsági eljárásokat pedig a játékmester határozza meg (saját döntése szerint, illetve véletlenszerű módon).

Határértékek

Mint azt feljebb már leírtuk, minden határértékhez tartozik egy biztonsági küszöb érték. Amikor a dekás biztonsági küszöbe eléri vagy meghaladja a rendszer valamelyik határértékét, a rendszer automatikusan beindít egy vagy több biztonsági ellenintézkedést (JG-k, riadók). Az alacsony biztonsági szintű – például a Kék – rendszerekbe csak néhány határértéket építenek, ezért elhanyagolható számú JG és más ellenintézkedés található bennük. A magas biztonsági szintű – Vörös – rendszerekben azonban szorosan követik egymást a határértékek, így a behatolónak számos JG-vel és más biztonsági eljárással kell megküzdenie.

A rendszer biztonsági csomag listája tartalmazza a határértékeket, valamint megmutatja az elérésükkor működésbe lépő intézkedéseket. A Biztonsági csomag példatáblázat olyan rendszert ábrázol, melyben egy Szonda 5-ös JG aktiválódik, amikor a dekás biztonsági küszöbe eléri a 3-at. 7-nél indul be a Szonda 7-es, és így tovább.

A játékmesterek saját belátásuk szerint határozhatják meg a rendszer határértékeit, de akár véletlenül is elhelyezhetik őket. Ha kockadobással döntesz az elhelyezkedésükről, dobj 1D6-tal, az eredményt oszd el 2-vel, és add hozzá a Határértékek táblázatban szereplő, a rendszer biztonsági kódjától függő módosítót. Eztán ismételd meg tetszés szerinti alkalommal az eljárást, és a következő eredményt mindig add hozzá az előző határértékhez.

Egy magas biztonsági szintű rendszer megalkotásakor használd a biztonsági kódok mellett, a távolságnál feltüntetett alacsonyabb értéket a rendszer határértékeinek meghatározásához, kiemelt gyenge rendszereknél pedig a magasabb értéket.

Például egy enyhe védelmű Kék rendszerben a következő biztonsági határértékekkel lehet találkozni: 6, 12, 19, 24, 31, 36, 42 stb.

Összeadódó határértékek

Ha a dekás a rendszerben több tevékenységet is végrehajt, melyek együtt jelentősen megnöveli a biztonsági küszöbét, könnyen előfordulhat, hogy egyszerre két vagy több határértéket is átlép. Ebben az esetben az összes érintett határérték biztonsági eljárása EGYSZERRE lép működésbe.

HÁLÓZATI BIZTONSÁGI KÜSZÖBÖK

Egy adott RTG-n belüli HTH-váltás nem befolyásolja a dekás biztonsági küszöbét. Ha például a dekás behatol az UCAS-SEA-2206-os HTH-ba, ott összegyűjt 2 pontot, azután átlép a UCAS-SEA RTH központi rendszerébe, és újabb pontot szed össze, majd végül az UCAS-SEA-4206-ban ismét 2 ponttal gazdagodik, akkor a biztonsági küszöbe 5 ponton marad mindaddig, amíg el nem hagyja a UCAS-SEA hálózatot. Az érték sohasem követi a dekást másik RTH-ba.

MHTH-k és biztonsági küszöbök

Mivel az MHTH-k nagyon fejlett biztonsági rutinokat futtatnak, az RTH-ban összegyűjtött biztonsági küszöb pontok akkor is megmaradnak, ha a dekás az RTH-ból egy MHTH-ba lép át. Ez azért lehetséges, mert az MHTH-k minden belépés engedélyezésénél „átveszik” a RTH biztonsági jelen-

BIZTONSÁGI CSOMAG PÉLDATÁBLÁZAT

Határérték	Esemény
3	Szonda 5
7	Szonda 7
10	Gyilkos 8, Passzív riadó
13	Gyilkos 10, Aktív riadó

tését is. Így könnyen megtörténhet, hogy a nyilvános hálózatokon sok pontot összegyűjtött dekás azonnal beindítja a védelmi intézkedéseket, amint átlép egy magán rendszerbe.

A példánkban szereplő dekás megtartja 5 biztonsági küszöb pontját, amikor az RTH-ból behatol az MHTH-ba. He ez az érték elegendő ahhoz, hogy aktiválja az MHTH biztonsági rendszerét, akkor közvetlenül a belépés után

kellemetlen meglepetésben lehet része. De bármi is legyen a rendszer azonnali reakciója, a dekás biztonsági küszöbe 5 marad, plusz ahány pontot esetleg összeszedett belépés közben.

RIADÓK

Miután eldöntötte a rendszer határértékei közötti távolságokat, a játékmester kiválasztja az egyes határértékek elérésekor aktiválódó JG programokat és biztonsági intézkedéseket. Ehhez azonban előbb meg kell határozni a rendszer riadók időzítését.

Minden rendszernek háromfajta riadóállapota van – nyugalmi, passzív riadó és aktív riadó. A nyugalmi állapot a rendszer alaphelyzete, a többi riadóállapot a határértékek átlépésekor léphet érvénybe. A rendszer riadóállapota határozza meg, milyen JG programok aktiválódnak a különböző határértékeknél.

Nyugalmi állapot

Nyugalmi állapotban a határértékek átlépése rendszerint csak reaktív JG-k működésbe lépését eredményezi.

Passzív riadó

Általában a harmadik vagy negyedik határérték átlépése váltja ki a passzív riadót.

A passzív riadó azt jelenti, hogy a rendszer már sejtja a behatoló jelenlétét, de még nem száz százalékgig biztos benne. Ilyenkor a határértékek átlépésekor proaktív fehér és szürke JG-k aktiválódnak.

Amikor a rendszer passzív riadó alá kerül, növelj meg minden alrendszer szintjét 2-vel.

Aktív riadó

Az aktív riadó általában a passzív utáni második vagy harmadik határérték átlépésekor indul be. Ilyenkor a rendszer már hitelesítette az illegális ikon jelenlétét.

Aktív riadó alatt a határértékek átlépésekor proaktív, és néha fekete JG-k aktiválódnak, valamint céges vagy hatósági dekások erednek a behatoló nyomába.

Ha a rendszer aktív riadóállapotba került, az illegálisan ott tartózkodó dekások számára sokkal nehezebbé válik a mene-

HATÁRÉRTÉKEK

Rendszer biztonsági kód

Kék
Zöld
Narancs
Vörös

Kockadobás módosító
/Határértékek közötti távolság
+4 módosító, távolság 5-7-ig
+3 módosító, távolság 4-6-ig
+2 módosító, távolság 3-5-ig
+1 módosító, távolság 2-4-ig



külés, elrejtőzés. A biztonságiak tudni fogják, hogy valaki ólálkodik a odakint, a rendszer felügyelői pedig jó ideig különösen éberrel figyelik majd a csomópontokat.

A RENDSZER/HÁLÓZAT HELYREÁLLÍTÁSA

Ha egy dekás belép egy rendszerbe/hálózatba, zűrzavart kelt, hajszaál híján leállítja az egész rendszert, majd angolosan távozik, ne számítson arra, hogy öt perc múlva újból belépve az eredeti állapotokat találja ott. A hálózat/rendszer még mindig futtatni fogja a JG-ket és más biztonsági eljárásokat. Mielőtt visszatérne, a dekásnak meg kell várnia, amíg a rendszer „úgy dönt”, hogy csökkenti a riadó szintjét, deaktiválja a futó JG programokat és visszatér a napi rutinhoz. Ezt nevezzük a rendszer/hálózat helyreállításának.

A Kék rendszerek 2D6 perc alatt állnak helyre – ez idő alatt a rendszer lekapcsolja a biztonsági rendszereket, és a biztonsági küszöb visszaáll 0-ra. A nagyobb biztonságú rendszereknél ez már korántsem megy ilyen gyorsan. A Zöld, Narancs és Vörös rendszerek 3D6 perc után kezdenek helyreállni, feltéve, hogy a dekás nem váltott ki passzív vagy aktív riadót.

Ha a riadó beindult, a Zöld, Narancs és Vörös rendszerek még lassabban állnak vissza alapállapotba. Zöld rendszernél minden 5, Narancsnál minden 10, Vörösnél minden 15 perc után dobj 1D6-tal, és az eredménnyel csökkentsd a rendszer biztonsági küszöbét. A dekás kicsatlakozásakor futó JG programok egészen addig aktívak maradnak, amíg a biztonsági küszöb le nem csökken az alá a küszöb alá, ahol működésbe léptek.

Ha egy dekás a teljes helyreállítás előtt újból illegálisan belép a rendszerbe, biztonsági küszöbe arra az értékre ugrik, amelyben a rendszer a behatolás pillanatában található.

Selena behatolt egy Narancs rendszerbe, és sikeresen 18-ra emelte a biztonsági küszöbét. Sarkában egy gyilkos JG program liheg, ezért kénytelen kicsatlakozni.

Fél órával később, amikor Cybersushi belép ugyanabba a rendszerbe, az még nem állt helyre teljes mértékben, biztonsági küszöbe 6-os értéken van. Selena vadászata során a rendszer passzív riadóba került az 5-ös határértéknél, így a riadóállapot még mindig tart. A gyilkos JG viszont csak 12-nél aktiválódott, tehát az már nem működik.

A JG-K AKTIVÁLÁSA

A JG a jelenlégtárló kifejezés rövidítése. (A Matrix-újoncok kedvéért közöljük, hogy a dekás zsargonban a helyes kiejtés „jég”.) Némelyik JG feltartóztatja a dekást, esetleg meg is próbálja azonosítani a behatolót. Más programok kifejezetten azért lettek kifejlesztve, hogy a Matrix elhagyására kényszerítsék az ikont. Megint mások a magát a deket támadják meg. És végül ott vannak a fekete JG-k – melyek megpróbálják megölni a dekást.

A következőkben a JG-k fajtáit és szintjüket ismertetjük. Az egyes JG programok részletes leírását és működési módjukat a 227. oldalon, a *Jelenlégtárlók* című részben olvashatod.

PROAKTÍV ÉS REAKTÍV

Minden JG vagy a proaktív, vagy a reaktív kategóriába tartozik. A proaktív JG-k azonnal megtámadják a dekást, amint tudomást szereznek a jelenlétéről (lásd *Kiberharc*, 222. oldal). Teljesen úgy viselkednek, mint az ellenséges NJK-k – kezdeményezést dobznak, manővereznek, fegyvereket és trükköket használnak.

A reaktív JG-k ezzel szemben csak „ülnek és várnak”. Aktiválódhatnak, amikor a biztonsági küszöb elér egy bizonyos határértéket, a dekás egy bizonyos cselekedetére, vagy egyszerűen csak őrizhetik rendszer egy bizonyos területét vagy elemét, például egy fájlt, egy távirányítást eszközt, vagy akár egy teljes alrendszert is. Ez utóbbi esetben a JG csak akkor aktiválódik, amikor a dekás belép a védett területre. Ha a dekás aktivált egy reaktív JG-t, a program működése egészen addig hatással lesz a dekás cselekedeteire, amíg el nem pusztítja, meg nem tévesztí vagy más módon ártalmatlanná nem teszi. A reaktív JG-k ritkán rendelkeznek kezdeményezéssel.

A JG MEGSEMISÍTÉSE

Amikor a dekás kiberharcban „megöl”, vagyis szétzúz egy JG-t, add hozzá a JG szintjét a dekás biztonsági küszöbéhez. Ennek oka, hogy egy JG megsemmisítése hasonlatos ahhoz, mintha egy mezei biztonsági őrt gépgyűtőzzel tennél múlt időbe – az őt ugyan elkotródik az útból, de a társai tudomást szereznek róla, hogy társaságuk akadt.

A JG elfojtása

A dekás elkerülheti a JG megsemmisítéséért járó büntetést, ha elpusztításakor elfojtja a programot. Azonban ez a művelet csökkenti a dekás észlelési tényezőjét. Minden egyes elfojtott JG után csökkentsd 1-gyel a dekás észlelési tényezőjét. Ez az érték egészen addig úgy is marad, amíg a dekás el nem hagyja a rendszert (kivéve, ha „elengedi” az elfojtott JG-ket).

A dekás karakternek a JG szétzúzásokor kell bejelenteni a szándékát, hogy el akarja-e fojtani a programot. Ezeket a JG-ket bármikor elengedheti, ha úgy tartja kedve. Ez esetben minden elengedett JG után egy ponttal növekszik észlelési tényezője, biztonsági küszöbe viszont a JG-k szintjével megnő.

A dekás nem tudja fenntartani a JG-k elfojtását, ha elhagyja a rendszert.

A JG-K SZINTJE

Minden JG programnak van valamekkora szintje. Ez a szint jelzi a JG sebzésének nagyságát, illetve ez szolgál célszámként a dekás számára sebesülés elkerülésére dobott próbák során. Ezenkívül több más próbában is felhasználható, például a kódoló JG próbája során, amikor az törölni próbálja a védett adatokat, vagy a szonda JG próbájánál, amikor a biztonsági küszöböt próbálja növelni (lásd *Jelenlégtárlók*, 227. oldal)

Kiberharcban a JG program a rendszer biztonsági értéket használja „szakértelemként” a támadás próbájához, ez dönti el a felhasználható kockák számát. Másképpen fogalmazva a rendszer számítógépei támadják meg a dekást, a JG-t használva fel fegyverként.

A rendszer/hálózat biztonsági értéke azt is meghatározza, hány kockával dobhatja a JG a sebesülési ellenpróbát.

A JG-K TÍPUSAI

A JG-knek három fajtáját különböztetjük meg. Ebben a részben röviden összefoglaljuk a jellemzőiket, de a *Jelenlégtárlók* című részben, a 227. oldalon bővebb információt is találsz róluk.

Fehér

A fehér JG-K kizárólag a dekás on-line ikonját támadják meg, és képtelenek permanens sérülést okozni a dekásnak vagy dekkjének.





Szürke

A szürke JG-k a dekás kiberdekkjét és segédprogramjait célozzák meg, támadásuk maradandó károsodásokat is okozhat.

Fekete

A fekete JG-k arra vannak programozva, hogy magát a dekást támadják meg, veszélyes bioviasszacsatolást hozva létre a dekás és kiberdekkje között, amely permanens fizikai vagy pszichológiai sérüléseket, nem ritkán pedig halált is okozhat.

RENDSZERMŰVELETEK

Szinte bármely tevékenységet, melyet a dekás a kibertérben végre szeretne hajtani, rendszerműveletnek hívunk. Ebben a fejezetben részletesen ismertetjük a legtöbb rendszerműveletet. Ha a dekás olyasvalamit akar cselekedni, ami nem található meg itt, a játékmester a leírtakat irányelveként használva létrehozhat további rendszerműveleteket.

A játék szabályai szerint a rendszerművelet nem egy szakértelem vagy program – pusztán egy szabálygyűjtemény annak megállapítására, hogy a dekásnak sikerült-e végrehajtania a tervezett tevékenységet. Minden rendszerművelet három részből tevődik össze: egy rendszerpróbából, egy segédprogramból és egy tevékenységfajtából.

A rendszerpróba azt mutatja meg, milyen típusú ellenpróbát kell dobnia a dekásnak a tevékenység lebonyolításához: Elérés próbát, Ellenőrzés próbát, Index próbát, Fájlok próbát vagy Periféria próbát. Minden próbához a rendszer/hálózat megfelelő alrendszer szintjét kell felhasználni célszámként. Minden művelet leírása tartalmazza a megfelelő segédprogramot is, amellyel a dekás csökkentheti a próba célszámát. Az ellenpróba részeként a játékmester kettős biztonsági próbát is dob a rendszer/hálózat és a dekás észlelési tényezője között (lásd *Rendszerpróbák*, 209. oldal).

A műveletek leírásának elején feltüntetett tevékenységfajták jelzik, mennyi időbe kerül – szabad tevékenység, egyszerű tevékenység vagy összetett tevékenység – a dekásnak a művelet végrehajtása. A nagyon egyszerű műveletek – felkapni egy információmorzsát, parancsot adni egy egyszerű gépezet virtuális irányítópaneljén keresztül stb. – rendszerint csak egy szabad tevékenységet vesznek igénybe. Ezek az ajtó kinyitásának, vagy az ablakon való kitekintésnek a virtuális megfelelői. A bonyolultabb műveletek véghezviteléhez azonban, melyek már egy teljes programra, ikonra vagy bonyolultabb parancsra vonatkoznak, már egy egyszerű tevékenység szükségeltetik. A hosszabb keresgélések, elemzések, vagy nagy pontosságot igénylő műveletek összetett tevékenységet igényelnek.

A legtöbb rendszerművelet a három nagy kategória egyikébe tartozik: kikérdezés, folyamatos műveletek, illetve ellenőrzött műveletek.

KIKÉRDEZÉS

A rendszerműveletek nagy többségénél a dekás valamilyen utasítást ad a rendszernek/hálózatnak, melyet az megpróbál azonnal teljesíteni. A kikérdezéses műveletek folyamán azonban a dekás egyfajta „párbeszédbe” bonyolódik a rendszerrel, miközben valamilyen információ után kutat. A dekás akár többször is megismételhet egy kikérdezéses műveletet, hogy kiderítse a keresett fájl vagy periféria vezérlés pontos helyét. Folyamatosan számold a dekás sikereit, melyeket a műveletek végrehajtása során dob. Amikor eléri az 5 sikert, megtalálta a

célpontját. A játékmester azonban azt is megteheti, hogy adott számú sikerhez köti az adat megtalálását, vagy folyamatosan adagolja az információkat a sikerek számától függően.

Minél pontosabban határozza meg a dekás a keresés kritériumait, annál nagyobb esélye van a sikerre a kikérdezés során. A karakter a siker érdekében felhasználhat mindenféle hivatkozást nevekre, eseményekre vagy történésekre. A kikérdezéses művelet sikere nagymértékben függ a *Shadowrun* fizikai világában végzett adatgyűjtéstől – a karakternek addig kell kérdezősködni, amíg meg nem kapja a megfelelő választ, vagy meg nem bizonyosodik róla, hogy az információ nem elérhető.

+1 célszám módosító járul minden próbához, ha a karakter bizonytalan vagy általános kérdéseket tesz fel a kikérdezés során. +2 célszám módosító jár a különösen bizonytalan vagy általános kérdésekért. A nagyon jól megfogalmazott, nyilvánvaló, vagy okos kérdések jutalma –1 vagy –2 célszám módosító. Ne feledkezz meg róla, hogy a számítógépek elrejtethetnek ugyan adatokat, de hazudni soha nem fognak – ezáltal egy olyan dekásnak, aki a kaland során összegyűjtött információk alapján, megfontoltan kérdezzet, sokkal nagyobb esélye van a sikerre, mint annak, aki csak vaktában lövöldöz.

Ha a rendszer/hálózat nem rendelkezik a dekás által kéréselt információval, a karakter ezt már 3 siker után kiderítheti.

Ráadásul könnyen megtörténhet, hogy a kikérdezés befejezése után a dekás mindössze egy hivatkozást kap, amely egy másik rendszerben található fájlra utal. Ilyenkor nem ritka, hogy a karakternek számos rendszeren és hivatkozáson kell átrágnia magát, mire eléri a keresett adatokat (lásd *Megosztott adatbázisok*, 205. oldal).

A következő műveletek számítnak kikérdezéses műveletnek: Elérési csomópont megtalálása, Fájl megtalálása, Periféria megtalálása.

Hálókaszás a Matrixban öröklik, miközben társai egy céges létesítménybe próbálnak behatolni. A rádión keresztül hallja, hogy a többiek csapdába estek egy szobában, melyet kezd elárasztani a kábító gáz. Ha nem cselekszik azonnal, a cimboráiból pokolkutya-eledel lesz.

A gázrendszer leállításához Kaszásnak először meg kell találnia a perifériát irányító alrendszert – ez pedig egy kikérdezéses művelet. Gyorsan végrehajt egy Periféria megtalálása műveletet, a játékmester pedig 1-gyel csökkenti a próba célszámát, mert a dekás pontosan tudja, melyik épületben található a keresett periféria, és ismeri a működési elvét. Mindössze egy sikert ér el, de legalább nyomon van. Társai kezdenek kidőlni a sorból, ezért gyorsan végrehajt még egy Periféria megtalálása műveletet. Ezúttal 4 tiszta sikert dob, és végre megtalálja a perifériát. Kaszás (és cimborái) balszerencséjére azonban nincs ideje lekapcsolni a gázáramoltató rendszert, mert tevékenységével felriasztott néhány JG-t...

FOLYAMATOS MŰVELETEK

Bizonyos műveletek abban a pillanatban véget is érnek, ahogy a dekás sikeres rendszerpróbát dob. Mások viszont – mint például a fel- vagy letöltés – hosszabb időt vesznek igénybe. Ezeknél a folyamatos műveleteknél a dekás elindítja a műveletet, amely azután már magától halad a maga útján, nem kell több figyelmet szentelni neki.

A folyamatos műveletekhez szükséges időt másodpercekben mérjük, az adott műveletre vonatkozó szabályok figyelem-



bevételeivel. Ha a művelet más eseményekkel is kapcsolatba kerül, a játékmesternek kell megállapítania, hogy pontosan a harci forduló melyik pontján fog befejeződni.

A másodpercek harci fordulóra váltásához oszd el 3-mal a másodpercek számát (felfelé kerekítve).

John éppen egy segédprogram feltöltésével van elfoglalva – a művelet 6 másodpercet vesz igénybe. Ez 2 harci fordulót jelent, tehát ha John a 3. harci forduló elején kezdte a feltöltést, akkor az 5. elején tudja majd használni azt. Ha a feltöltés 7 másodpercet venne igénybe, az átszámolva 2 fordulót plusz 1 másodpercet jelentene, azaz John csak az 5. harci forduló második vagy harmadik (a játékmester döntése szerint) kezdeményezési körében kezdhetné el használni.

A következő műveletek számítanak folyamatos műveletnek: Adat letöltése, Másodpéldány betöltése, Adat feltöltése.

ELLENŐRZÖTT MŰVELETEK

Az ellenőrzött műveletek az elindításuk után is komoly odafigyelést igényelnek. Miután a dekás rendszerpróbát dob a művelet megkezdéséhez, minden kezdeményezési körben el kell költenie egy szabad tevékenységet az ellenőrzésre. Ha csak egyszer is elmulasztja, a művelet félbeszakad, újraindításához ismételt rendszerpróba szükségeltetik.

Bizonyos esetekben egy ellenőrzött művelet félbeszakadása megfordíthatatlan folyamatokat indíthat el a valós világban. Vegyünk egy példát: a dekás egy Periféria szerkesztése művelettel próbálkozik, hogy az örök a biztonsági kamerákon keresztül ne vegyék észre a létesítmény belsejébe behatoló árnyvadászokat. Amennyiben a dekás hagyja, hogy a művelet félbeszakadjon, az örök azonnal felfigyelnek a behatolókra és megnehezíthetik a vadászok dolgát – vagy még kellemetlenebb dolgok is történhetnek.

A következő műveletek számítanak ellenőrzött műveletnek: Periféria irányítása, Periféria szerkesztése, Hívás lebonyolítása, Periféria ellenőrzése, Hívás lehallgatása.

A MŰVELETEK ISMERTETÉSE

A következő oldalakon részletes információkat olvashatsz az ismert rendszerműveletekről. A játékmester a dekás karakter tevékenységétől függően bármikor kitalálhat és beilleszthet új rendszerműveleteket.

Rendszer elemzése

Próba: Ellenőrzés

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Összetett

A Rendszer elemzése művelet lehetővé teszi a dekás számára, hogy megállapítsa az adott rendszer szintjét. A rendszerpróba során elért minden tiszta siker után a dekás kiválaszthat egyet a következő információk közül, melyekre a játékmester fog válaszolni:

- A rendszer biztonsági szintje (kód és érték)
- A rendszer öt alrendszere közül valamelyiknek a szintje

Hét vagy több siker esetén a dekás minden elérhető információt megszerez a rendszerről. A dekásnak a Rendszer elemzése művelet végrehajtásához a rendszerben kell tartózkodnia – a hálózathoz nem tud beleskelődni.

JG elemzése

Próba: Ellenőrzés

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Szabad

A JG elemzése művelettel a dekás képes megállapítani bármely felderített JG típusát (egy JG megtalálás művelet, vagy a JG támadása után). Ha a JG elemzése művelet sikerrel jár, a dekás megtudja a JG program típusát és szintjét, valamint az egyéb kiegészítő információkat.

Ikon elemzése

Próba: Ellenőrzés

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Szabad

Az Ikon elemzése művelet megvizsgálja a célpont ikont, és általános típus szerint azonosítja: JG, perszóna, alkalmazás stb. A dekás az Érzékelés szintjével, valamint az éppen futó elemző segédprogram szintjével csökkentheti az Ellenőrzés próba célszámát. Azonban a célszám így sem csökkenhet 2 alá, akármennyi is legyen a dekás Érzékelés tulajdonságának és a segédprogram szintjének összege.

Biztonság elemzése

Próba: Ellenőrzés

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Egyszerű

A Biztonság elemzése művelet elárulja a dekásnak a rendszer jelenlegi biztonsági szintjét, a dekás biztonsági küszöbét (beleértve azokat a pontokat is, amelyeket a Biztonság elemzése művelet indításakor gyűjtött be), valamint a rendszer riadóállapotát.

Alrendszer elemzése

Próba: A megcélzott alrendszer

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Összetett

Az Alrendszer elemzése művelet mindent szokatlan dolgot azonosít az érintett alrendszerben. Felfedezi a kódoló JG, valamint az egyéb védelmek és trükkök jelenlétét.

Periféria irányítása

Próba: Periféria

Segédprogram: Megtévesztő

Tevékenység: Összetett

A Periféria irányítása művelet lehetővé teszi a dekás számára, hogy átvegye az irányítást a rendszer Periféria alrendszere által kontrollált távirányítású berendezések felett. Ezek lehetnek egyszerű automata biztonsági ajtók, felvonók, vagy akár droidmunkásokkal üzemelő automatizált gyárak.

Ha a dekás egy Periféria alrendszer által irányított gyártó vagy tudományos folyamat felett óhajtja átvenni az irányítást, akkor a rendszerpróbát a Számítógép szakértelme és a kapcsolódó É/J vagy Háttér szakértelme átlagával kell dobnia. Ha például egy automatizált orvosi labor a célpont, akkor a próbát a Számítógép és a Biotechnika szakértelme, Számítógép és Orvostudomány szakértelme, vagy a Számítógép és más, az előzőekkel rokon szakértelme átlagával kell dobni. A játékmesternek itt szigorúnak kell lennie a megfelelő szakértelmeket illetően, különösen, ha a dekás olyan dologgal kísérletezik, amely valami nagyon különös szakértelme specializációt követel meg.

A Periféria irányítása ellenőrzött műveletnek minősül.

Elérés dekódolása**Próba:** Elérés**Segédprogram:** Dekódoló**Tevékenység:** Egyszerű

Az Elérés dekódolása művelettel semlegesíteni lehet a rendszer bejáratát őrző kódoló JG-t. Ha a RECS-et ilyen JG őrzi, a Belépés a rendszerbe művelet előtt mindig végre kell hajtani egy Elérés dekódolását.

Fájl dekódolása**Próba:** Fájlok**Segédprogram:** Dekódoló**Tevékenység:** Egyszerű

A Fájl dekódolása művelettel semlegesíteni lehet egy fájl őrző kódoló JG-t. A dekásnak mindig végre kell hajtania egy sikeres Fájl dekódolása műveletet, a JG által őrzött fájl, mielőtt bármi mást kezdhetne vele. A fájl csak akkor lehet letölteni, ha már dekódolva van.

Periféria dekódolása**Próba:** Periféria**Segédprogram:** Dekódoló**Tevékenység:** Egyszerű

Az Elérés dekódolása művelettel semlegesíteni lehet egy Periféria alrendszer kódoló JG-it. A dekás addig nem dobhat Periféria próbát egy kódolt alrendszer ellen, amíg végre nem hajt egy sikeres Periféria dekódolása műveletet.

Adat letöltése**Próba:** Fájlok**Segédprogram:** Írás/Olvadás**Tevékenység:** Egyszerű

Az Adat letöltése művelet a rendszerből a dekás kiberdekkjére másol egy fájl. Az adatok a dekk I/O sebességével mozognak, és letölthetők az aktív memóriába, a tároló memóriába vagy egy off-line tárolóegységre.

Az Adat letöltése folyamatos műveletnek számít, amely az adatátvitel befejeztéig, a dekás kiszállásáig vagy kilökődéséig, vagy a letöltés félbeszakításáig tart. Ha a művelet a letöltés vége előtt megszakad, a dekken csak egy teljesen használhatatlan fájltrödék marad.

Azonban ha a fájl a kaland szempontjából különösen fontos adatokat tartalmaz, a játékmester dönthet úgy, hogy a félig letöltött fájl sérült, mégis olvasható adatokat tartalmazzon. A sérült fájl rekonstrukciójához szükséges időtartamot a következőképpen kell kiszámítani:

(A fájl teljes mérete Mp-ben, osztva a letöltött adat nagyságával Mp-ben) $\times 2$.

A végeredmény a helyreállítással töltött napok száma. Ha a sérült fájl sikerült rendbe hozni, a játékmester elosztja a letöltött darab méretét a fájl teljes méretével, és ez alapján eldönti, az adatállomány tartalmazza-e a szükséges információkat.

Ha például egy dekás 10 Mp-t átmásol egy 100 Mp-s fájlból, akkor a rekonstrukció alapideje $(100 \div 10) \times 2$, vagyis 20 nap lesz. $10 \div 100 = 0,1$, tehát 10 százalékos esélye lesz annak, hogy megvannak a keresett adatok.

Fájl szerkesztése**Próba:** Fájlok**Segédprogram:** Író/Olvadó**Tevékenység:** Egyszerű

A Fájl szerkesztése művelettel a dekás készíthet, megváltoztathat vagy törölhet adatfájlokat. A kisebb változtatások (körülbelül egy sornyi, vagy annak megfelelő mértékű) a rendszeren belül, az utasítás kiadásával együtt elvégezhetők, de a nagyobb méretű változtatáshoz a dekásnak elő kell készítenie az anyagot, feltölteni, és utána végrehajtani a Fájl szerkesztése műveletet, amellyel beilleszti azt a fájlba. Bármilyen méretű feltöltött információ egyetlen Fájl szerkesztése művelettel a helyére illeszthető.

Új fájlok készítéséhez sikeres rendszerpróba szükséges. Mivel ezek a fájlok hamis azonosítóval rendelkeznek, az operációs rendszer felfedezheti a szabálytalanságot.

A dekások a műveletet a rendszeren belüli másolásra is használhatják, így átmásolhatják az adatokat egy különösen jól védett adattárból egy kevésbé biztonságosba, hogy később visszajöjjenek érte. Ilyenkor a dekásnak két rendszerpróbát kell dobnia. Az első a szokásos Fájlok próba, a második pedig az ellen az alrendszer ellen irányul, amelyekben el kívánja rejteni a másolt fájl.

Miután megváltoztatta, beillesztette vagy törölte a fájl, a dekás Ellenőrzés próbát dobhat az író/olvasó segédprogramja által csökkentett célszám ellen, hogy hitelesítse a fájl azonosítóját. Jegyezd fel a sikerek számát. Ha a próba sikertelen, a dekásnak Alcázás (Fájlok) próbát kell dobnia. A sikerek száma mutatja meg, hány óra múlva ismeri fel a rendszer a hamis fájl, és tesz jelentést a rendszergazdának.

A dekás azt is megvizsgálhatja, hogy a célpont fájljal valaki más is próbálkozott-e. Ha a fájl egy olyan illetéktelen dekás változtatta meg, aki az azonosító hitelesítésekor elrontotta az Ellenőrzés próbát, akkor egy egyszerű Fájlok próba elegendő a változtatás felfedezéséhez. Ha viszont a fájl azonosítóját hitelesítették, akkor a Fájlok próba során több sikert kell elérnie, mint amennyit a másik dekás ért el az Ellenőrzés próbáján.

Ne feledkezz el róla, hogy ahányszor a dekás töröl egy fájl a rendszerben, a játékmesternek meg kell fontolnia a műveletnek a kalandra gyakorolt hatását, és el kell döntenie, léteznek-e a fájlak valahol biztonsági másolatai.

Periféria szerkesztése**Próba:** Periféria**Segédprogram:** Megtévesztő**Tevékenység:** Összetett

Ez a művelet lehetővé teszi a dekás számára, hogy a rendszer Perifériák alrendszere által kontrollált távirányítású eszközöknek küldött, vagy az onnan beérkező adatokat módosítsa. A dekás például egy sikeres Periféria szerkesztése művelettel megváltoztathatja egy számítógép irányította biztonsági rendszer videojeleit vagy érzékelőinek jelentését, esetleg egy konzolnak vagy szimulátornak küldött kimenő jeleket.

A Periféria szerkesztése ellenőrzött műveletnek számít.

Szabályos kilépés**Próba:** Elérés**Segédprogram:** Surranó**Tevékenység:** Összetett

A Szabályos kilépés művelettel a dekás kicsatlakozhat a rendszerből és a HTH-ból anélkül, hogy el kellene viselnie a kilökődési sokk káros hatásait.

Ezenkívül a sikeres Szabályos kilépés művelet törli a dekás tevékenységének minden nyomát a rendszer memóriájából és biztonsági rendszeréből. Egy esetlegesen jelen lévő nyomkövető segédprogram a szintjével növeli a Szabályos kilépés művelet célszámát (lásd *Nyomkövető*, 220. oldal).

Elérési csomópont megtalálása

Próba: Index

Segédprogram: Kereső

Tevékenység: Összetett

Az Elérési csomópont megtalálása egy Hatodik Világ-stílusú telefonkönyv segédlet. Segítségével a dekás megtalálhatja annak a HTH-nak a kódját, melyen keresztül bejuthat a célpont hálózatba, ezenkívül megkapja a szokványos telekomhívások kommunikációs kódjait is (kommkód).

A rendszerpróba célszámát a dekás kítűzött célja szerint módosítsd. Ha például mindössze egy cég vagy személy nevét ismeri – „egy Mitsuhama rendszert keresek” –, 1-gyel növelj meg a célszámot. Ha valamivel szűkebb célt határoz meg – „egy Mitsuhama közönségszolgálati rendszert keresek” –, akkor nem jár módosító. Amennyiben konkrét célja van – „a Mitsuhama közönségszolgálati rendszerét keresem, amely a Bellevue-i irodában, az 5209-es HTH számon található” –, 1 módosító adódik a célszámhoz.

Ha a dekás megtalálta a keresett HTH kódot, a jövőben már nem lesz szüksége az elérési csomópont végrehajtása műveletre az újbóli belépéshez – kivéve persze akkor, ha a tulajdonos megváltoztatja a címét.

Az Elérési csomópont megtalálása kikérdezéses műveletnek számít.

Dekás megtalálása

Próba: Index

Segédprogram: Letapogató

Tevékenység: Összetett

A Dekás megtalálása művelet két lépésből áll. A kereső dekás először egy szokványos rendszerpróbát dob, majd egy nyílt Érzékelés próbát. Ezáltal minden olyan dekást megtalál, akiknek az Álcázás tulajdonsága nem nagyobb az Érzékelés próba végeredményénél. Ezenkívül arról is tudomást szerez, ha kicsatlakoznak vagy elhagyják a rendszert. Ha a célpont dekás álcázó segédprogramot futtat, akkor annak szintje hozzáadódik az Álcázás tulajdonságához.

A felderített dekások manőverezéssel (lásd *Harci manőverek*, 224. oldal) megszakíthatják a kontaktust.

A szövetséges dekások automatikusan tudathatják egymással jelenlétüket, ha akarják.

Fájl megtalálása

Próba: Index

Segédprogram: Kereső

Tevékenység: Összetett

A Fájl megtalálása olyan kikérdezéses művelet, melynek segítségével egy bizonyos fájl helyét lehet felderíteni. A művelet használatához a dekásnak legalább valami körülbelüli elképzelése kell, hogy legyen a keresett fájlról – az „értékes adat” itt nem elég.

Ha a művelet sikerrel jár, a dekás megtudja a fájl helyét a rendszeren belül.

JG megtalálása

Próba: Index

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Összetett

A JG megtalálása művelet ugyanazon szabályok szerint zajlik, mint a Dekás megtalálása. Azonban ha a rendszerpróbája sikerül, a dekás automatikusan lokalizálja a JG programo(ka)t – nincs szükség további Érzékelés próbára. A JG-k egészen addig felderítettek maradnak, amíg manőverezéssel ki nem térnek a felfedezés elől.

Periféria megtalálása

Próba: Index

Segédprogram: Elemző

Tevékenység: Összetett

A Periféria megtalálása művelet ugyanazon szabályokat követi, mint a Fájl megtalálása (lásd *Fájl megtalálása*). Segítségével meg lehet határozni a rendszer által kontrollált távirányítású eszközök pontos rendszercímét. Általános kérésnek számít a „találj meg minden biztonsági kamerát, melyet ez a számítógép irányít”, nagyon leszűkítettnek pedig a „találd meg a kamerát, amely a harmadik emelt keleti lépcsőházának ajtaját figyeli”.

A legtöbb rendszerben azonban jóval kevesebb periféria, mint fájl található, ezért a dekásnak a rendszerpróbája során elegendő mindössze 3 sikert elérnie, hogy lokalizálja a keresett perifériát. Miután megtalálta a periféria csomópontját, a dekás hozzáfoghat az egyéb műveletekhez (pl. Periféria szerkesztése).

A Periféria megtalálása kikérdezéses műveletnek számít.

Belépés a rendszerbe

Próba: Elérés

Segédprogram: Surranó

Tevékenység: Összetett

A Belépés a rendszerbe művelet mindössze egy rendszerpróbából áll. Rendeld hozzá a célszámhoz a megfelelő módosítókat, és ne feledd el a rendszer által elért sikerek számával megnövelni a dekás biztonsági küszöbét.

A dekásnak nincs tudomása a rendszer Elérés szintjéről egészen addig, amíg meg nem próbálkozik a belépéssel – ezután viszont már nyilvánvalóvá válik számára.

Amint a dekásnak sikerült a rendszerpróba, a számítógép virtuális terepe láthatóvá válik számára. Ha a dekás egy munkállomáson keresztül kapcsolódott be, ikonja az I/O port Mátrixbeli megfelelőjénél fog megjelenni. Természetesen a Mátrixban ma már egyre gyakrabban fordulnak elő formázott rendszerek, ezért a látvány valami sokkal egyedibb is lehet.

Ha a dekás egy távirányítású berendezésen keresztül éri el a rendszert, akkor az ikon a periféria kontrollerénél jelenik meg, konzolon keresztül pedig egyenesen a CPU csomópont szívébe kerül. Ezek a virtuális lokációk nem befolyásolják a dekás próbáit, de iránymutóként szolgálhatnak a helyszín leírásakor.

Ha bejutott a rendszerbe, a dekás hozzáfoghat a feladatához szükséges műveletek végrehajtásához – elemezheti a rendszert és védelmét, megbítykölheti a fájlokat stb.

Belépés a HTH-ba

Próba: Elérés

Segédprogram: Surranó

Tevékenység: Összetett

A Belépés a HTH-ba művelet mindössze egy rendszerpróbából áll, melynek célszáma a HTH Elérés szintje. Ne feledd el



megnövelni a dekás biztonsági küszöbét a hálózat által elért sike-
rekkel. Ha a próba nem sikerül, a dekás nem tud belépni a HTH-
ba. Próbálkozhat újból, de biztonsági küszöbe egy ideig még
megmarad (a nyilvános HTH-k általában 1D3 x 5 percig „emlé-
keznek” az illegális behatolási kísérletekre). A dekás a következő
kísérlet előtt megváltoztathatja a becsatlakozási pontot – ez
esetben a hálózat újból fogja számolni a biztonsági küszöböt.

Ha a dekás megnyeri az ellenpróbát, ikonja megjelenik a
HTH virtuális terepén. A HTH-ból a dekás átléphet az azt Irányí-
tó RTH-ra, a HTH-hoz csatlakozó MHTH-ra (amennyiben is-
meri a címét), vagy bármelyik, a HTH-hoz kapcsolódó rend-
szerbe (ha ismeri a rendszercímét).

Belépés az RTH-ba

Próba: Elérés

Segédprogram: Surranó

Tevékenység: Összetett

Ha a dekás bejutott a HTH-ba, onnan továbbléphet az Irányí-
tó RTH-ba, ha sikeres Belépés az RTH-ba műveletet hajt végre.
Ezt a műveletet kötelező elvégeznie, ha ugyanahhoz az RTH-hoz
tartozó másik HTH-ba, vagy egy másik RTH-ba szeretne jutni.

A dekásnak rendszerpróbát kell dobnia az RTG Elérés szint-
je ellen. Ne feledkezz meg róla, hogy a HTH rendszer szintje-
iben történt „helyi” változások (lásd 202. oldal) nem hatnak az
RTH-ra, de a játékmester természetesen hozzárendelhet időle-
ges változtatásokat az RTH szintjeihez is.

Az RTH átveszi az általa kontrollált HTH-k biztonsági küszö-
beit.

Ha a dekás bejutott az RTH-ba, a HTH-kba való belépéshez
végrehajthat egy Belépés a HTH-ba műveletet, illetve egy Belé-
pés az RTH-ba műveletet, ha a világ valamelyik másik RTH-jába
szeretne jutni.

Hívás lebonyolítása

Próba: Fájlok

Segédprogram: Kommunikációs

Tevékenység: Összetett

Az RTH-ban tartózkodó dekás ezzel a művelettel az RTH ál-
tal kontrollált bármelyik HTH kommkódjára lebonyolíthat hí-
vást. A művelet azonban nem csak az ingyen telefonálásra
használatos. A dekás például kezdeményezhet egy hívást,
azután egy másik RTH-ban újabb hívást lebonyolítva összekap-
csolhatja a kettőt. Ezzel a módszerrel több RTH-t is érintve biz-
tonságos konferenciavonalat építhet ki. Minden hívás bekap-
csolása a hálózatba külön rendszerpróbát igényel.

A dekások nem ritkán kapnak hasonló megbízásokat az RTH-
k közötti konferenciahálózat létrehozására. Ilyenkor megkapják a
belépési kódokat az RTH-k felügyelőitől, melyek segítségével leg-
álisan tevékenykedhetnek. Ezeket a szerződéseket természetesen
az esetek nagy többségében céges dekások kapják.

A Hívás lehallgatása művelettel ezt a fajta hívást nem lehet le-
nyomozni, de egy másik dekás egy nyomkövető segédprogram
használatával megpróbálhatja bemérni a beszélgetésben résztve-
vő személyek kommkódját (lásd *Hívás lehallgatása*, 219. oldal).

Ezenkívül a dekás képes rátalálni bármilyen lehallgató vagy
nyomkövető eljárásra a kommunikációs vonal mentén, ha meg-
nyeri a kettős próbát saját Érzékelés tulajdonsága és a lehallga-
tó berendezés szintje között.

Egy résztvevő kizárása a vonalból sikeres Fájlok próbát igé-
nyel, akárcsak belépni egy lehallgatott beszélgetésbe.

A dekások gyakran ilyen munkákkal jutnak egy kis mellékjö-
vedelemhez. A szolgáltatás ára 100 nujen/perc személyenként.

A Hívás lebonyolítása ellenőrzött műveletnek számít.

Periféria ellenőrzése

Próba: Periféria

Segédprogram: Megtévesztő

Tevékenység: Egyszerű

A művelet lehetővé teszi a dekás számára, hogy beleolvasson
egy távirányítású eszköz által küldött adatokba. Figyelheti a
hangfelvevők jeleit, a biztonsági kamerák képeit, a rendszerhez
kapcsolt számítógépes bioérzékelők jelentéseit stb. Amíg ezt a
műveletet folytatja, az adott berendezés minden adatához
hozzáfér.

A Periféria ellenőrzése ellenőrzött műveletnek minősül.

Semleges művelet

Próba: Ellenőrzés

Segédprogram: Surranó

Tevékenység: Összetett

A játékmester előírhatja a dekás számára egy vagy több
Semleges művelet végrehajtását, ha az csak tétlenül várakozik
valamire a rendszerben – legyen az egy Mátrixbeli esemény,
egy éppen zajló művelet befejezése vagy bármi más, amihez
rendszerpróba dobása nélkül kell eltölteni az időt. Semleges
műveletet hajtathat végre a karakterrel akkor is, ha tevékenyke-
dik ugyan valamit, de a tevékenység nem követel meg rend-
szerpróbát (például egy Periféria szerkesztése művelet fenntar-
tása). Ha úgy látja jónak, a játékmester ezeket a műveleteket
titokban, a játékos helyett is végrehajthatja.

Az ellenpróbához használd a rendszer alap biztonsági érté-
két, ha a dekás kevesebb, mint 10 másodperce inaktív. Ha ez az
időtartam 10 másodpercnél több, de 1 percnél kevesebb, mó-
dosítsd +1-gyel a biztonsági értéket. Ha az időtartam 1 percnél
több, de 1 óránál kevesebb, a módosító +2, ha pedig 1 és 12
óra közé esik, +4; a biztonsági értékhez minden újabb 12 óra
után +1 adódik. A játékmester meghatározhat egy felső korlátot
az inaktív időszaknak, attól függően, hogy a dekás mikor alszik
el az analomtól.

Selenának a fájl letöltése 12 másodpercig fog tartani.

*Ez idő alatt semmi mást nem szándékozik tenni, csak vára-
kozik. A játékmester ezt Semleges műveletnek veszi, és az
időtartam miatt 1-gyel megnöveli a rendszer biztonsági ér-
tékét.*

A következő vadászat folyamán Selená arra vár, hogy
csapata átjusson egy bezárt ajtón (undorítóak ezek a ma-
nuális nyílászárók, nem?). A játékmester úgy határoz, a zár
kinyitása 7 percig fog tartani. Ezalatt végrehajt egy titkos
Semleges műveletet Selenának, és az időtartam miatt 2-
vel növeli a rendszer biztonsági értékét az ellenpróbához. A
próba során annyi siker születik, hogy a dekás biztonsági
küszöbe jóval túllépi a következő határértéket, miáltal egy
igen csúnya JG lép működésbe. A játékmester a várakozási
periódus harmadik percére teszi a JG megjelenését.

Ha a biztonsági próba annyira megemeli a dekás biztonsági
küszöbét, hogy a rendszer elindít valamilyen ellenintézkedést, a
játékmester tetszés szerint választhatja meg annak időpontját a
várakozási időn belül.

Másodpéldány betöltése**Próba:** Nincs**Segédprogram:** Nincs**Tevékenység:** Egyszerű

A Másodpéldány betöltése művelettel a dekás új segédprogramot tölthet a dekk aktív memóriájába, majd onnan feltöltheti az on-line ikonba.

A segédprogram betöltése az aktív memóriába egy egyszerű tevékenység – a dekás egyszerűen közli a dekkal, hogy mit tegyen. Ha a dekeknek nincs elegendő aktív memóriája, akkor először egy szabad tevékenységgel el kell távolítania onnan egy másik segédprogramot. Ezek a tevékenységek semmiféle próbát nem igényelnek.

Amint a segédprogram bekerült az aktív memóriába, a dekk azonnal elkezd feltölteni az ikonba (lásd *Folyamatos műveletek*, 214. oldal).

Hívás lehallgatása**Próba:** Speciális**Segédprogram:** Kommunikációs**Tevékenység:** Összetett

A művelet segítségével a dekás lokalizálni tudja egy HTH aktív kommunikációs kódjait, valamint lekövetheti és lehallgathatja a telekomhívásokat. Az ellenőrzött művelet során a dekás minden próbájához a kommunikációs segédprogramja szintjét használja.

Egy HTH aktív kommkódjainak felderítéséhez a dekásnak az adott HTH-t működtető RTH-ban kell tartózkodnia. Első lépésben egy Index próbával meg kell állapítania, hogy a HTH aktív kommkódjai küldenek vagy fogadnak-e egyáltalán jeleket. Ha a dekás egy bizonyos kommkódra kíváncsi, akkor az azt működtető RTH-ban kell lennie, és az Index próba célszáma 2-vel csökken. Amennyiben a dekás talál használatban lévő kommkódot, egy Ellenőrzés próbával lenyomozhatja a hívás kiindulópontját és célállomását. Ha egy több résztvevős konferenciabeszélgetésről van szó, akkor minden tiszta siker után egy résztvevő kommkódját fogja megtudni.

Ha az összeköttetést egy másik dekás létesített Hívás lebonyolítása művelettel, akkor az Ellenőrzés próba a beszélgetést felügyelő dekást fogja lokalizálni. A hívást lenyomozni próbáló dekásnak be kell szállnia abba az RTH-ba, ahol a másik dekás tartózkodik, és rá kell eresztenie egy nyomkövető segédprogramot. Megjegyeznénk, hogy a nyomkövető program ilyen alkalmazása támadásnak minősül, ezért jelenléted azonnal nyilvánvaló lesz a másik dekás számára. A nyomkövető segédprogram a beszélgetés minden résztvevőjének kommkódját felderíti.

Ha a dekás le akarja hallgatni a beszélgetést és rögzíteni dekkje tároló memóriájában, akkor sikeres Fájlok próbát kell tennie. A felvétel percenként 1 Mp helyet foglal el.

Ha a kommunikációs kapcsolatot kódolták, akkor a dekásnak dekódolnia kell azt. Ehhez kettős próba szükséges, melynek során Számítógép szakértelmét méri össze a kommunikációs vonalra csatlakoztatott kódoló berendezés szintjével. A dekódoló segédprogram csökkenti a dekás célszámát a próba során. A telefonok és kódoló eszközök száma nem befolyásolja a próba célszámát. Ha az első dekódolás próba sikertelen, a dekás ismét próbálkozhat, de minden újabb kísérlet összeadódó +2 célszám módosítót kap. A dekódolási próbák nem befolyásolják a dekás biztonsági küszöbét a RTH-ban.

Ha a vonalban résztvevő állomások bármelyike rendelkezik adatcsatorna vizsgálóval, a dekás könnyen lebukhat – még akkor is, ha az RTH-ban nem váltott ki riadót. Az adatcsatorna vizsgálók (291. oldal) szintje 1-10-ig terjedhet. Amikor a dekás létrehozta a kapcsolatot, kettős próbában kell összemérnie Számítógép szakértelmét az érzékelő szintjével. A kommunikációs segédprogram csökkenti a dekás célszámát. A dekás győzelme azt jeleníti, hogy sikerült szinkronizálnia a tevékenysége következtében fellépő jelingadozást, és ezáltal becsapta az érzékelőt. Ha a vonalat több adatcsatorna vizsgáló is figyeli, a próba során a legmagasabb szintűt kell figyelembe venni. Ebben az esetben a dekásnak minden érzékelő után egy sikert kell elérnie, különben valamelyik berendezés felfedezi a jelenlétét (véltetőleg a drágábbak közül az egyik). Akár sikerrel jár ez a próba, akár nem, a dekás biztonsági küszöbét nem befolyásolja.

Ha a dekásnak sikerül rácsatlakoznia a vonalra és dekódolni a jeleket, tetszés szerint figyelheti vagy rögzítheti a beszélgetést. Amikor a társalgásnak vége szakad, rajta tud maradni bármelyik kommkódon, és figyelheti, nem kezdeményeznek-e róla újabb hívást. Ilyen esetben nem kell ismételt Index próbát dobni annak megállapításához, hogy mikor válik a vonal aktívvá, valamint nem szükséges bajlódni az újbóli rácsatlakozással, dekódolással és az adatcsatorna vizsgáló megbolondításával sem.

Ha akarja, a dekás felfedheti magát, és beléphet a figyelt kommunikációs vonalba, vagy kikapcsolhat másokat a beszélgetésből egy sikeres Hívás lebonyolítása művelettel (a kommunikációs segédprogram által módosított Fájlok próba).

A Hívás lehallgatása ellenőrzött műveletnek számít.

Adat feltöltése**Próba:** Fájlok**Segédprogram:** Író/Olvásó**Tevékenység:** Egyszerű

A művelettel a dekás adatokat másolhat a kiberdekkjéről a Mátrixba. Ezek az adatok közvetlenül a dekk tároló memóriájából töltődnek, tehát nem érintik az aktív memóriát.

Ha a dekás új fájlt hoz létre a rendszerben, a fájl írása automatikusan történik. Ha viszont egy már létező fájlt kíván módosítani – például hogy hamis adatokkal bővítsen ki egy adatbázist –, akkor a feltöltés befejezte után még egy sikeres Fájl szerkesztése műveletet is végre kell hajtania.

Az Adat feltöltése művelet nem használható segédprogramok feltöltésére, erre való a Másodpéldány betöltése művelet.

Az Adat feltöltése folyamatos műveletnek számít.

SEGÉDPROGRAMOK

Elméletileg egy tökéletes, isteni képességekkel bíró dekás pusztán szakértelmű és perszonája által is képes lenne uralni a Mátrixot. A szerényebb adottságokkal rendelkező szörfösöknek azonban segédprogramokra van szükségük, hogy kiegészítsék hiányos ismereteiket. A segédprogramoknak négy fajtája létezik: műveleti, speciális, harci és védekező. A műveleti segédprogramok a dekás rendszerpróbáinál használatosak. Akkor válnak különösen hasznossá, amikor valamilyen rendszerműveletet kell végrehajtani – nem véletlenül hívják őket *műveleti segédprogramoknak*. A speciális segédprogramok a Mátrixban végrehajtott különleges feladatok elvégzésénél alkalmazhatók. A harci segédprogramokkal lehet megsebezni más dekásokat, JG-eket stb. A védekező segédprogramokat arra tervezték, hogy



csökkentsék vagy semlegesítsék a kiberharc közben szerzett sérüléseket.

A segédprogramok részletes leírásának elején feltüntetett szorzó a program méretének meghatározására szolgál (lásd Programok mérete táblázat, 223. oldal). Mindenhol felsoroltuk azokat a rendszerműveleteket, melyek során az adott program felhasználható (lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal).

A segédprogramok kétféle formátumban fordulnak elő: léteznek az eredeti forráskód, és vannak a másolatok. A dekásnak a program módosításához vagy frissítéséhez rendelkeznie kell a forráskóddal. (lásd *Forráskód és célkód*, 295. oldal).

Hacsak külön szabály nem vonatkozik rá, a segédprogramok mindegyike kizárólag akkor működik, ha előtte betöltötték az aktív memóriába.

MŰVELETI SEGÉDPROGRAMOK

A műveleti segédprogramok a rendszerműveletek végrehajtását könnyítik meg a dekás számára, hasonlóképpen ahhoz, ahogy a fegyverkapcsolat növeli a szamuráj fegyverének hatékonyságát, vagy ahogy a bőrpáncélzat növeli a páncéldzsekije által nyújtott védelmet. A műveleti segédprogramok a szintjükkel csökkentik a dekás rendszerpróbáinak célszámát (lásd *Rendszerpróbák*, 209. oldal). A dekások segédprogramok nélkül is végrehajthatnak rendszerműveleteket (lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal) – a megfelelő program hiánya nem teszi lehetetlenné, csak nagyon megnehezíti a feladat elvégzését.

Elemző

Szorzó: 3

Rendszerműveletek: Elemzés (Rendszer, JG, Ikon, Biztonság, Alrendszer), JG megtalálása

Az elemző segédprogram azon rendszerpróbák célszámát csökkenti, melyek a JG-k, programok vagy egyéb, a rendszer által kontrollált események vagy erőforrások megtalálását célozzák.

Kereső

Szorzó: 1

Rendszerműveletek: Elérési csomópont megtalálása, Fájl megtalálása, Periféria megtalálása

A kereső segédprogram az Index próbák célszámát csökkenti specifikus adatok vagy rendszercímek keresésénél. Az elemző és letapogató segédprogramoktól eltérően, melyek a Mátrix-aktivitást vizsgálják, ez a program a valós világból származó információkra és összefüggésekre támaszkodva dolgozik.

Kommunikációs

Szorzó: 1

Rendszerműveletek: Hívás lebonyolítása, Hívás lehallgatása

A kommunikációs segédprogram minden olyan rendszerpróba célszámát csökkenti, amely a dekás kommunikációs kapcsolatát érinti.

Surranó

Szorzó: 1

Rendszerműveletek: Szabályos kilépés, Belépés a (HTH-ba, RTH-ba vagy rendszerbe)

Hacsak a szabályok másként nem rendelkeznek, a surranó program az Elérés próbák célszámát csökkenti.

Dekódoló

Szorzó: 1

Rendszerműveletek: Elérés dekódolása, Fájl dekódolása, Periféria dekódolása

A dekódoló segédprogram minden olyan rendszerpróba célszámát csökkenti, amely a kódoló JG programok hatástalanítására irányul.

Író/Olvasó

Szorzó: 2

Rendszerműveletek: Adat letöltése, Fájl szerkesztése, Adat feltöltése

Az író/olvasó segédprogram a dekás azon rendszerpróbáinak célszámát csökkenti, melyek a fájlok mozgatásához, illetve a Mátrixban tárolt adatok eléréséhez, szerkesztéséhez vagy készítéséhez szükségesek.

Nyomtalanító

Szorzó: 3

Ez a segédprogram a működésbe lépett nyomkövető programok ellen használható. A két dekásnak ellenpróbát kell dobnia. A nyomtalanítót használó karakter Számítógép próbájának célszáma az ellenfél Érzékelés szintje, mínusz a nyomtalanító segédprogram szintje. A másik dekás ugyanakkor PIMP próbát dob a nyomtalanító program szintje, mint célszám ellen. Ha az eltűnni kívánó karakter nyer, a nyomkövető program csődöt mond. A támadónak ismét sikeres támadást kell végrehajtania a karakteren, mielőtt a nyomkövető segédprogramot újból felhasználhatná ellene.

Letapogató

Szorzó: 3

Rendszerműveletek: Dekás megtalálása

A letapogató segédprogram a más dekások megtalálására irányuló rendszerpróbák célszámát csökkenti.

Megtévesztő

Szorzó: 3

Rendszerműveletek: Periféria irányítása, Periféria szerkesztése, Periféria ellenőrzése

A megtévesztő segédprogram a rendszer és alrendszerek irányította perifériákkal kapcsolatos rendszerpróbák célszámát csökkenti.

SPECIÁLIS SEGÉDPROGRAMOK

Ezek a segédprogramok olyan különleges feladatokat látnak el, melyek kívül esnek a műveleti vagy harci segédprogramok hatáskörén.

Álcázó

Szorzó: 3

Az álcázó segédprogram a dekk Álcázás tulajdonságával kombinálva megnöveli a dekk észlelési tényezőjét: (Álcázás + álcázó program) ÷ 2, felfelé kerekítve.

Nyomkövető

Szorzó: 8

Ez a segédprogramot harci programként lehet bevetni ellenséges dekásokkal szemben. A támadó dekás minden sikeres támadása után jegyezd fel a sikerek számát. A célpont dekás-



nak Elkerülés (nyomkövető szintje) próbát kell dobnia. Ha az elkerülés próba során nem születik minimum ugyanannyi siker, a nyomkövető program bemérte a célpont adatnyomát, és elkezd a keresési fázist. Annak megállapításához, hogy hány fordulóra van szüksége a programnak, amíg megtalálja a dekás becsatlakozási pontját, el kell osztani 10-et a támadó tiszta sikereinek számával.

A keresési fázis mérhetősége miatt csak a befejezett harci fordulókat kell számolni. Amennyiben a dekás el tudja pusztítani a segédprogramot az utolsó harci forduló utolsó kezdeményezési köre előtt, a forduló nem számít befejezettnek.

A célpont dekás megpróbálhat kilépni a rendszerből vagy kicsatlakozni, és ezzel megszökni támadója elől, azonban a nyomkövető segédprogram megnehezíti a kilépési műveletek végrehajtását.

A célpont dekás használhat megtévesztő segédprogramot a nyomkövető ellen (lásd *Megtévesztő*, 220. oldal), illetve az is megoldás lehet, ha szétzúzza támadója perszonáját, és így állítja le a futó programot.

HARCI SEGÉDPROGRAMOK

A harci segédprogramok képesek sérülést okozni a dekások ikonjának, a JG-knek, futó programoknak, adatfájloknak – egy szóval szinte mindennek. Bizonyos harci programok, mint például a támadó segédprogramok nem egyebek brutális erejű vírusfélekénél. Mások sokkal kifinomultabbak, ugyanakkor korlátozottabb hatásúak. A most következő ismertetőkben az egyes programok lehetséges célpontjait is közöljük.

Támadó

Szorzó

Enyhe: 2

Közepes: 3

Súlyos: 4

Halálos: 5

Célpont: Perszona, JG

A Támadó rutin, a legkevésbé kifinomult harci segédprogram esetében beprogramozható az okozott sebzés nagysága (Enyhétől Halálosig). A program mintát vesz a célpont ikon parancstovábbító algoritmusából, és megpróbál beépíteni néhány súlyos logikai buktatót az ikon legtöbbet használt kódszegmensébe. A szabályok nyelvére lefordítva ez direkt támadásnak számít, melynek hatását a dekás ikonjának, vagy a JG-nek az állapotjelzőjén jelöljük.

A Támadó program kizárólag az on-line ikonokra hat; a dekás kiberdekkjének és hús-vér testének működését nem befolyásolja. A páncél program csökkenti a támadó program sebzésének nagyságát.

Fekete kalapács

Szorzó: 20

Célpont: Dekás

Öt évvel ezelőtt még csak pletyka volt, négy éve viszont már a Lone Star GridSec elitjeinek leghatékonyabb fegyvere. Rá egy évre a Fekete kalapácsnak keresztelt segédprogram megérkezett az árnyak közé, ma pedig már a leg-

több dekás standard harci programja.

A Fekete kalapács egy fekete JG program, amely nem a dekát, hanem magát a dekást támadja meg. Képes megölni a dekást anélkül, hogy megszakítaná a kapcsolatot a dekk és a Mátrix között, így a dekás becsatlakozási pontja lenyomozható marad. A Fekete kalapács nélkülözi a nagy számítógépes rendszereken futó fekete JG-k brutális kapacitását, de ettől eltekintve a hatása hasonlatos egy halálos fekete JG-hez (lásd *Fekete JG-k*, 230. oldal).

Ünneprontó

Szorzó: 10

Célpont: Dekás

A program a nem halálos fekete JG-k hatását utánozza, kábulás sérülést okozva a dekás fizikai testének. Ettől eltekintve azonban az Ünneprontó semmiben sem különbözik a Fekete kalapáctól.

Lassító

Szorzó: 4

Célpont: JG

A Lassító program lecsökkenti a proaktív JG-k döntéshozási sebességét. Amikor a dekás a lassító programmal megtámad egy JG-t, kettős próbát kell dobni a rendszer biztonsági értéke és a program szintje között. Ha a JG ér el több sikert, nem történik semmi. Ha viszont a lassító program, akkor minden 2 tiszta siker után a JG elveszíti egy tevékenységét. Ha a JG-nek nem marad tevékenysége a fordulóban, leáll – időlegesen cselekvésképtelenné válik.

A JG időleges kikapcsolásának ez a módja megakadályozza a programot, hogy tovább emelje a dekás biztonsági küszöbét. Azonban a JG elfojtása így is 1 pontnyi észlelési tényezőbe kerül (lásd *A JG elfojtása*, 212. oldal). Ha a következő harci forduló elején a JG nincs elfojtva, a játékmester a normál szabályok szerint kezdeményezést dob a jelenlégtárlónak, amely folytatja a megkezdett harcot.

A reaktív JG-k re nem hat a lassító segédprogram.

VÉDELMI SEGÉDPROGRAMOK

A védelmi segédprogramokat arra tervezték, hogy megakadályozzák, csökkentsék vagy semlegesítsék a kiberharc közben kapott sebesüléseket. Akárcsak a harci programok esetében, a leírásban részletezett módon add hozzá, vagy vond ki a program szintjét a célszámból.

Páncél

Szorzó: 3

A program a dekás ikonját ért sérülés energiaszintjét csökkenti saját páncélzat szintjével. Gyilkos JG és támadó segédprogram esetén például a sebzést redukálja, fekete JG-nél viszont csak az ikont ért sérülés energiaszintjét – a dekás fizikai teste attól még megsérül. Egyszerűbben fogalmazva a Páncél program mindig használható az ikon állapotjelzőjén jelölhető sebesülések ellen, de nem védi a dekást és a dekket a járulékos sérülésektől (ez a dekk megerősítés szintjétől függ).

A program 1 pontot veszít a szintjéből minden alkalommal, amikor a dekás sérülést szenved – azaz mindig, amikor nem sikerül teljesen elnyelnie a sebzést. A dekás egy Másodpéldány betöltése művelettel lecserélheti az elhasználdott programot egy frissre.

Elrejtő

Szorzó: 3

Az Elrejtő program a harci manőverek (lásd *Harci manőverek*, 224. oldal) alatti Elkerülés próbák célszámát csökkenti.

Bemérő

Szorzó: 3

A Bemérő program a kettős Érzékelés próba célszámát csökkenti harci manőverek közben (lásd *Harci manőverek*, 224. oldal).

Orvos

Szorzó: 4

Az Orvos program az on-line ikon állapotjelzőjén bejelölt rubrikák számát csökkenti. A program használatához a dekásnak egy összetett tevékenység elköltése mellett a program szintjének megfelelő számú kockával próbát kell dobnia. A célszám az ikon sebesülésének szintjétől függ, amint azt az Orvos program célszámok táblázat mutatja.

A próba során elért minden egyes siker egy bejelölt rubrikát kitéröl az ikon állapotjelzőjén, viszont a program is veszít egy pontnyit a szintjéből minden használatkor (akár sikeres volt a próba, akár nem). A dekás egy másodpéldány betöltése művelettel új orvos programot tölthet le a tároló memóriából.

ORVOS PROGRAM CÉLSZÁMOK

Sebzésszint	Célszám
Enyhe	4
Közepes	5
Súlyos	6



KIBERHARC

A dekások és JG-k képesek Kiberharcot folytatni. A rendszer erőforrásait és alkalmazásait jelző ikonok így módon nem támadhatók, de ők sem támadhatnak – ezek működését a dekás csak rendszerműveletekkel tudja befolyásolni.

A KIBERHARC MENETE

A Mátrixban lebonyolított kiberharc nagyjából ugyanazt a vonalat követi, mint a standard *Shadowrun* harc. A szembenálló karakterek és ikonok először meghatározzák kezdeményezéseiket, azután bejelentik és végrehajtják tevékenységeiket.

A Mátrixban a harci forduló ugyanúgy három másodpercig tart, mint a fizikai világban. (Bár a 3 másodperc a kibertérben végtelenül hosszú is lehet, a játékmester így könnyebben összehangolhatja a fizikai világban és a kibertérben lezajlott tevékenységeket, eseményeket.) Az egy kezdeményezési körön belüli, azonos időpontra eső tevékenységek a következő sorrendben zajlanak le: asztrális tevékenységek, Mátrix tevékenységek, és végül fizikai tevékenységek – a következő kivételekkel:

Amennyiben a dekás késleltetett tevékenységet jelent be (103. oldal), amíg a fizikai világ valamely történésére várakozik, akkor a tevékenysége a kezdeményezési kör fizikai tevékenységével egyszerre fog lezajlani. Példa: John 9-nél következne a harci forduló negyedik kezdeményezési körében. Késlelteti tevékenységét, miközben arra vár, hogy társa átjusson a biztonsági ajtón. 8-nál egy JG támadja meg a dekást. A JG 8-nál, a többi Mátrix tevékenységgel egy időben bonyolítja le tevékenységét. John is előheti 8-nál a késleltetett tevékenységét, de mivel a Mátrix tevékenységek játszódnak le először, csak a JG után fog következni. Tehát jól gondolkodjatok el rajta, mikor érdemes késleltetni – a harcban a gyorsabbnak áll a zászló.

A fizikai világgal adatkijelzőn vagy hangszórón keresztül közvetlenül kommunikáló dekások egy kezdeményezési körön belül a fizikai tevékenységekkel együtt hajthatják végre tevékenységeiket – még akkor is, ha már előtte módjuk lenne cselekedni. Ez nem

PROGRAMOK MÉRETE

Program szintje	1	2	3	4	Szorzó	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	
3	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	
4	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	
5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	
6	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360	
7	49	98	147	196	245	294	343	392	441	490	
8	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640	
9	81	162	243	324	405	486	567	648	729	810	
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1.000	
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1.089	1.210	
12	144	288	432	576	720	864	1.008	1.152	1.296	1.440	
13	169	333	507	676	845	1.014	1.183	1.352	1.521	1.690	
14	196	392	588	784	980	1.176	1.372	1.568	1.674	1.960	

vonatkozik az utasjacket keresztül zajló kommunikációra, amikor valaki a dekás saját termináljának „oidalkocsijában” ül, illetve a rendszerben tartózkodó többi perszónával való kapcsolattartásra.

HARC KEZDEMÉNYEZÉSE

A dekás bármely „látható” vagy lokalizált ikonnal harcot kezdeményezhet. A dekást megtámadó ikonok automatikusan láthatóvá válnak, kivéve, ha egy sikeres harci manőverrel újból elrejtőznek (lásd *Harci manőverek*). A reaktív JG-k a megfelelő művelet végrehajtásával lokalizálhatók, ők pedig a Dekás megtalálása művelettel bukkanhatnak rá a karakterekre (lásd *Rendszer-műveletek*, 214. oldal). Ezenkívül a dekás úgy is láthatóvá teheti magát más dekások számára, ha kommunikációba kezd velük, megtámadja őket, vagy egyéb módon felfedi a jelenlétét. Amint egy dekás „láthatóvá” vált vagy lokalizáltak, egészen addig úgy is marad, amíg végre nem hajt egy sikeres kitérés manővert.

A proaktív JG programok harcot kezdeményezhetnek egy dekással, ha annak biztonsági küszöbe aktiválta őket. A JG egészen addig folytathatja a támadást, amíg a dekás el nem hagyja a rendszert, vagy egy harci manőverrel ki nem tér előle.

KEZDEMÉNYEZÉS

A Reakció tulajdonsággal rendelkező ikonok a standard SR3 szabályok szerint kezdeményeznek (100. oldal).

Dekások kezdeményezése

A dekás kezdeményezése a perszóna Reakció tulajdonságától függ. Ha a tulajdonság nincs valamilyen módon megnövelve, a kezdeményezés meghatározásához a karakter dob 1D6-tal, és hozzáadja a Reakcióját.

A reakciónövelés (207. oldal) minden szintje +2-t ad a dekás Reakciójához és +1D6-ot a kezdeményezés kockáihoz.

A huzalozott reflexek, mágikus gyorsaságnövelések, járműirányító rendszerek, vagy egyéb, a dekás fizikai Reakcióját növelő eljárások nem hatnak a

Mátrixbeli kezdeményezésre.

Kezdeményezés és a fizikai világ: Ha a dekás közvetlen kapcsolatban (hang, kép, nyomtatás) áll a fizikai világgal, a kommunikációs vonal megszakításáig 1D6 levonódik a kezdeményezéséből. Ez a büntetés nem vonatkozik az utasjacket vagy teknőcöt használó karakterekkel való kapcsolattartásra.

JG kezdeményezése

A JG programok kezdeményezésének kiszámolásánál használd a JG-k kezdeményezése táblázatban közölt formulát.

Amikor a JG-t egy harci forduló közben aktiválják, vonj le a kezdeményezéséből 10-et minden befejezett kezdeményezési kör után. A JG a következő kezdeményezési körben már cselekedhet. Ha például a JG-t a dekás a harmadik kezdeményezési körben aktiválta (2 kör már letelt), és a JG kezdeményezése 29, akkor csak a 9-es fázisban tevékenykedhetne. Mivel a dekás a 7-es fázisában aktiválta a JG-t, annak tevékenységére csak a következő harci fordulóban kerülhet sor (a dekásnak mázlija van).

TEVÉKENYSÉGEK

Az ikon egy harci fázisban egy szabad, valamint vagy egy összetett, vagy két egyszerű tevékenységet hajthat végre.

A következőkben felsorolt tevékenységeken kívül a dekások próbálkozhatnak rendszerműveletekkel (lásd *Rendszerműveletek*, 214. oldal) is, de azok végrehajtása is együtt jár valamilyen tevékenységgel.

Szabad tevékenységek

A szabad tevékenységek egyszerű, szinte automatikus cselekedetek, melyek végrehajtása semmiféle erőfeszítést nem igényel.

A következő rendszerműveletek számítanak szabad tevékenységnek: JG elemzése, Ikon elemzése.

Tevékenység késleltetése: A dekások a standard SR3 szabályoknak megfelelően késleltethetik tevékenységüket (lásd 103. oldal, és *Kiberharc menete*, 222. oldal).

Kicsatlakozás: A dekás szabad tevékenységként bármikor kicsatlakozhat a Mátrixból, kivéve, ha egy fekete JG megtámadja, és sikeres találatot visz be neki (lásd *Fekete JG*, 229. oldal). Ha a dekás kicsatlakozás előtt nem hajt végre egy Szabályos kilépés műveletet, kiteszi magát a kilöködési sokk hatásának (lásd *Kilöködési sokk*, 226. oldal).

JG-K KEZDEMÉNYEZÉSE

Rendszer biztonsági kódja	Kezdeményezés
Kék	1D6 + JG szintje
Zöld	2D6 + JG szintje
Narancs	3D6 + JG szintje
Vörös	4D6 + JG szintje



KIBERHARC CÉLSZÁMOK

Rendszer biztonsági kódja	A behatoló ikon eltalálásához szükséges célszám	A legális ikon eltalálásához szükséges célszám
Kék	6	3
Zöld	5	4
Narancs	4	5
Vörös	3	6

JG-K SEBZÉSE

Rendszer biztonsági kódja	JG sebzésszintje
Kék	Közepes
Zöld	Közepes
Narancs	Súlyos
Vörös	Súlyos

Egy szó kimondása: A verbális kommunikációra is a standard SR3 szabályok vonatkoznak (lásd 106. oldal). A fizikai világban tartózkodó karakterekkel való direkt kommunikáció a Kezdeményezés fejezetben leírtak szerint módosítja a dekás kezdeményezését.

A dekások képesek üzenetek megfogalmazására is. Ilyenkor a dekás megfogalmaz egy maximum 100 szó terjedelmű üzenetet, majd továbbítja azt egy másik karakternek, akivel utas-jackent, rádióan, adatkijelzőn vagy más módon tartja a kapcsolatot. Az üzenet fogadója lehet egy olyan karakter is, aki a dekás által látható módon valamilyen ikont működtet. Az üzenet a harci forduló legvégén éri el a címzettet.

Feltöltés/Letöltés megszakítása: A dekás bármikor megszakíthatja vagy felfüggesztheti az adatátvitelt.

Program eltávolítása: A dekás bármikor eltávolíthat egy programot a dekk aktív memóriájából. Erre általában egy Másodpéldány betöltése művelet előtt van szükség.

JG elengedése: A dekás bármikor elengedhet egy addig elfojtott JG-t, és ezzel visszakapja az észlelési tényezőjéből elvesztett pontokat. Ha az elfojtás arra irányult, hogy a szétszúrt JG ne növelje a dekás biztonsági küszöbét, elengedésekor a küszöb azonnal megugrik. Amennyiben az elfojtás a cselekvéstől tartja vissza a JG-t, feloldásakor a program azonnal aktívvá válik (lásd JG elfojtása, 212. oldal).

Egyszerű tevékenységek

Az egyszerű tevékenységek valamivel több odafigyelést követelnek meg, mint a szabad tevékenységek, és valamivel összetettebbek is azoknál.

A következő rendszerműveletek számítanak egyszerű tevékenységnek: Biztonság elemzése, Alrendszer elemzése, Elérés dekódolása, Fájli dekódolása, Periféria dekódolása, Adat letöltése, Fájli szerkesztése, Periféria ellenőrzése, Másodpéldány betöltése, Adat feltöltése.

Támadás: A dekás megtámadhat egy ikont a dekkján található harci segédprogramokkal. A JG programok és egyéb ikonok programozásuknak megfelelően támadnak.

Harci manőverek: A dekások és ikonok a felsorolt harci manőverek bármelyikét egyszerű tevékenységként végrehajthatják (lásd Harci manőverek).

Összetett tevékenységek

Egy összetett tevékenység végrehajtása intenzív koncentrációt igényel az adott feladatra. Bizonyos rendszerműveletek összetett tevékenységet vesznek igénybe, akárcsak a fekete JG támadása utáni kicsatlakozás (lásd Fekete JG, 229. oldal).

A következő rendszerműveletek összetett tevékenységnek számítanak: Rendszer elemzése, Periféria irányítása, Periféria szerkesztése, Szabályos kilépés, Elérési csomópont megtalálása, Dekás megtalálása, Fájli megtalálása, JG megtalálása, Periféria megtalálása, Belépés a rendszerbe, Belépés a HTH-ba, Belépés az RTH-ba, Hívás lebonyolítása, Semleges művelet, Hívás lehallgatása.

HARCI MANŐVEREK

A dekások, proaktív JG-k, és az önmaguktól cselekedni képes ikonok harci manővereket hajthatnak végre, hogy elkerüljék a felfedezést, kivédjenek egy támadást, vagy jobb pozíciót foglaljanak el, ahonnan pontosabb támadásokat adhatnak le. Minden harci manőver egy egyszerű tevékenységet vesz igénybe.

A harci manőverek végrehajtása kettős próbát igényel a manővert végrehajtó, illetve a vele szembenálló ikon között. A manőverező ikon Elkerülés próbát dob az ellenfél Érzékelés szintje, mint célszám ellen. Ha az egyik harcoló fél egy JG, akkor a tulajdonságot a biztonsági értékkel helyettesítsd (az Elkerüléssel nem rendelkező, nem JG programok nem hajthatnak végre harci manővereket, az Érzékelés tulajdonságot nélkülöző JG-k pedig nem dobhatnak próbát – bár ettől a manőverező még kudarcot vallhat, ha nem ér el egyetlen sikert sem).

Ha a próba során a manőverező ikon dob több sikert, jegezd fel a tiszta sikerek számát (a két fél sikerei közötti különbséget). Ez határozza meg a manőver sikerességének mértékét. Ha az ellenséges ikon egyenlő számú, vagy több sikert ér el, a manőver nem sikerült. Amennyiben a manőverező ikon rendelkezik elrejtő segédprogrammal, csökkentsd az ikon célszámát a program szintjével. Ugyanez vonatkozik az ellenséges ikonra, ha az rendelkezik bemérő programmal.

Ezen próbák során felhasználhatók a dekás tartalék kockái.

Kitérés

Az ikon ezzel a manőverrel megszökhet az őt felfedező másik ikon elől.

A dekásnak ilyenkor egy JG megtalálása manővert kell végrehajtania, hogy újból lokalizálja a JG-t, illetve ha egy másik dekásról van szó, akkor egy sikeres Dekás megtalálása műveletet.

A JG programok annyi harci forduló alatt találják meg az elrejtőzött ikont, ahány tiszta siker született az ikon Elkerülés próbája során. Ez az idő egy fordulóval csökken minden pont után, amellyel az ikon biztonsági küszöbe az időtartam alatt növekszik. A JG program a kitérés periódus utolsó fordulójának végén bukkan rá célpontjára, és készen áll rá, hogy a következő harci fordulóban kezdeményezzen.

Cybersushi egy Narancs 8-as rendszerben vadászik, amikor megtámadja egy gyilkos JG program. Szüksége van



egy lélegzetvételnél szünetre, amíg feltölt valami erősebb támadóprogramot, ezért kitérő manőverbe kezd.

Sushi először Elkerülés próbát dob a rendszer biztonsági értéke ellen. Elkerülés tulajdonsága 6-os, ezért 6D6-tal dob. Közben egy elrejtő programot is futtat, tehát a célszáma 4-es lesz (a rendszer biztonság értéke, mínusz az elrejtő program szintje). Sushi 3 sikert ér el. A játékmaster ugyanekkor biztonsági próbát dob Sushi Elkerülés szintje ellen. 8D6-tal dob 6-os célszámmal – a próba során 1 siker születik.

Sushi tehát 2 tiszta sikerrel nyeri a próbát, melynek eredményeképpen 2 harci fordulóig kitér a gyilkos JG útjából.

Azonban a következő fordulóban a rendszer kiszúrja Sushi Másodpéldány betöltése műveletét. Biztonsági küszöbe 2 ponttal emelkedik, és ezzel a kitérés periódusa azonnal véget ér – a forduló végén a gyilkos JG újra felfedezzi a dekást.

Hárítás

A támadás háritása manőver lehetővé teszi a dekás számára, hogy a kibertéri harc során megnövelje védelmét. Ha a manőverező ikon nyeri az ellenpróbát, növel meg a támadás célszámát a tiszta sikerek számával.

Ez az előny az ellenséges ikon következő támadásáig tart, azonban ha a másik ikon kicselezés manőverrel próbálkozik, a bónusz megmarad. Ha bármelyik ikon sikeres elkerülés manővert hajt végre, a háritás hatása azonnal megszűnik.

Kicselezés

A kicselezés manőver segítségével az ikon olyan pozícióra foglal el, ahonnan könnyebben támadhatja ellenfelét. Ez azonban veszélyes művelet, amely könnyen visszaüthet végrehajtójára. Ha a manőverező ikon nyeri az ellenpróbát, a tiszta sikerek számával csökkentheti következő támadása célszámát, vagy ugyanennyivel növelheti a támadás energiáját. Ha viszont az ellenfél dob több sikert, ő lehet ezen lehetőségek valamelyikével.

A bónusz csak a következő támadásig tart.

Cybersushi Elkerülés tulajdonsága 6-os, dekkjén pedig éppen egy elrejtő 2-es program fut, amikor belefut egy céges dekásba (Érzékelés 5, Bemérő 3 segédprogram). Sushi kicselezés manőverrel próbálkozik, hogy meglepje ellenfelét. Elkerülés próbát dob 3-as célszám ellen (az ellenfél ikonjának Érzékelés szintje, mínusz Sushi elrejtő programjának szintje). Ellenfele ugyanekkor Érzékelés próbát dob 3-as célszám ellen (Sushi Elkerülés szintje, mínusz az ellenséges ikon Bemérő programjának szintje). Sushi ugyan 4 sikert ér el a próbája során, ellenfele viszont 5-öt. Így a céges dekás következő támadásának célszámát 1-gyel csökkentheti, vagy energiáját 1-gyel növelheti.

Sushi a fázisban még megmaradt egyszerű tevékenységét arra költi, hogy végrehajtsa egy háritás manővert. A két fél ugyanazokat a próbákat dobja, de ezúttal Sushi nyer egyetlen tiszta sikerrel, ami azt jelenti, hogy a céges dekás



támadásának célszáma 1-gyel növekszik. Ellenfele úgy dönt, elfogadja a megnövelt célszámot, és a kicselezési módosítóját inkább támadása energiájának növelésére fordítja.

A TÁMADÁSOK LEFOLYTATÁSA

Minden kibertéri támadás egyszerű tevékenységnek számít. A támadónak próbát kell dobnia támadó segédprogramjával (a dekás tartalék kockái felhasználhatók a próba erősítésére). A próba célszáma két tényezőtől függ: a célpont ikon státuszától – *legális* vagy *behatoló* –, és a csomópont biztonsági kódjától, ahol a támadás lejátsszódik. Bármely dekás ikon vagy JG program, amely érvényes kóddal használja a rendszert, legálisnak számít. Minden más ikon behatolónak minősül. A Kiberharc célszám táblázat tartalmazza az ikonok biztonsági kódtól függő célszámát.

Módosítsd a célszámot a felhasznált segédprogramoktól, manőverektől, sebesüléstől stb. függően.

Ha a dekás valahogy beszerez egy legális kódot, vagy előzőleg elhelyezett egyet a rendszerben, azt felhasználva bejuthat a célpont rendszerbe. Általában, ha a dekás a rendszer biztonsági programjaival vívott harc során alkalmazza a kódot, hogy kihasználja a legalitás nyújtotta előnyöket, akkor a rendszer azonnal érvényteleníti a kódot, amint a dekás kicsatlakozik a rendszerből, vagy elhagyja azt. Úgy is mondhatjuk, a dekás felfedte az álcáját. A lebukás azonban nem vonatkozik azokra az esetekre, amikor szintén behatoló dekások elleni harcban használja fel a kódot. Jegyezd fel a támadás próba során elért sikerek számát, mert ez fogja meghatározni a támadás eredményességét. A különféle támadó segédprogramok más-más hatást fejtenek ki a célponton, de a legtöbbjük a dekás fizikai testét sebzí. A különleges hatásokat és a célpont ikon próbáit a segédprogramok részletes leírásánál ismertetjük (lásd *Támadó segédprogramok*, 221. oldal). Azokra a támadó segédprogramokra, amelyek nem okoznak semmiféle speciális sérülést, az alábbi, *Ikon sérülése* című rész vonatkozik.

Ikon sérülése

Számos program – például a támadó és gyilkos JG programok – a standard *Shadowrun* szabályok szerint sebeznek. Ezek a programok sebzés kóddal is rendelkeznek, amely egy számszerűleg meghatározott energiaszintből és egy sebzésszintből – Enyhe, Közepes, Súlyos, Halálos – áll. Az energiaszint meg egyezik a program szintjével.

Az ilyen JG programok sebzésszintjét a rendszer biztonsági kódja határozza meg, a JG sebzése táblázatnak megfelelően.

A támadás próba során elért minden 2 siker egygel növeli a sebzésszintet.

A találatot kapott ikon a Test tulajdonságával dobhat sebesülési ellenpróbát a támadás energiaszintje, mint célszám ellen. Ha egy JG sérül meg, akkor a sebesülési ellenpróbát a rendszer biztonsági értékével dobja. A páncél segédprogram csökkenti a támadás energiaszintjét. Az ellenpróba során elért minden 2 siker egygel csökkenti a sebzésszintet.

Cassie-t egy Narancs rendszerben megtámadja egy gyilkos 6 JG, ezért 6S sebzéssel kell szembenéznie. Hogy a helyzet még rosszabb legyen, a JG 3 sikert ér el a támadás próbája során, így a sebzés 6H-ra nő.

Cassie egy páncél 4 segédprogramot futtat, amely 2-re csökkenti a támadás energiáját. Cassie Test (2) próbát dob, és 4 sikert ér el. Ezzel közepesre csökkenti a perszonáját ért sebzést.

Állapotjelzők

Minden ikon a *Shadowrun* standard állapotjelzőjét használja (lásd 125. oldal), bár csak egy rovattal – az ikonok nem kaphatnak kábulás sebzést. A sérült ikonokra az állapotjelzőn feltüntetett célszám módosítók vonatkoznak. Ha mind a 10 rubrika betelik, az ikon megsemmisül. Ha az ikon egy perszона volt, a dekás kilöködik a Mátrixból. Ilyenkor el kell szenvednie a kilöködési sokk hatásait (lásd *Kilöködési sokk*), és valószínűleg más mellékhatásokat is (amikor a fekete JG megöl egy ikont, a kapcsolatot nem szakad meg – így a JG sokkal könnyebben megsütheti a dekás agyát.)

Műérzet túlterhelés

Amikor a dekás ikonja sebesülést szenved egy fehér vagy szürke JG-től, a dekás testét kábulás sebzés éri az ASIST interfészen keresztül.

Annak megállapítására, hogy a dekás szenvedett-e műérzet túlterhelési sérülést, Akaraterő próbát kell dobnia az ikont ért sebzéstől függően. A próba célszámát a Túlterhelési sebzés célszámok táblázatban találod. A Halálos sebesülést kapó ikon automatikusan összeomlik, a dekást pedig kilöködési sokk éri.

Ha az Akaraterő próba sikertelen, a dekás Enyhe kábulás sebzést szenved, és be kell jelölnie egy rubrikát az állapotjelzője kábulás rovatában.

A műérzet túlterhelési sebzésről szó sincs, ha a dekás fekete JG-gel áll szemben. A fekete JG sebzésének nincs egyéb mellékhatása.

Kilöködési sokk

Amikor a dekást kirúgják a Mátrixból, vagy Szabályos kilépés művelet végrehajtása nélkül szakítja meg a kapcsolatot, azt kockáztatja, hogy a kilöködési sokk következtében kábulás sérülést szenved. A sebzés energiaszintje egyenlő a

TÚLTERHELÉSI SEBZÉS CÉLSZÁMOK

Ikon sebzésszintje	Célszám
Enyhe	2
Közepes	3
Súlyos	5

KILÖKÖDÉSI SOKK SEBZÉS

Rendszer biztonsági kódja	Sebzésszint
Kék	Enyhe
Zöld	Közepes
Narancs	Súlyos
Vörös	Halálos

rendszer biztonsági értékével. Ez a sérülés szimulálja a virtuális és valós világ közötti hirtelen váltás traumatikus sokkját. A sebzésszint a rendszer biztonsági kódjától függ, a Kilőkódosi sokk sebzés táblázatnak megfelelően.

JELENLÉTGÁTLÓK

A következő fejezetben a különféle fehér, szürke és fekete JG-k részletes leírását olvashatod. A JG-k működésbe lépéséről a 212. oldalon, a JG-k aktiválása című részben olvashatsz.

FEHÉR JG

A fehér JG-k csak a dekás on-line ikonjára fejtik ki hatásukat. Az ikon tulajdonságait támadják, de nem bántják a dekk permanens értékeit és segédprogramjait. A legrosszabb hatás, amit egy fehér JG kiválthat, hogy kilöki a rendszerből a dekást, vagy olvashatatlaná teszi az adatokat, melyeket a behatoló olvasni/írni szándékozott.

Bénítók

A bénítók olyan proaktív fehér JG programok, melyek a dekás ikonjának egyes tulajdonságait támadják. Négy típusuk létezik: sav, bilincs, záró és jelölő.

Amikor az ikont megtámadja egy bénító program, ellenpróbára van szükség. A játékmester támadás próbát dob a rendszernek, és hozzáadja az értéket a biztonsági küszöbhez (lásd *Kiberharc*, 222. oldal). Ugyanakkor a dekás is próbát dob az ikon érintett tulajdonságával a bénító JG szintje, mint célszám ellen. Ha a dekás ugyanannyi, vagy több sikert ér el, a JG nem okoz sebzést. Ha a JG talál, minden 2 tiszta siker után csökkentsd 1-gyel az érintett tulajdonság szintjét. Igen, ez azt jelenti, hogy egyetlen tiszta siker esetén még nincs sebzés. Két tiszta sikernél a sebzés 1 pont, négyenél 2 pont és így tovább.

A bénítók ellen sem a páncél segédprogram, sem a megerősítés (lásd 222. és 206. oldalak) nem nyújt védelmet.

A bénító JG nem csökkentheti 1 alá az ikon tulajdonságát.

Selena egy Narancs-6-os rendszerben vadászik, amikor megtámadja egy sav 4-es bénító JG. A játékmester támadást dob a JG-nek, és 4 sikert ér el.





Selena ikonjának Test szintje 6-os, ezért 6 kockával dobja a Test (4) ellenpróbát a JG támadásával szemben. A dekás 2 sikert dob – kettővel kevesebbet, mint a sav JG. A támadás eredményeként Selena ikonjának Test szintje 1-gyel csökken.

Gyilkos

A gyilkos JG olyan proaktív JG, amely a dekás ikonját támadja. Minden gyilkos JG-nek van sebzés kódja, melyben az energiaszint a JG szintjével egyenlő. A gyilkos JG sebzésszintje a rendszer biztonsági kódjától függ. Kék és Zöld rendszerekben a JG sebzése Közepes, Narancs és Vörös rendszerben pedig Súlyos. Például egy Narancs-6-os rendszerre telepített gyilkos JG 6S sebzést okoz. A sebzésszint a rendszer támadás próbáján elért minden 2 siker után 1-gyel nő, akár csak a hagyományos harcban.

Ha egy gyilkos JG támadásának hatására betelik a dekás állapotjelzője, akkor kilöködik a rendszerből. A páncél segédprogramok (222. oldal) csökkentik a gyilkos JG-k sebzését.

Szonda

A szonda olyan reaktív JG, amely további vizsgálatnak veti alá a számítógép erőforrásait igénybe vevő adatcsomagokat és programokat. A JG segít felderíteni az illegális programok által kezdeményezett műveleteket.

Szondával ellátott rendszer esetén a játékmester szonda próbát dob a JG szintjével a dekás észlelési tényezője ellen minden alkalommal, amikor a dekás valamilyen rendszerpróbát kísérel meg. A próba sikereinek számát add hozzá a dekás biztonsági küszöbéhez.

Kódoló

A kódoló JG olyan reaktív JG, amely a rendszer Elérés, Fájlok és Perifériák alrendszerének egyes elemeit védi. A kódoló JG-t be lehet programozni a teljes alrendszer, vagy csak bizonyos részegységei védelmére. Védhet például egy bizonyos adatfájlt, egy teljes adattárat, vagy a rendszerben található összes fájlt – beleértve a faxnyomtató kimenetét és bizonyos terminálokat is. Hasonlóképpen az Elérés alrendszeren futó kódoló JG szembe is szállhat a bizonyos pontokról – nyilvános hálózatok és munkaállomások – történő becsatlakozásokkal, vagy akár az összes behatolással is. A Periféria alrendszerben a kódoló JG védelemhez bizonyos távirányítású eszközöket, de akár az alrendszerhez csatlakoztatott összes ilyen eszközt is.

A kódoló JG programokat arra tervezték, hogy lehetetlenné tegyék a behatolást a rendszer vagy hálózat általuk védett periferiájába. Ráadásul ezek a JG-k inkább megsemmisítik a gondjaikra bízott adatokat, mint hogy hagyják azokat illetéktelen kezekbe kerülni. Ha a dekás megpróbálja dekódolni a kódoló JG-t, de kudarcot vall, a játékmester a JG szintjével kódoló próbát dob a dekás Számítógép szakértelme, mint célszám ellen. Ha a próba sikertelen, a dekás felülkerekedett a kódoló JG megsemmisítő rutinján. Amennyiben a próba sikerrel jár, az adat megsemmisül.

Szurok

A szurok olyan reaktív JG, amely a dekás segédprogramjait próbálja használhatatlanná tenni. Minden szurok JG-t arra programoznak, hogy egy bizonyos fajta segédprogramot tekintsen célpontnak (műveleti, harci, védekező, speciális), a játékmester döntése szerint. A szurok JG-k nem támadnak meg

teljesen passzív segédprogramokat, mint amilyen például a páncél és álcázó programok.

Amikor egy dekás használni kezdi a kiváltó segédprogramot, a játékmester kettős próbát dob a két program szintje között. A szurok próba célszáma a segédprogram szintjével, a segédprogramé pedig a JG szintjével egyenlő.

Ha a próbát a szurok nyeri, megsemmisíti a segédprogramot és önmagát. Ilyenkor a szurok nem növeli a dekás biztonsági küszöbét. A dekásnak egy Másodpéldány betöltése utasítással a segédprogram egy új példányát kell feltöltenie a háttértárolóról.

Ha segédprogram nyeri a kettős próbát, nem történik semmi, és a játékmester titkos Érzékelés próbát dob, hogy megállapítsa, a karakter észreveszi-e a szurok JG jelenlétét (lásd Aktivizált JG érzékelése, 209. oldal).

Selena a vadászat közepén jár, amikor elemző 6 segédprogramjával egy rendszerműveletet hajt végre. Ezzel viszont aktivizál egy szurok 8 JG-t, amely rögtön meg is támadja a segédprogramot. A játékmester szurok (6) próbát dob a jégnek, valamint elemző (8) próbát a segédprogramnak. A szurok próba során születik több siker, így a JG és a segédprogram egyaránt megsemmisül.

SZÜRKE JG

A szürke JG programok közvetlenül a dekás kiberdekkjét és segédprogramjait támadják. Az általuk okozott sérülés permanensen módosítja a dekk értékeit. A szerkezet eredeti állapotának visszaállításához ki kell cserélni a sérült chipecet és alkatrészeket.

Romboló

A romboló egy proaktív JG, amely a gyilkos JG-hez (lásd Gyilkos JG) hasonlóan, kiberharcban támadja a dekket. A páncél segédprogram csökkenti romboló JG támadásának hatékonyságát.

A romboló JG maradandó károsodást okozhat a dekás PIMP-jének, ha sikerül szétzúznia az ikonját. Ha a JG kilöki a dekást, dobj romboló próbát a dekk PIMP szintje, mint célszám ellen. A megerősítés növeli a célszámot, de a páncélnak nincs hatása. A próba során elért minden 2 siker után csökkentsd 1-gyel a dekk PIMP szintjét. Könnyen megtörténhet, hogy a dekásnak ilyenkor csökkentenie kell a perszona programok szintjét is, mert a szintjük összege sosem haladhatja meg a dekk PIMP-szintjének háromszorosát (lásd Kiberdekkek, 206. oldal).

Ez nem Selena napja. A program, amely kilökte őt a Mátrixból, nem egy egyszerű gyilkos JG volt, ahogy abban reménykedett, - egy romboló 6-ossal került szembe.

Selena dekkjének PIMP-je 6. szintű, megerősítése pedig 2-es. A játékmester romboló (8) próbát dob. A próba során 2 siker születik, ezért Selena dekkjének PIMP szintje permanensen 5-re csökken. Ha a lecserélése előtt újabb vadászatra indul, módosítania kell a perszona programjait, hogy szintjük összege ne haladja meg a 15-öt.

Pusztítók

A pusztító JG a bénító JG szürke változata, támadása is hasonlóképpen zajlik (lásd Bénítók, 227. oldal). Azonban amikor egy pusztító 0-ra csökkenti egy ikon valamelyik tulajdonságát, a JG szintjével dobj pusztító próbát a dekk PIMP szintje, mint cél-

szám ellen (a megerősítés növeli a célszámot). A próba során elért minden 2 siker után csökkentsd 1-gyel a PIMP szintjét. A keletkezett kárt csak a perszóna chip kicserélésével lehet orvosolni.

A pusztító JG-knek négy különféle típusa létezik: sav, bilincs, zavaró és jelölő. A sav (más néven „gyalu”, „izzasztó” vagy „hámozó”) a dekk Test tulajdonságát, a bilincs („ragasztó”, „múmia”, „légyfogó”) az Elkerülés tulajdonságát, a zavaró („vakító”, „hóéke”, „karó”) az Érzékelés tulajdonságát, a jelölő („sikoltó”, „festék”, „cipőkanál”) pedig az Álcázás tulajdonságát támadja.

Szikra

A szikrának nevezett proaktív JG a gyilkos JG-khez hasonlóan támad (lásd *Gyilkos JG*, 228. oldal). Azonban ha szétzúzza a perszónát, túlterheli a dekk energiellátó rendszerét, amely azután véletlenszerű elektromos impulzusokat továbbít a PIMP-be és a dekás agyába. Az eredmény az enyhe elektromos terápiától a gyilkos erejű áramütésig terjedhet. Azonban még így is csak szürke JG-nek minősül – igaz, a szélein egy kis feketevel – mert nem kimondottan fizikai sérülések okozására tervezték, azaz technikailag nem-halálos programnak tekintendő.

Amikor a JG szétzúzza a perszónát, dobj szikra próbát a dekk PIMP szintje, +2 ellen. A megerősítés növeli a próba célszámát. A szikra próba minden 2 sikere után csökkentsd 1-gyel a dekk PIMP-szintjét. A JG támadása ezenkívül (JG szintje)K sebzést okoz a dekásnak. A sebzésszint 2 sikerenként 1-gyel nő. A dekás a szokásos módon dobhat ellenpróbát, és a megerősítés csökkenti a sebzés energiaszintjét.

HeadCrash-t kilökte a hálózathálból egy szikra 8-as program. A szikra próba során 2 siker született, amely 1 ponttal csökkentette a PIMP szintjét, valamint a JG alapsebzését megemelte 8K-ról 8S-re. *Head Test* tulajdonsága 4-es, dekkje megerősítése pedig 1-es. Sebesülési ellenpróbát dob 4 kockával (Test tulajdonságának szintje) 7-es célszám (a szikra 8-as szintje, mínusz 1-es megerősítés) ellen. Egy sikert ér el, azaz nem sikerül csökkentenie a sebzést. Ez bizony kínos...

Kátrány

A kátrány néven ismert reaktív JG hasonló módon működik és támad, mint a szurok JG (lásd *Szurok*, 228. oldal). Azonban ha a kátrány megsemmisít egy működő segédprogramot, azonnal vírussal fertőzi meg a dekket, amely a program minden másolatát (a dekk aktív és tároló memóriájában lévőket is) tönkretesz. Ha a dekásnak nincs másolata a segédprogramról valamelyik off-line háttértárolón, akkor újat kell beszereznie. Am ha van is biztonságos másolata, a vadászat hátralévő részében már nem használhatja.

Amikor a kátrány megsemmisít egy programot, dobj kátrány próbát a dekk PIMP szintje, mint célszám ellen. A megerősítés növeli a próba célszámát. Ha a próba során nem születik siker, a vírus hatástalan marad, és a JG ugyanazt a hatást fejt ki, mint a szurok program, azaz a dekás egy Másodpéldány betöltése utasítással újra tudja tölteni a segédprogramot. Ha a kátrány



próba sikerrel ját, a JG vírusa a program minden példányát megfertőzi a dekken. A dekás nem tudja újraindítani a segédprogramot, csak ha előbb kicsatlakozik, és külső forrásból feltölti azt (általában egy tárolóchipről).

FEKETE JG

A fekete JG olyan proaktív JG, amely megfigyeli a dekás és a dekk közötti adatáramlást, majd halálos biovisszacsatolást küld a dekk ASIST interfészébe. Ezek a visszacsatolások rövid időn belül egy JMÉ chip szintjére emelik a dekk műérzet jeleit, melynek következtében azok túlterhelik a dekás neurális kapcsolót. Ez könnyen eszméletvesztést, pszichológiai zavarokat, emlékezetkiesést, vagy akár halálos szívrohamot, agyvérzést, légzőszervi rendellenességet okozhat. Ezek csak kiragadott példák a lehetséges hatások közül.

Fekete JG-k harcban

Amint a fekete JG sikeres támadást hajt végre a dekás ellen – még akkor is, ha nem okoz sebzést – elkezd túlterhelni a dekk ASIST interfészét. Amíg a JG be nem viszi ezt az első talá-

latot, a Mátrixból való kicsatlakozás mindössze egy szabad tevékenységbe kerül. A fekete JG találata után a dekásnak egy összetett tevékenységre, valamint sikeres Akaraterő próbára van szüksége – a célszám a fekete JG szintje – a kicsatlakozáshoz. Ha a próba sikerrel jár, a dekás ki tud csatlakozni, de a JG még egy utolsó támadást leadhat rá, mielőtt a kapcsolat végleg megszakadna. Ugyanez történik akkor is, ha a dekás egy társa bontja meg az összeköttetést a kábel kihúzásával.

Halálos fekete JG

A halálos fekete JG a gyilkos JG-hez hasonlóan harcol, azzal a különbséggel, hogy a sikeres támadás a dekást, illetve az ikonját sebzí. A JG sebzés kódja a rendszer biztonsági kódjától függ – (JG szintje) Közepes Kék és Zöld rendszereknél, (JG szintje) Súlyos Narancs és Vörös rendszereknél. A sebzés egyszerre éri a dekást és ikonját.

A JG támadás próbáján elért minden 2 siker után eggyel emelkedik a sebzésszint. Minden alkalommal, amikor a fekete JG eltalálja a dekást, annak két ellenpróbát kell dobnia (a dekk megerősítése csökkenti a sebzés mértékét). A Test ellenpróbával a saját szervezetet ért sérüléseket tudja kezelni. Ezen a próbán a dekás tartalék nem, de a Karma tartalék felhasználható. Ezenkívül a dekásnak dekkje Test tulajdonságával is ellenpróbát kell dobnia, hogy az ikonját ért sebesülést enyhítse. Az ikon ugyanúgy próbálhat ellenállni a sérülésnek, mintha az gyilkos JG-től származna (lásd Gyilkos, 228. oldal), és a páncél segédprogram is ugyanolyan mértékben védi.

Ha az ikon még azelőtt megsemmisül, mielőtt a dekás meghalna vagy kicsatlakozna, akkor a Mátrix-kapcsolat érintetlen marad. Ilyen esetben a JG tökéletesen átvesszi az irányítást a dekás kapcsolata felett. Növelj meg a JG effektív szintjét 2-vel. A dekás természetesen nem tud visszatámadni, ha az ikonja már nem él. Mindössze annyit tehet, hogy gyorsan kicsatlakozik, mielőtt még a JG megölné őt.

A Mátrix-kapcsolat automatikusan megszakad, ha a fekete JG megöli a dekást. Ám a szétkapcsolás előtt a JG még leadhat egy támadást a dekk PIMP-jére. Ezt a támadást úgy kell tekinteni, mint ha romboló JG-től származna, és a JG szintjének *duplájával* kell számolni. Ha a JG teljesen elpusztítja a PIMP-et, akkor minden adat törlődik, amit a dekás a vadászat folyamán letöltött (ez vonatkozik a másodlagos háttértárolókon tárolt adatokra is), a PIMP szintje pedig 0-ra redukálódik.

Permanens hatások: A halálos fekete JG által okozott sebesülés hasonlóképpen csordul túl, mint a karaktereket érő fizikai sebesülések. A Halálos sebesülésnek lehet permanens utóhatása is (lásd 172. oldal). A halálos fekete JG sebzése súlyos agyi károsodással is jár. A maradandó hatásokon túl okozhat emlékezetkiesést, hallucinációt, szédülést, fantomfájdalmat, migrént és hasonló tüneteket. Neurológiai sérülés esetén a játékmester saját szabályokat határozhat meg a hosszú távú hatások szimulálására. Ha a dekás újraéleszthető, a Halálos sebesülésre vonatkozó szabályokat kell használni.

Cybersushi (Test 4, megerősítés 1) egy Vörös 8-as rendszerben kószál, amikor belefut egy 10-es fekete JG-be. A JG első támadás próbája során 2 sikert ér el. Az ikonnal most inkább ne törődjünk – Cybersushinak van elég problémája anélkül is.

A 2 siker Súlyosról (S) Halálosra (H) emeli a sebzésszintet. Cybersushinak így 10H sebzést okozott a fekete JG! Megerősítése 9-re csökkenti a sebzés energiaszintjét, azonban 4 Test kockájával még ennek sem nagyon tud örülni. Test ellenpróbájához 4 Karma kockát is hozzáad, és a próba során 2 sikert dob, amivel éppen hogy sikerül Súlyosra csökkentenie a sebesülést. Ez közel volt.

Cybersushi bejelölt 6 rubrikát állapotjelzője fizikai rovatában. Időközben a JG logikai romhalmazzá változtatta ikonját, és tökéletesen átvette az irányítást fölötte.

A következő tevékenységben a JG ismét nekiesik Cybersushinak. Mivel az ikon már nem létezik, a JG szintje 2 ponttal növekszik – 12-re! Ezúttal csak 1 sikert ér el, de a dekásnak így is 12S ellen – melyet a Megerősítés 11S-re csökkent – kell Test ellenpróbát dobnia. Sok szerencsét, Sushi!

Nem halálos fekete JG

A nem halálos fekete JG hasonlóképpen működik, mint a halálos fekete JG, néhány eltéréssel. Ezek a JG-k nem fizikai, hanem kábulás sebzést okoznak. A dekások Akaraterővel dobhatnak sebesülési ellenpróbát. Ha egy nem halálos fekete JG támadása nyomán a dekás elveszíti az eszméletét, a Mátrix-kapcsolat azonnal megszakad, azonban a JG még leadhat egy utolsó támadást a kiberdekk PIMP-jére, és a vadászat során letöltött adatokra.

A nem halálos fekete JG támadásából származó kábulás sebzés túlcsoordulhat a fizikai rovatba.



VADÁSZAT AZ ÁRNYAKBAN



A kár tűzharcról, akár varázslatpárbajról, akár Mátix-szörfözésről van szó, az árnyvadászat megköveteli a játékosoktól, hogy jó néhány dolgot számításba vegyenek, amikor karaktereikkel megpróbálnak élve kijutni a szajréval. Egy vadászat folyamán számos ilyen tényező kerülhet előtérbe (biztonsági rendszerek semlegesítése, Észlelés próbák stb.), mások pedig az akciók közötti szünetekben válnak fontossá (az áru eladása, a hírnév és az életvitel fenntartása stb.).

ÉSZLELÉS

A játékmester általában folyamatosan informálja a játékosokat a karakterüket körbevevő környezetről. De mi van a kevésbé nyilvánvaló információkkal – például hogy a céges öltönykének van-e fegyvere, vagy a karakter megérzi-e a láthatatlanság varázslat leple alatt közeledő, kiberverekkel telepakolt orkot?

Annak megállapítására, hogy a karakter mennyire figyel az ilyen szituációkban, a játékmester az érzékszerveket teszi próbára. A karakter Intelligencia tulajdonsága határozza meg, hány kockával dobhatja a próbát; a célszám a körülményektől függ.

Egyetlen karakter a fent leírtaknak megfelelően dobja az Észlelés próbát. Ha viszont a játékmester egyszerre akar dobni az egész csapatnak, annyi kockával dob, amennyi a csapattagok Intelligenciájának átlaga, plusz csapattagonként 1 kocka. Ilyen csoportos Észlelés próbát lehet dobni például meglepetéses szituációknál (lásd *Harc*, 108. oldal).

A játékos vagy játékmester bármikor dobhat Észlelés próbát, amikor látásra, hallásra, szaglásra, érintésre vagy ízlelésre van szükség. A próba alapcélszáma 4-es, ehhez adódnak hozzá az Észlelés próba módosítók táblázatban található értékek. A táblázat természetesen nem alkalmazható minden helyzetben, csupán iránymutatóként szolgál. A speciális célszámmal rendelkező próbák esetében (mint például a fegyverek elrejthetősége) az ott leírtaknak megfelelően kell dobni az Észlelés próbát. Ezeket a célszámokat a 270. oldalon, a *Felszerelések* fejezetben találod meg.

Az Észlelés próbán elért egyetlen siker már azt jelenti, hogy a karakter valamire felfigyelt. Az *Észlelés sikertáblázatban* (232. oldal) láthatod, hány sikerrel milyen információkat lehet megtudni.

Bizonyos esetekben a kiegészítő szakértelmek (97. oldal) – például a Lopakodás (Éberség) – is hozzáadódhatnak az Észlelés próbákhoz.

ÉSZLELÉS PRÓBA MÓDOSÍTÓK

Szituáció			
A megfigyelő figyelmét elvonják	+2		
Látás			
Nagyon kicsi tárgy	+6		
Részen takart tárgy	+2		
Élénk színű tárgy	-2		
Feltűnő tevékenység	-4		
Nem feltűnő tevékenység	+4		
Láthatósági módosítók*			
	Normál	Éjszakai	Hő
Teljes sötétség	+8	+8/+8	+4/+2
Minimális fény	+6	+4/+2	+4/+2
Részleges fény	+2	+1/0	+2/+1
Vakító fény	+2	+4/+2	+4/+2
Ködszítálás	+2	+2/0	0
Gyenge füst/köd/eső	+4	+4/+2	0
Erős füst/köd/eső	+6	+6/+4	+1/0
Hőfüst	+4	+4	+8/+6
Hallás			Módosító
Egyes lövés			-2
Egyes lövés hangtompítóval			0
Rövid sorozat			-4
Rövid sorozat hangcsökkentővel			-2
Teljes sorozat			-6
Teljes sorozat hangcsökkentővel			-4
Gránátrobbanás			-8
Emberi kiáltás			-2
A hang néhány szobával távolabbról szól			+2
A hang ugyanarról az emeletről jön			+4
A hang néhány emelettel távolabbról jön			+6
A megfigyelő hangerősítő berendezést használ		Szint, vagy	-2
Szaglás			
Feltűnő szag			-4
Több szag keveredése			+2
Tapintás			
Extrém hőmérséklet (forró vagy hideg)			-4
A megfigyelő kesztyűt visel			+2
Ízlelés			
Nyilvánvaló íz			-4
A megfigyelő meg van fázva			+2

* A láthatósági módosítókat lásd a 111. oldalon, a *Harc* fejezetben. Ahol két érték is szerepel, ott az első a kibernetikus látásmódosító berendezésekre vonatkozik, a második pedig a természetes látásra.

ÉSZLELÉS SIKERTÁBLÁZAT

Sikerek száma	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.

BIZTONSÁGI RENDSZEREK

A 2060-as években a biztonságtechnika jövedelmező üzletág. Minden valamirevaló cég fejlett biztonsági rendszerekkel rendelkezik, akárcsak a legtöbb magánszemély, kisebb vállalkozás, bűnszervezet és árnyvadász. A karakterek a vadászatok folyamán elkerülhetetlenül belefutnak a biztonsági intézkedések valamely formájába. A most ismertetésre kerülő szabályok és irányelvek lehetővé teszik a játékmester számára, hogy sokkalta realisztikusabbá tegye ezen rendszerek hatástalanítását, ezáltal nagyobb kihívást jelentő, szórakoztatóbb játékot hozva létre a játékosok számára. A játékmesterek a kapott információk alapján képet alkothatnak a biztonsági rendszerek működéséről, és megkövetelhetik a játékosoktól, hogy pontosan fejtsek ki, miként hatástalanítják a karakterek az adott rendszert.

A játékmesterek és játékosok nagy valószínűséggel elég hamar felismerik, hogy bizonyos biztonsági alrendszereket, vagy alrendszerek kombinációját gyakorlatilag lehetetlen hatástalanítani a mágia segítségével, – vagy esetleg még azzal sem. És ez így helyes. Vannak dolgok, melyeket még az árnyvadászok sem tudnak egykönnyen megszerezni. Ne feledkezz el róla, hogy egy biztonsági rendszeren többféle úton is át lehet jutni anélkül, hogy fel kellene törni. A fizikai, technikai vagy mágikus szakértelmek használata helyett a karakterek bevetethetik vonzerejüket, rábeszélő képességüket és ravaszságukat, hogy békésebb úton szerezzék meg a biztonsági rendszer kicselezéséhez szükséges információkat. Vagy az is jó megoldás lehet, ha elrabolják a megfelelő személyt, néhány tőp-tárgy társaságában elbeszélgetnek vele, és így szedik ki belőle a létfontosságú belépőkódokat.

A *Shadowrun* világában azon cégek többségének, melyek biztonsági szolgáltatások nyújtására szakosodtak, arra is van engedélyük, hogy „örvédelemből” halálos eszközöket alkalmazzanak. Ez nem minden biztonsági szolgáltatóra igaz, de manapság egyre gyakoribbá és megszokottabbá válik. Azt sem árt észben tartani, hogy számos nagyobb cég területkivüliséget élvez, azaz saját falain belül egészen másfajta jogok és törvények uralkodnak.

A biztonsági rendszerek jó adag feszültséget, izgalmat és bonyolultságot csempészhetnek a kalandba. Természetesen azok a játékmesterek, akik a kevésbé komplikált vadászatokat részesítik előnyben, mindezt egyetlen kockadobással megoldhatják.

FIZIKAI BIZTONSÁG

A fizikai biztonság a biztonsági rendszerek elsőleges komponense. Minél kevésbé hozzáférhető a létesítmény, annál kevesebb problémát okozhatnak a hivatlan vendégek. Számos ilyen eljárás növelheti a létesítmény biztonságát – nyílt tűzzónák, defenzív terepátalakítás, stratégiai szempontú építkezés stb. A világítás is fontos szerepet kap: elvakítja behatolókat és segíti a védőket, és hangérzékelővel vagy időzítőkapcsolóval is fel lehet szerelni. Néhány cég kizárólag infravörös biztonsági világítást használ – ez





közönséges látással érzékelhetetlen, de nappali világosságot teremt a hőlátással felszerelt őrség számára.

Természetes peremvonalai akadályok

A földsáncok, sövények, fasorok, sűrű bozót, dombvonulatok mind jó példák a természetes akadályokra. Ezek ráadásul felszerelhetők peremvonalai riasztókkal és/vagy drótakadályokkal. A karakterek ugyan képesek átkelni a sűrű bozótoson, de a Lopakodás nyílt próbájuk eredményéből le kell vonniuk 2-t az áthaladás ideje alatt. A szilárd vagy nagyobb kiterjedésű akadályokat azonban így is meg kell kerülni.

Mesterséges peremvonalai akadályok

Ide tartoznak a falak, kerítések, mesterséges tavak és dombok stb. A különféle anyagok akadály szintjét az Akadályok részben, a 124. oldalon olvashatod. A tűzfegyverek általában használhatatlanok a kerítésekkel szemben, mert a lövedékek ártalmatlanul haladnak keresztül a drótok között. Az akadály átúszásához vagy megmászásához a megfelelő Atlétika próba szükségeltetik.

Elektromos kerítések

A feszültség alatt álló elektromos kerítést megérintő karakter 4H kábulás sebesülést szenved, mintha csak valamilyen kábító fegyverrel találták volna el (lásd 124. oldal). A karakternek azonnal Akaraterő (6) vagy Test (6) próbát kell tennie, hogy görcsbe rándult kezét el tudja húzni a kerítéstől. Ha egyetlen sikert sem ér el, az azt jelenti, hogy továbbra is kontaktusban marad a kerítéssel, és a következő kezdeményezési körben ismét 4H kábulás sérülést kap. Ha a sebesülés következtében elájul, a karakter még egyszer, utoljára megkapja a sebesülést, mielőtt az izmai elemyednének, és a földre omlana. Attól függetlenül, hogy mekkora sérülést szenvedett és mikor vesztette el az eszméletét, a karakternek el kell szenvednie az áramütés hosszú távú kábító hatását.

Drótok

A természetes és mesterséges peremvonalai akadályokra is telepíthető rejtett vagy látható szöges-, harmonika-, vagy monoszál drót. Ezek akadályszintjét, sebzéskódját és észlelhetőségük célszámát a Drótok táblázatban találod meg.

Botlódórótok

A botlódórótok a peremvonalai védelem egyszerű, de hatékony eszközei. Minden botlódórót hasonló láthatósággal rendelkezik, mint a monoszál (lásd fent), de a legtöbbjük nem okoz semmiféle sebzést, csak beindítja a riasztást. A játékmester döntése szerint bizonyos céges telephelyeken monoszálát is alkalmazhatnak botlódórótként; ebben az esetben a riasztáson kívül a drót a táblázatban feltüntetett értéknek megfelelő sebzést is okoz.

TECHNIKAI BIZTONSÁG

Majdnem mindegyik biztonsági rendszer architektúrájába be vannak építve riasztók és más technikai eszközök, érzékelők.

DRÓTOK

Drót típusa	Észlelés célszám	Sebzés*	Akadály szint**
		Megfogás/Gyaloglás/Futás	
Szöges	4	3E/4E/6E	6
Harmonika	3	4K/5K/8K	6
Monoszálás	8	7S/9S/11S	5

* Az ilyesfajta sérülések ellen az ütési páncélzat nyújt védelmet, de csak szintje felével (lefelé kerekítve). A sebesülési ellenpróba során a harci tartalék kockái nem használhatóak fel.

** A sebzést közvetlenül a drótnak kell okozni. A drótvágók megduplázzák a karakter effektív Erejét. Az akadály szintjén Erő próbát kell dobni – a karakter effektív Ereje 2 sikerenként 1-gyel megnő.

A drót észrevételére a következő célszám módosítók hatnak:

Szituáció	Módosító
Növényzet által eltakarva	+1-től +4-ig
A karakter nem figyel vagy rohan	+2
Változó fényviszonyok	Adj +1-et a legrosszabb szint módosítójához

Megfigyelő kamerák

A Nagy Testvér mindenhol ott van, és folyamatosan figyel. Bizonyos városrészekben szinte lehetetlen keresztülsétálni anélkül, hogy ne rögzítené minden lépésedet legalább három biztonsági kamera. Ez a fajta ellenőrzési módszer a legtöbb esetben nyilvánvaló és jól látható, hogy elbizonytalanítsa a járókelőket, de a modern technika már lehetővé teszi az olcsó, tömegesen gyártott mikrokamerák és érzékelők alkalmazását is. A video- és trideokamerák egyaránt bővíthetők számos optikai kiegészítővel: éjszakai- és hőlátás, nagyítás, felvillanásvédelem stb. Némelyik kamerába mikrofont is építenek. Az elektronikus tárolási kapacitás praktikussága miatt ezeket a felvételeket általában egy bizonyos ideig megőrzik.

Az árnyvadászok szerencséjére az ilyen rendszerek pontosan annyira hatékonyak, mint a monitort figyelő biztonsági őr. A megfelelő elterelő művelet alkalmazása ez esetben kimondottan hatékony lehet.

Ajtó- és ablakriasztók

A nyílászárók a legtöbb esetben fel vannak szerelve valamilyen fajta riasztóberendezéssel; amint az ajtó kinyílik, az érintkezés megszűnik, az áramkör megszakad, és már be is indul a riasztás (rendszerint észrevétlenül). A megfelelő eszközök birtokában a karakterek szinte már fél kézzel képesek hatástalanítani az egyszerűbb ajtó- és ablakriasztókat. A riasztó hatástalanítása két lépésből áll. A karakternek először Észlelés próbát kell dobnia 8-as célszám ellen, hogy felfedezze a riasztó érintkezéseinek pontos helyét. A próba során kiegészítő szakértelmeként felhasználható az Elektronika É/Í szakértelem. Amint megvannak az érintkezési pontok, a játékos a rendszer kikapcsolásához Elektronika próbát dob a riasztó szintje, mint célszám ellen. Használd a 95. oldalon, az Építés/Javítás táblázatban feltüntetett módosítókat.

Mozgásérzékelők

A mozgásérzékelők rendszerint ultrahangos mezőt hoznak létre a területen, és a behatolók áthaladásakor megváltozó mező változásaira reagálnak. Az egyszerűbb ultrahang érzékelők (lásd 293. oldal) 5 méteren belül érzékelnek minden mozgást. A karakterek becsaphatják a mozgásdetektorokat, ha különösen lassan, maximum fél méter/harci forduló sebességgel haladnak át a területen, és emellett Lopakodás (érzékelő szint) kettős próbát dobznak. A sikertelen próba azonnal beindítja a riasztást. Gyorsabb mozgás esetén a próba célszáma 1-gyel nő minden negyed méter után, melyet a karakter fordulónként megtesz.

A karakterek ultrahangos jeladó/detektor (lásd 293. oldal) használatával megpróbálhatják átverni vagy megzavarni az érzékelőt.

MÁGNESZÁRAK

A mágneszárak a Hatodik Világban használatos legfőbb biztonsági eszközök. Különböző biztonsági szintű elektromos mágneszárak kaphatók, melyek némelyikéhez fizikai és biometrikus érzékelők is tartoznak, és beállíthatók egy bizonyos felhasználóhoz, vagy felhasználók egy csoportjához (lásd 293. oldal).

A mágneszárak számos azonosító rendszerrel egészíthetők ki. A számkombinációs rendszerek esetén például egy (alfa) numerikus kódot kell beütni a billentyűzeten; e nélkül a használó nem haladhat tovább. A rendszer feljegyzi a kódot, és minden áthaladásakor azonosítja a használót. A kártyaleolvasóknak egy azonosító kártyára van szükségük, melynek mágnesszalagján vagy mikochipjén szintén megtalálható a szükséges kód. Az ujjlenyomat- és retinaazonosítók villámgyorsan digitalizálják és elemzik a kapott információkat, és csak a megfelelő minták azonosítása után engedik tovább az embereket.

Számkombinációs záruk

A számkombinációs záruk 0-tól (a helyi elektronikai szaküzletben is kapható) 10. szintig (egyedi tervezésű rendszerek) fordulnak elő. Ha nem ismeri a megfelelő kódot, a karakter csak a belső elektronika megbűtykölésével hatástalaníthatja a számkódos zárat. Ez a művelet két részből áll: a burkolat eltávolításából és az áramkör hatástalanításából.

A számkódos zár feltörése: A vadásznak legelőször el kell távolítania a zár burkolatát. Ez sikeres Elektronika (É/J) próbát igényel a burkolat akadály szintje, mint célszám ellen. A fedél akadály szintje rendszerint a zár szintjével egyenlő. Elméletileg lehetséges gyártani olyan számkódos zárat, melyeknél a burkolat akadály szintje különbözik a zár szintjétől, de az eljárás túl költséges ahhoz, hogy gyakran alkalmazzák. Ilyennel csak a legmodernebb és legerősebb biztonsági rendszereknél lehet találkozni.

A fedél eltávolításához a karakternek legalább 1 sikert kell dobnia. Ha a próba sikertelen, mindössze annyi történik, hogy a burkolat a helyén marad. A művelet alapideje 60 másodperc, az extra sikerek ezt az időt csökkentik (lásd *Az időtényező*, 92. oldal).

Az esetlegesen a burkolathoz erősített riasztórendszer szintje hozzáadódik a karakter Elektronika (É/J) próbájának célszámához. Az ilyen védelmi rendszerek szintje általában 1-4-ig terjed. A karakternek 1 sikerre van szüksége a burkolat eltávolításához és a riasztó hatástalanításához. Sikertelen próba esetén a riasztás beindul.

Hogy a játékosok ne tudhassanak meg túl sok információt, érdemes titokban tartani a próba célszámát, és csak a siker vagy kudarc tényét közölni velük.

Az elektronika megbabrálása: Ha a fedőlapot eltávolította, a karakternek a zár elektronikáját kell kezelésbe vennie. Ehhez egy szokványos Elektronika (rendszer szintje) próba szükséges. A művelet alapideje 60 másodperc – a karakternek elég egyetlen sikert dobnia, a többit pedig felhasználhatja a szereléshez szükséges idő csökkentésére. Ha egyetlen siker sem születik, a zárat felügyelő számítógépes rendszer felfigyel a próbálkozásra, és azonnal beindítja a passzív riadót.

A fenti próbák módosítóit az *Építés/Javítás* táblázatban találod (95. oldal).

Természetesen a modern technika már előállt egy kódfejtőnek (293. oldal) nevezett berendezéssel is, melynek segítségével jóval könnyebb átjutni a számkódos záron. Használatkor kettős próbát kell tenni a kódfejtő és a mágneszár szintje között. Ha a kódfejtő nyer, a zár kinyílt; az extra sikerek a 10 másodperces alapidőt csökkentik. Ha a mágneszár nyeri a próbát, passzív riadó lép életbe.

Kártyaleolvasók

A kártyaleolvasók szintje normális esetben 1-10-ig terjedhet, és hasonló módon lehet ártalmatlanná tenni őket, mint a számkódos zárat – szereléssel, vagy egy speciális eszköz rácsatlakoztatásával. Akárcsak a számkombinációs záruk esetében, a szerkezet „lelkét” itt is egy fedőburkolat védi, melyet el kell távolítani, hogy hozzá lehessen férni az áramkörökhöz. A burkolat eltávolításához szükséges Elektronika próba célszáma a kártyaleolvasó szintjének kétszerese. A művelet elvégzéséhez szükséges alapidő 60 másodperc. Ha a karakternek sikerül leszedni a fedőlapot, hozzáfér az áramkörökhöz ugyanúgy, mint a számkódos zárat esetében, de +2 célszámot kap az Elektronika próbájára.

Az árnyakban kapható úgynevezett mágneszár kódkulcsok megkönnyítik a behatoló dolgát (lásd 293. oldal). A kódkulcs pontosan úgy működik, mint a kódfejtő, azzal a különbséggel, hogy használatához nem szükséges eltávolítani a burkolatot.

Lenyomat érzékelők

Ezek az eszközök az áthaladó személyek ujjlenyomatát, tenyérnyomatát vagy retinamintázatát vizsgálják. A fizikai érzékelők 1-10. szintig hozzáférhetők, míg a retinaérzékelők 3-9. szintig. A ravaszabb árnyvadászok számos módozatát ismerik az ilyen berendezések átverésének.

A szintetikus lenyomatduplikációk, melyek az eredeti ujj/tenyérnyomat mintáját igénylik, a létrehozáshoz használt technológiájától függően 1-8. szintűek lehetnek. A másolat ára 200 nujen szintenként. A karakternek sikeres Intelligencia próbát kell dobnia 3-as célszám ellen, hogy megfelelő lenyomatot adjon a másolat elkészítéséhez. A végtermék egy gyűszűre vagy kesztyűre hasonlítható tárgy lesz, amely tökéletesen illik a viselő kezére.

Az igazi ujj vagy kéz szintje 8-asnak számít, de ez az eredeti tulajdonosáról való eltávolítás után 1 pont/3 óra sebességgel csökkenhet. Ezek a szabályok érvényesek akkor is, ha az ujjat vagy kézfejet nem távolítják el a halott személyről.

Egy élő személy ujj- vagy tenyérnyomata minden esetben tökéletesen működik.

A retinaduplikációs beültetések a profi behatolók elsődleges eszközei (lásd 300. oldal).

Annak megállapítására, hogy az érzékelő felfedezi-e a hamis lenyomatot, kettős próbát kell dobni a lenyomat és az érzékelő szintje között. Ha a szkennert elér legalább 1 tiszta siker, felismeri a hamisítványt és kiváltja a passzív riadót.

A karakterek a számszámokhoz hasonló módon hatástalanítani tudják a lenyomat érzékelőket is, de +4-et kapnak a próbájuk célszámára.

Hangfelismerő rendszerek

A többi érzékelőtől és azonosító rendszertől eltérően a hangfelismerő rendszerek egy aktív összetevővel is rendelkeznek: a felhasználónak adott időn belül meg kell szólalnia, különben a rendszer beindítja a riadót. Ezeket az eszközöket fizikailag nagyon nehéz hatástalanítani, mert a biztonsági ellenőrzőpontnál csak egy hangszórónak és egy mikrofonnak kell lennie; a rendszer áramköre az épület egy biztonságos pontján van elrejtve.

A karakterek csak úgy tudnak keresztülmenni a hangazonosító rendszeren, ha egy jogosult felhasználó hangján szólalnak meg, – ez mehet felvételtől vagy más szimulációról, de akár valódi hang is lehet.

A hangfelismerő rendszerek 1-10. szintig hozzáférhetőek. A megtévesztésükre használt technológiák szintje 1 (zsebfelvevő) és 6 (professzionális hangrögzítő) között mozog. A hangmodulátor kiberver (301. oldal) is felhasználható az érzékelő megtévesztésére.

AKTÍV BIZTONSÁGI INTÉZKEDÉSEK

A biztonsági szolgáltató cégek az aktív biztonsági intézkedések széles skáláját kínálják a behatolási fenyegetések leküzdésére. Ezek lehetnek jól képzett biztonsági őrök, robotokkal járőröző biztonsági rigók, automata fegyverállások, vagy épenséggel a behatolók feltartóztatását vagy foglyul ejtését elősegítő módszerek (mozgatható ajtók és falak). Olykor órállatokat is alkalmaznak, beleértve a paranormális lényeket, illetve a közönséges, kiberverekkel felszerelt kutyákat.

Egyedül a játékmesteren múlik annak eldöntése, hogy mennyire jól felszereltek, képzettek és egységesek a létesítmény aktív biztonsági erőforrásai. A védelem leküzdésének nehézsége függhet attól, mekkora kihívásnak szánja a kalandot a játékmester a csapat számára (lásd *Nem játszók karakterek*, 248. oldal).

Automata fegyverállások

Az automata fegyverrendszereknek kétféle típusa létezik: „buta” és „okos”. A buta fegyverek tüzükkal válogatás nélkül betérítenek egy adott területet, hasonlóan az automata öntözőrendszerekhez. Az ilyen fegyvereket azzal a céllal telepítik, hogy minél nagyobb mennyiségű löszertel áraszták el a területet, hátha eltalálják a célpontot vagy célpontokat. Általában olyan zárt helyeken alkalmazzák, ahol nem lehet véletlen vagy járulékos károkat okozni. Ezek a fegyverek az esetek többségében kábító löszerttel vannak töltve.

A buta fegyverek lövönala általában korlátozott, 180 fok vagy még annál is kevesebb. Pontosságuk attól függ, mekkora szöget kell befogniuk. 60 vagy kevesebb fok esetén az effektív fegyver szakértelem 4-es, 60-tól 120-ig 3-as, 121-től 180-ig pedig 2-es. A felhasznált fegyver rendszerint egy sorozatlövő üzemmódba kapcsolt HK227-nek megfelelő kategóriájú gép-

FIZIKAI KERESÉS MÓDOSÍTÓK

Szituáció	Módosító
A kereső professzionalizmus szintje	
Átlagos/Amatőr (1-es professzionalizmus szint)*	+2
Félig képzett (2-es professzionalizmus szint)*	+1
Képzett vagy jobb (3-as és 4-es professzionalizmus szint)* +0	
A keresésre fordított idő	
Felületes (1–2 másodperc)	+2
Gyors (3–5 másodperc)	+1
Átlagos (6–20 másodperc)	+0
Alapos (20–60 másodperc)	–1
Részletes (1–2 perc)	–2
A vetkőztetésen kívül minden (3–5 perc)	–3
Vetkőztetés (6–10 perc)	Fegyverek előkerülnek
A kereső	
Fél (vagy megfélemlítették)	+2
Normális körülmények között dolgozik	0
Úralja a szituációt	–2

* Lásd a professzionalizmus szintekre vonatkozó szabályokat a 248. oldalon.

pisztoly. A fegyver azonnal tüzet nyit, amint valaki a tűzterébe lép. Ha a célpont ott is marad a területen, a fegyver minden kezdeményezési körben támadni fog (lásd *A kezdeményezési kör*, 102. oldal). Az automata fegyverrendszerek általában csak fejletlen érzékelőkkel vannak felszerelve, melyek mindössze annak jelzésére képesek, hogy a potenciális célpont behatolt a tűzterbe. A standard buta fegyverállások külső parancsra lépnek működésbe, és bármilyen célpont megjelenésekor azonnal tüzet nyitnak.

Ezzel szemben az okos – vagy más néven önálló – fegyverrendszerek megválogatják célpontjaikat. Szelektíven választják ki és mérik be a célpontokat, és csak a megfelelő méretű sorozatot adják le rájuk. Kifinomult éjszakai, infravörös és ultrahangos érzékelőkkel vannak felszerelve, valamint fejlett taktikai elemző és adatfeldolgozó rendszerrel. Rohampuska vagy nagy tűzgyorsaságú könnyű géppuska jellegű fegyver mellé telepítve a fegyverek igény (és a játékmester döntése) szerint adnak le rövid vagy teljes sorozatokat 1.000 löszert is befogadni képes tárukából. A többnyire háromlábú állványra telepített fegyverek (6 pontnyi visszarúgás-csillapítás) 360 fokos tűztérrel rendelkeznek, ezért bármilyen irányból tűz alá tudják venni a célpontokat. Némelyik fegyverállás vertikális mozgatórendszerrel is fel van szerelve, ezáltal felfelé 20, lefelé pedig 10 fokos elmozdulásra képes.

Az „okos” automata fegyverállások effektív fegyver szakértelme 6, kezdeményezése pedig 25 + 2D6. A rendszer szükség szerint késleltetheti tevékenységét. A golyószóró tűzgyorsaságú mechanizmusok 15 löszert tudnak kilőni egyetlen tevékenységgel – ezt általában három darab 5-ös sorozat formájában teszi meg –, és egyszerre több célpontot is tűz alá vehetnek.

MÁGIKUS BIZTONSÁG

Számos módoszata létezik az asztrális behatolók távol tartásának, ezek közül a leggyakoribbak a megkötött szellem-járőrök és asztrális korlátok (például az asztrális védőburkok, lásd 174. oldal). A különféle kettős természetű paranormális lényeket is



előszeretettel alkalmazzák őrállatként, mivel egyaránt felfigyelnek az asztrális és evilági betolakodókra. A nevesebb biztonsági cégek arra is felkészítik alkalmazottaikat, hogy megérezzék azt az enyhe „borzongást”, amely akkor jelentkezik, amikor egy asztrális test áthalad rajtuk. (lásd 173. oldal), bizonyos létesítményeknél pedig nem ritkák ariadókészültségben álló biztonsági mágusok sem.

MÁTRIX BIZTONSÁG

A számítógéprendszerek védelmére használt biztonsági eljárásokat és jelenlétgátló programokat a *Mátrix* fejezetben részletesen is ismertettük (199. oldal). Bár néhány biztonsági rendszert még érzékenyen érinthet, ha egy Mátrix behatoló felülírja a riadójelzéseket, megváltoztatja a biztonsági kamerák képét stb., a legtöbb cég már tanult a leckéből, és biztonsági rendszerét (vagy legalábbis nagy részét) a Mátrixtól elkülönítve futtatja.

FEGYVEREK FELFEDEZÉSE

Gyakran mesélik, hogy a karakterek elrejtik fegyvereiket, vagy megpróbálják őket átcsempészni az ellenőrzőpontokon. A legtöbb céges és kormányzati épület, előkelő étterem (sőt, néha a szakadt kocsmák is), de legfőképpen a repülőterek fel vannak szerelve érzékelő rendszerrel. A játékmester a következő szabályokat használhatja annak megállapítására, sikerült-e átjutnia a karakternek a detektorokon. A legtöbb esetben a rendszer próbát dob a fegyver elrejtetősége ellen (lásd 270. oldal).

Automata rendszerek

A fegyverek megtalálására számos technikai berendezést fejlesztettek ki – némelyik a manuális kutatást segíti, mások diszkréten megapalnak az ajtófélfában. Ezek közül a legelterjedtebb a mágneses anomália detektor (MAD), melynek szintje 1-4-ig terjed a hordozható változatnál, illetve 4-9-ig a beépítetté. A fegyver megtalálásához a detektornak szint (elrejtetőség) próbát kell dobnia. A próba során már egyetlen siker is elegendő.

A játékmester esélyt adhat a karaktereknek, hogy észrevegyék a MAD rendszert, mielőtt áthaladnának rajta. A berendezés elrejtetősége általában 8-as, de lehet ennél magasabb is.

Manuális keresés

A legnagyobb elővigyázatosság ellenére is előfordulhat, hogy a vadászoknak át kell esniük egy részletekbe menő, alapos fizikai motozásra. Az ilyen keresések hatékonyságát a játékmester a következő szabályok szerint állapíthatja meg. A motozást végző személy szakértelmén kívül két fontos tényező befolyásolja a keresést: a „biztonsági személy” által ráfordított idő, valamint az, mennyire szeretne találni valamit.

Dobj standard Észlelés próbát a kérdéses fegyver elrejtetőség szintje ellen. A célszámhoz rendeld hozzá a fizikai keresés módosítók táblázatban szereplő értékeket.

Kiberverek érzékelése

Számos biztonsági rendszer a fegyverek mellett a kiberverek érzékelésére is képes. A kiberver érzékelők szintje általában 3-9-ig terjed. Ebből is létezik beépített (elrejtetőség 8) és hordozható modell. Amikor egy kiberverrel felszerelt személy áthalad az érzékelőn, dobj a berendezés szintjével. Normál kiberverek esetén a célszám 3, alfavereké 6. Minél több siker születik a próba során, annál pontosabban állapítja meg az érzékelő a beültetés szintjét és funkcióját.

TÚLADNI A SZAJRÉN

A karakter éppen most tette rá a kezét egy optikai chipre, amelyen egy bizonyos cég szigorúan titkos adatbázisának tartalma található. Ráadásul egy céges fejlesztes limóját is elkötötte, csomagtartójában annyi hardverrel, amennyivel fél szakasznyi testőrt is könnyedén fel lehetne fegyverezni. Hogyan sózza el ezt a sok szemetet, hogy a lehető legnagyobb haszonra tegyen szert?

Ha az árnyvadász csapat már előzőleg üzletet kötött a szajré elpasszolásáról, akkor a következő szabályok nem érvényesek. Ha azonban senkinek nem tudják továbbadni a hegyekben álló cuccokat (általában ez a helyzet), akkor éppen itt az ideje, hogy kerítsenek egy seftest.

SEFTES KERESTETIK

Attól függően, mitől szeretnének megszabadulni a vadászok, a seftes lehet a csapat utcai kapcsolatainak egyike (például egy közvetítő vagy talizmánárus) is, bizonyos esetekben azonban rákényszerülhetnek, hogy idegenekre bízzák magukat. Egy seftes előkerítéséhez sikeres Etikett (Utcai) próba szükségeltetik. A próba célszáma 4, amely a szituációtól függően módosulhat, a Seftes felhajtása táblázatnak (238. oldal) megfelelően.

A ZÁSKMÁNY

A legtöbb seftes kizárólag olyan áruval szeret üzletelni, amelyet azután könnyen és gyorsan továbbadhat, - a kényesebb cuccokat csak vonakodva veszik át. A seftesek általában a következő sorrendet követik az áru megvásárlásánál:

Standard felszerelés: fegyverek, ruházat, páncélok, járművek, ékszerek, hitelegenlegek (pénz) stb.

High-tech áru: általános adatok, felszerelések, kutatási fájlok stb.

Forró áru: egyedi felszerelések, titkos adatfájlok, új termékek prototípusai és gyártási leírásuk, mágikus tárgyak vagy bármi pótolhatatlan dolog, ami valami igazán nagy fejesé volt.

Ha a csapat együtt próbál meg seftest találni, annyi kockával dobj Etikett (Utcai) próbát, amennyi a csapat Etikett szakértelmének átlaga, plusz 1 kockával minden tag után. A próba célszáma 4, plusz az adott szituációs módosító a Seftes felhajtása táblázat alapján. Minden karakternek, aki az Etikett szakértelmével hozzájárult a próbához, jelen kell lennie az üzletkötésnél. Ha bármelyikük is hiányzik a találkozóról, a seftes ideges lesz, és lefújja az üzletet.

A próba során elért sikerek kétféleképpen használhatók fel: a seftes megtalálásához szükséges idő csökkentésére, vagy a seftes pénzalapjának növelésére.

Megvédeni a szajrét

Alapidő szerint 10 nap kell ahhoz, hogy a csapat tagjai seftest találjanak és megbeszéljenek vele egy találkozót. A karakterek felhasználhatják a sikereiket ezen idő lecsökkentésére (1 nap a minimum). A seftes felkutatásával töltött minden egyes nap növeli annak az esélyét, hogy az áru korábbi tulajdonosai megtudják, hogy a játékos karakterek megpróbálják elpasszolni a szajréjukat. A játékmester minden nap végén a seftes kutatásával eltöltött napok számának megfelelő számú kockával dob 6-os célszám ellen. Már 1 siker is azt jelenti, hogy a rosszfiúk ráakaszkodtak a játékos karakterekre. Ha a játékmester úgy véli, hogy az ellenfelek felkutatják a csapatot is, megtervezhet egy rajtaütést a találkahelyen.



A seftes díja

A seftesek lehetőségei korlátozottak; hiszen ők is csak közönséges üzletemberek, akik megpróbálják megforgatni a piszkos nyert. A keresési idő csökkentése helyett a játékos karakterek arra is felhasználhatják az elért sikereket, hogy megnöveljék a seftes tőkéjét. A játékmester titokban dob 2 kockával, és az eredményt megszorozza 100.000%-nel.

Ez lesz az alaptőke. Ezt az összeget aztán még meg kell szorozni a csapat által a seftes tőkéjének növelésére fordított sikerek számával. A végső összeg azt mutatja meg, hogy a seftes a találkozó pillanatában mennyi szabad tőkével rendelkezik. Ez persze nem jelenti azt, hogy az egészet el is akarja költeni, pusztán csak annyit jelöl, hogy legfeljebb ennyit költhetne el, ha nagyon akarna.

A TALÁLKOZÓ

A találkozót bárhol le lehet bonyolítani. Ha már folyik a találkozó, Tárgyalás próbát kell dobni az egyik karakter és a seftes között. Dobj az egyes felek Tárgyalás szakértelmének megfelelő számú kockával a másik fél Akaratereje, mint célszám ellen. Természetesen mindkét fél gyanakvással szemléli a másikat, így aztán a célszámhoz automatikusan hozzáadódik a +2-es módosító. A seftes szakértelmének és Akaraterejének szintjét a játékmester határozza meg.

Bármilyen szájré alapára a tényleges érték 30 százaléka (a tényleges értéket a 270. oldalon, a *Felszerelések* című fejezetben találod). Más szájré számára a játékmester határozza meg az árat.

A Tárgyalás próbát nyerő fél plusz sikerenként 5 százalékkal a saját javára módosíthatja a vételárat. Ha a seftes nyer, az ár-csökkentés nem lesz 10 százaléknál kisebb. Ha a csapat nyer, az ár-növekedés nem lesz 50 százaléknál nagyobb.

Szinte biztos, hogy a seftes elég tüzerővel érkezik a találkozóra ahhoz, hogy a csapat részéről elejét vegye mindenféle hátsó gondolatoknak, melyek esetén az ügylet üzletemberekhez nem méltó lebonyolítására irányulnának. Ha a szájré eredeti tulajdonosai vissza akarják szerezni az árut, akkor ők is megjelennek a találkozón.

RASZ-TALANOK

A személyazonosság olyasvalami, amit az árnyvadászok nagyon komolyan vesznek – különösen a valódi. A modern információs szuperstruktúrának köszönhetően, ha tudod, pontosan mit keresel, név, RASZ vagy banki átutalások alapján könnyedén rábukkanhatsz bárkire. Az árnyvadászok nagyra értékelik magánéletük szentségét, de a névtelenségükre még ennél is jobban vigyáznak.

MI AZ A RASZ?

Az UCAS-ban a Rendszer Azonosító Számot (RASZ) 2036-ban vezették be, amikor nyilvántartásba vették az ország összes állampolgárát. Az UCAS területén tartózkodó RASZ nélküli személyeket „ideiglenes állampolgárrá” minősítették, ami azt jelen-

SEFTES FELHAJTÁSA

Szituáció	Módosító
Szokásos kapcsolat használata	-1
Szokásos áru	-1
High-tech vagy egyéb fontos áru	+1
Forró áru	+3
Rendőrségi körözés alatt	+1
Céges vagy szervezett alvilági körözés alatt	+2
Mágikus áru (fókuszok, varázslatformulák stb.)	+2

tette, hogy nem kaptak szavazati és állampolgári jogokat. Manapság a RASZ-t már születéskor regisztrálják – feltéve, hogy a gyermek hivatalos kórházban született. Akinél nem ez a helyzet, az RASZ-talanná válik, azaz hivatalosan nem is fog létezni, hacsak be nem regisztrálják, vagy le nem tartóztatják.

Az UCAS kormányzatánál lehet kezdeményezni hivatalos eljárást a RASZ megszer-

zése érdekében, de ehhez bizonyítani kell, hogy az alany stabilan megáll saját lábán, valamint el kell hitetni az elbíráló bizottsággal, hogy az UCAS hasznát fog húzni a kérelem engedélyezéséből. Az agglomeráció legrosszabb RASZ-talanja számára azonban ez nem elfogadható eljárás. A világ kormányzatainak nagy többsége rendelkezik adoptált RASZ-szal, vagy valami annak megfelelővel, és gyakran cserélik egymással az adatbázisaikat. A cégek előszeretettel használnak társasági RASZ-t a dolgozók/lakosok lenyomozására és regisztrálására.

A RASZ-t alkotó számokat a személyes adatok alapján, egy komplex formula segítségével generálják. Ez azt jelenti, hogy a téged igazgatót rendfenntartók a RASZ-od alapján tudni fogják a születési helyed és időpontod, valamint a monogramod.

Ha egy RASZ-talan személyt előállítanak, több dolog is történhet. Nem ritkák a visszaélések, az elzárások vagy „eltűnések” – hiszen nem rendelkeznek jogokkal, és még a pusztas létezésüket sem tudják igazolni. A legtöbb RASZ-talan őrizetes azonban kap egy úgynevezett „bűnözői RASZ”-t – amely azután az egész életét végigkíséri. Ami a legfontosabb, RASZ nélkül utazni sem lehet – még egy egyszerű buszjegy megvásárlásához is nélkülözhetetlen. Még a bűnözői RASZ-szal rendelkezők sem ússzák meg bürokratikus szörszalhasogatás és szövtárlás nélkül.

A játékosok háttér kitalálásakor dönthetik el, hogy karakterük rendelkezik-e RASZ-szal.

HITELKÁRTYÁK ÉS AZONOSÍTÓK

A hitelkártyák körülbelül ceruza méretű hengerek, melyek egyszerre szolgálnak azonosítóként és bankkártyaként. Tartalmaznak mindenféle engedélyt, beleértve a vezetői és fegyverviselési engedélyt is (lásd *Engedélyek*, 273. oldal), valamint a sürgős orvosi ellátáshoz szükséges információkat, kódolt formában a tulajdonos ujj/tenyérnyomatát, retinamintáját és egyéb adatait. Bizonyos értelemben a hitelkártya az emberek legfontosabb kapcsolata a világgal.

A RASZ és más azonosító adatok tárolása mellett a hitelkártyákat főként pénzáttalásra használják. A kártyába kódolt optikai chipet építettek, melyek tartalmazzák az átutaláshoz szükséges elérési kódokat, valamint a tulajdonos hitelegyenlőgére vonatkozó információkat.

Vásárláskor az eladó az üzlet leolvasó egységébe helyezi a kártyát, amely a Mátrixon keresztül a megfelelő pénzügyi intézményhez kapcsolódik, és engedélyezni a pénz levételét, feltöltését vagy átutalását. A műveletek elvégzéséhez először igazolni kell a tulajdonos személyazonosságát.

A hitelkártyák olyan tranzakciókat is képesek rögzíteni, melyek az üzleti számítógépes hálózaton még nem zajlottak le, de



időnként rá kell csatlakoztatni őket a rendszerre, hogy hitelesítsék a műveletet. Ha a tulajdonos ezt nem teszi meg időben, a nem hálózati tranzakciók törölődnek, és a hitelkártya üzleti funkcióját érvénytelenítik.

A regisztrált hitelkártyáknak ötféle típusa létezik, melyeket az különböztet meg egymástól, hogy mekkora hitelkerethez lehet rajtuk keresztül hozzáférni, és milyen azonosítási eljárásokat követel meg a használatuk (lásd Hitelkártyák táblázat).

Hitelesített kártyák

A készpénzhez vagy bemutatóra szóló kötvényekhez hasonlóan a hitelesített kártyák sem egy bizonyos személyhez kötődnek, értékük pedig pontosan annyi, amennyire bekódolták. Használatuk nem követel semmiféle azonosítást. A kártyát valamelyik pénzügyi intézet látja el a kóddal, de nem csak az használhatja fel, akinek a számlájáról levonták a kártyára kerülő összeget. A bankok általában levonnak egy bizonyos százalékot a hitelesített kártya elkészítéséért. Ezeket a kártyákat keresztül nem lehet azonosítani a tulajdonost.

A hitelesített kártyák népszerű fizetőeszköznek számítanak az árnyvadászok körében.

HITELKÁRTYÁK ÉS AZONOSÍTÓK HAMISÍTÁSA

A hitelkártya hamisítása nehéz feladat. Bár magát a henger lemásolni nem okoz különösebb nehézséget, a háttér azonosító fájlok – melyek legálissá teszik magát a kártyát – elkészítése már jóval nagyobb kihívást jelent.

A hitelkártya azonosítójának ellenőrzése során a kártyán tárolt információkat legalább egy tucatnyi csatornán keresztül azonosítják és hitelesítik. Ez az ellenőrzés mindennapos dolog a Mátrix nemzetközi számítógépes hálózatán, ezért egy azonosító hamisítása rengeteg elektronikus manipulációval jár. A karakternek (vagy valaki másnak) le kell gyártania, és titokban be kell illeszteni az adatbankba egy megfelelő és hiteles „hiteltörténetet”, amely az információs hálózat állandó részévé kell, hogy váljon.

Egy átlagos Joe-nak, aki otthonról, a nyilvános kiberterminálján keresztül végzi a munkáját, esélye sincs rá, hogy használható hamis azonosítót fabrikáljon a hitelkártyájához – erre csak egy profi képes, aki rendelkezik a megfelelő erőforrásokkal. Az árnyvilágban egész szervezetek léteznek, melyek kizárólag hamis azonosítók és hitelkártyák készítésére szakosodtak. Ezen szervezetek központja általában a világ valamely adatkikötőjében található, és a „valós világgal” csak titkos csatornákon keresztül tartják a kapcsolatot.

A kártya hiteltörténetének, és magának a hamisított kártyának az elkészítése nem kevés pénzbe kerül. Minél részletesebb és hihetőbb történetet kíván a megrendelő, annál magasabb lesz a kártya szintje, és természetesen annál többre fog kerülni.

A Hitelkártya készítése táblázat részletes információkat közöl a hamis hitelkártya elkészítésének költségéről és elérhetőségéről, ha a megrendelő egy felső ligás hamisító szervezetet bíz meg a munkával. Az előállítási költségnek legalább a felét egy közvetítőn keresztül előre ki kell fizetni.

Az elkészült hitelkártyát úgy lehet használni, mintha valódi lenne. Egy jó hamisítvány az esetek nagy többségében átmegy az ellenőrzésen, és elfo-

gadják a valódiságát. A csalást csak egy különösen kifinomult és fejlett ellenőrző és azonosító rendszert képes kimutatni.

Hamis hitelkártya használata

Amikor a karakter hamis hitelkártyáját használva próbál átcsúszni egy ellenőrzésen, kettős próbát kell tenni a kártya szintje és az azonosító rendszer szintje között. Az az oldal nyer, amelyik több sikert ér el. Ha mindkét oldalon ugyanannyi siker születik, az ellenőrző rendszer a kártya tulajdonosának tüzetesebb megvizsgálására utasítja az operátort. Az operátor adatkielzőjén ilyenkor kérdések tűnnek fel a célszemély hiteltörténetére vonatkozóan, melyekre annak pontosan válaszolnia kell. Ha a kártyatulajdonos akár csak egyetlen kérdésre nem tud pontosan megfelelni, az ellenőrző rendszer elutasítja a hitelkártyát vagy azonosítót (lásd Karizma alapú szakértelmek használata, 92. oldal, a Vallás próbára vonatkozó szabályok).

A GAZDAGOK ÉS AZ ÁRNYAKBAN TENGŐDŐK ÉLETVITELE

Még ha néha úgy is tűnik, hogy a legtöbb Shadowrun karakter egy kocsmában vagy lepusztult bérlakásban lakik, valójában ez mégis így. Az alábbiakban közölt leírások csak arra szolgálnak, hogy fogalmat alkothass arról, hogyan telik el az idő két kaland között. A legfontosabb talán a karakter életvitelének az esetleges gyógyulásra kifejtett hatása, amint arról a 126. oldalon, a *Harc* fejezetben lehet olvasni.

Az életvitel a karakter mindennapi életének minőségét és a rezsiköltségeit (lakóhely, élelem, szórakozás, ruházkodás, stb.) mutatja meg. Nem tartoznak hozzá technikai erőforrások, fegyverek, mágikus felszerelések, felbérelt profik és egyéb nagyobb, nem személyes tárgyak. A játékos és a játékmester továbbá szabadon kidolgozhatnak még más érdekes részleteket is a karakter életvitelére vonatkozóan.

Szinte végtelen számú variáció elképzelhető. Például lehet, hogy a karakter egy elhagyatott épületben lakik, de ide annyi kényelmi cuccot beszáfol, hogy ez más luxus életvitelnek számít. A kis ketyerék működtetése, a biztonsági rendszerek és személyzet, valamint a vízellátás fenntartása és a feltűnés elke-

HITELKÁRTYÁK

Hitelkártya típusa	Tranzakció összege	Azonosítás
Standard	1–5.000¥	Kód
Ezüst	1–20.000¥	Ujjlenyomat
Arany	1–200.000¥	Hangminta
Platina	1–1.000.000¥	Retinaminta
Ében	Korlátlan	Sejtminta

HITELKÁRTYA HAMISÍTÁSA

Kártya szintje	Ár	Elérhetőség	Utcai index
1–4	Szint x Szint x 1.000¥	Szint/24 óra	1
5–8	Szint x 5.000¥	Szint/72 óra	1
9–12	Szint x 10.000¥	Szint/14 nap	1
13+	Szint x 50.000¥	Szint/30 nap	1



rülése legalább annyi pénzt felemészt, mintha a karakter egy flancos környéken lakna.

A játékosok választhatnak a hat életvitel közül: luxus, gazdag, középsztintű, szegény, hajléktalan és nincstelen. Az is megeshet, hogy időlegesen a kórházi életvitelt kénytelenek igénybe venni (lásd alább). A középsztintű, vagy annál magasabb életvitelű karakter „vendégeket” is tarthat. Minden egyes vendég 10 százalékkal megnöveli a karakter életvitelének fenntartási költségeit. A házigazda megteheti azt is, hogy a vendégeit alacsonyabb életviteli szinten tartja; ilyenkor a költség 10 százalékkal csökken.

LUXUS

Ez az életvitel mindenből a legjobbat kínálja: tágas, fényűző lakóhely, rengeteg hi-tech játékszer, a legjobb ételek, italok, és egyéb. A karakter teljes ellátó személyzettel vagy robotparkkal rendelkezik a hétköznapi teendők ellátására. Van egy erős kocsija, egy nagy háza, egy birtoka vagy egy fényűző lakosztálya valamelyik előkelő szállodában. Az otthoni biztonság első osztályú – jól képzett őrszemélyzet, asztrális biztosítás, rövid reakcióidő. A felszereléshez tartozik a legmodernebb holofonkészülék, többállomású trideo, az összes kábel- és műholdas csatorna, valamint előfizetés a legnépszerűbb napilapokra és magazinokra. A karakter számos exkluzív étterem és klub (valódi és virtuális) VIP listáján szerepel. Ez a *Shadowrun* nagymenőinek életvitele: céges vezetők, nagykutya kormánytisztviselők, jakuza fejesek, valamint azok az árnyvadászok, akik megütötték a főnyereményt (és életben is maradtak, hogy elkölthessék).

Fenntartási költség: 100.000¥ havonta, és még, még, még!

GAZDAG

A gazdag életviteléhez tágas ház vagy birtok, jó ételek és az életet megkönnyítő technikai cuccok tartoznak. És mi van, ha a karaktert nem kényeztetik el annyira, mint a nagykutyaikat? Cserébe nem is vadásznak rá annyian. Az otthona biztonságos zónának számít, melyet a helyi rendőrfőnökök vagy bandavezérek fizetett jó kis kenőpénzek szavatolnak. A ház dolgait személyzet látja el, és van elég technikai műtűr, hogy a hétköznapi dolgokkal ne legyen gond. A karaktert egy luxusautó várja. Ez az életvitel a jómódúak életvitele a törvényen innen és azon túl: középsztintű menedzserek, idősebb jakuza tagok stb.

Fenntartási költség: 10.000¥ havonta.

KÖZÉPSZTINTŰ

A középsztintű életvitel ugyan nem a legjobbat kínálja, de messze nem a legrosszabbat. Szép ház vagy telek, sok kényelmi berendezéssel. A karakter ugyan nutrizsóját is eszik a természetes ételek mellett, de a robotszakácsnak legalább széles az ízválasztéka. A karakternek van egy kocsija, vagy első osztályú metróbérlete. A felszereléshez tartozik egy alapszolgáltatásokat nyújtó vidifon vagy fax, valamint előfizetés néhány kábelcsatornán és helyi újságra. Ez az átlagos, sikeres alkalmazottak és bűnözők életvitele.

Fenntartási költség: 5.000¥ havonta.

SZEGÉNY

A karakternek van egy lakása, ahol valószínűleg senki nem fogja zavarni, ha jól berendezeli az ajtót. Az érkezés rendszeres. A nutrizsójának ugyan nincs valami nagy íze, de legalább meleg. Áram és víz van az adott körzet számára meghatározott ellátási időszakokban. A biztonság attól függ, milyen gyakran tejel a karakter a helyi bandának. Ha a szegény életvitelűek utazni

akarnak, metrót használnak. Gyári munkások, kisstílű bűnözők és a lent ragadt egyéb emberek élnek ezen a szinten.

Fenntartási költség: 1.000¥ havonta.

HAJLÉKTALAN

Az élet bűdös, és az idő nagy részében maga a karakter is az. Rossz minőségű nutrizsóját és élesztőt eszik, amihez egy szemcseppentővel adagolja az ízeket. Lakóhelye egy barakká átalakított, romos épület, amit kicsinyke szobákra osztottak fel, de az is lehet, hogy csak egy koporsó méretű alvórekeszt bérel éjszakára. Hívások bonyolítására, faxok és e-mailek küldésére kénytelen a publikus adatterminálokat használni (amikor éppen talál egy működőt), de a kukából kibányászott trid-egységével tudja fogni valamelyik kalóz trid-adót. A hajléktalan életvitelnél csak egy dolog rosszabb: teljesen nincstelenül az utcán élni.

Fenntartási költség: 100¥ havonta.

NINCSTELEN

A karakter az utcán él – esetleg a csatornában, lebontásra ítélt épületekben, vagy akárhol, amit éppen kiszemel magának éjszakára. Étél akkor van, ha talál, a mosdás már rég a múlté, és a karakternek csak annyi személyes biztonsága van, amennyit megszerez magának. Ez a létra legalja, a társadalom legalsó lépcsőfoka.

Fenntartási költség: Hé, cimbor! Az élet nem is olyan rossz: hisz ingyen van.

KÓRHÁZI

Ez a speciális életvitel csak akkor érvényes, ha a karakter beteg vagy sebesült. A karakter egy kórházban lakik, legyen az igazi kórház, jól felszerelt csodaklinika, vagy egy megfelelő berendezéssel ellátott magánlakás. Ez az életvitel nem a karakter sajátja. Mindössze fizetnie kell érte addig, amíg meg nem gyógyul, vagy be nem adja a kulcsot, bármelyik is következze be előbb.

Fenntartási költség: Naponta 500¥ az alapellátásért, 1.000¥ naponta az intenzív ellátásért.

AZ ÉLETVITEL FENNTARTÁSA

A karaktereknek minden hónapban ki kell termelniük az életvitel fenntartásához szükséges pénzt. Ha elmulasztják a fizetést, adósságba sodródnak, és alacsonyabb életvitel szintre kerülhetnek.

Minden hónapban, amikor a karakter nem fizet, dobj 1 kockával. Ha az eredmény nagyobb, mint az egymást követő, ki nem fizetett hónapok száma, nincs ok az aggodalomra. A hiányzó fizetséget elnyelte a karakter hitele, ami részét képezi az életvitel árának. Ha a következő fizetséget megadja, minden ismét rendbe jön.

Ha az eredmény viszont kisebb vagy egyenlő, mint a ki nem fizetett hónapok száma, a karakter bajba került. Életvitele egy szinttel visszaesik, ami azt jelenti, hogy ki kell költöznie előző otthonából, el kell adnia felszerelése egy részét, ruháit stb.

A karakter ettől még adós marad, és valakinek tartozni fog egyhavi életvitele díjával. Ha javarészt legalisan lakik ott, ahol lakik, akkor a lakást üzemeltető céggel szemben kerül adósságba. Ha a karakter bűnöző, az árnyakban él, vagy életvitele a középsztintűnél alacsonyabb, akkor az adósság azt jelenti, hogy a karakter kevésbé formális üzleti kötelezettségeknek vetette alá magát. Ez általában azzal jár, hogy természetes személyek megbeszélik vele az adósság törlesztésének mikéntjét. Miután kijött a



kórházból, visszafizetheti a tartozást. És jobban is teszi, ha visszafizeti. A piacon mindig jól el lehet adni a még friss testrészeket. 2060 világában újabb értelmet nyert a „csak a testemen keresztül” című mondás.

A fizetség

A játékmester egyik legnehezebb feladata annak megállapítása, mennyi pénzt kapjanak az árnyvadászok az elvégzett munkáért. A legalapvetőbb szabály, hogy a vadász havi keresetének fedeznie kell az életvitel(i) költségeit. A játékmester készíthet magának egy beosztást a munka hosszától függően, melyet eloszthat a karakter havi kiadásaiival (amely rendszerint az életvitel költségeivel egyenlő). Ez az alapbér jó alkudozással növelhető – a vadászok megtarthatják az akció közben zsákmányolt felszerelést, vagy jutalmat kaphatnak bizonyos tetteikért (titoktartás, egy rivális átverése stb.). A vadászat pontos alaptervének megállapításához add össze a karakterek életvitelének költségeit, és ennek átlagát szorozd meg a vadászatban résztvevő karakterek számával.

ÉLETVITEL MEGVÁSÁRLÁSA

A karakter örökre megvásárolhat magának egy adott életvitelt, ha 100 hónapi díjnak megfelelő összeget kifizet. Tízmillió nujen állandó luxus életvitelt jelen. Ebbe beletartoznak a különböző banki kamatok, befektetések stb., amelyekből fedezni lehet a havi költségeket. Nyilvánvaló, hogy annak persze nincs sok értelme, hogy a karakter 10.000¥-t költsön arra, hogy örökre megvásárolja a nincstelen életvitelt, az viszont lehetséges, hogy ezen a pénzen fenn akar tartani magának ez utolsó menedékhelyet valami jól eldugott környéken arra az esetre, ha nagy bajok történének.

Az életben azonban semmi sem biztos. A karakter elveszítheti az örökre megvásárolt életvitelét az ellenségei tevékenységeinek köszönhetően, de egyszerű balszerencséből is. Egy dekás megdézsmálhatja a befektetéseit, az ellenségei pedig apró darabkákká lőhetik a tárgyi vagyonát. Az ilyesmi inkább attól függ, hogyan alakul a karakter élettörténete, nem pedig attól, hogyan áll a pénzügyi egyenlege az adott időpontban.

Egy középszintű vagy annál magasabb állandó életvitelt el is lehet adni. Ha a karakternek van néhány hónapja, hogy nyélbe üssön egy tisztességes üzletet, dob 2 kockával. Az eredményt szorozd meg 10 százalékkal, hogy kiderüljön, a karakter az eredeti vételár hány százalékát kapta a birtokáért. Ha a karakter az árnyakban él, vagyis nincs RASZ-a, akkor csak 1 kockával kell dobni. Akkor is 1 kockával kell dobni, ha a karakter gyorsan el akarja passzolni a birtokát, vagy ha távol van, ezért ügynökön keresztül kell lebonyolítani az adásvételt.

TÖBB ÉLETVITEL

A karakter által birtokolt életvitelek száma nincs korlátozva. Minden életvitelt külön kell megvásárolni, és a normál életvitel szabályok szerint fenntartani. A játékosok fenntarthatnak egy életvitelt az ügyfelekkel való találkozók lebonyolítására, egyet az árnyelőkhoz, egyet rejtőzködésre, és még egyet a civil élethez. Az alább következő opciók az életvitelek felhasználásához adnak tippeket.

Biztonságos házak

Az árnyvadászok élete tele van buktatókkal, átverésekkel és paranoiával. Ezért a ravaszabb vadászok gyakran több rejtékhelyet, úgynevezett biztonságos házat is fenntartanak, ahol meghúzhatják magukat, amíg elül a vihar. Több életvitel megvásárlásával annyi ilyen rejtékhelyük lehet, amennyit csak akarnak.

A biztonságos házak minősége egyéni ízlés szerint változhat. Mivel a karakterek nem ott élnek, ezért legtöbbször olyan helyet választanak ilyen célokra, melynek fenntartása nem terheli meg túlzottan a hitelkártyájukat. A biztonságos házak legtöbbször szegény életvitelűnek számítanak (olcsó bérlakások, egykori raktárépületek, alagsori lyukak és isten háta mögötti lokálok), ahol senkinek nem jutna eszébe kutatni utánuk. A játékosok fejleszthetik biztonságos házaikat anélkül, hogy drágább életvitelt kellene fizetni értük. Ebben az esetben csak az extra felszerelést kell kifizetniük. A leggyakoribb kiegészítők közé tartoznak a biztonsági berendezések, elektronikák, kényelmi berendezések, extra fegyverek és orvosi felszerelések.

CSAPAT ÉLETVITEL

Az árnyvadász csapatok egyesíthetik anyagi erőforrásaikat egy vagy több életvitel megvásárlásra – így több biztonságos házat is létrehozhatnak különböző területeken, ahol szükség esetén elrejtőzhetnek, vagy tárolhatják felszerelésüket. Ilyenkor nem egyetlen karakter viseli a költségeket, hanem a csapattagok összedobják a pénzüket, és abból állják a kiadásokat. A munkákért kapott összegből új biztonságos házakat vásárolhatnak, illetve fizethetik a már meglévők fenntartási költségét.

Ha a csapat úgy gondolja, az üzletek bonyolításához szükségük van egy színvonalasabb „irodára”, akkor sokkal hasznosabb szétosztani a költségeket, mint egyetlen karakterre terhelni az egészet. Ez azzal az előnnyel is jár, hogy egyik karakternek sem kell otthonról intézni az üzleti ügyeit.

Ha a csapat szegény, vagy annál magasabb életvitelt vásárol, elég az egyik tagot megjelölni bérlelként – neki kell lerakni a kauciót is. Ilyen szempontból semmi különbség nincs a szegény és a luxus életvitel között – az ingatlan tulajdonosa örül, ha megkapja a pénzt, nem tesz fel kérdéseket. Mindössze annyit vár el, hogy a bérlelő takarítsa el maga után a vérmomokat. Középszintű és gazdag életvitelek esetén a karaktereknek szükségük van valakire, aki rendelkezik RASZ-szal, vagy megfelelő fedősztorival. A cégek gyakran bérelnék ki lakásokat átutazó vagy költözködő dolgozók számára; általában ez az árnyvadászok legkedveltebb fedőtörténete is, ha az általuk fizetett lakásban senki nem lakik. A kaució biztosítékként szolgál arra az esetre, ha a csapat nem fizetné a bérleti díjat.

Még ha a csapat együtt is szerezte be a közös biztonságos házaikat, az egyes karakterek szabadon fenntarthatnak akár mennyi életvitelt a maguk számára. Az árnyvadászok természetükből adódóan meglehetősen magányos alakok, ezért általában szükségük van egy helyre, melyet még társaik sem ismernek. Ráadásul mindegyik csapattagnak másfajta felszerelésre van szüksége. A vonatsínek melletti dűledező raktár ideális lehet a mágikus felszerelések tárolására, de kissé kockázatosnak számít, ha egy zsáknyi gránátról van szó.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT



Ez a fejezet főként a játékmestereknek szól, bár a játékosok is hasznosnak találhatják az elolvasását. A *Shadowrun* azon elemeit tartalmazza, amelyek leginkább a játékmester hatáskörébe tartoznak: nem játzó karakterek, a Karma használata és elosztása, szakértelmek és tulajdonságok fejlesztése, valamint minden olyan dolog, ami egy sikeres kaland elkészítéséhez és lemeséléséhez szükséges.

A többi *Shadowrun* szabályhoz hasonlóan a most következő részek is főként iránymutatóként szolgálnak. Ha a játékmester és a játékosok úgy gondolják, hogy valamelyik szabállyal nem értenek egyet, vagy az nem illeszkedik a játék hangulatához, szabadon megváltoztathatják. (Senki nem fog meglátogatni késő éjjel, és kérdőre vonni a hivatalos szabályok figyelmen kívül hagyása miatt. Néhány éve már nem alkalmazzuk ezt a módszert.)

KARMA

A *Shadowrun*ban a Karma fejezi ki azt a tapasztalatot, amit a karakterek egy-egy kaland alkalmával megszereznek. Azért nem kapnak Karmát, mert elvitték a szennyest a mosodába, ha csak a mosoda nem egy belvárosi harci övezetben van. A Karmát aztán arra használják, hogy növeljék tulajdonságaikat, szakértelmeiket és egyéb különleges erőforrásaikat.

A Karma mindig egy kaland végén kerül kiosztásra, és ez nem feltétlenül jelenti egy játékdélután végét, hiszen lehet, hogy a kaland több játékdélutánon keresztül tart. A játékmester dönti el, hogy ki kap Karmát, és mennyit. Egyes dolgokért a csapat minden tagja kap Karmát, de bizonyos jutalmak csak egyes személyeket illetnek meg.

A csapat minden túlélő tagja Karmát kap, amiért életben maradtak, sikeresen teljesítették a küldetést. A kapott Karma arányban áll a küldetés során a csapatra leselkedő veszély nagyságával.

A kiosztott Karma kétfelé választható, jó Karmára és Karma tartalékra. A jó Karmát a játékosok hosszú távon használják fel karakterük fejlesztésére, a Karma tartalékot pedig az egyes játékok alatt arra, hogy rázósabb helyzetekben mentsék karakterük irháját. Mindkét értéket külön fel kell jegyezni, akárcsak a karakter eddig kapott összes Karmáját. A kiosztott Karma jó Karma, kivéve minden huszadik pontot (humánok esetében minden tizedik), amely a karakter Karma tartalékát növeli.

Brynn egy vadiúj humán karakter, ezért kezdeti Karma tartaléka 1. Az első néhány vadászat folyamán a játékmester 12 Karma pontot adományoz neki. Mivel humán karakterről van szó, minden tizedik pont a Karma tartalékba kerül (amely így 2-re növekszik), azaz már csak 11 jó Karmával gazdálkodhat. Amikor Brynn a későbbiek folyamán újabb 9 Karmával gazdagodik, összes Karmája eléri a 21 pontot, ezért ismét megnövelheti Karma tartalékát (a huszadik kapott Karmával). Tartaléka most már 3 Karmából áll, jó Karmája pedig 19-re növekszik (11 + 8).



Shetani tünde karakter, összes Karmája 62, jó Karmája 10, Karma tartaléka pedig 4. Ez annyit jelent, hogy az eddigi vadászatok folyamán összesen 62 Karmát gyűjtött. Minden huszadik hozzáadódott a Karma tartalékhoz (a karakterek 1 Karma tartalékkal kezdenek), a maradékból (59) pedig jó Karma lett (melyből 49-et már elköltött karaktere fejlesztésére, ezért maradt csak 10).

KARMA ADOMÁNYOZÁSA

A karakterek Karmát kapnak, ha túlélnek egy kalandot, és közben teljesítenek bizonyos célokat. A játékmester minden túlélő csapattagnak egyenlő mennyiségű karmát adhat, az alábbi szabályok figyelembevételével. Külön jutalmat is oszthat a karaktereknek, ha azok valamivel kitűntették magukat.

Karma adományozható olyan karaktereknek, akik valamilyen módon személyesen hozzájárultak a kaland sikeres befejezéséhez vagy a játék szórakoztatóbbá tételéhez. A jó szerepjáték, a bátorság vagy az okos ötletek mind extra Karmát jelenthetnek. Ilyen úton meglehetősen magas pontszámot is össze lehet szedni: ha a karakter elképesztően és egyedülállóan szírporkázó vadászatot produkált, mely által a csapat sikeresen teljesített egy különösen kemény küldetést, akkor akár 10-12 Karma pontot is kaphat. Egyetlen kaland során 12 pontnál több összegyűjtése azonban meglehetősen valószínűtlen.

Szerepjáték: 1 Karma pontot kap az a játékos, aki az idő nagy részében megfelelt a karakterének. Az igazán jó szerepjátékért 2 Karma pont jár. A szerepjáték minősége persze függ attól is, hogy a játékosok és a játékmester mennyire szeretik a színészkedést. Légy rugalmas! Nem színitanfolyamról van szó, hanem játékról, amit azért játszotok, hogy mindenki jól érezze magát.

Bátorság: A bátor és/vagy hatékony harcosok kaphatnak 1 vagy 2 Karma pontot. A bután bátor harcosokra persze ez nem vonatkozik. Ha elég szerencsések ahhoz, hogy túléljék tudatlan bátorságuk következményeit, az már önmagában is elég jutalom. Ebbe a jutalmazási kategóriába nem csak a fizikai világban lebonyolított lövöldözések tartoznak bele, de az asztrális síkon folytatott, merész mágikus csaták és a Matrixbeli kétségbeesett harcok is.

Okos ötletek: Legalább 1 Karma pontot kapnak azok a játékosok, akik okos stratégiával állnak elő, megoldanak egy fogós rejtvényt, van egy jó húzásuk stb. Ebbe a kategóriába azok a karakterek is beletartoznak, akik elég okosak ahhoz, hogy tudják, mikor kell elmenekülni vagy megadni magukat.

Motiváció: Azok a játékosok, akiknek a karaktere aktívan segít a történet szálának felgombolyításában, vagy akik folyamatosan a problémák elhárításán és a megoldások keresésén dolgoznak, 1 Karma pontot kaphatnak. Külön dicséretre méltó, ha a karakter önállóan tevékenykedik, anélkül hogy a játékmester elejtett információira várna.

A megfelelő helyen, a megfelelő időben: Kaphatnak 1 Karma pontot azok a karakterek is, akik a megfelelő helyen és a megfelelő időben felbukkannak, és a megfelelő szakértelemmel rendelkeznek ahhoz, hogy elvégezzenek valami szükséges feladatot. Sose adj Karmát csak azért, mert a játékos szerencsésen dobott a kockával. A jutalom azért jár, mert a karakter rendelkezik valamilyen, az adott helyzetben életbevágó fontos szakértelemmel, és tudja is, hogy mikor kell azt felhasználni.

Ha a játékosok előre tudták, hogy a vadászat során majd ki kell nyitni egy zárat, és ezért az egyik karakter fejébe már jó

előre bedugtak egy Zárnyítás szakértelemet szimuláló képesség program chipet, ezért nem jár Karma jutalom. Ha viszont a csapat csapdába került egy zsákutcában, és a rosszfiúk egyre közelebb jönnek, de az egyik karakternek a tűzharc közepén sikerül kipíszkálnia egy zárat, és az így feltároló ajtón mindenki elmenekülhet – nos, ez már egy egészen más helyzet.

Meglepetés: A játékosok néha meglepik a játékmestert egy olyan ötlettel, ami tökéletesen tönkrevágja az előre kidolgozott történetet. Egy meglepő és hatékony stratégia Karma pontot ér annak a játékosnak, aki felvetette.

Humor és dráma: 1 Karma pontot érdemel az a játékos, aki karaktere játékaival meg tudja nevetetni az egész csapatot. Hasonlóképpen 1 Karmát ér, ha a játékos lenyűgözi a többieket valami remek drámai (vagy melodramai) jelenet prezentálásával.

A KARAKTER FEJLESZTÉSE

A kalandok között a játékosok jó Karmájukat felhasználva fejleszthetik karakterük szakértelemait és tulajdonságait.

TULAJDONSÁGOK FEJLESZTÉSE

A karakter bármely fizikai és mentális tulajdonságát megnövelheti egy ponttal, ha kétszer annyi jó Karmát költ el, amennyi az adott tulajdonság növelés utáni értéke. Ha például valaki az Erejét 5-ről 6-ra szeretné növelni, ahhoz 12 jó Karma pontot kell elköltenie. Az ár kiszámolásánál a természetes, módosítatlan tulajdonságértéket használod. A karakterek a faji tulajdonság limitjéig növelhetik értékeiket ezen a módon (lásd *Faji maximum* táblázat, 245. oldal).

Ha a karakter valamelyik fizikai vagy mentális tulajdonsága csökkenne a játék folyamán, az jó Karma elköltésével, az ismertett módon visszánövelhető.

Azonban a növelésnek is vannak bizonyos korlátjai. A karakter jó Karmából nem növelheti Esszencia és Mágia tulajdonságát, még akkor sem, ha azok valamelyike lecsökkent. A Reakció sem növelhető közvetlen módon, csak a Gyorsaság és Intelligencia fejlesztése által.

A faji módosított limit túllépése

A karakterek a faji limit fölé is fejleszthetik tulajdonságaikat, egészen a faji maximumig. A karakter faji maximuma egyenlő a faji módosított limit másfélszeresével (lásd *Faji maximum* táblázat, 245. oldal). A tulajdonság faji limit fölé növelése kétszeres helyett háromszoros Karmába kerül. Ha például egy tünde karakter 6-ról 7-re szeretné növelni az Erejét, akkor 21 jó Karmát kell elköltenie.

A faji limit feletti tulajdonságértékek azonban nem túl gyakran fordulnak elő. Nem tanácsoljuk olyan „szuper karakterek” létrehozását, akiknek a tulajdonságai a faji limiten vannak, mert könnyen felboríthatják a játékegyensúlyt.

SZAKÉRTELMEK FEJLESZTÉSE

Jó Karma felhasználásával a szakértelem szintek is növelhetők. Mivel a szakértelemek a tulajdonságokhoz kötődnek, növelésük költsége nem csak a szakértelem szintjétől, hanem a hozzá rendelt tulajdonság értékétől is függ. Az Aktív szakértelemek növelésének ára különbözik a Hátér vagy Nyelv szakértelemétől. A különféle szakértelemek fejlesztésének Karma-költségét a *Szakértelemek növelésének ára* táblázatban találod. A végső ár meghatározásához szorozd meg a táblázatban feltüntetett értéket azzal a számmal, amennyire a szakértelemet növelni kívá-



nod (a végeredményt lefelé kell kerekíteni).

A szakértelem növelésének költségét a fejlesztés pillanatában kell meghatározni. Mivel időközben a tulajdonságok is növekedhetnek (vagy csökkenhetnek), a szakértelmek ára is változhat attól függően, mikor kívánja őket növelni a karakter. Visszamenőleges „árendedmény” szóba sem jöhet, ha a szakértelem ára a tulajdonság növelésének köszönhetően időközben csökkenne. Az elkölthető Karma mennyiségét mindig a növelés pillanatában fennálló körülmények határozzák meg.

A specializációk nem növekednek automatikusan az alapszakértelemmel együtt. Külön kell fejleszteni őket, költségük pedig a hozzárendelt tulajdonság szintjétől és a szakértelem fajtájától (Aktív, Ismeret, Nyelv) is függ (lásd Szakértelmek növelésének ára táblázat). A specializáció szintje soha nem lehet nagyobb az alapszakértelem szintjének kétszeresénél (kivéve az 1-es szakértelem, 3-as specializáció); ilyen esetben a specializáció további növelése előtt az alapszakértelmet is meg kell növelni.

Akárcsak az alapszakértelmek esetében, a specializációk költsége is változhat a tulajdonságok változásával, de „árendedmény” a jó Karmában itt sem létezik.

Iris Pisztolyok Aktív szakértelme 3-as, Beretta 101T specializációja pedig 5-ös. A Pisztolyok szakértelemhez rendelt tulajdonság a Gyorsaság – ez esetben 4. Az alap Pisztolyok szakértelem 4-esre növelése Irisnek $(4 \times 1,5 =)$ 6 jó Karmájába kerül. Ha később 5-re szeretné növelni a szakértelmet (4-es Gyorsaságánál magasabbra), az már $(5 \times 2 =)$ 10 jó Karmájába fog kerülni. Talán érdemes lenne előbb a Gyorsaságát fejleszteni.

Ha Iris inkább úgy dönt, hogy Beretta 101T specializációját növeli meg 6-osra, annak költsége $(6 \times 1 =)$ 6 jó Karma lesz.

ÚJ SZAKÉRTELMEK ELSAJÁTÍTÁSA

Egy új szakértelem első szintje egy jó Karmába kerül – legyen az Aktív, Ismeret vagy Nyelv szakértelem. A további növelés a Szakértelmek növelésének ára táblázat szerint zajlik.

A karakter csak akkor költhet specializációra, ha rendelkezik az alapszakértelemmel is. Egy új specializáció megszerzéséhez 1 ponttal kell magasabb szinten megtanulni azt az alapszakértelemnél (mintha az alapszakértelemmel azonos szinten rendelkezne a specializációval), a fenti, szakértelmek növelésére vonatkozó szabályoknak megfelelően. Egy specializáció megszerzése vagy növelése nem jár együtt az alapszakértelem csökkentésével. A specializáció további fejlesztésére a már ismertetett szabályok vonatkoznak. Egyetlen szakértelemhez több specializációt is

FAJI MAXIMUM

Faji módosított limit (Tulajdonság maximum)

	Tünde	Törpe	Ork	Troll	Humán
Test	6 (9)	7 (11)	9 (14)	11 (17)	6 (9)
Gyorsaság	7 (11)	6 (9)	6 (9)	5 (8)	6 (9)
Erő	6 (9)	8 (12)	8 (12)	10 (15)	6 (9)
Karizma	8 (12)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Intelligencia	6 (9)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Akaraterő	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

fel lehet venni, de maximum annyit, amennyi az alapszakértelem szintje.

Tégla Lopakodás szakértelme 5-ös, Gyorsaság tulajdonsága 6-os. Úgy dönt, fejleszteni kezdi a Lopakodás egyik specializációját, a Lopózást. A specializáció felvételéhez a Lopózást az alapszakértelemnél egy ponttal magasabban kell felvennie $(5 + 1 = 6)$, mintha már rendelkezett volna Lopózás 5-tel, és csupán meg akarná növelni. Másként fogalmazva ki kell fizetnie a Lopózás 6 költségét, ami $(6 \times 0,5 =)$ 3 jó Karma. Ha később tovább szeretné növelni, az már $(7 \times 1 =)$ 7 jó Karmájába fog kerülni, mivel meghaladja a Gyorsaság tulajdonságának szintjét. Ehelyett inkább úgy határoz, beszerez egy másik specializációt is (Éberség), ami szintén 3 jó Karmába kerül. Szakértelme így a következőképpen fog kinézni: Lopakodás 5 (Éberség 6, Lopózás 6).

GYAKORLÁS

A játékmester nem engedheti meg, hogy a karakterek pusztán nagy mennyiségű Karma elköltésével egyetlen éjszaka alatt megerősödjének. A karaktereknek rengeteg tanulásra és gyakorlásra van szükségük, el kell tölteniük némi időt új szakértelmek és tulajdonságaik használatával, fejlesztésével. Esetleg bizonyos szakértelmeknél egy tanárt is fel kell keresniük (lásd Tanítás, 95. oldal).

Egyedül a játékmesteren múlik, hogy a társulat játéktílusához igazítsa az új szakértelmek és tulajdonságok tanulásának, fejlesztésének körülményeit. Ezek a gyakorlással töltött időszakok lehetnek rövidek és mechanikusak, például egy egyszerű szakértelem próba annak eldöntésére, sikerült-e elsajátítani

SZAKÉRTELMEK NÖVELÉSÉNEK ÁRA

Alapszakértelem

Az új szakértelem szintje...

	Aktív	Ismeret/Nyelv
Nem nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjénél	1,5	1
Nem nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjének kétszeresénél	2	1,5
Nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjének kétszeresénél	2,5	2

Specializációk

Az új szakértelem szintje...

	Aktív	Ismeret/Nyelv
Nem nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjénél	0,5	0,5
Nem nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjének kétszeresénél	1	1
Nagyobb a kapcsolt tulajdonság szintjének kétszeresénél	1,5	1,5



vagy megnövelni az adott szakértelmet. A próba célszáma a megnövelt érték kétszerese. Ha a karakter még nem rendelkezik a szakértelemmel, le kell azt vezetnie valahonnan. Egy tanár a tanításra vonatkozó szabályoknak megfelelően hozzáadhatja kockáit a próbához. A jó Karmát csak a sikeres próba után kell elkölteni.

Alternatív lehetőségként a szakértelmek növelését szerepjáttékkal is meg lehet oldani – talán még egy új kaland alapköve is lehet belőle. Esetleg a karakter mestere egy céges emberrablás áldozata lett, vagy a sámán toteme valamilyen speciális feladat elvégzését írja elő, mielőtt segítené neki a szellemidézés művészetének továbbfejlesztésében. A játékmesternek kreatívnak kell lennie, hogy a karakterek fejlődése a játék szerves részét képezze.

KARMA TARTALÉKOK

A Karma tartalék a karakter eddig felhalmozódott „szerencsét” jelképezi. A Karma tartalék pontok általában előnyt biztosítanak a tapasztaltabb karaktereknek a tudásban velük egy szinten álló, ám kevésbé tapasztalt karakterekkel szemben, a régi mondásnak megfelelően: „A kor és az árulás mindig győzedelmeskedik az ifúság és a szakértelem felett.” Egyszerűbben fogalmazva a Karma tartalék az a dolog, ami kihúzhatja a segged a bajból.

A kapott Karma egy huszad része (humánoknál egy tizede) a Karma tartalékot növeli (azaz minden huszadik/tizedik Karma pont). A Karma tartalék használatát és „árát” tekintve is némileg különbözik a többi kockatartaléktól (lásd alább). A Karma tartalék számos alkalmazási módja meglehetősen különleges, és speciális körülményeket követel meg.

Mivel a Karma tartalék a szerencse titokzatos természetét jelképezi, a többi kockatartaléktól eltérően *nem* frissül fel minden harc fordulóban, csak a játékmester által meghatározott időszakonként. Ezek az időszakok a történet egyes „jelenetei”, melyek jelenthetnek egy 24 órás játékidőtartamot, csupán néhány órát, vagy akár napokat is. A legtöbb esetben a Karma tartalék akkor frissül fel, amikor a játékosok összeülnek játszani, és a következő ilyen időpontig az adott Karmával kell gazdálkodni.

A játékmester azonban módosíthatja ezt az időtartamot a játék igényeinek és az ő felépített *Shadowrun* világának megfelelően. Ha a karakterek éppen menekülőben vannak, karmájuk nem tud frissülni, szerencsájuk gyorsan apadhat (vagy éppen kifogyhat). Hasonlóképpen, ha olyan kalandban vesznek részt, ahol az egyes jelenetek között van idejük lélegzetet venni és átgondolni a helyzetüket a következő futam előtt, akkor a Karma tartalék részben, vagy akár teljesen felfrissülhet. Bizonyos helyzetekben a játékmester azt is engedélyezheti, hogy egyes karakterek Karma tartaléka a többiekénél gyorsabban frissüljön. Egy halál küszöbén álló karakter Karma tartaléka például nem fog felfrissülni a felgyógyulásáig, míg egy egészséges, hősies tetteket véghezvivő karakter rövid úton visszanyerheti Karmáját.

Néha a szabályok úgy rendelkeznek, hogy a karakternek Karmát kell *égetnie*. Ilyen esetekben a karakter véglegesen elveszít egy vagy több Karma pontot. Ezek a pontok örökre eltűnnek; az elégetett Karma kockák nem frissülnek fel.

KUDARC ÚJRADOBÁSA

A karakter elkölthet 1 pontot a Karma tartalékából arra, hogy újradobjon egy próba során rosszul elsült kockát. Például

a karakter 4 kockával dob, és 2 sikert ér el. 1 pontnyi Karmaért a rosszul sikerült 2 kockával újra dobhat. Ez többször is lehet ismételni, de minden egyes ismétléssel az újradozás Karma-költsége 1 ponttal nő. Az első újradozás 1 Karma tartalék kockába kerül, a második kettőbe, a harmadik 3-ba stb. A sikeres kockákat nem lehet újradozni.

Svinder sietve próbálja eltávolítani egy mágneszár védőburkolatát. A dekás Elektronika É/ szakértelme 5-ös, a próba célszáma pedig 8-as. Dobásának eredménye 1, 2, 5, 5 és 8 – ez bizony csak egyetlen siker. Neki viszont 4 sikerre volna szüksége, hogy jelentősen lerövidítse az időtartamot, ezért a Karma tartalék elköltésével újradojja a négy sikertelen kockát. Az eredmény ezúttal 3, 5, 5 és 9 – eddig 2 sikere van. 2 Karmaért (eddig összesen 3-at költött el) ismét újradojja a 3 sikertelen kockát – 2, 2 és 4. Ez bizony pech! Mindent egy lapra feltéve elkölti maradék 3 Karmáját is, és imádkozik, hogy a 3 kockával legalább 2 sikert dobjon.

A PECHEK ELKERÜLÉSE

Az Egyes szabályát (38. oldal) részben el lehet kerülni. Ha a karakter minden dobása 1-es, az általában katasztrofális kudarcot jelent. 1 pontnyi Karma elköltésével ugyan nem lehet újradozni a kockákat, viszont a totális katasztrófát egyszerű kudarcra lehet változtatni. A sikertelen kockák újradozására ilyenkor nem lehet Karmát költeni.

NYÍLT PRÓBÁK

Ha a karakter elégedetlen egy nyílt próba eredményével, Karmát költhet egy vagy több kocka újradozására. 1 kocka 1 Karma pontba, 2 kocka plusz két pontba (azaz összesen 3-ba), 3 kocka 3 pontba (összesen 6-ba) kerül és így tovább.

ÚJABB KOCKÁK VÁSÁRLÁSA

A karakter elkölthet 1 Karma pontot, hogy egy próbához újabb kockát vásárolhasson. A Karmával vásárolt kockák száma nem haladhatja meg azt a számot, ahány szakértelem, tulajdonság vagy szintkocka eredetileg is szerepel a próbában (az egyéb tartalék kockákat most nem kell beszámolni). Egyszerre több kocka is vásárolható, a következő árakon: az első kocka 1 Karmába kerül, a második 2-be, a harmadik 3-ba stb.

SIKEREK VÁSÁRLÁSA

A játékos 1 elégetett Karma pontért 1 sikert vásárolhat karaktere valamelyik próbájához, de csak akkor, ha a normális kockákkal elért legalább egy sikert. Az ily módon elégetett Karma kockák örökre elvesznek.

HOSSZAN TARTÓ TEVÉKENYSÉGEK

A játékmesterek engedélyezhetik a játékos karakterek számára, hogy Karma tartalék pontokat használjanak fel olyan időigényes tevékenységek elvégzésénél – Mátix segédprogramok írása, varázslatfejlesztés, búvólás stb. – melyek órákat, napokat, vagy még több időt vesznek igénybe.

A karakternek a tevékenység elkezdésekor kell a Karma tartalék kockáit hozzárendelni a próbához, még akkor is, ha magát a szakértelem próbát csak a tevékenység elvégzése után kell dobni. Az így elkölthet Karma tartalék kockák a tevékenység befejeztéig nem töltődnek fel.



JANET ROUSIO 1998.

A HOOPER-NELSON SZABÁLY

Ha a játékmester engedélyezi, a játékos Karma elégetésével csökkentheti egy különösen nehéz próba célszámát. A próbához annyi Karma tartalékot kell elégetni, amennyivel a célszámot a karakter csökkenteni szeretné. A szabály használatát kizárólag abban az esetben javasoljuk, ha a célszám 12-es vagy nagyobb. A próba célszámát ezzel a módszerrel nem lehet 8 alá csökkenteni.

Saigon Sam hősiességéért, a játékos Karma elégetésével csökkentheti egy különösen nehéz próba célszámát. A próbához annyi Karma tartalékot kell elégetni, amennyivel a célszámot a karakter csökkenteni szeretné. A szabály használatát kizárólag abban az esetben javasoljuk, ha a célszám 12-es vagy nagyobb. A próba célszámát ezzel a módszerrel nem lehet 8 alá csökkenteni.

ISTEN KEZE

Az Isten keze a Karma másik opcionális felhasználási módja. Ez a szabály lehetővé teszi a játékos karakter számára, hogy az összes Karmáját – jó Karmát és Karma tartalékot egyaránt – egy pillanat alatt elköltsse.

Az Isten keze szabályt akkor érdemes alkalmazni, amikor a karakter irháját más semmiféle Karma tartalék nem mentheti meg – például amikor a mesterlövészpuska lövedéke betalál, és a karakter már látja is a kis fehér fényt a sötét alagút végén. A Karma ilyenén felhasználása az isteni közbeavatkozást jelképezi – a Sors Kereke úgy döntött, hogy a karakter még nem töltötte ki az idejét ebben a világban, és csodálatos módon kihúzza őt a Halál markából. A játékmester ezt úgy magyarázza meg, ahogy jónak látja: a körülmények szerencsés egybeesése, az istenek vagy totemek közbelépése stb.

Az Isten keze használatához a karakternek rendelkeznie kell legalább 1 Karma tartalékkal. Amikor a karakter minden Karmáját elégeti, hogy elkerülje a halált, ezek a pontok eltűnnek. A karakternek nem marad Karmája, amíg újakat nem kap.

Minden karakter csak egyszer élhet az Isten kezével.

METAHUMÁN VARIÁCIÓK

2D6	Összes tulajdonság pontok
2	-4
3-4	-2
5-7	—
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

NEM JÁTEKOS KARAKTEREK

A játékmester az ebben a könyvben leírt példakarakterek és kapcsolatok széles skálájáról választhat nem játékos karaktereket (NJK), akikkel a játékos karakterek a kaland folyamán kapcsolatba kerülhetnek. Sok esetben az adott példakarakternél vagy kapcsolathoz leírt paraméterek úgy jók, ahogy vannak, és nem igényelnek módosítást. A legtöbb esetben azonban a paramétereken egy kicsit változtatni kell, hogy azok jobban passzoljanak az adott karakterhez vagy helyzethez.

Az 52. oldalon leírt karaktergeneráló rendszer nem működik túl jól NJK-k esetében. Azt a rendszert induló játékos karakterek megalkotására terveztük, nem pedig arra, hogy különféle tapasztalati szinten lévő nem-játékos karaktereket állítsunk elő vele. A fő különbség az, hogy az NJK-kat csak a játékmester által kitalált történet szempontjából kell kiegyensúlyozni. Az NJK-k tulajdonságainak, szakértelmeinek, képességeinek és felszerelésének történethez kell igazodniuk, nem pedig a generáló rendszerhez. A játékmester szabadon megváltoztathatja az általa szükségesnek ítélt statisztikákat – még akkor is, ha ez olyan karakterek születését eredményezi, melyeket a karaktergeneráló rendszerrel lehetetlen lenne létrehozni. A különféle szakértelmek, tulajdonságok és felszerelések segítségével így teljesen egyedi NJK-kat hozhat létre.

A játékmester ezenkívül a kaland igényeinek megfelelően megváltoztathatja a példakarakterek (64. oldal) vagy kapcsolatok (257. oldal) értékeit is. Ha véletlenül is be szeretné vonni a játékba, hogy egyedi NJK-kat gyártson, az alaptulajdonságok módosításához használhatja a Metahumán variációk táblázatát. Dobj a táblázat alapján, és szükség szerint módosítsd a tulajdonságok alapértékét. Ez a rendszer a szakértelmek esetében is alkalmazható.

KOCKATARTALÉKOK

Az NJK-k is használhatnak kockatartalékokat, akárcsak a játékos karakterek. Ezek kiszámolásához használd a 44. oldalon található formulát. Minden, a különféle tartalékokra vonatkozó szabály érvényes.

A szörnyek és NJK-k egy része számára a Karma tartalék biztosítja az egyenlő esélyeket. Ennek értéke egyenlő a karakterek Karma tartalékának átlagával, módosítva az adott szörny vagy NJK veszélyességi szintjével.

NJK-K PROFESSZIONALIZMUSA

A nem-játékos karaktereket a professzionalizmusuk és az éles helyzetben tanúsított bátorságuk alapján soroljuk be. Az NJK professzionalizmus szintje határozza meg, hogy az illető mennyi ideig folytatja még a harcot, ha megsebesült. Ha az NJK harcra keveredik, a játékmesternek figyelembe kell vennie az NJK professzionalizmus szintjét, de soha nem szabad azt kötelező jellegűnek tekintetnie.

Az NJK-k lehetnek professzionalizmus szerint lehetnek átlagosak, félig képzettek, képzettek és profik. A profik kivételével (akik a harc szinte minden területén jártasak) a játékmesternek Akaraterő (4) próbát kell dobni az NJK-k számára annak kiderítésére, hogy sebesülten is folytatják-e a harcot.



Átlagos

Az átlagos NJK-kat nem képezték ki harci helyzetekre, így elég járatlanok e témában. Ügyetlenül, lassan, minden terv nélkül cselekszenek. Átlagos professzionalizmus szinttel rendelkező karakterek például a járőrök, cégrabszolgák stb. Ha egy átlagos NJK Enyhe sebesülést szenved, azonnal visszavonul a harcból, vagy abbahagyja azt.

Félig képzett

A félig képzett nem-játékos karakterek már rendelkeznek némi gyakorlattal és/vagy harci tapasztalattal. Egészen addig folytatják a harcot, amíg a helyzet már nyilvánvalóan nem áll jól a számukra. Általában tervezetten és szándékoltan cselekszenek, de persze nem olyan hideg fejűek, mint egy profi. Félig képzett professzionalizmus szinttel rendelkező karakterek például az utcai zsaruk, alacsony beosztású céges biztonsági őrök stb. Ha egy félig képzett NJK Közepes sebesülést szenved, azonnal visszavonul a harcból, vagy abbahagyja azt.

Képzett

A képzett nem-játékos karakterek különleges harci kiképzést kaptak, és általánosságban tudják, mit csinálnak. Nem ostobák, és nem mennek bele kétes kimenetelű szituációkba. Képzett professzionalizmus szinttel rendelkező karakterek például a testőrök, zsoldosok, képzett utcai zsaruk, céges biztonsági őrök stb. Ha egy képzett NJK súlyos sebesülést szenved, azonnal visszavonul a harcból, vagy abbahagyja azt.

Profi

A profi nem-játékos karakterek életeleme a harc. Csak akkor adják fel, ha meghalnak, vagy ha személyes érdekeik másképp diktálják. Ilyen professzionalizmus szinttel rendelkeznek például az árnyvadászok, az elit karhatalmi vagy biztonsági emberek és a fontos nem-játékos karakterek (a játékmester megítélése alapján).

KÓROKOZÓK ÉS MÉREGANYAGOK

A méreganyagok (drogok és mérgek) és a kórokozók olyan sebzést okoznak, melyből a karakter a szokásos módon gyógyulhat fel. Sokuknak mellékhatása is van, mely egészen addig gyötri a karaktert, amíg a szer aktív. Miután a kórokozó vagy méreganyag bejut a karakter szervezetébe, elképzelhető, hogy egyes mellékhatások csak bizonyos idő elmúltával jelentkeznek. A kórokozókat és méreganyagokat az okozott sebzés és a hatási sebesség alapján különböztetjük meg.



A sebesség tényező azt mutatja meg, hogy a fertőzéstől számolva mennyi idő telik el, amíg az áldozatnak ellenpróbát kell dobnia a szer sebzése ellen. A méreganyagok hatása általában azonnali, de a kórokozónál ez az időszak órákra, sőt akár napokra is kiterjedhet. Ha az adott idő eltelik, és a karakter még mindig fertőzés alatt áll (például újra a bőréhez ér egy bőrön át ható méreganyag, vagy újra belélegez egy levegőben lebegő kórokozót), akkor a sebzés elkerülésére dobott Test próbát újra meg kell ismételni (+4 célszámmal). Ezt egészen addig kell ismételni, amíg a karakter kontaktusban van a méreggel, vagy a fertőzés hatása alatt áll.

A kórokozók és méreganyagok sebzése ellen a karakternek Test próbát kell dobnia a támadás energiája, mint célszám ellen. A sebzés szintet 2 sikerenként 1-gyel csökkenteni lehet.



A mérgek és kórokozók ellenszerei általában az okozott sebzés energiáját csökkentik. Ezeket legtöbbször a baj megtörténte után kell alkalmazni, de a karaktert természetesen előzetesen is sokféle oltással el lehet látni. Ezek az oltások teljes immunitást biztosítanak, így a karakternek egyáltalán nem kell Test próbát dobnia a méreganyag hatása ellen.

Ha a páciens a méregnek/betegségnek köszönhetően Halálos sebesülést szenved, a megfelelő ellenszer beadása szakszerű ellátásnak minősül (lásd *Halálos sebesülések és elsősegély*, 129. oldal).

A kórokozó vagy méreganyag leírásánál megtalálhatóak az általa okozott mellékhatások és tünetek, azonkívül azt is leírtuk, hogyan jut be a szer az áldozat szervezetébe, és esetleg milyen különleges kezelésre van szüksége fertőzés után.

MÉREGANYAGOK

IG-VIII ideggáz

Sebzés: 6S kábulás

Gyorsaság: 1 harci forduló

Leírás: A szerves tárolóeszközben raktározott és szállított IG-VIII belélegzés vagy bőrrel való érintkezés útján hat. Az IG-VIII-cal megfertőzött karakter a forduló végén kábulás sebzést szenved el. Még ha ennek ellen is áll, körülbelül 1 óra hosszat kicsit kábának érzi magát, így minden célszámához +2-t kell adnia.

Narcoject

Sebzés: 6H kábulás

Gyorsaság: Azonnali

Leírás: Vérbe jutva hat. Ideálisan használható kábító lövedékek hatóanyagaként, mivel érintése nem veszélyes. Mellékhatása nincs.

Gamma-szkopolamin

Sebzés: 10H kábulás

Gyorsaság: Azonnali

Leírás: A véráramba jutva fejt ki hatását. Ez a neuromuszkuláris blokkoló szer, melyet az *Atropa Belladonnában* – vagy más néven nadragulyában – megtalálható természetes toxinból vonnak ki, mozgásképtelenné teszi a célpontot.

A gamma-szkopolamin hatása azonnali, tünetei szédülés, pupillatágulás, beszédzavar, delírium, végül bénulás. A halálos kábulás sebzés teljes paralizist jelent; kisebb sebzés esetén a normál sebzésmódosítókra kívül még +2 módosító adódik minden próba célszámához (például Súlyos kábulásnál +5 célszám, és -5 kezdeményezés). Ez a hatás egy óráig tart. További egy óráig a szervezetben maradt vegyszer „igazságszérumként” működik tovább. Az áldozat Akaraterejéből ez idő alatt le kell vonni kettőt (1 alá nem mehet).

Fugu család

Sebzés: 5-ös verzió: 3H

Gyorsaság: Azonnali

6-os verzió: 6H

8-as verzió: 8H

Leírás: Véráramba jutva vagy szájon keresztül hat. A Fugu család az egyik leghalálosabb természetes idegméreg egy mesterségesen előállított változata. Ha a karakter sikeres sebesülési ellenpróbát dob, a méreg semmiféle mellékhatást nem fejt ki. A szer legerősebb változata a Fugu-8, melyet a cégek már évek óta alkalmaznak ellenségeik kínzására. Az utcára csak a két gyengített változat jutott el: a jóval ismertebb Fugu-5 (1 dózis 10.000¥) és Fugu-6 (1 dózis 20.000¥).



KÓROKOZÓK

VITAS-3

Sebzés: 6H

Gyorsaság: Azonnali

Leírás: Levegőben lebegő vírus, mely fizikai érintés vagy szoros összezártság útján terjed. A lappangási időszak után láz, hideg-lés és hányinger lép fel, amíg a sebesülést Enyhé szintre nem csökkentik.

ÁRNYVADÁSZAT

A *Shadowrun* izgalmas, veszélyes időszakban játszódik, melyben egymást érik a kalandlehetőségek. És itt lépnek be a játékos karakterek. Ők a hősök, függetlenül attól, hogy éppen valami mamutcég számítógéprendszerébe törnek be, egy városba látogató híres személyiségnek biztosítanak védelmet, vagy éppen egy őrizetbe vett barátjukat szabadítják ki. A játékmester által kreált kalandoknak sokkal inkább a játékosok képességeit kell próbára tennie, semmint a fegyvereiket, vagy a kockadobó szerencséjüket.

Amikor néhány játékos csapatba szerveződik, a játékmester tudjon meg minél többet az egyes tagok céljairól és érdekeiről, különben a kalandok könnyen unalmasnak bizonyulhatnak a számukra. Az egyik legfontosabb dolog, hogy lehetőleg olyan kalandot találjon ki, amibe a játékosok szívesen vetik bele magukat. Elsőre persze az ember ne várjon túl sokat. A játékosok jó eséllyel még a játékmesternél is kevesebbet tudnak a játékvilág működéséről, és valószínűleg csak halvány körvonalakban dereng az agyukban, hogy mit is akarnak csinálni. Lehet, hogy pénzt akarnak szerezni, meg akarnak büntetni egy korrump fickót, a bűnszervezetekkel akarnak együttműködni stb. Ha már néhány vadászaton túlestek, és a karaktereik életútja kezd formát ölteni, a játékosok céljai és elképzelései is határozottabbak lesznek. Lehet, hogy le akarnak győzni egy bizonyos ellenséget, meg akarnak találni egy elveszett szerelmet, vagy bosszút akarnak állni az őket bemocskoló cégen, esetleg meg akarnak szerezni egy bizonyos mágikus tárgyat Dunkelzahn kincseskamrájából. A játékmester feladata, hogy ezen ötleteket és javaslatokat koherens kalandok formájába öntse.

Biztasd a játékosokat, hogy dolgozzák ki a karakterük történetét, ide értve a családi hátteret, barátokat és korábbi munkahelyeket is. A játékmester aztán ezekből a történetekből meríthet, ha olyan kalandot akar kidolgozni, amely mindenkit érdekel.

Légy jól informált!

Még a legegyszerűbb, legkevésbé szövevényes kalandnak is számos olyan eleme van, amelyet a játékmesternek folyamatosan észben kell tartania: az NJK-k, a kaland főbb eseményei, a kaland menete és minden apró kis részlet, melyek a játék világát élővé varázsolják a játékosok számára. Összefoglalva, egy adott játék információinak rendszerezése – és a játék végéig ennek a rendszernek a megőrzése – valószínűleg a legfontosabb lépés az események nyomon követése szempontjából. Folyamatosan kövesd figyelemmel a főbb karaktereket, beleértve tulajdonságaikat és megjelenésüket is. Készíts listát kalandod főbb pontjairól. Esetleg egy részletes térképre, a karakterek statisztikáira és más hasznos apróságokra is szükség lehet.

A játék egyes fejezeteiről, eseményeiről készített részletes feljegyzések segítenek abban, hogy ne tévedsz szem elől a leglényegesebb információkat. Minden nagyobb fejezet előtt nézd át a feljegyzéseidet, hogy felfrissítsd az emlékezeted. Ezenkívül figyelj arra is, amit a játékosok mondanak; figyelhetnek olyan lényeges pontokra, amelyek elkerülték a figyelmed. Ők teljesen

más szemszögből látják az eseményeket, ezért ha az ő fejükkel is gondolkodsz, sokkal érdekesebbé teheted számukra a kalandot.

Légy a szabályok jó ismerője!

A játékmesternek az egész játékot ismernie kell. Ez nem jelenti azt, hogy minden szabályt be kell magolnia, de azt igen, hogy ismernie kell a szabálykönyvet annyira, hogy szükség esetén gyorsan meg tudjon találni benne egy adott szabályt.

A játékmesteri paravánok és jegyzetek nagyszerűen alkalmasak az információk és leggyakrabban alkalmazott szabályok kéznél tartására. Ha szükséges, írd le nagy vonalakban a kaland vázlatát, ebbe aztán menet közben bele tudsz pillantani. A tapasztalt játékmesterek általában többet improvizálnak, de a kezdőknek jobb, ha előre átgondolják az egész kalandot, és nem találják ki túl bonyolult helyzeteket.

Légy korrekt!

A legjobb megoldás, ha a játékmester és a játékosok együtt munkálkodnak egy jó történet kialakításán, ami azt jelenti, hogy a játékmesternek mindig korrekt döntéseket kell hoznia – akár a karakterek mellett, akár ellenük. Ne tedd túl könnyűvé a feladatot a játékos karakterek számára, de szükségtelenül ne is nehezíts meg a dolgukat. Az esetek többségében érdemes rágaszkodni a szabályokhoz, de ha neked vagy a játékosaidnak nem tetszik valamelyik, nyugodtan változtassátok meg – de előbb bizonyosodj meg róla, hogy mindenki tisztában van az új szabály következményeivel, és egyetért a változtatással. Lehetőleg tartsd minimális szinten a kivételeket és speciális eseteket.

Ne feledd el, hogy az NJK-k sem mindentudók; nem rendelkezhetnek minden információval, amivel a játékmester (például a játékos karakterek szakértelmei, fegyverei, varázslatai stb.) A játékmester irányítja ugyan az NJK-kat, de nem engedheti meg nekik, hogy olyan információk alapján cselekedjenek, amelyekről nem szerezhetek tudomást.

Légy realisztikus!

Ne feledd, hogy a játékmester által irányított NJK-k is emberek, nekik is megvannak a saját félelmeik, szükségleteik, reményeik és vágyaik. Ha valóban életre kelted őket, a játékból ki-sülő történetek mindenki számára sokkal izgalmasabbak és emlékezetesebbek lesznek. Adj az NJK-knak személyiséget, motivációt, vonzódást vagy gyűlöletet valami iránt. Például egy szívtelen társasági Johnsonnak, aki át akarja verni a karaktereket, talán éppen a gyerekek a gyengéi, hiszen árvaként nőtt fel a seattle-i Pusztulatban. Vagy az is lehet, hogy a csapattal szembe-kerülő toxikus sámán nem is az egész emberiséget gyűlöli, hanem csak azt az egyetlen embert, aki megrontotta a jellemét.

A szörnyekkel is úgy játssz, hogy azok igazi szörnyek legyenek. Példának okáért a legtöbb állat nem öl embert a sport kedvéért. Akkor harcolnak, ha kell – ha éhesek, ha a kölykeiket védik, vagy ha saját bőrüket mentik. Ne feledd el, hogy a vadállatok ott élnek, ahol élelmet és menedéket találnak – tehát a játékosaid nem futhatnak bele egy falkányi pokolokutya a Pusztulat közepén (kivéve, ha valaki odaszállította őket).

Légy rugalmas!

Ha a játékos valami olyasmit akar véghez vinni, amit a szabályok nem írnak le pontosan, ne tagadd meg tőle elvből a lehetőséget. Mindig található valamiféle szakértelem, amit aztán a próba során fel lehet használni. Mondd meg a játékosnak, mi-



lyen szakértelem vagy tulajdonság vonatkozik a helyzetre, és mondd el azt is, hogy a karakter esélyei jók, közepesek vagy rosszak. A pontos célszámokat sose árujd el, csak annyit jelezz, hogy a végrehajtani kívánt tevékenység lehetséges-e vagy sem.

Ha egy bizonyos helyzetre egy új szabályt dolgoztok ki, később döntsetek el, mi legyen az új szabály sorsa. Lehet, hogy új „háztiszabállyá” lép majd elő, de az is lehet, hogy csak az adott helyzetre működött, és a későbbiek során gyorsan el is felejtitek.

A legtöbb játékos általában kiváló teljesítményekre képes, ha arról van szó, hogyan találjanak egyre újabb módszereket a játékmester aprólékosan kidolgozott terveinek romba döntésére. Ilyen esetben a játékmesternek két lehetősége van: ellenáll vagy alkalmazkodik. A második klásszisokkal jobb választás; a bizonyos helyzetekbe akarátuk ellenére belekényszerített játékosok nem fognak jól szórakozni, és még azzal is megvádolhatják a játékmestert, hogy nem hagyja őket saját szájuk íze szerint játszani. Az a játékmester, aki saját terveit képes hozzáigazítani a játékosok váratlan cselekedeteihez, nem csak hogy hagyja érvényesülni őket, de ötleteket is kaphat a későbbi események és a cselekményszál alakításához.

Légy kemény!

Allítsd a játékosokat kemény kihívások elé. Ha nem izzadnak meg a megszerzett Karmájukért és nujenjükért, akkor meg sem érdemlik a jutalmat. A *Shadowrun* egy kalandjáték, a játékosok pedig a kaland „főszereplői”, tehát karaktereiknek céljuk eléréséhez veszélyes ellenfelekkel kell szembeszállniuk, és néha bizony a túlélésért küzdeniük. Két, baseballütővel felfegyverzett utcai szutyó nem megy el egy mamutcég titkos adattárát védelmező biztonsági őrnél, és a helyi jakuza csoport sem egy egyszerű PC-n fogja tárolni a legfontosabb adatait.

A Karma tartalék kitűnő eszköz az egyes ellenfelek veszélyességi fokozatának behangolására. Tartsd észben, hogy egy igazán kemény vadászat alkalmával a karakterek csak egy paraszthajszállal ússzák meg a dolgot, már ha megússzák egyáltalán.

Légy engedékeny!

A játékmester gyakorlatilag korlátlan hatalommal rendelkezik a játékosok felett, folyamatosan próbára teheti őket, amíg végül el nem fogy a szerencséjük és elrontanak egy fontos próbát, ami könnyen súlyos sérüléshez, netán halálhoz vezethet. De ezt csak az amatőrök módszere. Azok a játékmesterek, akik a szerencséjüket a kukát megtöltő karakterlapok számában mérik, igen hamar játékos nélkül találhatják magukat.

Ha a játékos karaktereket elkapják, ne feledkezz el róla, hogy a rosszfiúk szeretik a foglyokat. A foglyok kihallgathatók, esetleg túszként felhasználhatók. Lehet értük váltságdíjat kérni. Sőt ami a legfontosabb, a foglyoknak mindig van esélyük megszökni, hogy tovább harcolhassanak.

Néha a játékmesternek csálnia kell a karakterek életben maradásának érdekében. Ha a játékos egy nagyon szerencsétlen próbát dob, vagy egy NPC lövése betalál, a karakternek nem szabad meghalnia. Ilyenkor a játékmester meghamisíthatja a dobás eredményét. A karakter csak súlyosan megsérül, elájul vagy kórházba kerül. Soha ne hagyj, hogy egy jól kidolgozott karakter meghaljon csak azért, mert a játékos 2-t dobott, amikor 3-at kellett volna. A játékmester határozhat úgy – és ilyen esetben úgy is kell határoznia –, hogy a karakter kibírja addig, amíg kórházba kerül.

Ugyanez a helyzet a jobb NJK-kkal is. Ha a karakter, akinek az elkészítésével a játékmester órákig szöszmötölt, bekap egy

szerencsétlen lövést, még mindig rádőlhet egy épület, vagy más szerencsétlenség érheti, melyet „valószínűleg senki nem élt túl”. Néhány hónappal később aztán az NJK ragasztóval és kiberverrel összefoltozva újból feltűnik, készen arra, hogy bosszút álljon a játékos karaktereken.

Az engedékenység azt is magában foglalja, hogy figyeled, mit szeretnének kihozni a játékosok a kalandból, és céljaikat megpróbálsd beleilleszteni a történet fonalába. Ha a metasíkokat szándékoznak felfedezni, egy speciális egység tagjai szeretnének lenni, vagy éppen saját bandát akarnak alapítani L.A.-ben, hagyj őket, hadd csinálják.

TIPPEK – HOGY AZ ÁRNYVADÁSZAT NE OKOZZON PROBLÉMÁT

A játékmesterek a következő tippeket felhasználhatják arra, hogy nyomon kövessék a kaland közben felmerülő milliányi eseményt – a sztorivonalról kezdve az NJK-kon keresztül a tűzharcokig mindent.

Térképek és ábrák

A térképek és más vizuális segédeszközök különösen hasznosnak – néha szinte nélkülözhetetlenek – bizonyulhatnak. A kaland helyszínénél szolgáló város térképe – még ha csak egy vázlatról is van szó, melyen elhagyott foltok jelzik a kerületeket – a játékmester egyik legfontosabb segítsége. Legjobb, ha kétfőt is készítesz: az egyik a mindenki által ismert várost ábrázolja (ezt megmutathatod a játékosoknak), a másik pedig a kaland minden titkos helyszínét is (ezt tartsd meg magadnak). Ahogy a csapat fokozatosan felderíti ezeket a helyszíneket, felrajzolhatod őket a „publikus” térképre. A kalandhoz akár egy teljesen szokványos utcaterképet is lehet használni. Színes ceruzával jelöld a városrészeket, kerületeket és egyéb fontosabb helyeket. Egy notesz, papírlap vagy egy egyszerű adatbáziskezelő program is hasznos lehet a fontosabb címek nyilvántartásában.

A kisebb helyszínek (épületek, csatornahálózat, kerületek stb.) térképe is fontos lehet. Valódi – vagy más kalandból kölcsönvett – térképek felhasználásával készíts rajzot róluk. Ne habozz újra és újra felhasználni őket – a való életben is rengeteg épület tervrajza hasonlít egymásra.

A játékmester ezenkívül egy nagy papírra lerajzolhatja a játéktérteret, vagy felhasználhatja a játékosok számára készített, négy- vagy hatszögletű rácsozással ellátott műanyag táblákat. A szintén a játékhoz kapható 25 mm-es figurák hangulatot visznek a játékba, de emellett elég kicsik ahhoz, hogy a tűzharcok lejátsszásához ne legyen szükség egy előadóteremre.

Az NJK-k adatai

A főbb NJK-k adatait tartalmazó lapok is nagy segítséget jelenthetnek. Használj jegyzetömböt, noteszt vagy adatbáziskezelőt a kapcsolatok, családtagok, szerető, fontosabb specialisták (varázslók, orvosok, ügyvédek), a helyi rendfenntartók parancsnoka és a többi NJK adatainak nyilvántartására. Ha könnyedén hozzáférsz ezekhez az adatokhoz, nem fog akadózni feleslegesen a játékmester.

Ezenkívül tartsál kéznél még néhány NJK profilt (cégrabszolgák, céges verőlegények, bandatagok stb.), hivatkozási alapnak. Ha a FASA által megjelentetett profilok bukkannak elő újra és újra, a játékosok hamarosan tisztában lesznek a rosszfiúk adataival. Saját NJK-id elkészítésével a játékosok sosem fogják tudni pontosan, kivel állnak szemben.

KAPCSOLATOK



A kapcsolatok olyan NJK-k, akik értékes információkkal, árucikkkel és szolgáltatásokkal látják el a karaktereket, emellett pedig teljesebbé, színesebb teszik a *Shadowrun* világot. Gyakran a kapcsolatok kínálják a legjobb – és alkalomadtán az egyetlen – módot arra, hogy a vadász megtudja, miféle kalamajkába keveredett már megint. A most következő fejezetben részletesen ismertetjük, mi módon lehet a legtöbbet kihozni a kapcsolatokból – hogyan illeszd őket a játékba, hogyan tedd emberibbé őket, és hogyan használd ki legjobban az általuk kínált szerepjáték lehetőségeket.

HÁTTÉRMUNKA

A legtöbb *Shadowrun* kapcsolat fő feladata utánajárni az információknak. Egy szokványos *Shadowrun* kalandban az utánajárás bizonyítékok előkerítéséből áll, melyeket leginkább emberek kihallgatásával, helyszínek és események felderítésével lehet megszerezni. A kapcsolatok az árnyvadászok leghasználhatóbb információforrásai. A legtöbb publikált kalandmodul tartalmaz egy *Háttérmunka* fejezetet, melyben táblázatokba foglalva közöljük a kapcsolatoktól megszerezhető információkat.

Az Utcai vagy Céges etikett szakértelemre dobott, 4-es célszám elleni próba általában megteszi, hogy kiderüljön, mit tud, vagy mit nem tud az adott kapcsolat. A kapcsolat által nyújtott információ mennyisége attól függ, hogy a próba során hány sikert ért el a játékos. A karakter az Etikett Szakértelmének megfelelő számú kockával dob annak kiderítésére, hogy mennyit tud a kapcsolat, és mennyit hajlandó elárulni (ami sokszor két különböző dolog). Azok a karakterek, akik egynél több sikert dobtak, megkapják az összes olyan információt is, ami a kisebb sikerszintekért kijár.

A játékmesternek el kell érnie, hogy ez az információ-beszerzési folyamat több legyen néhány absztrakt kockadobásnál. Játsszátok végig a találkozót teljes egészében; a kapcsolatok is karakterek, nekik is megvan a saját életük, nézőpontjuk, szükségletük. A kapcsolat nem információcsap, amit ki lehet nyitni, ha szükség van rá, és el lehet zárni, ha már nincs. A karakterek és a kapcsolatok közötti találkozók mikéntje az adott kapcsolat személyiségétől függ. Egy riporter például szívesen tárgyal a helyi kocsmában, míg egy maffia keményfiú jobban kedveli a hajnali órákban, egy elhagyatott raktárpépület mögötti sötét sikátorban lebonyolított találkozót.

A kapcsolatok általában megbízhatónak számítanak, egészen addig, amíg a vadászok biztonságosan játszanak. A játékos soha nem kompromittálhatja a kapcsolatát azzal, hogy nyilvánvalóvá teszi, honnan szerezte az információt, vagy azzal, hogy a csapatával egy, a kapcsolat köreibe tartozó csoport elleni támadást tervez. A kapcsolat vajon a saját köreihez, vagy a vadászokhoz kötődik erősebb kötelékekkel? A jó vadász sosem teszi próbára ezeket a kötelékeket, és sosem hozza olyan helyzetbe a kapcsolatát, hogy annak választania kelljen.

Kér-e a kapcsolat árat az információért? Vagy inkább szíveséget, esetleg más információt kíván cserébe? Ezen kérdések megválaszolása újabb mélységet ad a kapcsolattal való megbeszélésnek. A kapcsolattal való üzletelés kétirányú utca. Az előre kidolgozott formulákat kedvelő játékmesterek használhatják az alábbi szabályt a kapcsolat alapmunkadíjának megállapítására: a kapcsolat Karizmája $\times$ Intelligenciája $\times$ 50. Szorozd meg az eredményt az Etikett próba során elért sikerek számával, hogy megkapd az összeget (természetesen nujenben). A játékmester persze a szituációnak megfelelően módosíthatja ezt az értéket. A végső fizetség megállapítására a normál Tárgyalás szabályok használandók.

A vadászok arra is megkérhetik a kapcsolatukat, hogy az „nézzen körül”, „tegye a fülét a földre”, ami általánosságban azt írja le, hogy a kapcsolat odafigyel a hírekre. Ilyen esetben a játékmester megdobja a kapcsolat számára a megfelelő Etikett próbát, +2-t adva az Információs táblázatban szereplő célszámhoz. Ha az Etikett próba során született siker, akkor a kapcsolat 2D6 órán belül megadja a vadásznak a megfelelő információt. A válaszadási időt a játékmester saját belátása szerint módosíthatja. Ez remek módszer arra, hogy a játékmester bizonyos információkat biztosan eljuttasson a vadászokhoz. A szolgáltatás árát ugyanúgy kell meghatározni, mintha a kapcsolatnak már eredetileg is rendelkezésére állt volna a kért információ.

A játékmester újabb szint vihet az információ utáni hajszába, ha bevezeti azt, hogy a kapcsolatokat nem lehet mindig elérni. Először meg kell beszélni a dolgot, mielőtt ténylegesen létrejöhetne a találkozó. Ha a játékos karakter találkozni akar egy kapcsolattal, Etikett próbát kell dobnia. Ezenkívül a játékmester +2 célszámot adhat a későbbi információszerzési Etikett próbához a sietség miatt.

KERESÉS A MÁTRIXBAN

A dekások is aktív szerepet vállalhatnak az információ beszerzésében. A *Shadowrun* világában számos elektronikus információs szolgálat létezik – nyilvános, privát és titkos –, és ezek több gigapulnyi számítógépes beszélgetésekből, pletykákból, ellopott fájlokból és egyebekből származó adatot tartalmaznak. A dekás írhat néhány egyszerű programot, hogy kulcsszavak vagy a témával kapcsolatos kifejezések után keresve átfésüljön gigantikus adatbázisokat, majd a talált fájlokat leröltse a kiberdeklkjébe, vagy a Mátrixhoz kapcsolt személyi számítógépébe. Egy ilyen keresőprogram megírása trivialis számba megy; a játékmester feltelelezheti, hogy minden dekásnak van legalább egy ilyenje.

Az ebben a részben hozzáférhető információk gyakorlatilag mindegyike megtalálható a Mátrixban is, ha az embernek van hozzá ideje, és azt is tudja, hová kell nézni. Egy ilyen keresés alapideje 2D6 óra. A dekás próbát dob a saját Etikett (Mátrix) szakértelmével. A célszám ugyanaz, mint ami az Információs táblázatban szerepel. Ehhez a próbához a dekás nem használhatja a dekás tartalékát. Az Etikett próba sikereit fel lehet használni az információszerzés alapidejének lecsökkentésére.

A dekás egyszerre csak korlátozott számú téma után kutat, mely szám a dekás képességeitől és a rendelkezésre álló időtől függ. A dekás által egyszerre kutatható témák maximális száma a karakter Intelligenciájának fele, felfelé kerekítve. Ezzel az alapértékkel feltelelezzük, hogy a dekás nem csinál semmi mást, csak ül és kutat, folyamatosan módosítva menet közben a keresési útvonalakat és paramétereket. Ha a karakter aktívan részt kíván venni más tevékenységekben is, akkor a játékmester

terre van bízva, mennyi időt tölt el ezekkel a más tevékenységekkel, következésképpen mennyi idővel hosszabbodik meg az információ megkeresésére fordított alapidő.

A MEGFELELŐ KAPCSOLAT

Az információ után kutató játékos karaktereknek a megfelelő kapcsolattal kell érintkezésbe lépniük, ha használható információkhoz akarnak jutni. Egy mezei zsarú például nagy valószínűséggel ismerni fogja a körzetében terjedő szóbeszédeket, de fogalma sem lesz a Mitsuhama Computer Technologies legújabb igazgatósági titkárnőjének lakcíméről. Egy céges kapcsolat rengeteget tud mondani saját, és esetleg más cégekről is: milyen gyakoriak az őráratok, milyen típusú fegyverdetektorokat telepítettek az előtérbe, mennyire gyakoriak a meghibásodások, esetleg valamennyi információval még a cég legújabb titkos kutatási anyagáról is rendelkezik. Annál kevésbé valószínű azonban, hogy bármit is tudna a Halloweenerek bandájának területén folyó eseményekről, vagy az éppen szolgálatban lévő Lone Star zsarukról.

Ha a szükséges információt valamilyen adatbázisból próbálja megszerezni, a játékosnak meg kell jelölnie, milyen információforrásoknak néz utána a karaktere. Ha valamilyen céges adatbázisról van szó, olyan információkat fog találni, melyekhez normális esetben valamilyen céges kapcsolaton keresztül juthatna hozzá. Ha a hely valamilyen utcai szintű chat-adatbázis, akkor az utcai kapcsolatok által birtokolt információkat tudhatja meg.

KAPCSOLATOK SZINTJEI

A kapcsolatok három csoportba oszthatók – szokványos kapcsolatok, haverok és barátok. Ezek az elnevezések a vadász és a kapcsolat közötti viszonyt szimbolizálják. Durván a következőkben ismertetésre kerülő szintekkel egyeznek, melyeket azért hoztunk létre, hogy reálisabban ábrázolják a vadász/kapcsolat köteléket. Mindegyik szint különféle előnyöket és hátrányokat jelent a vadász számára, amikor üzletet köt az adott kapcsolattal.

A karaktergenerálás során minden játékos 2 ingyen kapcsolatot választhat karaktere számára (lásd *Karaktergenerálás* 52. oldal). A játékos karakterek ezután már nem vásárolhatnak kapcsolatokat – játék közben kizárólag szerepjáték útján lehet szert tenni újakra. Ennek részleteit a játékmester a játékosokkal együtt dolgozhatja ki. Azonban alapszabály, hogy az új kapcsolatok mindig 1. szintűek. Csak igen különleges körülmények között lehetséges szert tenni 2. szintű kapcsolatra, 3. szintűre pedig semmilyen módon.

1. SZINTŰ KAPCSOLAT

A standard *Shadowrun* kapcsolatok 1. szintűek, afféle „ismerősnek” számítanak. Az 1. szintű kapcsolat birtokában lehet a karakter által keresett információnak, és azt valószínűleg meg is osztja vele – de az is lehetséges, hogy megtartja magának, ha nem érez különösebb lojalitást a karakter iránt.

Másfelől viszont egy 1. szintű kapcsolat kisebb eséllyel fog emlékezni a karakter küllemére, vagy egyáltalán a létezésére, amikor a „rosszfiúk” érdeklődnek felőle. És ha nem emlékszik rá, valószínűleg azt sem tudja elmondani, hol lehet megtalálni.

Előnyök: A játékmester Intelligencia(6) kettős próbát dob a kapcsolatnak, amikor azt kell eldönteni, vajon az illető képes-e visszaemlékezni valamilyen információra a karakterrel kapcsolatban. A játékmester a körülményeknek megfelelően módosít



hatja a célszámot. Az az 1. szintű kapcsolat, aki „nem emlékszik”, valóban képtelen visszaemlékezni; nem kötődik annyira a vadászhoz, hogy a kedvéért hazudjon.

2. SZINTŰ KAPCSOLAT

A 2. szintű kapcsolat elég jól ismeri a vadászt, és aránylag rendszeresen találkozik vele. Bizonyos szintű bizalom már kiépült közöttük, és a kapcsolat egészen addig hűséges is marad a karakterhez, ameddig nem az ő bőrére megy a játék. A 2. szintű kapcsolat mindig ellátja a vadászt a kért információkkal, és ha van ideje, továbbítja neki az időközben összeszedett adatokat is.

Előnyök: A vadász +1 kockát kap az Etikett próbájához, ha egy 2. szintű kapcsolattól próbál információt szerezni. Ezenkívül a játékmester Akaraterő (5) kettős próbát dobhat a kapcsolatoknak, ha az nem akar válaszolni a vadászt érintő kérdésekre.

3. SZINTŰ KAPCSOLAT

A 3. szintű kapcsolat már nem egy egyszerű haver – inkább életre szóló barát. A karakter valószínűleg vele együtt nőtt fel a Seattle-i agglomerációban, esetleg kimentette egy Lone Star zsarukkal vívott tűzharcból. A 3. szintű kapcsolat jól ismeri a vadászt, és rendszeresen együtt is működik vele. A karakter nem is kapcsolatként gondol a barátjára, de egy idő után biztosan felfedezi, miként használhatja ki annak tapasztalatát és ismereteit.

Előnyök: A vadász +2 kockát kap az Etikett próbájához, ha egy 3. szintű kapcsolattól próbál információt szerezni. Ezenkívül a játékmester Akaraterő (6) kettős próbát dobhat a kapcsolatoknak, ha az nem akar válaszolni a vadászt érintő kérdésekre.

A KAPCSOLATOK ÉLETRE KÉLTÉSE

A kapcsolatokból akkor lehet a legtöbbet kihozni, ha valóságos karaktert faragunk belőlük – azaz „életre keltjük őket”. Ehhez a játékmesternek el kell töltenie némi időt a kapcsolatok háttérének elkészítésével.

Kezdetnek érdemes azt eldönteni, mivel foglalkozik a kapcsolat, amikor nem kíváncsi árnyvadászok kérdéseire felelget. Az archetípus meghatározása – doki, harci mágus, zsoldos, detektív stb. – segíthet a kapcsolatok eltérő személyiségének kialakításában. Némi erőfeszítéssel így egészen egyedülálló kapcsolatokat is létre lehet hozni. Joe, a csapos nyilvánvalóan a kocsmában tölti az estéit, de vajon mit csinál a szabadidejében? Talán megszállott városi-foci rajongó, és mindig meccset néz a triden, amikor a vadász hívja. Esetleg összeveszett a feleségével, vagy üzleti problémái vannak. Vagy az is lehet, hogy a lánya rossz társaságba keveredett – bandák, JME stb. Ezek a dolgok mind kihatnak arra, miként fog Joe reagálni a vadász kíváncsiságára, esetleg még egy árnyvadászat alapjául is szolgálhatnak. A kapcsolat akár meg is fordíthatja az eseményeket, és ő kérhet szívességet a vadásztól. Tedd egyértelművé, hogy a kapcsolatok is élik saját életüket, nem csak ülnek egy helyben, és várják a karakterek hívását.

A KAPCSOLATOK KIJÁTSZÁSA

A kapcsolatokra vonatkozó szabályokat azért dolgoztuk ki, hogy a velük való játékot legalább annyira élvezetessé tegyük, mint a karakterek kijátszását a játékosok számára. Mindazonáltal csak az NJK-k által nyújtott lehetőségek egy kis részét vázoljuk fel.

A játékmesterek a háttértörténet és statisztikák játékosokéhoz hasonló részletességgel való kidolgozásával sokkal valóságosabbá tehetik kapcsolataikat. A teljes életet élő embereket a játékmesterek többféle módon is felhasználhatják; lehetnek tanárok, ellenségek, riválisok, ügynökök, téglák, árulók, kereszt-szülők – és mindezek a szerepek egy-egy kaland kiindulópontjálul szolgálhatnak.

A megszokott szereposztástól eltérően megtörténhet, hogy a kapcsolatok keresik fel a vadászokat, hogy információkat tudjanak meg tőlük (lásd Szívesség egy barátnak, alább). Egyes helyzetekben a kapcsolatok bizonyos adatok vagy erőforrások megszerzésével valóságos üzleti és információs háborúba sodorhatják a csapatot más NJK-kal, vagy megpróbálhatják saját előnyükre manipulálni az eseményeket. Ha saját érdekéről van szó, nem mindegyik kapcsolat mutat túl nagy hajlandóságot az együttműködésre.

Vannak olyan kapcsolatok, akik az „utca embereként” funkcionálnak – ők a pletykák, téves, és nyilvánvalóan hamis információk kiapadhatatlan forrásai. Egy átlagos kapcsolat, aki a kért információk átadása után a mostanában történt különös eseményekről, egy furcsa tárgyról, visszatérő álmokról, a felesége munkahelyi problémáiról, vagy a helyi Stuffer Shack szójarturmixinak hirtelen minőségromlásáról kezd el csevegni, kiváló lehetőség a későbbi kalandokat érintő információk ismertetésére anélkül, hogy a játékosok úgy éreznék, nem hagyják őket kibontakozni.

Végül pedig azáltal, hogy olyan különleges ismeretekkel, titkos történetekkel, nem várt ismerősökkel vagy információ-tömeggel látja el a kapcsolatokat, melyet a játékosok nem is gyanítanak, a játékmester a játék követelményeinek megfelelően igazán egyedivé alakíthatja ezeket az NJK-kat. Fegyvert kérni egy talizmánárustól hiábavaló erőfeszítés, de a szójakávészóban a csütörtök esti sakpartnerednél érdeklődni egy magas rangú Knight Errant tiszt laccíme felől már sokkal jobb eredménnyel járhat.

SZÍVESSÉG EGY BARÁTNAK

Szinte minden *Shadowrun* novella és kalandmodul tartalmaz legalább egy olyan jelenetet, amelyben valaki megkéri az árnyvadászt, hogy „tegyen meg valamilyen szívességet egy régi barátnak”.

A „szívesség egy barátnak” típusú munka ellentétben áll az általános „pénzes” vadászatokkal, és lehetővé teszi a játékmester számára, hogy váratlan fordulatokat iktasson a történetbe, vagy új konfliktusokat hozzon felszínre a kaland folyamán. A kapcsolatok által kért szívességek arra is jók, hogy a karakterek megválaszthatassák, milyen vadászatban vesznek részt ahelyett, hogy a következő Mr. Johnson hívására várnának. Egy kapcsolat vagy barát számára szívességből lebonyolított vadászat előtérbe hozhatja a karakterek személyes érdekeit, és ami még fontosabb, a vadászok teljesen biztosak lehetnek benne, hogy nem egy csapdába sétálnak bele – bár a kaland közben ilyen szituáció is előadódhat.

Általában minél értékesebbé és segítőkészebbé válik egy kapcsolat, annál nagyobb a valószínűsége, hogy egy bizonyos idő elteltével kér valamilyen szívességet az eddigi információkért cserébe. Természetesen minél használhatóbb kapcsolatról van szó, annál veszélyesebb és zűrösebb helyzetbe hozhatja a karaktereket.



PÉLDAKAPCSOLATOK

A következő kapcsolatok azokat az embereket személyesítik meg, akikkel az árnyvadászok – legyenek bármilyen képzetek és tapasztaltak – valószínűleg a legtöbbet találkoznak, és a leghasznosabbnak találják. Minden kapcsolathoz felsoroltuk az alapvető információkat: milyen információval üzletelnek, hol lehet velük találkozni, valamint a hasonló típusú kapcsolatokat és főbb statisztikákat.

CSAPOS

Felhasználás: Információk, egyéb kapcsolatok, hátsó szobák biztosítása magántalálkozók lebonyolítására.

Hely: Bármilyen kocsmá/nightclub.

Hasonló kapcsolatok: Kocsmá/nightclub tulajdonos, kidobóember, felszolgáló, sztriptíz táncosnő

Ha tudni szeretnél valamit, vagy információt akarsz valakiről, akkor a csapos a te embered. Ez a fickó mindent hall; információit főként az ittas vendégektől szerzi, akik képtelenek tartani a szájukat. Elmesélhetné a törzsvendégek többségének élettörténetét, de a pultnál megfordulók mindegyikéről tudna mondani egy-két mondatot. Ha egy törzsvendég nem jelentkezik, vagy egy új betérő gyanús kérdéseket tesz fel, a csapos biztosan tudni fog róla. Ráadásul minden pletykát meghall, és képes kiválogatni a használható információkat a szemét közül. Akárkinek azonban nem beszél. A csapos mindig tudja, mikor tartsa a száját; te is megtanulnád, ha minden éjszaka ezernyi részeg tróger bizalmas beszámolóját kellene végighallgatnod. Diszkréciójával kivívta magának a tiszteletet, és vigyáz is rá, nehogy elveszítse. Ha sikerül meggyőződnöd, hogy valóban égető szükséged van az információra, akkor el fogja mondani – különösen, ha előbb fizetsz neki egy italt.

A szomszédos kocsmá az a hely, ahol mindenki ismeri a nevet – ami azt jelenti, hogy a csapos nagy valószínűséggel tudja azon személyek listáját, akik hasznára lehetnek egy átlagos árnyvadásznak. Ha szükséged van egy mágikus ketyerére, de nem ismeresz egyetlen talizmánárust sem, vagy hasznát tudod venni egy utcai dokinak, de fogalmad sincs róla, hol találsz egy megbízható, esetleg egy olyan fegyvert szeretnél magadnak, melyet a szokásos kapcsolaton keresztül nem bírsz beszerezni, megoldást jelenthet egy kis csevegés a csapossal.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	R
4	3	4	2	2	3	6	2

Kezdeményezés: 2 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 1/2

Aktív szakértelmek: Etikett 3 (Utcai 5), Megfélemlítés 3, Sörétes puskák 3, Fegyvertelen harc 3

Ismeret szakértelmek: Alkoholok 5, Utcai pletykák 5

KÖZVETÍTŐ

Felhasználás: Munka, pénzügyek, információk, felszerelés, egyéb kapcsolatok.

Hely: Amit a közvetítő meghatároz; általában a helyi kocsmák vagy klubok, kávéházak, forgalmas utcák, ahol a megfigyelés szinte lehetetlen.

Hasonló kapcsolatok: Seftes, Uzorás, Mr. Johnson

Összeköttetések, összeköttetések, összeköttetések. A közvetítő élete és halála múlik rajtuk. A közvetítő a vadász legfontosabb kapcsolata; bármit megszerez, amire annak szüksége van – munkát, fegyvert, járművet... amit csak akar. Mindent és min-

denkit ismer, vagy legalábbis úgy tűnik. Szüksége is van rá; ezzel keresi a pénzét, és ez által képes mindig egy lépéssel azok előtt a hatalmak előtt járni, akiknek segít megkeseríteni az életét. Amikor egy céges Johnsonnak árnyvadászokra van szüksége, hogy megszerezzék a rivális cég legújabb fejlesztését, vagy lenyúljanak egy fontos kutatót, tíz esetből kilencben biztos, hogy egy közvetítőt fog felkeresni. Amikor egy utcai szamurájnak megtetszik az a szép új nehéz pisztoly, de saját fegyverkereskedőjétől nem tudja megszerezni, a közvetítő jó eséllyel tud egy seftest, akinek van belőle. Ha egy árnyvadász csapatnak dekára van szüksége a biztonsági rendszeren való áthatoláshoz, vagy varázslóra az ellenfél által felsorakoztatott mágikus védelem leküzdéséhez, a közvetítő lesz az, aki megtalálja a munkára leginkább alkalmas, megbízható személyt. És amikor a vadászok élve visszatérnek az értékes adatokkal, a közvetítő fogja elpasszolni a szajrét; mindent átvész, ami eladható, és mindent a legjobb áron fog továbbadni.

Azonban a közvetítő szolgálatai nem olcsók. Akár vételről, akár eladásról, akár üzletkötésről van szó, a közvetítő mindig levonja a maga százalékát. Minél menőbb a közvetítő, annál nagyobb a díja – bár azoknak a vadászoknak, akik egy-két nagyobb szívességet már elvégeztek neki, kedvezményes árat számíthat fel. Jól bánni saját közvetítőddel kifizetődő dolog; téged fog először ajánlani, amikor valami zsírosabb meló tűnik fel a láthatáron, és jóval nagyobb erőfeszítéssel fog utánanézni a téged érdeklő információknak és felszerelésnek. Packázni vele viszont nem túl jó ötlet... kivéve persze, ha már nem akarsz többé a városban munkát kapni.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	R
2	3	2	5	5	3	4,6	4

Kezdeményezés: 4 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 2/3

Aktív szakértelmek: Számítógép 3, Elektronika 3, Etikett 4 (Utcai 6), Pisztolyok 3, Tárgyalás 7

Ismeret szakértelmek: Céges pletykák 4, Seftesek 4, Felszerelések értébecslése 6, Árnyvadász csapatok 6

Kiberverek: Kiberszem, Adatjack, 300 Mp feji memória

SZERELŐ

Felhasználás: Javítási szolgáltatások, használt autók és más járművek.

Hely: Helyi garázs, üzemanyagtöltő állomás, használtautó alkatrészbolt, használtautó kereskedés, repülőtéri hangár.

Hasonló kapcsolatok: technikus

Ha rendelkezél bármilyen járművel – a kerékpárodtól kezdve a motorodon keresztül a felderítőrobotodig –, a szerelő kijavítja a hibáit, vagy olyan átalakításokat végezhet rajta, amilyenekről a gyártó nem is álmodott. Elegendő idő és megfelelő mértékű fizetség ellenében a szerelő még a legocskább, rozsdás szemetesvödört is működővé varázsolja – bár a tökéletes munka vagy az igazán reménytelen esetek nem kevés nujenedbe fognak kerülni. Ha olcsó abroncskészletet keresel, vagy gyorsan pótolnod kéne a múlt heti vadászat folyamán lelőtt robotodat, a szerelő tudni fogja, mi a teendő.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	R
2	3	3	6	4	2	6	4



Kezdeményezés: 4 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 1/2

Aktív szakértelmek: Repülők É/ 6, Számítógép 3, Elektronika 4, Elektronika É/ 5, Szárazföldi járművek É/ 8

Ismeret szakértelmek: Használtalkatrész-kereskedések 4, Számítógép-elmélet 4

MR. JOHNSON

Felhasználás: Árnyvadászok, munkával kapcsolatos információk, egyéb kapcsolatok.

Hely: Bárhol, ahol ő akarja; leggyakrabban éttermek, klubok félre-eső asztalai vagy magántermei, illetve a forgalmasabb, információátadásra alkalmas helyek (parkok, állatkert, múzeumok stb.).

Hasonló kapcsolatok: Céglegény, közvetítő, kormányügynök, illetve az árnyvadászok más potenciális munkaadói.

Mr. Johnson nélkül az árnyakban semmi nem történik. Ő az a fickó, aki elvégezteti a munkát, hogy a főnökeinek tiszta maradjon a keze. Ő jelenti a hidat céges vezetők, kormányzati fejesek és hasonlók „elit” világa és az árnyékos utcák között, melyek az árnyvadászok otthonaként szolgálnak. Kiadja a munkát és kifizeti a bért. Ha egyenes vagy vele, tíz esetből kilencszer ő is egyenes lesz veled. (Ami a tizedik esetet illeti... hé, senki nem mondta, hogy az árnyvadászat könnyű melő!)

Bármit is akarsz tudni egy bizonyos munkáról, a Johnson elmondja – megadja a labor tervrajzát, ahol a kiszöktetésre váró kutató az ideje nagy részét tölti, vagy ellátja a csapatot a célpont objektum őrszolgálati beosztásával. Ismeri az embereket, akiktől beszerezheti a munka elvégzéséhez szükséges felszerelést – legyen az szállítóeszköz, vagy a rivális cég Matrix-rendszerének belépőkódja. A különböző közvetítőkkel és az árnyak más lakóival eltöltött több éves munka során Mr. Johnson számos

kapcsolatot épített ki. Néhány jól végzett munka hozzáférést nyújthat számodra ehhez a hálózathoz. Azonban ha elszúrod a melót, vagy megpróbálsz átverni, Mr. Johnson valószínűleg elküld hozzád valakit, hogy adjon egy kis leckét.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	R
2	2	2	6	5	4	5,3	4

Kezdeményezés: 4 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 2/3

Aktív szakértelmek: Számítógép 5, Etikett 4 (Céges 8), Tárgyalás 6

Ismeret szakértelmek: Céges üzletek 4, Cégpolitika 6, Történelem 4, Pszichológia 8

Kiberverek: Adatjack, 150 Mp feji memória



TALIZMÁNÁRUS

Felhasználás: Mágikus tárgyak, mágiával kapcsolatos információk, egyéb kapcsolatok.

Hely: A talizmánárus boltja, orvosságos kunyhó, okult könyvtár, kávéház.

Hasonló kapcsolatok: Utcai mágus/sámán, céges bérnök

Ha fókuszokra, talizmánokra, esetleg némi információra van szükséged a Lone Star harci mágusainak legújabb varázslatáról, akkor a talizmánárus valószínűleg meg is tudja szerezni, vagy tud róla mondani valamit. Mágikus felszerelést biztosít számodra, energíafókusz készíted neked – vagy eladja az elkészítéséhez szükséges összetevőket –, és azt is meg tudja mondani, hogy a céges nagyfőnök magángyűjteményéből lenyúlt maszknak van-e valami varázsereje. És ha egy sámán vagy mágus szolgálataira lenne szükséged, a talizmánárus biztosan bemutat egy cimborájának, aki alkalmas a feladat elvégzésére. A talizmánárust mágikus képességei és kapcsolatai jó barátta, de ugyanakkor veszélyes ellenségévé tehetik. Ha átvéred a helyi talizmánárust, könnyen egy csúnya nagy varázslat célpontja válhat belőled, – vagy felfedezheted, hogy a fegyver fókusz, amiért olyan sokat tejtél neki, a legkritikusabb pillanatban mondja fel a szolgálatot. Mivel a varázslóknak a népességhez viszonyított aránya meglehetősen alacsony, egy jó talizmánárus aranyat ér; az okos vadászok mindig az ilyen fickók oldalán állnak.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	M	R
2	2	2	5	4	4	6	6	3

Kezdeményezés: 3 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 2/2

Aktív szakértelmek: Idézés 4, Etikett 3 (Mágikus 6, Utcai 4), Tárgyalás 6, Varázslás 4

Ismeret szakértelmek: Mágiaelmélet 8, Mágikus tárgyak értékelése 6, Fémművesség 4, Fafaragás 4

TECHNIKUS

Felhasználás: Javítási szolgáltatások, elektronikus és más high-tech felszerelések, információk.

Hely: Használt elektronikai cikkek boltja, a technikus műhelye (legtöbbször a garázsában), bárhol, ahol a technikus szabadidejében elüti az időt (a helyi bevásárlóközpontban lévő Wizbang's Electronics Emporium, esetleg a kedvenc kávéház vagy kocsmá).

Hasonló kapcsolatok: Dekkszerelő, műszerész

A technikust akkor látogatod meg, amikor szükséged van valakire, aki megbütyköli a néhány hete zsákmányolt elektronikus játékszeredet, vagy amikor a kiberdekked új speciális módosítása nem úgy működik, ahogy azt elvárnád. Ha a hardverrel van probléma, meg tudja javítani (szoftveres gondoknál magadra vagy utalva, cimborá). Nagy valószínűséggel mikro-kamerához és –felvételhez, fülbe dugható hordozható telefonokhoz, félig legális kiberdekkhez és egyéb hasznos cuccokhoz is hozzáfér. Talán még a műhelyében is hever valahol egy,

melyet valami gondatlan ügyfél hagyott ott zálogban. De ha nincs, akkor is biztosan ismer valakit, aki rendelkezik eggyel.

A technikus rajong a hivatásáért, és folyamatosan nyomom követi a legújabb high-tech fejlesztésekről szóló híreket. Ha a Knight Errant kutatói előállnak egy új, fejlettebb adatkódoló szisztémával, amely után az összes cég a nyálát csorgatja, ő tudni fog róla. Ha egy helyi, feltörekvőben lévő, elektronikai cikkek gyártó cég egy vadonatúj kiberdekk tesztelésébe kezd, a technikushoz valószínűleg eljut valamilyen pletyka a dologról. Az üzletmenet néhány hasznos trükkjét is elsajátította – például, hogy hogyan csapoljon meg egy adatcsatornát a biztonsági rigó figyelmének felkeltése nélkül, vagy hogyan bütyköljön meg a leggyorsabban egy mágneszárat anélkül, hogy működésbe hozná a riasztót – ezeknek az ismereteknek a karakter a játék folyamán nagy hasznát veheti.

Statisztikák

T	GY	E	I	A	K	E	R
2	3	3	6	4	2	5,3	4

Kezdeményezés: 4 + 1D6

Karma tartalék/Professzionizmus szint: 1/2

Aktív szakértelmek: Számítógép É/ 6, Elektronika 6, Elektronika É/ 9, Etikett 2 (Céges 3, Matriks 4, Utcai 3)

Ismeret szakértelmek: Fizika 3, Számítógép-elmélet 6

Kiberverek: Adatjack, 150 Mp feji memória

PÉLDAKARAKTEREK MINT KAPCSOLATOK

Bizonyos karakterek a Shadowrun birodalmának szerves részét képezik, de ennek ellenére kapcsolatuk nem lehet velük gyakran találkozni. Ezek a karakterek – például a fejjadász, a bérnyilkos vagy a terrorista – még több szint és izgalmat visznek a Shadowrun kalandokba, és bizonyos szokatlan körülmények között kapcsolatuk is szolgálhatnak.

Ezeknek az ötleteknek a megvalósításához használd fel a példakaraktereket, és találj ki számukra olyan előtörténeteket, amely beilleszthető a játékos karakterekébe. Esetleg a vadász valamikor segített a fejjadásznak lenyomozni egy régi ellenségét, hogy bosszút állhasson rajta, és a fejjadász azóta az adósának érzi magát; vagy megmentette a bérnyilkos életét egy utcai csetepaté során; vagy a vadász és a terrorista együtt nőttek fel, de megszakadt közöttük a kapcsolat, amikor a terrorista – akkor még fiatal és naiv kölyök – belekeveredett az (illeszd be valamelyik poliklub nevét) ügyleteibe. Az ilyen, és ehhez hasonló kapcsolatok jó okot szolgáltathatnak a fejjadász, a bérnyilkos és a terrorista számára, hogy versenytárs vagy fenyegetés helyett inkább kapcsolatuként jelenjenek meg a történetben.

Kapcsolatuk ezek a karakterek is szolgálhatnak bizonyos információkkal – leggyakrabban a célpontjukról, valamint a szervezetekről, melyekkel kapcsolatban állnak. Munkájukból adódóan ezek a karakterek fegyverekkel és páncélokkal is ellátják a karaktereket (beleértve a katonai fegyverzetet és robbanóanyagokat is).

SZELLEMEK ÉS SÁRKÁNYOK



2 060 Felébredt Világának leglenyűgözőbb, és egyben legkevésbé ismert entitásai a szellemek és a sárkányok. Ezek a lények nem csak rájátszanak a róluk terjesztett képre, hanem valójában is szinte korlátlan képességekkel és hatalommal rendelkeznek. Ebben a fejezetben őket, és legfontosabb tulajdonságaikat ismertetjük.

A többi paranormális lényhez és állathoz hasonlóan a szellemek és sárkányok is képesek manipulálni és irányítani a manát különleges képességeiken keresztül. A legtöbb ilyen lény – a sárkányok is – kettős természetűnek számít. A kettős természetűnek nevezett lények annyira ráhangolódtak a mana áramlására, hogy az asztrális sík folyamatosan nyitva áll számukra; egyszerre léteznek a fizikai és az asztrális síkon. Ezek a lények ugyanúgy képesek érzékelni és tevékenykedni az asztrális síkon, mint egy asztrális érzékelést folytató karakter (lásd *Asztrális érzékelés*, 170. oldal).

A mágiahasználó karakterektől eltérően a kettős természetű lények asztrális ébersége állandóan aktív. Nem lehet „kikapcsolni”, mivel ez része a lény természetének. Ez azt jelenti, hogy ezek a szörnyek folyamatosan figyelik a fizikai és asztrális sík történéseit, és bármikor képesek cselekedni bármelyik világban. Cserébe viszont ők is mindkét síkról támadhatók. A kettős természetű lények nem szenvedik el a szokásos, nem mágikus tevékenységek utáni +2-es célszám módosítót asztrális érzékelés közben; a folyamatos asztrális érzékelés számukra teljesen természetes és normális dolog.

A sárkányok és más, mágikus szakértelmekkel rendelkező kettős természetű lények asztrális projekcióra is képesek. A teljes értékű varázslókhöz hasonlóan ők is el tudják választani asztráltestüket a fizikaitól. Ilyen esetben a lény fizikai teste transzállapotba kerül, de az asztrális alak szabadon mozoghat az asztrális síkon. Az asztrális forma tulajdonságai a lény mentális tulajdonságaitól függenek.

A szellemek ezzel szemben olyan paranormális lények, melyek az asztrális síkon élnek, és nincs fizikai testük. Némelyik szellem rendelkezik azzal az előnnyel (vagy hajlammal), hogy Materializáció képességével (264. oldal) anyagi formát öltön a fizikai világban. Egy asztrális formában tartózkodó szellem olyan, mint egy asztrális projekciót használó karakter, materializálódva pedig mint egy kettős természetű lény (lásd feljebb). A szellemek és az asztrális sík kapcsolatáról bővebben a 158. oldalon, a *Mágia* fejezetben olvashatsz.

KÉPESSÉGEK

A szellemek és sárkányok számos mágikus képességgel rendelkeznek. A következő oldalakon ezek részletes leírását olvashatod.

Meg kell jegyeznünk, hogy a képességek leírásai és működési szabályai nem merev és minden esetben betartandó törvények, csupán javaslatok a játékmaster számára. A játékosok soha-



sem lehetnek biztosak ellenfelük képességeiben; mindig van rá egy kis esély, hogy egy bizonyos képesség egy adott szörny esetében nem egészen úgy működik, mint ahogy arra a karakterek számítanak. A bizonytalanság csodálatos dramatikai eszköz.

Az elementálokat és a természeti szellemeket meg lehet idézni, ezért az ő képességeiket lehetőleg ne nagyon változtasd.

Ahhoz, hogy egy lény a képességeit használhassa valamilyen célpontra, ugyanazon a síkon (asztrális vagy fizikai) kell tartózkodnia. A pusztán asztrális formák nem tudnak hatást kifejteni pusztán fizikai célpontokra, és *vice versa*. Azonban egy asztrális és egy kettős természetű lény már kapcsolatba léphet egymással (kizárólag mana alapú képességeken keresztül), akár csak a fizikai és kettős természetű lények (mana és fizikai képességekkel egyaránt).

Minden képességnél megadtuk az adott képesség nevét, típusát, a használatához szükséges tevékenységtípust és a hatótávot. Ezután következnek a képesség és hatásainak ismertetése.

Típus: A képességek a varázslatokhoz hasonlóan lehetnek mana (M) vagy fizikai (F) alapúak. A mana képességek az elmére, az érzelmekre, az életerőre, a szellemre, valamint az asztrális célpontokra hatnak, míg a fizikai képességek kizárólag az anyagi síkon fejtik ki hatásukat. Fizikai megjelenés nélkül nem is lehet őket használni (például az asztrális formában tartózkodó szellemek képtelenek rá). A szellemnek előbb materializálódnia kell, hogy fizikai képességét használni tudja, vagy hogy őt meg lehessen célozni egy hasonló képességgel.

Tevékenység: A képességek használata összetett, egyszerű vagy szabad tevékenységet igényel, kivéve, ha automatikus képességről van szó – ilyenkor a lény koncentráció nélkül használja azt. Az automatikus képességeket nem kell aktivizálni, mivel folyamatosan működnek.

Bizonyos képességek használata a karakterek mágiahasználatánál leírtakhoz hasonlóan kizárólagos tevékenységnek minősül (lásd 160. oldal). Ezek a képességek gondos odafigyelést és koncentrációt igényelnek a használó részéről, és másik képesség használata közben nem lehet őket alkalmazni. A szellemnek vagy sárkánynak először félbe kell szakítania a másik képesség használatát.

Hatótáv: A képességek hatótávolsága lehet látótávolság, érintés vagy személyes (ilyenkor a képesség csak a szellemre vagy sárkányra hat). A célzás hasonlóképpen működik, mint a varázslatoknál (lásd *Varázslatok célzása*, 181. oldal). A természeti szellemek képességei kizárólag a szellem birtokán működnek (lásd *Birtokok*, 184. oldal).

A különféle képességek általában tevékenységenként egy személyre vagy tárgyra hatnak. A kivételekre a képességek leírásánál hívjuk fel a figyelmet.

Időtartam: A képesség hatóidejét mutatja meg (azonnali, fenntartott, permanens, folyamatos).

Az állandó hatású (automatikus) képességek időtartamát nevezzük folyamatosnak, mivel szünet nélkül működnek.

Az azonnali képességek még a működésbe lépésük pillanatában meg is szűnnek, bár a hatásuk rendszerint jóval tovább megmarad (például sebződés stb.).

A fenntartott képességeket a szellem vagy sárkány erőfeszítés nélkül képes folyamatosan működésben tartani. Mivel ezek belső tulajdonságok, fenntartásuk közben nem szenvednek el semmiféle kimerülést vagy negatív célszám módosítót. Még

akkor sem kell félbeszakítaniuk a képesség használatát, ha közben megsebesülnek. A fenntartáshoz nem szükséges rálátni a célpontra, bár ha a természeti szellem célpontja elhagyja a szellem birtokát, kikerül a hatás alól. Így egy szellem képes elrejtteni egy furgonnyi árnyvadászt, majd a következő tevékenységével anélkül megzavarni a céges biztonsági osztagot, hogy meg kéne szüntetnie az elrejtést. A szellemek és sárkányok az Esszencia értékükkel megegyező számú képességet tarthatnak fent egy időben.

A permanens képességeket egy bizonyos ideig fent kell tartani, hogy hatásuk állandóvá váljon. Erről részletesebben a képességek leírásánál olvashatsz.

Bizonyos képességek időtartamánál a „speciális” felíratot találod, ami azt jelenti, hogy az időtartam más tényezőktől függ.

ÁLLATOK IRÁNYÍTÁSA

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

Egyes lények erős empátiával rendelkeznek az állatok irányában, mely képesség általában csak egy állatcsoportra vonatkozik (csak ragadozókra, csak hullókra stb.). A képesség használója elérheti, hogy az adott csoporthoz tartozó állatok ne támadják meg őt, ne riadóztassák a fajtársaikat stb. Ha koncentrált, akkor irányíthat is egy adott példányt; az állat érzékein keresztül láthatja a világot, és kedvére befolyásolhatja az állat viselkedését. Ez az irányított viselkedés persze nem térhet el attól, ami egyébként is megszokott az állat számára. Például egy Állatok irányítása képesség hatása alatt álló majom nem vezethet autót – még akkor sem, ha irányítója képes lenne rá. A képességet használó lény egyszerre (Karizma x 5) darab kis állatot (macska, patkány stb.) tud irányítani. A nagyobb állatok (farkas, oroszlán, medve stb.) közül legfeljebb Karizma darab irányítható egyszerre.

ASZTRÁLIS PÁNCÉL

Típus: M • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: személyes
Időtartam: Folyamatos

Ez a képesség megnöveli a lény asztrális formájának védelmét, annyi páncélzat pontot adva neki, amekkora az Esszenciája. Az Asztrális páncél semmiféle fizikai támadás ellen nem véd, csupán a teljes mértékben asztrális lények használhatják. A kettős természetű lények semmiféle előnyét nem élvezhetik ennek a képességnek, kivéve, ha asztrálisan projektálnak.

BALSZERENCSE

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Azonnali

A Balszerencse képesség használatával a lény elérheti, hogy valami olyan dolog történjen meg áldozatával, ami látszólag véletlen baleset, egyszerű balszerencse. A balszerencse jellege függ a lény által befolyásolható tereptípustól is.

A Balszerencse képesség áldozatául esett karakternek Gyorsaság vagy Intelligencia (amelyik a magasabb) próbát kell dobni a képességet használó lény Esszenciája, mint célszám ellen. Ha a karakter nem jár sikerrel, elveszíti következő kezdeményezési körét, amint hasra esik, szája tele lesz levelekkel, vagy valami trutymó a képébe repül. A baleset önmagában nem komoly, de a terep jellegétől függően a következményei nagyon veszélyesek is lehetnek. Ha például az ember lezuhan egy kes-

keny sziklaparkányról, az meglehetősen kellemetlen szokott lenni.

A Balszerencse járművek elleni sikeres alkalmazása azonnali karambol próbára kényszerítheti a vezetőt (147. oldal).

BEFOLYÁSOLÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Azonnali

A Befolyásolás képesség használója hatással tud lenni egy másik lény elméjére, és így ki tud váltani áldozatából valamiféle cselekedetet, reakciót vagy érzelmet. Dobj kettős próbát a lény Karizmája (vagy ha nincs, akkor Esszenciája) és az áldozat Akaratereje között. A hatás meghatározásánál a győztes fél által elért tiszta sikerek száma dönt.

ELNYELÉS

Típus: F • Tevékenység: Kizárólagos összetett
Hatótáv: Érintés • Időtartam: Fenntartott

Az Elnyelés képesség használója képes arra, hogy az áldozatát önmagába, vagy a természetének megfelelő terep anyagába kényszerítse. Az áldozat teljes egészében elmerül az adott anyagban, és ennek minden következményét vállalnia kell. Ez az esetek többségében fulladást szokott jelenteni.

Az Elnyelés képességgel rendelkező szellemekre az alábbi szabályok vonatkoznak:

Az elnyelési támadás közelharcnak számít. A szellem saját Gyorsaságát használja a célpont eltalálásához (a Reakciója helyett). A célpontnak sikeres ellentámadást kell végrehajtania, hogy elkerülje az elnyelést. Ha az áldozatot a lény elnyelte, az alábbiakat kell figyelembe venni.

Amikor az áldozatra kerül a tevékenykedés sora, megpróbálhat kiszabadulni. Kettős próbát kell dobni az áldozat Ereje és a szellem Esszenciája között. Ha az áldozat nyer, kiszabadult. Amikor a szellemre kerül a tevékenykedés sora, az elnyelt áldozatnak próbát kell dobnia a megfelelő sebzés elkerülése érdekében (már az elnyeléskor is).

Tűz-elnyelés: Mintha a szellem harcban eltalálta volna az áldozatot: (erő)K sebzés, +2 Energia a lángburok miatt. Az ütési páncélzat véd a sebzés ellen, a ballisztikus páncélzat viszont nem, az ugyanis könnyen megold.

Víz-elnyelés: Az áldozatnak (erő)K Kábulás sebzést kell kivédenie. Az energia +1-gyel növekszik a szellem minden újabb tevékenysége során, ha az áldozat közben folyamatosan fuldoklik a vízben. Ez keményebb a síma fuldoklásnál, ugyanis a szellem ráadásul nagy nyomást is ki tud fejteni az elnyelt áldozatra. Ha az áldozat elájult, attól még továbbra is ki van téve a szellem által okozott újabb sebzéseknek, melynek eredményeképpen halálos sebzést fog elszenvedni. Végül pedig megfullad.

Levegő-elnyelés: Az áldozat az Akaratereje vagy Test (amelyik nagyobb) tulajdonsága felhasználásával megpróbálhatja kivédeni a szellem ártó leheletének (erő)S kábulás sebzését. A szellem át tud hatolni a különféle légzőrendszereken és egyéb szűrőberendezéseken, így ezek nem védik az áldozatot. Ha az áldozat elájult, attól még továbbra is ki van téve a szellem által okozott újabb sebzéseknek (fizikai sebzés), melynek eredményeképpen halálos sebzést fog elszenvedni. Végül pedig megfullad.

Föld-elnyelés: Az áldozatnak ki kell védenie a szellem iszonytató súlya által okozott (erő)S sebzést. Az ütési páncélzat véd a szellem súlya ellen, a ballisztikus páncélzat viszont nem.

ELREJTÉS

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

Az Elrejtés képesség használatával a lény nem láthatatlanná válik, hanem inkább beleolvad az őt körülvevő környezetbe. Ezzel a képességgel elsősorban a természeti szellemek rendelkeznek. A lény az Elrejtés képességet felhasználhatja arra, hogy saját magát illetve társait elrejtse a veszély elől, vagy elrejtjen olyan dolgokat, amelyeket valakik keresnek. Az Elrejtés a játékmester által kért Észlelés próbák célszámát a lény Esszencia tulajdonságával megnöveli. Az Elrejtést egyszerre több célpontra is lehet alkalmazni; a célpontok továbbra is látni fogják egymást.

FÉLELEM

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Speciális

A lény mindent elnyomó félelmet képes ébreszteni áldozataiban. A félelem tárgya vagy a lény által irányított terep, vagy pedig a lény saját maga. Az áldozat fejvesztve menekül a legközelebbi, általa biztonságosnak vélt pontig.

A játékmester kettős próbát dob az áldozat Akaratereje és a lény Esszenciája között, mindkettőjük számára az ellenfél tulajdonságát használva célszámként. A lény által elért tiszta sikerek száma jelzi a kiváltott félelem erősségét. A Félelem hatása a lény által dobott sikereknek megfelelő számú harci fordulóig tart.

FELERŐSÍTETT ÉRZÉKEK

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes
Időtartam: Folyamatos

A Felerősített érzékek közé az alábbiak tartoznak: éjszakai látás, hőlátás, felerősített hallás és szaglás, hőérzékelés, szonár, mozgásérzékelés (az elektromos mezőben történt változások érzékelése) stb.

HELYHEZKÖTÉS

Típus: F • Tevékenység: • Hatótáv: Látótávolság vagy érintés
Időtartam: Azonnali

A Helyhezkötés képesség segítségével a lény „odaragaszt-hatja” áldozatát egy felülethez, vagy akár saját magához. A Helyhezkötés ereje a lény Esszenciájának kétszerese, és az áldozatnak a szabaduláshoz Erő próbát kell dobnia ez ellen az erő ellen.

IMMUNITÁS

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes
Időtartam: Folyamatos

Ez a képesség az Esszencia kétszeresének megfelelő „páncélzat szintet” ad a lénynak, ha olyan támadás ellen kell sebesülési ellenpróbát dobnia, amelyre immúnis. Ráadásul, ha a támadás energiája nem haladja meg a lény Esszenciájának kétszeresét, akkor nem okoz semmiféle sebzést. Ez a képesség a mágikus és nem-mágikus hatások ellen egyaránt véd.

Az Öregedés-immunitással rendelkező lények sosem öregsznek meg, és ezáltal nem is szenvedik el az öregedés kellemetlen és hátrányos hatásait.

A Tűz-immunitás minden tűz alapú támadás ellen véd.

A Normál fegyver-immunitásnak semmi hatása nincs a harci varázslatok és fegyver fókuszok ellen. Elemi sebzések (tűz, vízágyú, elemi manipuláció varázslatok stb.) esetén a hatás feleződik (a páncélzat szint az Esszenciával egyenlő). Az APDS, JE

és más páncéltörő lövedékek a közönséges lőszernek megfelelő hatást váltják ki a képességet birtokló lény ellen.

JÓSZERENCSE

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

A Jószerencse képesség segítségével a lény megelőzhet bármiféle balesetet – legyen az természetes, vagy pedig olyan, amit a Balszerencse képesség használatával okoztak – az általa befolyásolt terepen.

KERESÉS

Típus: F • Tevékenység: Kizárólagos összetett
Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Speciális

A lény a saját területén belül megkereshet egy adott személyt, helyet vagy tárgyat. A célpont megtalálásához kettős próbát kell dobni a lény Esszenciájának kétszerese, és a keresett személy Intelligenciája között. Ha a Keresés egy tárgyra irányul, akkor a lény próbájának célszáma a célpont tárgy ellenállása (182. oldal). Az Elrejtés képesség megnehezíti a keresést – ebben az esetben az elrejtést végző lény Esszenciája hozzáadódik a próba célszámához.

LÁNGBUROK

Típus: F • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Személyes
Időtartam: Fenntartott

A Lángburok képesség segítségével a lény képes lángokkal körülvenni saját magát, és így megégetni bárkit, aki megpróbálja megérinteni őt. A képesség intenzívebb változatai fából készült fegyvereket már egyetlen érintéssel lángba tudnak börtani, sőt akár még fém vagy műanyag fegyvereket is meg tudnak olvasztani. A lángok +2-t adnak a sikeres közelharc támadások energiájához.

Ha valaki sikeres közelharc támadást intéz egy Lángburok képességgel védekező lény ellen, akkor a támadót is megsebzí az erős hőség. A támadó Test próbát dob a sebzés kód ellen – (a lény Esszenciája)K. A páncélzat segíthet a próbában, ha a játékmester úgy dönt, hogy a lángok a támadó olyan testrészét érintik, amelyet páncélzat véd.

MÁGIKUS SZAKÉRTELMEK

Típus: M • Tevékenység: Változó • Hatótáv: Változó
Időtartam: Változó

Némelyik intelligensebb lány a varázslókhöz hasonlóan képes elsajátítani a Varázslás és Idézés szakértelmeket. A legtöbb ilyen lény mágiahasználatát inkább sámánikus jellegű, de ez nem azt jelenti, hogy valamilyen totem útját követnék (legalábbis nem az emberiség számára értelmezhető módon). Vannak azonban a hermetikus mágiahasználókra hasonlító szörnyek is. A képesség birtokosa használhatja a Varázslás szakértelmet, tanulhat és elmondhat varázslatokat stb. – még mágikus tartalékkal is rendelkezik. Ha a lény az Idézés szakértelmet ismeri, akkor képes szellemek (rendszerint természeti szellemek) megidézésére és elűzésére. A mágia tulajdonság nagysága mindig a használó Esszenciájával egyenlő.

A mágikus szakértelmeket birtokló lények a varázslókhöz hasonlóan asztrális projekcióra is képesek (172. oldal). Asztrális formájukban ők is a mentális tulajdonságaikat használják. Az asztrálisan projektáló szörnyek asztrális célpontok ellen szabadon használhatják mana alapú képességeiket, de a fizikai képességek az asztrális síkon nem működnek. Ők is rendelkeznek asztrális harci tartalékkal, kezdeményezésükhöz pedig 20-at hozzáadhatnak. Asztrális projekció közben ugyanannyi kezdeményezés kockát használhatnak, mint fizikai alakban.

MATERIALIZÁCIÓ

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Személyes
Időtartam: Speciális

A Materializáció képességgel rendelkező asztrális lény átmenetileg a fizikai világban is képes testet öltetni. Ha az adott lény leírásánál másképp nem jelezzük, akkor a materializálódott lény fizikai tulajdonságai ugyanakkorák lesznek, mint az asztrális lény Esszencia tulajdonsága. A materializálódott szellemeknek nincs szükségük táplálékra és levegőre, immúnisak az öregedésre, betegségekre és mérgekre. Ezenkívül az Esszenciájuktól függő Normál fegyver-immunitással is rendelkeznek.

A legtöbb szellem nem szívesen materializálódik – csak akkor teszik, ha erre utasítják őket. De még ekkor sem maradnak sokáig ebben az állapotban (szellem fajtájától függ). A természeti szellemek például képtelenek napkelte vagy napnyugtá után megmaradni materializálódott formájukban.

A fizikai világban való megjelenés kizárólagos egyszerű tevékenység, de a materializálódott forma fenntartása már nem kerül további erőfeszítésbe. Az asztrális síkra való visszatérés újabb kizárólagos egyszerű tevékenységet vesz igénybe.

A materializálódott szellemek +10 kezdeményezés módosítót kapnak. A legtöbb materializálódott szellem a Reakcióját használva képes fizikai közelharcba bocsátkozni.

MEGERŐSÍTETT PÁNCÉLZAT

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes
Időtartam: Folyamatos

A Megerősített páncélzattal rendelkező lények különlegesen erős csontozattal vagy páncéltakaróval rendelkeznek. Ha a lény elleni támadás (rövid sorozat, vagy más egyéb körülmény által nem módosított) energiaszintje nem haladja meg a páncélzat szintjét, akkor semmilyen sérülést nem okoz.

Az APDS vagy JE lövedékek ellen a Megerősített páncélzat csak szintje felével véd.

MÉREG

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Érintés
Időtartam: Azonnali

A lény támadása mérgező, sebzés kódja (Esszencia)S. A mérget 1 harci forduló gyorsaságú toxinnak kell tekinteni.

MÉRGEZŐ LEHELLET

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Érintés
Időtartam: Azonnali



A lény lehelete rosszullesztést okoz, mely harcképtelenné teszi az áldozatot. Az áldozat Akaraterő vagy Test (amelyik a nagyobb) próbát dob a képesség sebzés kódja – (a lény Esszenciája) S kábulás –, mint célszám ellen. A páncélzat és a bőrpáncélzat nem segít a próba során, de egy légzőkészülék 2-vel csökkenti a támadás energiáját, és 1-gyel a sebzésszintet.

MOZGÁS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

A lény az általa befolyásolt területen megnövelheti vagy lecsökkentheti az áldozat mozgási tempóját. Az áldozat haladási sebességét meg kell szorozni vagy el kell osztani a lény Esszencia tulajdonságával.

Amikor a Mozgás képességet járműre alkalmazzák, a szörny Esszencia próbát dob a jármű Test tulajdonságának fele, mint célszám ellen. A sikerek számát szorozd meg a jármű Gyorsulás tulajdonságával, és az eredményt a következő harci fordulóban add hozzá a Sebességhez (vagy vond le belőle) – hasonlóképpen, mintha a jármű gyorsítás vagy lassítás próbát dobna. A lény több körben egymás után is használhatja képességét a jármű további sebességnövelésére vagy csökkentésére. A helyzettől függően ez a sebességváltozás akár azt is megkövetelheti, hogy a vezető karambol próbát dobjon.

ÖSZTÖNÖS VARÁZSLAT

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Azonnali

Ez a képesség lehetővé teszi a lény számára, hogy egy varázslatszerű hatást hozzon létre – általában valamilyen elemi manipuláció típusút. A lény valójában nem használ Varázslás szakértelmet, de a manát hasonlóképpen irányítja, mint a varázslók. A legtöbb lény csupán egyetlen varázslat hatását tudja így utánozni (zárójelben olvasható a képesség után). A varázslatok leírását a 191. oldalon találod.

Amikor ezt a képességét alkalmazza, tekintsd úgy, mintha a szörny Varázslás tulajdonsága és a varázslat ereje egyaránt az Esszenciájával lenne egyenlő. A képesség létrehozásának módja miatt az elemi manipulációs hatásokat nem lehet pusztán a harci tartalék felhasználásával elkerülni. Az ilyen támadások sebzése általában K, de ez lényenként változhat (lásd a szörny leírásánál).

A képesség használata annyira rokon a varázslással, hogy a felébredt karakterek varázsvédelmüket használva megvédhetik magukat vagy másokat ellene. Itt jegyeznénk meg, hogy a varázsvédelem egyetlen másik képesség ellen sem véd (kivéve azt az esetet, ha a lény Varázslás szakértelmet használ).

Mivel belső, veleszületett tulajdonságról van szó, a lénynek nem kell elszenvednie a kimerülés hátrányos hatásait. Azonban a lény ki is terjesztheti a hatást,

és ilyenkor már a varázslókhöz hasonlóan vonatkozik rá a kimerülés is. A kimerülés kódja (Esszencia)S. A támadás kiterjesztésekor a hatás annyi négyzetmétert érint, amennyi a szörny Esszenciája.

A kiterjesztett ösztönös varázslatok mágiasemlegesítéssel megszüntethetők.

PSZICHOKINÉZIS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

A lény pszichokinetikus energiát képes generálni, melynek Gyorsasága és Ereje megegyezik a lény Esszencia tulajdonságával. A hatás hasonló a Mágikus ujjak varázslatéhoz.

SEBEZHETŐSÉG (HÁTRÁNY)

Vannak bizonyos anyagok, melyek képesek drasztikusan megzavarni egyes lények metabolizmusát. Ilyen például a vendígók vasérzékenysége. Az ilyen anyagból készült fegyverek sebzés kódja 1-gyel nagyobb az anyagra érzékeny lények ellen. Például egy 2E sebzésű bot 2K sebzésű fegyvernek számít egy „Sebezhetőség (fa)” gyengével rendelkező lény ellen.

Az „érzékeny” anyagok által okozott sebek ugyanúgy gyógyulnak, mint a hagyományos sebek.

Az allergiás tárgyval való egyszerű kontaktust enyhe allergiának kell tekinteni.

ZAVARÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság
Időtartam: Fenntartott

A Zavarás képesség segítségével a lény elérheti, hogy az áldozatai elveszítsek irányérzéküket, és zavartan bolyonganak összevissza a lény által irányított területen. Ennek következményei széles skálán mozognak. Egy otthonszellem által okozott Zavarás miatt az illető esetleg beleütközik a falakba, vagy összekeveri a véceajtót a kijáratí ajtóval. Egy hegyszellem által okozott Zavarás viszont könnyedén azt eredményezheti, hogy az áldozat lepottyan a legközelebbi sziklaperemről.

A Zavarás hatása alatt bármiféle próbát megkísérlő karakterek hátrányos célszám módosítót kapnak, mely a képességet használó lény Esszenciájával egyenlő nagyságú. Ezen felül, ha az áldozat valamilyen döntést akar hozni, Akaraterő próbát kell dobnia a lény Esszenciája, mint célszám ellen. Ha a próba nem sikerül, képtelen elhatározni magát. Valakinek vagy valaminek figyelmeztetnie kell rá, hogy az előbb még el akart dönteni valamit. Egy támadás vagy egy társ szóbeli figyelmeztetése jó alkalom arra, hogy az áldozat újabb próbát dobhasson. Ha viszont az áldozatot ilyen döntésképtelen, habozó állapotban hagyják, akkor az illető előbb-utóbb el fog sétálni valamerre.

STATISZTIKÁK

T: Test. Az első szám a tulajdonság szintje, a második a páncélzaté (bal-lisztikus és ütési egyszerre).

GY: Gyorsaság. Az első szám a tulajdonság szintje, a második a mozgási szorzó a lény elsődleges alakjában.

E: Erő.

K: Karizma. Karizma tulajdonsággal csak a sárkányok rendelkeznek, a szellemek nem.

I: Intelligencia. Egyaránt használható Intelligencia próbákhoz, varázslatok ellenpróbájához és Észlelés próbákhoz.

A: Akaraterő.

E: Esszencia. Ha egy nagy „A” betű következik a szám után, akkor a lény egy szellem, amely főként az asztrális síkon létezik. „K” esetén a lény kettős természetű.

R: Reakció. A lények ezt a tulajdonságukat használják fizikai támadásra.

KEZD: Kezdeményezés. Reakció + kezdeményezés kockák.

Támadások: A lény fizikai támadásának sebzés kódja. Itt tüntettük fel azt is, ha a lény természetes elérés módosítóval rendelkezik.

HARC

A karakterek szellemekkel és sárkányokkal többnyire nem valami barátságos körülmények között fognak összefutni. Ilyen esetekben harc alakulhat ki. Az itt ismertetett kivételektől eltekintve a szellemek és sárkányok a normál harci szabályok szerint küzdenek (100–129. oldal).

KEZDEMÉNYEZÉS

A szellemek és sárkányok kezdeményezését pontosan ugyanúgy kell megállapítani, mint a játékos karakterekét. Minden ilyen lény rendelkezik Reakció tulajdonsággal és bizonyos számú, a reflexeiktől függő kezdeményezés kockával (1. 2. vagy akár 3D6); részletesebben lásd a szellemek és sárkányok leírásánál. A kezdeményezési érték megállapításához dobj a kockákkal, és az eredményt add hozzá a Reakcióhoz.

Amikor a sárkányok asztrális harcba bocsátkoznak, normál fizikai kezdeményezésüket használják. A materializálódott szellemek 10-zel növelhetik a kezdeményezésüket.

Az asztrálisan projektáló lények 20-at adhatnak kezdeményezésükhöz, de kezdeményezési kockáik száma ugyanannyi marad, mint fizikai formájukban.

TEVÉKENYSÉGEK ÉS SZAKÉRTELMEK

A szellemek és sárkányok ugyanazokat a tevékenységeket hajthatják végre, mint a normál karakterek, feltéve, hogy van valami fizikai vagy paranormális indokuk rá, hogy ezt tegyék. A döntést a játékmester hozza meg az adott szellemről vagy sárkányról kapott információk alapján. A sárkányok a szokásos módon sajátíthatnak el és használhatnak harci szakértelmeket.

KOCKATARTALÉKOK

A szellemek és sárkányok – akárcsak a játékos karakterek és NJK-k – kockatartalékokkal is rendelkeznek. Képességeik használatakor kizárólag Karma tartalékot használhatnak fel.

Harci tartalék

A harcba bocsátkozó szellemek és sárkányok harci tartalékát a szokásos módon kell kiszámítani: Gyorsaság + Intelligencia + Akaraterő, osztva 2-vel (lefelé kerekítve). Nekik is figyelembe kell venniük a harci tartalékokra vonatkozó szabályokat (lásd *Harci tartalék*, 43. oldal). A kettős természetű lények asztrális harc közben is használhatják harci tartalékukat (valamint fizikai tulajdonságaikat), kivéve, ha asztrálisan projektálnak.

Asztrális harci tartalék

Az asztrális projekciót végző sárkányok az asztrálban tartózkodó varázslókhoz hasonlóan kapják asztrális harci tartalékukat. A tartalékra vonatkozó minden szabály érvényes (lásd 43. oldal), kiszámolása is a szokásos módon zajlik: Intelligencia + Karizma + Akaraterő, osztva 2-vel (lefelé kerekítve). A szellemek asztrális harci tartaléka az erejük másfélszeresével egyenlő.

Mágikus tartalék

A Varázslás szakértelemmel rendelkező sárkányok mágikus tartalékát a karakteréhez hasonlóan kell kiszámolni: Intelligencia + Akaraterő + Esszencia, osztva 3-mal (lefelé kerekítve). A mágikus tartalékra vonatkozó minden szabály érvényes (lásd 43. oldal).

Karma tartalék

A szellemek és sárkányok is hozzáférnek a szerencséjüket jelképező Karma tartalékhoz, akárcsak bármelyik játékos karakter. A lények Karma tartalékának elbírálása a játékmester feladata, attól függően, mekkora fenyegetést szeretne, hogy jelentsenek a karakterek számára. A szellemek és sárkányok pontosan ugyanúgy használhatják fel a Karma tartalékot, mint a vadászok (lásd 246. oldal). Általános szabályként elfogadható, hogy a lény Karma tartaléka a játékosok Karma tartalékának átlagával egyenlő, a veszélyessége mértékének megfelelően módosítva; azonban egy sárkány Karma tartaléka rendszerint legalább kétszer akkora, mint a játékosok tartalékának átlaga.

SZELLEMEK

Azokat a paranormális lényeket, melyek az asztrális síkon élnek és nincs fizikai testük, összefoglaló néven szellemeknek nevezzük.

ELEMENTÁLOK

Az elementálok a klasszikus hermetikus természeti elemek megtestesítői. Mindegyik típus megjelenése különösen hasonlít az adott elemre, és a lény mérete szinte minden esetben egyben az erejére is utal. Az elementálokról bővebben a *Mágia* fejezetben olvashatsz (186. oldal). Az elementálok ott jelennek meg, ahol megidézték őket, és ez általában ott fordul elő, ahol az adott természeti elem nagy koncentrációban található.

Levegőelementál

A levegőelementál durván humanoidra emlékeztető örvénylő, kavargó, füstszerű formában jelenik meg.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-2	E+3 (x4)	E-3	E	E	E	(E)A	E+2

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 12 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: Lásd a képességeknél

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás, Mérgező lehellet

Hátrányok: A levegőelementálokat be lehet zárni légmentesen záródó kamrákba; Sebezhetőség (föld)

Földelementál

A földelementál szögletes, földből és/vagy kőből álló humanoid formában jelenik meg.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-4	E-2 (x2)	E+4	E	E	E	(E)A	E-2

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 8 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E+4)S, +1 elérés

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás

Hátrányok: Sebezhetőség (levegő)

Tüzelementál

A tüzelementál lángoló humanoid alakként, vagy vörös narancsszínű, lángburokkal övezett gyík alakjában jelenik meg.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	E+2 (x3)	E-2	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 11 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E-2)K

Képességek: Elnyelés, Lángburok, Jószerencse, Materializáció, Ösztönös varázslat (Lángszóró)

Hátrányok: Sebezhetőség (víz)

Vízelementál

A vízelementál határozatlan körvonalú, állandóan változó, zavaros víztömegként jelenik meg.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+2	E (x2)	E	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 11 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E)S kábulás

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás

Hátrányok: Sebezhetőség (tűz)

TERMÉSZETI SZELEMEK

A természeti szellemek a természet és az adott helyek megtestesült erői, a sámáni tradíció klasszikus szellemei. Négy csoportba oszthatjuk őket: szárazföldi szellemek (erdő, hegy, sivatag, préri), vízi szellemek (tenger, tó, folyó, mocsár), égi szellemek (vihar, köd, szél), valamint emberi szellemek (város, mező, otthon).

A természeti szellemek ritkán jelennek meg egy adott alakban. Amikor materializálódnak, gyakran a saját területükre jellemző alakot vesznek fel. Ha egy nagy hatalmú sámán idézi meg őket, a természeti szellemek nagyjából a megidézőjükre testfelépítésére jellemző alakban jelennek meg, de a testük ilyenkor is a saját területüknek megfelelő anyagokból áll. A fenti szabály alól egyedül az emberi szellemek jelentenek kivételt, azok ugyanis általában humanoid alakban materializálódnak. Az ősi „tündérnépségről” és „manókról” szóló legendák nagyrészt ezeknek a szellemeknek az anyagiasult formájához köthetők.

A természeti szellemek csak a saját birtokukon létezhetnek. Máshol nem lehet őket megidézni, és nem is teljesítik az otthonuk elhagyására felszólító parancsokat. Tehát például egy tengersizlem nem lehet kiküldeni a szárazföldre, egy prériszellem nem léphet be az erdőbe stb.

A természeti szellemekről bővebben a *Mágia* fejezetben olvashatsz (184. oldal).

Emberi szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	E+2 (x3)	E-2	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 11 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E-2)K

Városszellem

A városszellemek általában apró szemétkupacként, vagy alakatlan törmelékhalomként jelennek meg, de a megidézés helyétől függően sok más forma is elképzelhető. A sámánok beszámoltak már autóként, lámpaoszlopként, postaládaként, vagy más jellegzetes városi tárgyként materializálódó városszellemekről is. Az egyik San Francisco-i sámán olyan városszellemről számolt be, amely egy taxi alakjában jelent meg előtte.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Zavarás, Materializáció, Keresés

Mezőszellem

A mezőszellem apró, kertésznapadrágot, kalapot stb. viselő farmer képében jelenik meg. Észak-Amerika délnyugati vidékein a mezőszellemek állítólag széles karimájú kalapot és díszes cowboykizmát viselve jelennek meg, de ez jelen pillanatban tudományosan még nem bizonyított.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Materializáció, Keresés

Otthonszellem

Az otthonszellemek általában antik ruhát viselő, apró emberke képében jelennek meg. Némelyik otthonszellem (általában az újabb épületekben megidéztettek) jóval modernebb ruházatot és viselkedést mondhat magáénak.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Zavarás, Jószerencse, Materializáció, Keresés

Szárazföldi szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+4	E-2 (x2)	E+4	E	E	E	(E)A	E-2

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 8 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E+4)S

Sivatagszellem

A sivatagszellemek kezdetben apró forgószél formájában jelennek meg, ha azonban támadást parancsolnak nekik, tomboló homokviharrá terebélyesednek.

Képességek: Elrejtés, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Erdőszellem

Az erdőszellem ritkán ölt látható formát. Ha mégis megtezi, akkor nagyjából emberi formájú fa alakot vesz fel, mely hatalmas, bütykös, faágszerű lábain mozogni is képes.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Zavarás, Félelem, Jószerencse, Materializáció

Hegyszellem

A hegyszellem ritkán vesz fel fizikai formát. Megérkezését tökéletes nyugalom és valami erős, láthatatlan jelenlét érzete jelzi. Ha fizikai forma felvételére kényszerítik, a hegyszellem szögletes, kőből álló emberi formává alakul, mely kis mérete ellenére is olyan aurával rendelkezik, mely iszonytató tömegre utal.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Prériszellem

A prériszellemek általában vadul mozgó, földön kúszó növénykupacok, vagy apró forgószélek formájában jelennek meg. Jelenleg még vizsgálat alatt állnak azok a beszámolók, melyek szerint miniatűr, lovas nomádokra (mongol vagy indián) hasonlító formában is képesek megjelenni.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Égi szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-2	E+3 (x4)	E-3	E	E	E	(E)A	E+2

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 12 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E-3)K kábulás (a szélszellemek fizikailag nem, kizárólag képességeikkel tudnak támadni)

Ködszellem

A ködszellemek vastag, kavargó ködfelhő formájában jelennek meg.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Zavarás, Jószerencse, Materializáció, Mozgás

Viharszellem

A viharszellemek általában gomolygó, villámoktól megvilágított viharfelhők alakját veszik fel. Egyesek azt állítják, a viharszellemek néha mitológiai lényekként jelennek meg (viharmadár, sárkánygyík).

Képességek: Elrejtés, Zavarás, Félelem, Materializáció, Ösztönös varázslat (Villámcsapás)

Szélszellem

A szélszellemek rendszerint vékony, gomolygó felhők képében jelennek meg, esetleg hűvös szélvullatként. A szélszellem a legalapvetőbb égi szellem, bármilyen időjárási körülmények között meg lehet idézni.

Képességek: Balszerencse, Zavarás, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Vízi szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+2	E (x2)	E	E	E	E	(E)A	E-1

KEZD: E + 20 + 1D6 (Asztrális)/E + 9 + 1D6 (Fizikai)

Támadások: (E)S kábulás

Tószellem

A tószellemek apró víztölcsérként, esetleg kékes, vagy vízszzerűen áttetsző bőrű humanoid alakként jelennek meg.

Képességek: Balszerencse, Elnyelés, Félelem, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Folyószellem

A folyószellem általában kis örvény formájában jelenik meg, de néha apró, bekaszerű, folyami hínárokkal borított humanoid alakot vesz fel.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Elnyelés, Félelem, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Tengerszellem

A tengerszellemek általában a mitológiából ismert emberi felsőtestű, uszonyos altestű alakot vesznek fel, de néha hullámtaréjként vagy különös tengeri élőlényként jelennek meg.

Képességek: Balszerencse, Elrejtés, Zavarás, Elnyelés, Félelem, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

Mocsárszellem

A mocsárszellemek általában halványan világító fénygömbként, nagyon öreg, mohával benőtt faként, vagy rothadó növényi tömegként jelennek meg. Néha mocsári lények, például alligátorok vagy kígyók alakjában is előfordulnak.

Képességek: Balszerencse, Helyhezkötés, Elrejtés, Zavarás, Elnyelés, Félelem, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Keresés

SÁRKÁNYOK

A sárkányoknak világszerte számos alfaja ismert. Mindegyik hatalmas testű, nagy intelligenciával rendelkező, hüllőszerű lény, külalakra hasonlítanak az adott terület legendáinak és mítoszainak sárkányaira és hüllőire. A sárkányokról szóló kevéske információt a Dunkelzahnál készült riportokból sikerült kihámozni. A sárkányok többsége magányos teremtmény, akik kerülnek a szükségtelen kapcsolattartást más lényekkel.

A sárkányok képtelenek a verbális kommunikációra, de látótávolságon belül bárkivel telepatikus kapcsolatot tudnak létesíteni.

Ez a telepatikus kapcsolat semmiféle műszerrel (például mikrofonokkal) nem érzékelhető, ezért azok a sárkányok, amelyek képtelenek a modern technikára hagyatkozni, gyakran humán metahumán „tolmácsokat” alkalmaznak a telekomon és tri-deokamerán keresztül történő kommunikációra.

Általános képességek: Asztrális páncél, Felerősített érzékek (széles frekvenciasávú hallás, éjszakai látás, hőlátás), Megerősített páncélzat

Egyes lényeknél megfigyelt képességek: Állatok irányítása (hüllők), Befolyásolás, Mágikus szakértelmek, Ösztönös varázslat (Lángszóró), Mérgező lehelet, Méreg

Keleti sárkány

A keleti sárkány Ázsia szülőtte. Teljes testhossza a fejével együtt mintegy 15 méter, vállmagassága 2 méter. Farka 15 méter hosszú, átlagsúlya 7500 kilogramm. Kígyóhoz vagy gyíkhoz hasonlító testén széles, hosszúkas fej ül. Az állán és fejének hátsó részén csápszerű nyúlványok láthatóak. Szeme mögött két pár szarv meredezik, és a kiemelkedő orrtájékról két, bajuszra hasonlító csáp indul ki. A törzset, nyakat és farkat pikkelyes páncélzat fedi, és a gerincoszlop mentén merev bőrlébe nyek állnak ki a lény hátából. Az igen mozgékony mancsok négy ujjban végződnek, mindegyik ujj végén egy hatalmas karommal. A keleti sárkányok legtöbbjének pikkelyei zöldes színűek, míg hasa és csápjai arany színűek, de más színvariációk is ismertek.

A Kisázsiaiában otthonos szirrus nagyon hasonlít a keleti sárkányra, de a végtagjai hosszabbak és a farka rövidebb. Feje keskenyebb és kevésbé hosszúkas, ezenkívül nincs bajsa és nincsenek csápjai. A szirrus hátsó lábának ujjai mind előre állnak, és csak korlátozott mértékben mozgathatóak.

T	GY	E	K	I	A	E	R	KEZD
14/8	8 (x3)	35	9	8	8	(2D6)K	8	8 + 2D6

Támadások: 14H, +2 elérés

Tollaskígyó

A tollaskígyó Dél- és Közép-Amerikában él. Hosszú testű sárkányféle két szárnyal, és mindössze egy pár végtaggal. Teljes testhossza fejtől farokig 20 méter, szárnyfesztávja 15 méter. A fején és a szárny kilépő élén sorakozó tollak gyakran ragyogó szírvárványszínekben pompáznak. Hatalmas szárnyának megnyúlt ujjcsontjai között bőrhártyák feszülnek. A szárnyak mögött helyezkedik el a lény két lába, mely a szárazföldi helyváltoztatásra szolgál. A lábak öt-öt ujjban végződnek. Az öt ujj közül az egyik szemben áll a másik négygel, így a lény képes tárgyakat fogni és mozgatni. Bizonyos egyedek farokcsigolyája mérget tartalmazó zsákhoz kapcsolódik, mások pedig két, hasonló módon működő tépőfoggal is rendelkeznek.

T	GY	E	K	I	A	E	R	KEZD
12/8	6 (x4)	30	8	8	8	(2D6)K	9	9 + 2D6

Támadások: 12H, +2 elérés

Nyugati sárkány

A nyugati sárkány főként Európában és Ázsia nyugati részén található meg. Teljes testhossza a fejével együtt mintegy 20 méter, vállmagassága 3 méter. Farka 17 méter hosszú, szárnyainak fesztávolsága 30 méter, felnőttkori átlagsúlya 20.000 kilogramm. A nyugati sárkánynak négy végtagja és két szárnya van. Szarvakkal díszített feje hosszú nyakon ül. Csak a mellő végtagjainak uj-

jal állnak egymással szemben, és biztosítják a többi sárkányfelére jellemző kezűgyességet, a hátsó végtagjai lábakká alakultak át. Léteznek kiálló csigolyájú és a csigolyák között feszülő bőrlébe-nyekkel rendelkező példányok is. A nyugati sárkány általában egyszínű, a gerince mentén sötétebb, a hasánál pedig valamivel világosabb. Egyes példányokat a szokásos, nehéz pikkelyek mellett még csontos lemezekből álló bőrpáncélzat is borít.

T GY E K I A E R KEZD
15/8 7 (x3) 40 8 8 8 (2D6)K 7 7 + 2D6
Támadások: 14H, +3 elérés

Óriássárkányok

Az óriássárkányok elképesztően nagy példányok, gyakran másfélszer nagyobbak egy átlagos sárkánynál. A sárkányfélék csoportjába tartozó minden fajban találhatók óriássárkányok. Általában elég a méretből kiindulni, ha el akarjuk dönteni, hogy egy adott sárkány óriássárkány-e vagy sem, de ez a módszer sem mindig megbízható. Minden óriássárkány kiemelkedően intelligens, legalább egy, de gyakran több emberi nyelven is beszélnek. Mindegyikük nagy hatalmú varázslathasználó.

Bizonyos óriássárkányok képesek átalakulni humán vagy metahumán formába, mint azt Dunkelzahn elnök többször be is mutatta. Hogy csak az óriássárkányok rendelkeznek-e ezzel a képességgel, azt a mai napig homály fedi.

T GY E K I A E R KEZD
+10/12 +3 +10 +5 +5 +5 12K +3 + 2D6
Támadások: 16H, +4 elérés

Megjegyzés: a „+” jellel feltüntetett értékeket hozzá kell adni az adott sárkánytípus tulajdonságaihoz.

ISMERT ÓRIÁSSÁRKÁNYOK

Aden, a szírius tehető felőssé Teherán 2020-as lerombolásáért, miután az akkor uralkodó ajatollah dzsihádot hirdetett a felébredt lények ellen. Sokan úgy vélik, Aden jelenleg az Ararát hegyén lakik.

Alamais, egy nyugati sárkány. Terrorista berkekben az a hír járja, hogy több germán-európai politikusból – Der Nachtmachen, Alt Welt – is vannak érdekeltségei. Jelenlegi tartózkodási helye ismeretlen.

Celedyr, a nyugati sárkány Nagy-Britanniában, Caerlon barlangjaiban, egy ősi római amfiteátrum alatt fészkel, amely a Transys Neuronet céges kutatási központjaként szolgál. Az Ébredés óta mindössze háromszor látták.

Dunkelzahn, a nyugati sárkány a sárkányokról rendelkezésünkre álló információk legfőbb forrása. Első megjelenése után nem sokkal interjút adott Holly Brighton újságírósnak, cserébe az anyag eladásából befolyt összegek tekintélyes hányadáért. Ő volt az első nem-homo sapiens, aki indult az elnöki székért, és 2057-ben meg is nyerte a választásokat. Dunkelzahn elnököt röviddel megválasztása után meggyilkolták – Columbia F.D.-ben, a Watergate Hotel előtt titokzatos robbanás áldozata lett.

Hestaby, a nyugati sárkány Kalifornia Szabaddállamban, a Mount Shasta csúcsán ütötte fel ta-

nyáját. Humánok és metahumánok kisebb kolóniája szolgálja ki őt. Ő volt az Észak-Kalifornia ellen irányuló tiri invázió visszaverésének egyik vezéralakja, és azóta is ő tartja kordában Tir Tairngire-t a Csendes-óceán nyugati partvidékén.

Hualpa, a tollaskígyó Amazónia Felébredt erőinek szószólója és vezéralakja. Jelenleg valószínűleg a Yucatánon él.

Lofwyr, a nyugati sárkány, a Seader-Krupp Heavy Industries vezérigazgatója, és Igazgatótanácsának elnöke. Agresszív terjeszkedő politikájának köszönhetően mára az SK a világ legnagyobb és legerősebb megatársasága. A sárkány emellett tagja Tir Tairngire Hercegi Tanácsának. Jelenleg a Germán Szövetség területén, a Rhine-Rhur megaplexumban lakik.

Lung, a keleti sárkány az Ébredést követő évtizedekben részt vett számos triád háborúban, anyagi és mágikus támogatást nyújtva a különféle harcoló feleknek. Jelenlegi tartózkodási helye ismeretlen, de a híresztelések szerint valahová Kína belsőjébe tehető.

Mujaji, az „Esőkirálynő” egy tollaskígyó, aki az afrikai Fokföldi Köztársaságban él. A jelek szerint komoly ellentét feszül közte és a szomszédos Zulu Nemzet tündéi között.

Rhonabwy, a nyugati sárkány Llandoverben, Walesben fészkel. Nyakig benne van a céges játszmákban, és szereti a jó zenét. A metahumán jogok támogatója. Egyes hírek szerint Rhonabwynak van egy másik óriássárkány ellensége, „A Tenger Sárkánya”, aki a Cardigan-öbölben lakik, de könnyen lehet, hogy ez is csak egy helyi legenda.

Ryumyo, a keleti sárkány volt az első ilyen lény, akit a humánok megpillantottak. 2011. december 24-én mutatta meg magát a világnak, a Fuji-hegy szomszédságában. Még kétszer látták Isénél és Kiotónál, azután nyoma vészett, és azóta sem bukkant elő újra. A szóbeszéd szerint erős jakuza kötelékekkel rendelkezik Japánban.

Sirrurg, egy nyugati sárkány. Állítólag ő a felelős az EuroAir 329-es járatának 2041-ben történt megsemmisítéséért. A sárkány tevékeny részt vállalt számos európai társasági és állami tulajdon elleni támadásban, és részt vett az Amazóniát létrehozó puccsban is. Jelenlegi tartózkodási helye ismeretlen.



FELSZERELÉSEK



Ebben a fejezetben 2060 különféle Shadowland-katalógusai, talizmánárusai, közvetítői és illegális boltjai árukészletének legjavát mutatjuk be. A feltüntetett összegek a standard utcai árak, de az éppen aktuális ár ezekről kisebb-nagyobb mértékben eltérhet (lásd *Elérhetőség*, 272. oldal). Itt közöljük a felszerelések megvételére és használatára vonatkozó szabályokat is.

A FELSZERELÉSEK SZINTJE ÉS STATISZTIKÁI

A *Shadowrun*ban a felszerelések használatakor a játékosoknak három dolgot kell fejben tartaniuk: az adott felszerelési tárgy szintjét, elérhetőségét, valamint szállíthatóságának körülményeit.

A *Shadowrun*ban előforduló tárgyak az ebben a fejezetben leírt szabályok szerint működnek. A felszerelések egy része szinttel is rendelkezik, amely a használatkor kerül előtérbe – a megfelelő próbához felhasználható kockák számában, vagy valamilyen más formában nyilvánul meg. Egy éberrelélt tapaszt szintje például azt mutatja meg, hány rubrikányi kábulás sebzezt tud a karakter időlegesen kitörölni az állapotjelzőjéből. Bizonyos esetekben az eszköz szintet más felszerelési tárgyak szintjével, esetleg valamelyik tulajdonsággal kell összemérni, rendszerint egy kettős próba keretében. Az egyes felszerelések leírásánál mindig megadjuk a támpontokat ezekhez a próbákhoz.

A játékosok karaktergeneráláskor általában nem vásárolhatnak 6-osnál magasabb szintű felszerelést karakterük számára. Ez a szabály meggátolja, hogy a karakterek felső kategóriás, kormányzati vagy céges szintű eszközökkel kezdjék a játékot, de nem tükrözi azt a tényt, hogy bizonyos legálisan tartható eszközökhöz néha bizony meglehetősen nehéz hozzájutni. Ennek jelképezésére való viszont az a szabály, melynek értelmében a karakter kezdetben nem vásárolhat 8-asnál magasabb elérhetőségű felszerelést.

Minden egyes felszerelési tárgynak külön leírása és táblázatban elfoglalt helye van. Ezek a táblázatok számszerűsítik a most felsorolásra kerülő statisztikákat.

Az **elrejthetőség** nevéből adódóan azt mutatja meg, mennyire elrejthető az adott fegyver. Ez a szám szolgál a fegyver észrevételére dobott Észlelés próbák célszámául. Fizikai keresés esetén a célszám feleződik – lefelé kerekítve (lásd *Észlelés*, 231. oldal és *Fegyverek felfedezése*, 237. oldal).

A **súly** tulajdonság a fegyver kilogrammban mért súlyát jelzi (lásd *A cucc felpakolása*, 274. oldal).

Az **elérhetőség** mutatja meg, mennyire nehéz hozzájutni az utcán a fegyverhez (lásd *Elérhetőség*, 272. oldal).

Az **ár** a fegyver nujenben kifejezett alapértéke.

Az **utcai index** a tárgy alapárának feketeipari szorzója.

A **legalitás** mutatja meg, mennyire számít illegálisnak a tárgy birtoklása, szállítása és használata, milyen korlátozási kategóriába esik, valamint hogy szerezhető-e hozzá engedély.



FAJI MÓDOSÍTÁSOK

Némelyik felszerelési tárgyat egészen egyszerűen nem egy troll (vagy éppen törpe, ork) méretére tervezték. A legtöbb felszerelésnek ugyan létezik a metahumánokra méretezett változata, de sokkal nehezebb beszerezni, és jóval többbe is kerül. Törpe méretű tárgyak vásárlásánál 10 százalékkal, trollnál 25 százalékkal kell megszorozni az alapárát.

Ezek a módosítók a fejezetben ismertetett járművekre is vonatkoznak (mindegyikből kapható a metahumánok méretére szabott változat). Járművek esetében a módosítások általában az ülés megerősítéséből és az irányítópánel méretének megváltoztatásából állnak. Módosítatlan jármű vezetése esetén a karakter +3 célszám módosítót kap minden vezetés próbájára.

FEJLESZTÉS

Megtörténhet, hogy a karakterek fejleszteni szeretnék már meglévő felszerelésük szintjét. Az adott tárgytól függően ez általában nem túl nehéz feladat. A fejlesztés költsége a két szint árkülönbözetének felel meg. Ha egy karakter például 3. szintű zavarókészüléket (3000¥) szeretne 8. szintre fejleszteni (8000¥), akkor 5000¥-t kell fizetnie. Az alkatrészek beszerzésénél az új felszerelés elérhetőségét és utcai indexét kell figyelembe venni. Maga a fejlesztés sikeres Elektronika É/ (vagy annak megfelelő) próbát igényel; a próba nehézségét a játékmester határozza meg.

FELSZERELÉS VÁSÁRLÁSA

Ha valamilyen felszerelésre van szüksége, a karakternek először a megfelelő kapcsolatánál (lásd *Kapcsolatok*, 253. oldal) érdeklődni kell, beszerezhető-e egyáltalán az adott tárgy. Ilyen helyzetekben általában a közvetítők működnek összekötőként, akik az árnyvadászok igényeit továbbítják a feketeipiaci beszerzők felé. A felszerelés beszerezhetőség és árát két tényező határozza meg: az elérhetőség és az utcai index.

ELÉRHETŐSÉG

Az elérhetőség azt mutatja meg, mennyire nehéz felhajtani egy bizonyos tárgyat. Ez a kód iránymutatóul szolgál a játékmester számára, aki a történetről vagy szituációról függően módosíthatja az értékeket. Az elérhetőség kód biztosítja, hogy a ritka, különleges vagy csúcscategóriás felszereléseket csak jóval nehezebben és hosszabb idő alatt lehessen beszerezni.

A kód két, egymástól elválasztott számból áll. A bal oldali egy célszám, amely a tárgy beszerzésének nehézségét jelzi; a jobb oldali az ehhez szükséges alapidőt mutatja. Minden érték akkor válik fontossá, amikor a karakter megpróbálja rátenni a kezét egy bizonyos felszerelési tárgyra.

A karakternek először érintkezésbe kell lépnie a megfelelő kapcsolattal (amely általában egy közvetítő), és Etikett próbát tennie. Az Etikett szakértelmének megfelelő számú kockával dobhat, hogy rávegye kapcsolatát, lépjen érintkezésbe valakivel, aki rendelkezik a kívánt felszereléssel (lásd *Kapcsolatok*, 253. oldal). Bizonyos kapcsolatok használhatóbbnak bizonyulhatnak másoknál egyes tárgyak beszerzésében. A talizmánárusok például nagyszerűek, ha mágikus eszközökre van szükség, de a fegyverek terén nem túl használhatóak.

Ha az Etikett próba sikerrel jár, az azt jelenti, hogy a karakter talált egy megfelelő forrást, és beindította a keresést. A játékmester beszerzés alapidejét (a kód második értékét) elosztja az Etikett próba sikereinek számával. Az elérhetőség kód ezen része jelenthet órákat, napokat, vagy akár hónapokat is. A

sikerek számával elosztott alapidő adja ki a tényleges időtartamot, melyre a forrásnak szüksége van a felszerelés beszerzéséhez. Ezen időtartam felénél egy szemtől szembeni találkozóra is sor kerülhet a végleges ár megállapításához (lásd *Utcai index és ár*, alább).

Ha a karakter egyetlen sikert sem dob az Etikett próbán, a kapcsolat nem tud (vagy nem akar) hozzájutni a felszereléshez az utcán. Ez azonban még nem jelenti a keresés végét. A karakter tovább várhat abban reménykedve, hogy kapcsolata végül sikerrel jár. Ha a játékmester beleegyezik, a karakter hozzáadhat 2 napot az időtartamhoz és 0,1-et az utcai indexhez, hogy az elérhetőség célszámát 1-gyel csökkentse. Lefordítva ez annyit jelent, hogy a karakter elterjeszti: a pénz és az idő nem számít, neki mindenképpen szüksége van az adott felszerelési tárgyra.

Cheshire szeretne magának egy monoszálás korbácsot. Legális azonosítóval nem rendelkezik, de még ha rendelkezne is, akkor sem menne szívesen keresztül egy ilyen fegyver birtoklásával járó rengeteg adminisztrációs munkán és hercehurcán. A korbács elérhetősége 24/14 nap, 3-as utcai indexszel. Cheshire nekivág az utcának, hogy kereszen egy megfelelő kapcsolatot. Három elérhető kapcsolata is van, ezért három Etikett (Utcai) próbát is dob, de egyik dobása sem közelíti meg a 24-es célszámot.

Azonban mindenképpen szüksége van arra a korbácsra, és ezt a kapcsolatai tudomására is hozza. Az utcán elterjed a híre, hogy Cheshire bármit megadna a fegyverért. Annyit hajlandó várni, hogy a célszám a felére, azaz 12-re csökkenjen. Ez újabb 24 napot ($2 \times 12 = 24$) jelent. Most már van ugyan némi esélye, de a keresés alapideje 38 napra ($24 + 14 = 38$) nőtt, az utcai index pedig 4,2-re ($12 \times 0,1 = 1,2$; $1,2 + 3 = 4,2$). Ez bizony drága! Az újabb Etikett próbán 2 sikert ér el. Maffiás kapcsolata jelzi, hogy 19 nap (38 nap ÷ 2 sikerrel) múlva meglesz a cucc. A 10. napon, a korbács érkezéséig hátralévő idő felénél találkozni szeretne a vadással...

A karakterek megoszthatják egymással kapcsolataikat, és felhasználhatják saját hálózatukat csapattársaik kisegítésére. Cheshire például beszerezheti a korbácsot a csapta mágusa számára, mivel annak kapcsolatai a monoszálás korbácsot még egy kiberdektől sem tudják megkülönböztetni. Cheshire jobb kapcsolatokkal rendelkezik az adott tárgy beszerzéséhez, és tulajdonképpen ez az, amiről a csapatmunka szól.

UTCAI INDEX ÉS ÁR

A felszerelés listában található párok a *legális beszerzési költséget* mutatják meg. Az utcai index – az alapár szorzója – akkor válik fontossá, amikor a feketeipiaci árakat kell kalkulálni (márpedig az árnyvadászokkal kapcsolatos üzletek 99,9 százaléka ott bonyolódik). Az utcai index akkor befolyásolja az árat, ha a beszerzés fekete- vagy szürkeipiaci forrásból történik. Mivel a felszerelések illegális megvásárlása több személy közreműködését is igényli (tolvajok, seftesek, feketeipiaci terjesztők, közvetítők és végül vadászok), a tárgy ára drasztikusan megemelkedhet, különösen, ha forró árról van szó.

Miután a kapcsolatokon keresztül sikerült rábukkanni a keresett tárgy nyomára, a karakternek ki kell alkudnia az árat. Az utcai ár megegyezik a listás alapár és az utcai index szorzatával

(plusz az alapidő csökkentésére tett kísérletekből származó módosítók). Ez az ár lesz a tárgy új alapára. A vásárló és az eladó ezután ellenpróbát dobnak Tárgyalás szakértelmükkel a másik Akaratereje, mint célszám ellen.

Akárki is nyeri a próbát, tiszta sikerenként 5 százalékkal módosíthatja az árat a neki kedvező irányban. Ha például a karakter 4 sikert dob, a kapcsolat/játékmester pedig 2-t, a vásárló 10 százalékkal lenyomhatja az árat. Ha a játékos veszít, a játékmester emelheti az árat, vagy extra előleget kérhet. A kapcsolatok jó része hajlandó olcsóbban adni az árut, ha egy részletben, előre kapják meg a pénzt.

Ha a vásárló nem tudja, vagy nem akarja kifizetni a megbeszélt árat, az üzletnek vége. A kapcsolat lefűjja a találkozót a kuncaft sóharsága miatt. Ennek jelképezésére a játékmester emelheti az elérhetőség célszámát, amikor a karakter a következő alkalommal ugyanattól a beszerzőtől szeretne megvásárolni valamit. Az ár megállapítása után következik az áru felvétele. Az üzlet innentől már sinen van – a kapcsolat hozza a cuccot, a karakter pedig a pénzt.

Cheshire belegyezik a találkozóbba Cápa Tonyval, maffiás kapcsolatával, aki azt ígérte, megszerzi neki a monoszálás korbácsot. A fegyver alapára 3.000¥. Az utcai index normális esetben 3, de Cheshire-nek ezúttal 4,2-vel kell számolnia. A végső ár így 12600¥-re rúg. Az alkudozás során Cheshire 4-gyel több sikert dob, mint Tony, így rá tudja beszélni a gengszterre, hogy 20 százalékot engedjen az árból, azaz 10080¥-ért adja neki a korbácsot. Fizetnie csak a jövő héten kell. Cheshire-nek most valahogy össze kellene szednie a pénzt. Úgy tűnik, itt az ideje egy jó kis árnyvadászatnak.

LEGALITÁS KÓDOK

Az új technológiák megjelenése számos változást eredményezett a különféle felszerelések tartására és a törvényellenes cselekményekre vonatkozó jogszabályokban. Ezek a változások egyrészt kibővítették a tiltottnak, illetve korlátozottnak minősülő eszközök listáját, másrészt megnövelték a kiszabható bírság és börtönbüntetés mértékét.

A korlátozott tárgyak birtoklásáért járó büntetéseket a legalitás kód határozza meg. A két részből álló kód első száma a korlátozás mértékét mutatja meg; minél kisebb a szám, annál súlyosabb a korlátozás szintje. A rendfenntartó szervezetek alkalmazottaival, vagy a rendfenntartóként funkcionáló biztonsági személyzettel való találkozáskor dobj próbát a zsaru Biztonsági vagy Rendőrségi eljárások Ismeret szakértelmével a korlátozás szint, mint célszám ellen (ha a célpont tárgy el van rejtve, először egy Észlelés próbával dönts el, észreveszi-e az őt). A legtöbb esetben erre a próbára csak akkor van szükség, ha az intézkedő őt gyanítja a tiltott tárgy jelenlétét, vagy vizuálisan azonosítja azt. Sikertelen próba esetén az őt semmi rendelkezést nem észlel. Ha csak 1 sikert dob, akkor gyanakodni kezd ugyan, de nem tesz kísérletet a célszemély feltartóztatására (ez azonban nem jelenti azt, hogy nem is adja le a drótot). 1-nél több siker esetén a rendfenntartó lefolytatja az eljárást – esetleg elkéri az engedélyt, vagy megpróbálja előállítani a gyanúsítottat. A korlátozások mértéke teljesen relatív, a közbiztonság szintjétől is függ. Kevésbé őrzött területeken a célszám módosítója akár +3-ig is felmehet (szinte mindenki a másik irányba néz). A jól őrzött részekben ezzel szemben -3 módosító is adható (de a célszám így sem mehet 2 alá). Ha a korlátozás

szintjét jelző szám után egy „E” betű áll, akkor a felszerelési tárgy csak engedéllyel birtokolható, szállítható és/vagy használható. Egy ilyen engedély az adott tárgy beszerzését is megkönnyítheti (lásd Engedélyek).

A legalitás kód második fele azt a korlátozási kategóriát jelzi, amelybe a tárgy tartozik. Ezeket a kategóriákat a Helyi bírságok és büntetések táblázatban soroltuk fel, amely iránymutatóként szolgál a karakterekre róható bírságok és büntetések megítélésénél.

A legalitás kód a Seattle/UCAS Szabványoknak felel meg. Egy tárgy legalitásának megítélése az adott államtól, országtól és területen kívüli megatársaságtól is függhet. Ami Seattle-ben illegális, az a Mitsuhamána talán csupán engedélyköteles.

LEGÁLIS BESZERZÉS

Az SR3-ban található felszerelések mellett feltüntetett összegek a legális beszerzési árak. Ez azt jelenti, hogy egy adott tárgyat azon az áron is be tudsz szerezni, de előbb bizonyítanod kell, hogy jogosult vagy a birtoklására. A legális tárgyaknál ez nem jelent problémát – a karakterek a sarki Stuffer Shackben szinte bármit be tudnak szerezni. A korlátozott – vagyis legalitás kóddal rendelkező – felszerelések esetében viszont engedélyre van szükség a tartáshoz.

A legális beszerzés természetesen azt jelenti, hogy a vásárlásodnak nyoma marad: pénzmozgás, leltár, esetleg videofelvétel attól függően, hol vásároltál. A teljes vételárat szállításkor kell fizetni, ráadásul nagy valószínűséggel folyamatosan újabb és újabb összegeket kell áldozni a legális azonosító fenntartására (lásd Hitelkártyák és azonosítók hamisítása, 239. oldal).

Legális beszerzés (különösen fegyverek vásárlása) esetén a gyártó és a terjesztő cég nem szereti a kedvezőtlen sajtóviszhangot. Amennyiben rájönnek, hogy árnyvadászokkal kötöttek üzletet, minden rendelkezésükre álló felvételt és információt továbbítanak a rendőrséghez vagy a helyi biztonsági szolgálat-hoz. Az esetek többségében ez minden esélyét megszüntetnek annak, hogy a játékos karakter még egyszer felhasználhassa a hamisított dokumentumokat.

ENGEDÉLYEK

Ha reálisan nézzük, a legalitás és az árnyvadászat nem összeegyeztethető egymással. A legtöbb árnyvadász már pusztán bizonyos kibervek birtoklásával is komoly bűncselekményt követ el, ez pedig nagyon sok legális tevékenységet megnehezít. A vadászoknak azonban módjukban áll beszerezni az engedélyeket az egyébként korlátozott elérésű tárgyak tartásához és szállításához. Ha a felszerelés legalitás kódjának első fele tartalmaz egy „E” betűt, akkor ahhoz létezik engedély. Egy engedély megszerzéséhez a karakternek a megfelelő kormányzati (vagy céges) hivatalhoz kell fordulnia, és átküzdenie magát a szükséges papírmunkán. Az eljárás valódi RASZ-t igényel, valamint bizonyos esetekben munkahelyi igazolást és részletes, kimerítő indoklást.

A bürokratikus nehézségek jelképezésére a karakternek Etikett próbát kell dobnia a tárgy elérhetősége +2, mint célszám ellen. Ha például a kérdéses tárgy elérhetősége 4-es, akkor próba célszáma 6-os lesz. Az engedély beszerzésének alapideje megegyezik a felszerelési tárgy beszerzésének alapidejével, osztva az Etikett próbán elért sikerek számával. A tartási engedély ára általában a tárgy árának 5 százaléka, a szállítási engedélyé pedig a 10 százaléka.



HELYI BÍRSÁGOK ÉS BÜNTETÉSEK (SEATTLE)

Kategória	Birtoklás	Szállítás	Fenyegetés	Használat	Szándékosság
(A) Kis kés	100¥	500¥	1.000¥	2.000¥/2 hónap	5.000¥/6 hónap
(B) Nagy kés	200¥	800¥	2.000¥	5.000¥/4 hónap	10.000¥/8 hónap
(C) Tömpe fegyver	150¥	650¥	1.500¥	3.000¥/3 hónap	7.000¥/8 hónap
(D) Lőfegyver	300¥	1.000¥	2.000¥	3.000¥/4 hónap	5.000¥/8 hónap
(E) Pisztoly	500¥	1.500¥	5.000¥	10.000¥/1 év	10.000¥/2 év
(F) Puska	1.000¥	3.000¥	8.000¥	8.000¥/18 hónap	8.000¥/3 év
(G) Automata fegyver	5.000¥	10.000¥	10.000¥/6 hónap	10.000¥/2 év	10.000¥/4 év
(H) Nehézfegyver	10.000¥	20.000¥	20.000¥/1 év	20.000¥/4 év	20.000¥/10 év
(J) Robbanószer	10.000¥	40.000¥	40.000¥/1 év	40.000¥/4 év	40.000¥/10 év
(K) Katonai fegyver	10.000¥/6 hónap	10.000¥/1 év	10.000¥/2 év	10.000¥/8 év	10.000¥/20 év
(L) Katonai páncél	1.200¥				
(M) Katonai lőszer	3.000¥				
(N) A osztály: Kiberber	5.000¥/3 év				
(Q) B osztály: Kiberber	15.000¥				
(R) C osztály: Kiberber	15.000¥/3 év				
(S) D osztály: Mágia	8.000¥/2 év				
(T) E osztály: Mágia	10.000¥/1 év				
(U) A osztály: Felszerelés	2.000¥				
(V) B osztály: Felszerelés	4.000¥				
(W) C osztály: Felszerelés	8.000¥/2 év				
(X) A osztály: Veszélyes anyagok	500¥/1 hónap				
(Y) B osztály: Veszélyes anyagok	2.000¥/1 hónap				
(Z) C osztály: Veszélyes anyagok	Szövetségi hatáskörben				

Megjegyzések: Az A osztályú kiberberrek/felszerelések közé tartoznak a félg legális eszközök. A B osztályú kiberberrek/felszerelések a biztonsági besorolású és rendfenntartó eszközök. A C osztályú kiberberrek/felszerelések a katonai besorolású eszközök. A D osztályú Mágia technológiák kategóriába tartozik minden be nem jegyzett kiberdekk és szoftver. Az E osztályú Mágia kategóriába tartozik minden be nem jegyzett varázslat, szellem és fókusz. Veszélyes anyagoknak számítanak a kémiai és orvosi anyagok (A osztály), a JMÉ-hez hasonló neurális elektronikák (B osztály), valamint a biológiai eszközök (C osztály).

Bűnözői RASZ-szal rendelkezők illetve RASZ-talanok részére nem adnak ki semmiféle engedélyt. Hamisított azonosító (lásd 239. oldal) használata esetén a másolatnak egy 6. szintű azonosító rendszert kell kettős próbában legyőznie.

Az engedélyek a felszerelések vásárlását is megkönnyítik. Vony le 2-t a tárgy elérhetőségéből, ha a karakter rendelkezik a megfelelő engedéllyel.

A CUCC FELPAKOLÁSA

A játékosok hajlamosak karakterükre aggatni minden szükségesnek látszó tárgyat a rohamgyútól a kenyérpírtól, valamint elegendő lőszer és kenyeret ahhoz, hogy éveken keresztül működtethessék őket. Ha a karakterek kezdenek túlzásokba esni a felszerelésüket illetően, a játékmaster bevezetheti a következő megterheltségi szabályokat.

A karakter Erő x 5 kg felszerelést bír el megerőltetés nélkül. Kétszer ekkora súly esetén (Erő x 10 kg) úgy kell számolni, mintha a karakter Enyhe kábulás hatása alatt állna. A valódi sebzést azonban csak akkor kapja meg, amikor a Test tulajdonságával megegyező számú harci fordulón keresztül cipeli a terhet. Ezután minden harci fordulón egy rubrikányi kábulás sérülést kap egészen addig, amíg el nem ájul, vagy le nem dobja a felszerelést. Egy 8-as Test értékű karakter például a 9. fordulón Enyhe kábulás sérülést kap, majd minden újabb harci fordulón még egyet. Háromszoros (Erő x 15 kg) megterheltség esetén a karakter (Test) harci forduló után közepes kábulás sebzést szenved el; ezenkívül nem tud futni, mozgási sebessége pedig feleződik. Négyeszeres (Erő x 20 kg) terhelés más Súlyos kábulást okoz (Test) kör után; a karakter nem tud futni, sebessége pedig negyedelődik. Ennél nagyobb súly esetén a

karakter elájul a kimerültségtől. Ha a karakter csak megemelni akarja a terhet, nem szállítani, akkor (Erő) D6 kg-ot hozzáadhat a maximum szállítható súlyhoz. Azonban ezt a súlyt csak a Test tulajdonságával megegyező harci fordulóig tudja megtartani mellékhatás nélkül, utána fordulónként egy szintnyivel emelkedik a kábulás sebzése.

SZEMÉLYI FEGYVEREK

Ebbe a kategóriába a mind a mai napig használatos, a közelharc alapvető eszközeinek számító fegyverek tartoznak. A listában nem szerepelnek a kéznél lévő anyagokból összeűtött, alkalmi fegyverek.

A táblázatban az elrejthetőségen, súlyon, elérhetőségen, utcai indexen, áron és legalitáson kívül két másik adat is szerepel: az elérés és a sebzés.

Az elérés gyakorlatilag a fegyver hosszát jelzi. Ha az egyik karakter fegyverének elérése meghaladja a másikat, a hosszabb fegyverű célszám módosítókat kap a harci próbáira (lásd *Harc* fejezet, *Elérés*, 121. oldal).

A sebzés a fegyver sebzés kódját mutatja meg. A legtöbb közelharc fegyver – a monoszálás korbács kivételével, melynek sebzése nem függ a használó erejétől – rendelkezik egy alap energiaszinttel, amely rendszerint a használó Erejével, plusz egy adott értékkel egyenlő. Az energiaszintet például a következőképpen jelöljük: ERŐ + 2, ami azt jelenti, hogy a támadás energiája két ponttal nagyobb a támadó Erő tulajdonságánál. Minél nagyobb a fegyver energiaszintje, annál nehezebben csökkenti a célpont a sebzést. A sebzés kód második fele egy betű – E (Enyhe), K (Közepes), S (Súlyos) vagy H (Halálos) –, amely a fegyver sebzésszintjét mutatja meg (lásd *Harc* fejezet, *Sebzés kódok*, 114. oldal).



SZEMÉLYI FEGYVEREK

	Elrejtethezőség	Elérés	Sebzés	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Éles fegyverek								
Harci fejsze	2	2	(ERŐ)S	2	3/24 óra	750Y	2	3-B
Döfőhegy	12	0	(ERŐ + 2)E	Nincs	—	—	—	—
Visszahúzzható alkar-penge	7	0	(ERŐ)K	1,5	4/48 óra	850Y	2	4-B
Katana	3	1	(ERŐ + 3)K	1	4/48 óra	1.000Y	2	5-B
Kés	8	—	(ERŐ)E	0,5	2/4 óra	30Y	0,75	8-A
Kard	4	1	(ERŐ + 2)K	1	3/24 óra	500Y	1	4-B
Túlélőkés	6	0	(ERŐ + 2)E	0,75	3/6 óra	450Y	1	6-A
Bunkók								
Bunkó	5	1	(ERŐ + 1)K kábulás	1	2/6 óra	10Y	1	6-C
Bikacsók	8	—	(ERŐ + 2)K kábulás	—	2/6 óra	10Y	1	5-C
Kábító bot	4	1	6S kábulás	1	3/36 óra	750Y	1	5-C
Szálfegyverek/Botok								
Szálfegyver	2	2	(ERŐ + 3)S	4	4/48 óra	500Y	2	3-B
Bot	2	2	(ERŐ + 2)K kábulás	2	3/24 óra	50Y	1	8-C
Egyéb								
Monoszálás korbács	10	2	10S	—	24/14 nap	3.000Y	3	1-K
Elektromos kesztyű	9	0	7S kábulás	0,5	5/48 óra	950Y	2	5-B
Korbács	5	2	(ERŐ)E	1	4/48 óra	300Y	2	10-C
Pusztázó kéz	—	—	(ERŐ)K kábulás	—	—	—	—	—

Bikacsók: Rövid, vaskos, jól elrejtendő bot.

Bot: Nagy méretű, kemény farúd, hagyományos kinézete miatt főként a mágusok kedvelik.

Bunkó: Ide tartozik a hikori husángtól a baseballütőn keresztül az asztallábig minden.

Elektromos kesztyű: Szigetelt, acélhálalóval borított, műanyagból és szövetből készült kesztyű. Érintéskor az apró, beépített áramsűrítők elektromos kisülést produkálnak. A fegyvertelen sebzés lecsökken (ERŐ -1)K kábulásra, de a kesztyű plusz 7S kábulást okoz (lásd *Harc fejezet, Elektromos fegyverek*, 124. oldal). A kesztyű 1 órás feltöltéssel 8-szor használható.

Harci fejsze: Volfrámötvözetből készült fejsze, melynek nyelében egy rugós döfőhegy van elrejtve.

Kábító bot: A legelterjedtebb, gondosan súlyozott tömegoszlató fegyver, mely ütésekor elektromos kisüléssel elkábítja az ellenfelet (lásd *Elektromos fegyverek*, 124. oldal).

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.

Korbács: Ide tartoznak a súlyozott fémheggyel ellátott, közönséges ostorok is. Páncélozott célpontok ellen a korbács/ostor energiaszintje az ütési páncélzat szintjének kétszeresével csökken. Az ostor az ellenfél megsebzése helyett annak harcképtelenné tételére is felhasználható – a támadás próbán elért minden tiszta siker egy kockát jelent, melyeket azután egy nyílt próbán lehet felhasználni. Ennek legnagyobb értéke lesz a megkötözött ellenfél Erő próbájának célszáma, amikor ki akar szabadulni a szorításból (ami egy összetett tevékenységet vesz igénybe).

Monoszálás korbács: Ez a 2060-as évek utcáinak ritka és rettegelt fegyvere. Bár nem igazán monomolekuláris szálról van szó, a monoszálás korbács azért így is jelentős sebzést képes okozni. A monoszálát használaton kívül a fegyver rövid nyelében tárolják. A szál 2 méter hosszú, ebből adódik a +2 eléérés módosító.

A szál végére erősített súly, a korbács visszacsapása, és a monoszálás fonál hihetetlen élessége a legjobb esetben is nehézkessé teszi a fegyver használatát. Ha a támadás úgy sikertelen, hogy a célpont harci tartalékából eredő sikerei önmagukban meghaladják a támadó sikereinek számát (ami csak akkor lehetséges, ha a teljes védekezés szabályt használjuk), akkor előfordulhat, hogy a támadó saját magát találja el a korbáccsal. Ha ez történik, külön fegyveres harc próbát kell dobnia 6-os célszám ellen. Ha a próba nem eredményez sikert, akkora támadó saját magát találta el.

A menet közben célponttá vizsgálgatott támadó ilyenkor sebesülési ellenpróbát dob (Test + harci tartalék) a fegyver standard sebzés kódja (10S) ellen. Az ellenpróba minden 2 sikere 1-gyel csökkenti a sebzésszintet.

A monoszálás korbács ellen az ütési páncélzat véd, de csak a szintje felével (lefelé kerekítve), az akadály szintek viszont kétszer akkorának számítanak.

Normál korbácsok ellen duplázd meg az ütési páncélzat szintjét – ezek a fegyverek viszont képesek mozgásképtelenné tenni célpontjukat (lásd *Korbács*).

Szálfegyver: Dárda hosszúságú fegyver, általában baltára emlékeztető fejjel, vagy másféle vágóéllal a végén. Az utcákon csak nagyon ritkán használják.

Túlélőkés: Kiváló minőségű kézfegyver beépített iránytűvel, mini-öngyújtóval, világítórúddal és traumatapasszal (lásd 305. oldal) a nyelében.

LŐFEGYVEREK

	Elrejtetheőség	Erő-minimum	Sebzés	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Íjak								
Közönséges íj	2	1+	(ERŐ Min + 2)K	1	3/36 óra	100¥ x Erő-min.	1	5-D
Nyílveszők	3	—	Akár az íjé	0,1	3/36 óra	10¥	1	10-D
Számszeríjak								
Könnyű	2	3	6E	2	4/36 óra	300¥	1	6-D
Közepes	2	4	6K	3	5/36 óra	500¥	1	6-D
Nehéz	Nincs	5	8S	4	6/36 óra	750¥	1	5-D
Lövedék	4	—	Akár a számszeríjé	0,05	5/36 óra	5¥	1	10-D

DOBÓFEGYVEREK

Nem aerodinamikus								
Dobótör	9	Nincs	(ERŐ)E	0,25	2/24 óra	20¥	1	8-D
Aerodinamikus								
Shuriken	8	Nincs	(ERŐ)E	0,25	2/24 óra	30¥	2	6-D

Visszahúzóható alkarpenge: Külső kiberpengék – három penge egy alkarra csatolható tokban, melyek az izommozgató ingerekre reagálva pattannak elő, vagy húzódnak vissza.

DOBÓ- ÉS LŐFEGYVEREK

Ide tartoznak az emberi erővel működtetett, néha a nagyobb hatótávolság vagy kilövési sebesség érdekében valamilyen mechanikus segédletet is használó fegyverek. A rájuk vonatkozó szabályokat beleértve (az Erő-minimumot is) a *Harc* fejezetben, a 117. oldalon találod. A táblázatban feltüntetett Erő-minimum érték azt jelzi, mekkora minimum Erő tulajdonság szükséges a fegyver használatához.

Dobótör: Ide tartozik az összes keskeny kés vagy dobonyíl.

Íj: Hagyományos, fából vagy üvegszálból készült hosszú íj, illetve csigás íj.

Shuriken: Többélű vagy többhegyű, áramvonalas dobófegyver.

Számszeríj: A számszeríjnak három fajtája létezik: könnyű, közepes és nehéz. A könnyű számszeríjakat kézzel kell felajzani, a nehezebb típusokhoz beépített, oldalsó felajzó szerkezet tartozik.

TÜZFEGYVEREK

A tüzfegyverek elsősorban golyókat kilövő fegyverek, hiszen ez az elv nem változott sokat az évek során. A legtöbb fegyver két változatban is kapható, hagyományos és hüvely nélküli löszszerrel. 2060 környékén ez az utóbbi messze elterjedtebb. A fegyver vagy az egyik, vagy a másik típusú löszert képes befogadni, de nem gyártanak olyat, mely mindkettővel működik. Általában minden fegyvert ellátnak digitális löszerszámlálóval, melyet a fegyver hátsó részén helyeznek el, hogy a használó tüzelés közben lássa, mennyi van még a tárban.

A tüzfegyverek statisztikáihoz tartozik a löszer, mód és visszarúgás-csillapítás is.

A **lőszer** mutatja meg a fegyver tárának kapacitását, valamint az újratöltő rendszer típusát. A (t) jelölés a tárat, az (ft) forgótárat, az (mt) pedig a manuális töltést (lásd *Löszerek, Tüzfegyverek újratöltése*, 280. oldal)

A **mód** a fegyver tüzelési módjait sorolja fel. Az EL jelentése egyes lövés, az FA félautomata, az RS rövid sorozat, az S pedig sorozat (lásd *Harc* fejezet, *Tüzfegyverek*, 114. oldal).

A **visszarúgás-csillapítás (VCS)** azt mutatja meg, tüzeléskor hány pontnyi visszarúgást csillapít a fegyver. A zárójelben szereplő érték a teljes visszarúgás-csillapítást mutatja, amely csak akkor érvényes, ha a fegyverre minden lehetséges kiegészítő fel van téve (behajtható vagy leszerelhető váltámasz stb.).

A *Shadowrun*-ban a tüzfegyverek kategóriába tartoznak a pisztolyok, a kábitó fegyverek, a géppisztolyok, a puskák és a különféle nehézfegyverek.

PISZTOLYOK

A standard pisztolyokkal csak a csőre és a fegyver tetejére felszerelhető tüzfegyver kiegészítőket lehet együtt használni. A revolverekhez nem csatolható hangtompító és hangcsökkentő. Az önvédelmi pisztolyokra semmilyen kiegészítőt nem lehet felszerelni.

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

Ares Viper repeszpuska: Ez a pisztoly repeszlövedéket lő ki (a hatás már be van építve a sebzéskódjába). Bár valójában könnyű pisztolynak számít, a hatótáv szempontjából nehéz pisztolynak kell tekinteni. A Vipert beépített hangtompítóval szállítják.

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

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

Ceska Black Scorpion: A Ceska modellje egyesíti egy géppisztoly tüzgyorsaságát egy könnyű pisztoly elrejtetheőségével. A behajtható váltámasz 1 pontnyi visszarúgást csillapít.

Colt America L36: Ezt a karcsú, amerikai gyártmányú könnyű pisztolyt különösen azok kedvelik, akik figyelnek arra, hogy a fegyverük stílusos is legyen. Karcsúsága miatt a pisztoly könnyen elrejtethető.

Fichetti Security 500: A fegyvert kifejezetten biztonsági használatra tervezték, és az összes pisztoly kiegészítővel el lehet látni. Az 500a modell mellé 25 lőszer befogadására képes, kibővített tár és leszerelhető váltásmasz is jár (amely 1 pontnyi visszarúgás-csillapítást biztosít).

Remington Roomsweeper: A rövidcsövű Roomsweeper valószínűleg nehéz puská, melyet leginkább a városi harcosok kedvelnek nagy tűzereje és félelmetes kinézete miatt. (A fegyver a nehéz pisztolyok hatótáv táblázatát használja, de a sörétes puskák szabályokat kell rá alkalmazni (lásd *Sörétes puskák*, 117. oldal). Puskalőszer helyett normál lövedék is használható hozzá, ez esetben a fegyver sebzése 9K lesz.

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

Streetline Special: A társadalom szegényebb rétegei körében népszerű kézipisztoly. Modern anyagokból készült, kicsi, könnyű, és igen jól elrejthető.

Walther kézipisztoly: Ez az Európában készített kézipisztoly alsó és felső csövél egy-egy nagy kaliberű lövedéket képes kilőni. Egy váltókapcsolóval beállítható, hogy a fegyver tüzeléskor mindkét lövedéket egyszerre kilője (ezt befejezetlen rövid sorozatnak kell tekinteni, lásd 116. oldal).

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. A második változatnál a kilőtt tüske nagy energiasűrűségű miniakkumulátort tartalmaz, mely becsapódáskor elektromos kisüléssel megbénítja a célpontot. (lásd *Harc fejezet*, *Elektromos fegyverek*, 124. oldal).

Defiance Super Shock: Az UCAS karhatalmi ügynökségei leginkább ezt a fegyvert használják. A fegyver kettős, nehéz tüskéket lő ki. A standard pisztoly változathoz beépített fényerősítő látókészülék is tartozik (felülre szerelve).

GÉPPISZTOLYOK

A géppisztolyok egy felülre, egy csőre, és egy alulra felszerelhető tűzfegyver kiegészítővel láthatók el, a gránátvető kivételével. A géppisztolyhoz nem használható hangtompító, hangcsökkentő viszont igen.

Hechler & Koch HK227: Ezt a géppisztolyt világszerte számos céges és katonai biztonsági erő használja. A standard modell kihajtható váltásmasszal (1-es visszarúgás-csillapítás), beépített lézercélzóval (cső alá szerelve), 2. szintű visszarúgás-csillapítóval (csőre szerelve) kerül forgalomba. A cégek akciócsoportjai és különleges erői között népszerű 5 változatnál a visszarúgás-csillapítót beépített hangtompító helyettesíti.

Ingram Smartgun: Az utcai szamurájok kedvence. A fegyver beépített fegyverkapcsolattal, behajtható váltásmasszal (1 pontnyi visszarúgás-csillapítás) és csőre szerelt, 2. szintű 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 váltásmasszal és lézer célzófényvel (felülre szerelve) együtt szállítják.

PUSKÁK

A puskákat egy csőre, egy cső alá és egy felülre felszerelhető kiegészítővel lehet ellátni. Egyes puskákhoz merev, másokhoz behajtható váltásmasz tartozik. Ezek egyike sincs befolyással a fegyver visszarúgására. A puskákra sem hangtompítót, sem hangcsökkentőt nem lehet felszerelni.

AK-97: Eredetileg szovjet rohampuska, de ma már a világ minden táján használják. Kihajtható váltásmasszal ellátott géppisztoly változata csaknem ugyanilyen népszerű. Az AK-98 már beépített gránátvetővel rendelkezik (cső alá szerelve).

Defiance T-250: A népszerű, automata lőszeradagolású puská teljes méretben és rövidített csövű változatban is kapható. Cső alatti kiegészítők fogadására nem alkalmas. A sebzés kódját normál lőszerre számoltuk ki; sörét esetén a sebzés kód 10H(r) lesz. A rövidített csövű változat a nehéz pisztolyok hatótávolságát használja, elrejtőssége 6-os, sebzése pedig 9S(r) vagy 9K.

Enfield A57: Ez a puská komoly tüzerőt képes biztosítani. Beépített lézer célzófényt (felülre szerelve) és vagy 10-lőszeres tárat, vagy 50-lőszeres dobtárat használ. A dobtár -3 elrejtősséget, és +2 kg súlyt jelent. Sörét használata esetén a fegyver sebzés kódja 8H(f).

FN HAR: Ez a rohampuska igen elterjedt Európában, de egyre jobban kedvelik a magas veszélyeztetettségi fokú területen dolgozó céges fegyveres erők és biztonsági szolgálatok is. Behajtható váltásmasszal, lézer célzófényvel (felülre szerelve) és gázvezetékkel visszarúgás-csillapítóval (csőre szerelve, 2-es szint) szállítják.



PRESCOTT



TÚZFEGYVEREK

	Elrejtetőség	Lőszer	Mód	Sebzés	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai Index	Legálitás	VCS
PISZTOLYOK										
Önvédelmi										
Streetline Special	8	6 (t)	EL	4E	0,5	2/12 óra	100Y	0,75	10E-E	—
Walther kézipisztoly	9	2 (mt)	EL	4E	0,25	3/12 óra	200Y	0,75	10E-E	—
Könnyű										
Beretta Model 101T	5	12 (t)	FA	6E	1	3/12 óra	300Y	0,8	8E-E	—
Colt America L36	6	11 (t)	FA	6E	1	3/12 óra	350Y	0,8	8E-E	—
Fichetti Security 500	7	12 (t)	FA	6E	1	3/12 óra	400Y	0,8	8E-E	—
Fichetti Security 500a	6	25 (t)	FA	6E	1,25	3/12 óra	550Y	0,8	8E-E	(1)
Géppisztolyok										
Ceska Black Scorpion	5	35 (t)	FA/RS	6E	3	5/36 óra	850Y	2	5-G	(1)
Nehéz pisztolyok										
Ares Predator	5	15 (t)	FA	9K	2,25	3/24 óra	450Y	0,5	6E-E	—
Ares Viper repeszpisztoly	6	30 (t)	FA/RS	9S(r)	2	3/48 óra	600Y	1	6E-E	—
Browning Max-Power	6	10 (t)	FA	9K	2	3/24 óra	450Y	1	6E-E	—
Remington Roomsweeper	6	8 (rt)	FA	9S(r)	2,5	3/24 óra	300Y	1	6E-E	—
Ruger Super Warhawk	4	6 (ft)	EL	10K	2,5	3/24 óra	300Y	1	6E-E	—
Speciális fegyverek										
Defiance Super Shock	4	4 (rt)	FA	10S	2	5/24 óra	1.000Y	1	6E-E	—
GÉPPISZTOLYOK										
AK-97 Gpi/karabély	4	30 (t)	FA/RS/S	6K	4	5/3 nap	800Y	1	4-G	(1)
Heckler & Koch HK227	4	28 (t)	FA/RS/S	7K	4	4/24 óra	1.500Y	0,75	4-G	2(3)
HK227-S	5	28 (t)	FA/RS	7K	3	10/7 nap	1.200Y	2	3-G	(1)
Ingram Smartgun	5	32 (t)	RS/S	7K	3	4/24 óra	950Y	1	4-G	2(3)
Uzi III	5	24 (t)	FA	6K	2	4/24 óra	600Y	0,75	4-G	(1)
PUSKÁK										
Sportpuskák										
Remington 750	3	5 (rt)	FA	7S	3	3/24 óra	600Y	1	5E-F	—
Remington 950	2	5 (rt)	FA	9S	4	3/24 óra	800Y	1	5E-F	—
Mesterlövészpuskák										
Ranger Arms SM-3	—	6 (rt)	FA	14S	4	12/7 nap	4.000Y	4	2-K	2
SÖRÉTES PUSKÁK										
Defiance T-250	4	5 (rt)	FA	10S	3	3/24 óra	500Y	1	5E-F	—
Enfield AS-7	3	10 (t)	FA/RS	8S	4	8/8 nap	1.000Y	1	5E-F	—
ROHAMPUSKÁK										
AK-97	3	38 (t)	FA/RS/S	8K	4,5	3/36 óra	700Y	2	2-G	—
AK-98	2	38 (t)	FA/RS/S	8K	6	8/4 nap	2.500Y	4	1-G	—
FN HAR	2	35 (t)	FA/RS/S	8K	4,5	4/48 óra	1.200Y	2	2-G	2

Ranger Arms SM-3: Az SM-3 elengedhetetlen az olyan feladatokhoz, ahol az első lövésnek kell döntőnek lenni. Csőre szerelt gázvezetékes visszarúgás-csillapító (2-es szint), hangtompító, távcső (felülre szerelve, 3-as szint) és hűlő vagy fényerősítő látókészülék: ezek mind standard felszerelésnek számítanak. Teljesen szét lehet szerelni, ilyen állapotban elfér egy átlagos akta táskában. A szétszerelés/összeszerelés 3 összetett tevékenységet igényel. A fegyver ideális a háttérben maradó mérőnlőnek, harcban azonban meglehetősen esetlen. Ha harcban, gyorsan szerelik össze, minden fordulóban dobni kell

2D6-ot, és ha az eredmény kisebb, vagy egyenlő, mint azon forduló száma, amelynek során a fegyvert harcban használják (tehát nem távoli, célzott pontlövésre), akkor a sietős összeszerelésből adódó célzási pontatlanságok miatt a fegyver +2 célszám módosítót kap. (Példa: John SM-3-asával kívánja feltartani üldözőit, miközben fegyelméleten hátról egy szeméttel teleszórt síkatorban. A fegyvere három fordulón keresztül ideoda ütődik a szűk falak között. Ha a játékos 2D6-tal 3-at dob, akkor Johnnak +2-t kell hozzáadnia a fegyver összes célszámához.

Remington 750: A hosszú, karcsú 750-es vadászpuska nehezebb testvére a 950-es modell. Mindkettő zárszerkezete különlegesen simán és megbízhatóan működik. Standard felszerelés a felülre szerelt távcső (1-es szint). Cső alá semmilyen kiegészítőt nem lehet felszerelni.

NEHÉZFEGYVEREK

A nehézfegyvereket általában egy csőre, egy cső alá és egy felülre felszerelhető kiegészítővel lehet ellátni. A standard tűzfegyver kiegészítők a rakétavetőkre nem használhatók.

A táblázatban jelzett Intelligencia szint a rakéta célbefogó és irányítórendszerét jelképezi (lásd *Támadás rakétával és irányított rakétával*, 120. oldal).

Ares Antioch gránátvető: Bár az Antioch egy önmagában is használható fegyver, legtöbbször rohampuskák cső alá szerelt kiegészítőjeként alkalmazzák. A hüvelykujjánál elhelyezett gomb,

Ultimax KpGPu: Ez a szingapúri gyártmányú fegyver közkedvelt a Csendes-óceán partvidékén, és a zsoldosok körében mindenütt. Hevederes lőszerrel is működik, és bár általában háromlábú állványról használják, giroállványra is felszerelhető.

LŐSZEREK

A lőszereket típusukon (standard, kábitó, APDS) kívül a hozzájuk illő fegyverosztály szerint is megkülönböztetjük (könnyű pisztoly, rohampuska, KpGPu). A *Shadowrun*ban mindegyik fegyver használhatja a vele azonos osztályba tartozó másik fegyver lőszerét. Tehát, például minden könnyű pisztoly ugyanolyan lőszert használ. A fegyverosztályok meghatározásához a 111. oldalon látható *Fegyver hatótáv* táblázat a kiindulási pont. A sörétes puskák mind használhatják egymás lőszerét, függetlenül attól, hogy pisztoly vagy karabély változatról van szó. A standard lőszer ára 20¥ 10 darabonként.

NEHÉZFEGYVEREK

	Elrejtetheőség	Lőszer	Mód	Sebzés	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcái index	Legalitás	VCS
KÖNNYŰ GÉPPUSKÁK										
Ingram Valiant	—	50 (t)/heveder	RS/S	7S	9	6/5 nap	1.500	2	1-H	3
NEHÉZFEGYVEREK										
RPK NGPu	—	40 (t)/heveder	S	10S	15	18/18 nap	4.000	2	2-H	(6)
Ultimax KpGPu	—	40 (t)/heveder	S	9S	12	14/14 nap	2.500	2	2-H	(6)
Vigorous Rohamagyú	—	20 (t) heveder	EL	18H	20	16/14 nap	6.000	2	2-H	—
GRÁNÁTVETŐK										
Ares Antioch	6 (-3)	6 (rt)	EL	Gránát	+2 kg	8/4 nap	1.700	3	1-K	—
RAKÉTAVETŐK										
IWS Multivető	—	4 (mt)	EL	—	8	12/14 nap	8.000	2	1-K	—

vagy egy külön kapcsoló megnyomására a fegyver egyetlen lövedéket lő ki rögzített tárából. Ezek a fegyverek *kizárólag* minigránátokkal működnek. A kiegészítő modell csak cső alá szerelhető változatban létezik. Felrakás után többé már nem lehet eltávolítani, és -3-mal módosítja az elrejtetheőséget.

Ares Vigorous Rohamagyú: Ez a masszív fegyver a robbanólövedékhez hasonló gránátot lő ki, ám a robbanólövedékeknel megszokott eredendő pontatlanság nélkül. A fegyver hevederes lőszert használ.

Ingram Valiant KnyGPu: A zsoldosegységek körében népszerű Ingram a legelterjedtebb könnyű géppuska. Rendelkezik egy lökésálló párnával (1-es visszarúgás-csillapítás), valamint egy csipő- vagy vállmagasságban elhelyezett lőszeradagolóval, amely a hevedert továbbítja a fegyver felé. Alapfelszerelés még a csőre szerelt 2-es visszarúgás-csillapító rendszer is.

IWS multivető: Az árnyvilágban leggyakrabban használt rakétavető flexibilis továbbítórendszerrel rendelkezik, és a lángvisszacsapás problémáját is megszünteti. A fegyverbe egyszerre négy rakéta tölthető. Célzómechanizmusa, váltásmása és kivetőcsőve összecsukszható, így használaton kívül a rakétavető elfér egy közönséges táskában. Ennél nagyobb és komolyabb rakétavető és rakéták is léteznek, de az árnyakban ritkán lehet velük találkozni.

RPK NGPu: Orosz gyártmányú, általában háromlábú állványról üzemeltetett fegyver. Hevederes lőszerrel is használható.

A fegyverek nagy része többféle lőszerrel is használható (repesz, robbanó, páncéltörő, kábitó, nyomjelző). A különféle lövedékfajtákra különleges szabályok vonatkoznak (lásd *Harc fejezet*, *Lőszer*, 116. oldal). A *robbanás* adat a detonáció energiaszintjének csökkenését mutatja meg.

APDS lőszer: Ezeket a nagysebességű lövedékeket kimondottan a páncélzat átütésére fejlesztették ki. Járművek és robotok ellen az APDS-t normál lőszerként kell kezelni. Ehhez a lőszertípushoz az utcán szinte lehetetlen hozzájutni.

Rohamagyú lőszer: Kitűnő stabilitású, HDK vegyületből készült lőszer.

Robbanólövedék: Szilárd lövedék, melyet úgy alakítottak ki, hogy becsapódáskor apró repeszekké robbanjon szét. Némelyik katonai egységnél alapfelszerelésnek számít, de magas bal-eseti rátája miatt nem sokan szeretik. A lőszer akkor is felrobbanhat, ha intenzív hőhatás éri (lángok, Tűzlabda varázslat). Az EX lőszer ennek a típusnak a továbbfejlesztett változata.

Repeszlővedék: A repeszlővedék pusztító erejét apró, sűrűn egymás mellé szorított, éles műanyagdarabkáknak köszönheti. Fedetlen célpontok ellen megsemmisítő hatással bírnak, és még a standard ballisztikus védelem is áthatolnak. Az ütési páncélzat remekül ellenáll ennek a lőszerfajtának.

Kábitó lövedék: Tömegoszlatásra használt, kemény, zselészerű anyagból készült nem-halálos lőszer. Az ütési páncélzat hatékonyan véd ellene, a ballisztikus páncélzat azonban semmit nem tud kezdeni nagy tömegével és alacsony becsapódási sebességével.

Nyomjelző lövedék: A lövedék „megjelöli” a tűzvonalat, könnyebbé téve ezáltal a fegyver célon tartását.

Személyelhárító rakéták/irányított rakéták (SZER/SZEIR): Ezeket a fegyvereket általában nagy területet lefedő repesz-robbanófejekkel látják el.

Járműelhárító rakéták/irányított rakéták (JER/JEIR): Képesek a célpont páncélzatának átütésére, de nem robbannak fel, ha elvétik a célpontot.

Nagy rombolóerejű rakéta/irányított rakéta (NRR/NRIR): Általános célú rombolásra használatosak.

TÜZFEGYVEREK ÚJRA TÖLTÉSE

Könnyen előfordulhat, hogy egy tűzharc folyamán a karakter fegyveréből kifogy a lőszer, és újra kell azt töltenie. A tüzfegyverek különféle fajtáinál más-más metódust kell alkalmazni az újratöltésre, melyet a fegyverek lőszer értékénél, zárójelben tüntettünk fel. A (t) bizonyos számú löszert tartalmazó, kivehető tárat jelent. Az (mt) jelentése manuális töltés. A behelyezéshez általában az elsütőszerszemet közelében kell kinyitni az ilyen fegyvereket. Az (rt) a rögzített tárat jelöli – a löszerek tárolására szolgáló üreget a fegyver belsejében képezték ki. A forgótár jelzése (ft). Ezeket a fegyvereket kinyitás után manuálisan, vagy gyorstöltővel lehet betölteni. És végül van a (h) jelölés, amely a hevedernek felel meg. A heveder egy hosszú öv, amely folyamatosan adagolja a löszereket.

Minden újratöltési mód valamilyen tevékenységet vesz igénybe, az *Újratöltés táblázat*nak megfelelően.

TÜZFEGYVER KIEGÉSZÍTŐK

A tüzfegyverekre a közönséges hangtompítóktól kezdve a legmodernebb ultrahangos célzókészülékekig a legkülönbözőbb kiegészítők szerelhetők. A táblázatban jelölt *felszerelés* rovatban tüntettük fel, hová lehet szerelni az adott kiegészítőt: cső alá, csőre vagy felülre. Egy helyre csak egy kiegészítő illeszthető. A gyárilag beépített kiegészítők is helyet foglalnak.

Az elrejtetőségi módosítók a kiegészítő felszerelése utáni állapotra vonatkoznak. Ha a fegyver leírásánál az adott kiegészítő „beépített”-ként szerepel, úgy az nem változtat az elrejtetőségi szinten, de nem is lehet eltávolítani a fegyverről.

Célzószeműveg: Jókora, jobbára bűvármaszkhhoz hasonlító szeműveg, mely üvegszálas optikai kábellel csatlakozik egy fegyvercsatolóval ellátott fegyverhez. A fegyverben lévő chippek a kábelén keresztül információt küldenek a szeműveg számára, melynek eredményeképpen a szeműveg használójának látóterében megjelenik egy kis, piros szálkereszt ott, ahova a fegyver csőve éppen mutat. A még tárban lévő löszerek száma is kijelzésre kerül.

ÚJRA TÖLTÉS

Újratöltés	Tevékenység	Eredmény
Kivehető tár (t)	Egyszerű	Tár eltávolítása vagy behelyezése.
	Összetett	(Gyorsaság) darab lőszer behelyezése a tárba.
Manuális töltés (mt)	Összetett	2 lőszer betöltése.
Rögzített tár (rt)	Összetett	(Gyorsaság) darab lőszer betöltése.
Forgótár (ft)	Összetett	(Gyorsaság) darab lőszer betöltése.
	Összetett	Gyorstöltő használata.
Heveder (h)	Összetett	Heveder betöltése.
	Összetett	(Gyorsaság ÷ 2) darab lőszer hevederbe töltése.

Ezt a célzórendszert sisakba, sőt, dupla nujen leperkálása után még fonsorozott napszemüvegbe is be lehet építeni. A célzószeművegek a sima célzástámogatás mellett fényerősítő vagy infravörös látókészülékkel is kiegészíthetők (+1000¥).

Csőtámasz: A csőtámasz nem más, mint egy kis, kétlábú állvány, melyet a fegyver csővére szerelnek fel. Segítségével lehetővé válik, hogy ülő vagy fekvő testhelyzetben (a földhöz közel) is pontosan tüzelni lehessen a fegyverrel. A csőtámasz nem befolyásolja a fegyver elrejtetőséget, és 2 pontnyi visszarúgáscsillapítást biztosít. Előkészítése egy egyszerű tevékenységet vesz igénybe.

Fegyverkapcsolat: A fegyverkapcsolat két változatban kapható: külső és belső. A rendszer visszacsatoló áramkört tartalmaz, mely összeveti a fegyver csővének irányát a fegyver használójának látószögével. A belső fegyverkapcsolat rendszert magába a fegyverbe építik be. Ha egy már leggyártott fegyverbe kell beszerezni, az megduplázza a fegyver árát. A külső rendszert kívülről szerelik fel (felülre vagy cső alá), és azt az egyik fegyverről a másikkra minden további nélkül át lehet szerelni. Ez az átszerelés körülbelül egy órányi munkával jár. Megfelelő kijelző berendezés nélkül (célzószeműveg vagy fegyvercsatoló), a készülék nem más, mint holt súly. Egy fegyverkapcsolattal ellátott fegyver használatkor az adott tüzfegyver próba célszáma -2-vel módosul.

Girostabilizátor: A gyakran giroállványnak is nevezett rendszer két részből áll: egy nehéz, a felsőtestet körülölelő szíjrendszerből és egy hozzáerősített, mozgatható, giroszkópikusan stabilizált fegyvertartó karból. A girostabilizátor saját szintjének megfelelő mértékig minden, a mozgásból és visszarúgásból származó módosítót megszüntet (standard: 5. szint, deluxe: 6. szint). A standard katonai változathoz védett kábelcsatlakozással ellátott célzószeműveg is tartozik. A felszerelt kapcsolt fegyver minden további nélkül használható a tenyérbe épített érintkezőpárnán keresztül. A teljes rendszer +1 ütési és ballisztikus páncélzat pontot biztosít a viselőjének. A girostabilizátort semmilyen módon nem lehet elrejtetni. A rendszer +4 célszám módosítót ad a viselőjének közelharcban, és csak a harci tartalék felének használatát engedélyezi. A „beöltöztetéshez” 5 perc szükséges, de a „véskioldáshoz”, vagy a rendszertől való gyors megszabaduláshoz elég egyetlen összetett tevékenység. A fegyver felszerelése és leszerelése 2 összetett tevékenységet igényel.

Hangcsökkentő: Hasonlít a hangtompítóhoz, de ezt rövid sorozatot és sorozatot lövő fegyverekhez használják. A hangcsökkentő +2 célszám módosítót biztosít, ha valaki megpróbálja észlelni a fegyver használatát, vagy felfedezni a fegyver használóját. A hangcsökkentőt minden 300 rövid sorozatban vagy sorozatban leadott lövés után le kell cserélni. A hangcsökkentő

-2-es elrejtetőség módosítót jelent, és felszereléséhez/leszereléséhez 2 összetett tevékenységre van szükség.

Hangtompító: A hangtompítót csőre kell felszerelni. Leccökkenti a lövés hangját és a fegyvercső felvillanását. Hangtompítót csak egyes lövésű, vagy félautomata fegyverekhez lehet használni. Revolverre nem szerelhető. A hangtompító +4 célszám módosítót biztosít, ha valaki megpróbálja észlelni a fegyver használatát, vagy felfedezni a fegyver használóját. A hangtompító -2-es elrejtetőség mó-

LŐSZEREK

Rakéták/Írányított rakéták

	Intelligencia	Sebzés	Robbanás	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Rakéták								
Személyelhárító	Nincs	16H	-1/0,5m	2	8/14 nap	1.000Y	2	1-K
Járműelhárító	Nincs	16H	-8/m	3	8/14 nap	2.000Y	2	1-K
Nagy rombolóerejű	Nincs	16H	-1/m	2	8/14 nap	1.500Y	2	1-K
Írányított rakéták								
Személyelhárító	3	16H	-1/0,5m	2,25	12/14 nap	2.500Y	3	1-K
Járműelhárító	4	16H	-8/m	3,25	12/14 nap	5.000Y	3	1-K
Nagy rombolóerejű	3	16H	-1/m	2,25	12/14 nap	3.750Y	3	1-K

Lőszer, 10 lövésenként

	Elrejthetőség*	Sebzés	Súly	Elérhetőség**	Ár	Utcai index	Legalitás
APDS	8	Lásd a szabályokat	0,25	14/14 nap	70Y	4	3-M
Rohamagyú	3	Mint a fegyveré	1,25	5/3 nap	450Y	2	Mint a fegyveré
100-as heveder	Hát persze...	—	12,5	6/3 nap	4.250Y	2	Mint a fegyveré
Robbanólövedék	8	Lásd a szabályokat	0,75	3/36 óra	50Y	0,8	Mint a fegyveré
EX robbanó	8	Lásd a szabályokat	0,75	6/72 óra	100Y	1,5	Mint a fegyveré
Repeszlövedék	8	Lásd a szabályokat	0,5	3/36 óra	100Y	0,8	Mint a fegyveré
Kábító lövedék	8	Lásd a szabályokat	0,25	4/48 óra	30Y	1	Mint a fegyveré
Normál lövedék	8	Mint a fegyveré	0,5	2/24 óra	20Y	0,75	Mint a fegyveré
Nyomjelző	8	Lásd a szabályokat	0,5	3/24 óra	75Y	1	Mint a fegyveré
Elektromos tű	3	Speciális	0,5	6/36 óra	50Y	1,5	Mint a fegyveré

*-I elrejthetőség minden 10 extra lőszer után

**Hevederes lőszer: az elérhetőség lőszernek száma/100-zal nő

dosítót is jelent, valamint felszereléséhez/leszereléséhez 1 összetett tevékenységre van szükség.

Háromlábú állvány: Nehéz, stabil tartóállvány nehézfegyverek számára. A háromlábú állvány nem elrejthető, viszont 6 pontnyi visszarúgás-csillapítást biztosít. Használni csak térdelő vagy fekvő pozícióban lehet, előkészítése egy egyszerű tevékenységet vesz igénybe.

Látókészülékek: Többféle látókészülék kapható: fényerősítő, infravörös és egyszerű optikai vagy elektronikus nagyító (távcső). A látókészülékeket kizárólag felülre lehet felszerelni, és nem használhatók együtt a fegyverkapcsolat rendszerekkel. Egy látókészülék felszerelése/leszerelése 1 összetett tevékenységet jelent. A nagyító látókészülékek módosítják a fegyver távolságtól függő célszámát (lásd 110. oldal). A nagyítórendszerek elrejthetőség szintje -1, a hőlátó és fényerősítő látórendszereké pedig -2. A kombinált rendszerek egyszerre több funkciót is képesek ellátni, melyek között a használó bármikor váltogathat. A készülék árának kiszámolásához össze kell adni a különféle rendszerek árát.

Lézercélzó: Ez a készülék vékony lézersugarat lövell ki magából, mely apró, vörös pöttyként jelenik meg a célponton. A készülék akkor lép működésbe, ha a fegyver használója hozzáér az elsőtűbillentyűhöz. Az ilyen lézer célzófények nem használhatóak együtt semmiféle fegyverkapcsolattal. A berendezés mind felső, mind cső alatti változatban kapható. A lézer célzófény felszerelése/leszerelése 1 összetett tevékenységet jelent, és a felszerelt készülék -1 módosítót ad a fegyver elrejthetőségéhez.

Használata 1-gyel csökkenti az adott tűzfegyver próba célszámát.

Lökésgátló párna: Lökéselnyelő párna, melyet egy puska, rohampuska vagy sörétes puska merev válltámaszára, vagy egy nehéz automata fegyver csípőtámaszára lehet felszerelni. A lökés-gátló párna 1 pontnyi visszarúgás-csillapítást jelent.

Rejtett pisztolytáska: A viselőre szabott rejtett pisztolytáskát a test különféle pontjain lehet elhelyezni: a csípő fölött, a hát közepén, a hónalj alatt, az alkaron vagy a bokán. +2-t ad a pisztoly elrejthetőségéhez.

Tartalék tár: Az extra lőszerre való tára ára üresen 5Y. A tár az adott fegyvernél egy tárba beleférfő maximális számú löszert tartalmazza, és az egyik fegyver tára csak egy ugyanolyan típusú másik fegyverhez használható.

Ultrahangos célzókészülék: Cső alá vagy felülre szerelhető kiegészítő. Kódolt hanghullámokat bocsát ki magából, melyek feltérképezik a fegyver előtti területet. Nagyon jól használható éjszakai harcban, teljes sötétségben, vagy olyan ellenfelek ellen, akik leárnycsökkentik hőképzésüket. Az ultrahangos rendszer minden látásból vagy fényviszonyokból adódó módosítót a felére csökkent (felfelé kerekítve)

Ultrahangos szemüveg: Ez a nagy méretű látókészülék üveg-szálas kábellel csatlakozik az ultrahangos célzóval felszerelt fegyverhez. A szemüveg a célterület topografikus térképét jeleníti meg. A rendszer sisakba vagy napszemüvegbe is beépíthető.

Visszarúgás-csillapító rendszer: A gázvezetetéses visszarúgás-csillapítók a fegyver csövén kiáramló löporgázokat előre meghatározott szögben oldalt vezetik el, így a fegyver visszarúgása és „felfelé húzása” (csövének emelkedése, ami különösen sorozatlövés esetén zavaró) csökken. A visszarúgás-csillapító rendszereket mindig a csőre kell felszerelni, és felszerelés után

többé nem eltávolíthatóak. Természetesen rontják a fegyver elrejtetőségét. Két változatuk létezik. A 2-es szintű rendszer 2 pontnyi visszarúgás-csillapítást biztosít, és -1-es elrejtetőség módosítóval 3-as szintű rendszernél ugyanezek az értékek: 3 pont, és -2 elrejtetőség.

ROBBANÓANYAGOK

Ebben a fejezetben részletesebben is kitérünk a gránátokra, plastik robbanóanyagokra és hasonló elven működő eszközökre. A robbanás érték jelzi a gránát detonációjának energiacsökkenését a középponttól kifelé haladva. A gránátokra vonatkozó szabályokat a *Harc* fejezet *Gránátok* c. részében, a 118. oldalon találod.

Kézigránátok: A gránát apró, kompakt csomag, melyben robbanóanyag, időzítő és detonátor található. A gránát beállítható úgy, hogy becsapódáskor robbanjon, de 2 másodperctől 2 percig terjedő késleltetéssel is robbantható. A nem aerodinamikus modellek beállíthatók „álcázott csapdának”, vagyis úgy, hogy elektromos jelre vagy nyomás hatására robbanjanak. Ezeket a modelleket henger vagy gömb alakban gyártják. Az aerodinamikus modellek általában gyűrű vagy korong formában kerülnek piacra, és sokkal nagyobb távolságra eldobhatók. A robbanó gránátok alapvetően három fajtájúak lehetnek. A támadó gránátok csak kis körben pusztítanak, így a karakter nyugodtan

használhatja őket, miközben előre nyomul. A védelmi gránátok nagyobb repeszhatással rendelkeznek. A kábító gránátok szándékosan nem rendelkeznek nagy repeszhatással, inkább csak a robbanáskor kialakuló lökéshullámot használják a célpontok elkábitására és megsebesítésére.

A támadó és védekező gránátok személyelhárító (SZE) típusban is hozzáférhetők, melyek még a standard (NR, vagyis nagy rombolóerejű) modellnél is nagyobb repeszhatással rendelkeznek. Az SZE gránátok a repeszlőszer szabályait használják (lásd 116. oldal).

Minigránátok: A minigránátok apró, lövedékszerű eszközök, melyeket gránátvetőkből való kilövésre terveztek. Biztonsági megoldásként kilövéskor maga a fegyver kapcsolja be az időzítőt elektronikus úton, és csak öt méter megtétele után élesíti ki magát. Ez azt is jelenti, hogy a minigránátok minimum hatótávolsággal is rendelkeznek, és manuálisan nem lehet őket kiélesíteni és eldobni, kivéve, ha a biztonsági áramkört egy sikeres Elektronika É/J (6) próbával kiiktatják (az alapidő 5 perc). A minigránátok támadó, védekező és kábító változatban kaphatók, és ugyanazt a pusztítást viszik véghez, mint nagyobb testvéreik.

Gázgránátok: Ezek a hengeres gránátok robbanás helyett kábító gázzal árasztják el a területet – általában Neuro-Stun VIII-cal (lásd 250. oldal), de más vegyi anyagok is szóba jöhetnek. A gáz egy 10 méter sugarú körön belül, 2 harci fordulón keresztül

FEGYVER KIEGÉSZÍTŐK

Általános	Felszerelés	Elrejtetőség	Szint	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Csőtámasz	Alulra	—	2	2	6/12 óra	400¥	1	Legális
Rejtett pisztolytáska	—	+2	—	0,1	2/24 óra	100¥	0,75	Legális
Hangtompító	Csőre	-2	—	0,2	4/48 óra	500¥	2	Mint a fegyveré
Hangcsökkentő	Csőre	-2	—	0,5	6/48 óra	750¥	2	Mint a fegyveré
Tartalék tár	—	—	—	0,75	2/24 óra	5¥	0,75	Legális
Háromlábú állvány	Alulra	—	6	8	10/12 óra	600¥	1	Legális
Visszarúgás-csillapítók és giroállványok								
Visszarúgás-csillapító II	Csőre	-1	2	0,5	2/24 óra	450¥	0,8	Legális
Visszarúgás-csillapító III	Csőre	-2	3	0,75	2/24 óra	700¥	1	Legális
Giroállvány, deluxe	Alulra	-6	6	8	4/48 óra	6.000¥	1	Legális
Giroállvány, standard	Alulra	-5	5	6	4/48 óra	2.500¥	1	Legális
Lökésgátló párna	—	—	1	0,25	2/24 óra	200¥	0,75	Legális
Látásjavító rendszerek								
Látókészülékek								
Fényerősítő	Felülre	-2	—	0,25	3/36 óra	1.500¥	0,8	Legális
Nagyító 1	Felülre	-1	1	0,25	3/36 óra	500¥	0,8	Legális
Nagyító 2	Felülre	-1	2	0,25	3/36 óra	800¥	0,9	Legális
Nagyító 3	Felülre	-1	3	0,25	3/36 óra	1.200¥	1	Legális
Hőlátó	Felülre	-2	—	0,25	3/36 óra	1.500¥	0,8	Legális
Lézercélzó	Felülre/alulra	-1	—	0,25	6/36 óra	500¥	0,9	Legális
Ultraszónikus célzó	Felülre/alulra	-2	—	0,25	8/4 nap	1.300¥	0,8	Legális
Ultraszónikus szeműveg	—	—	—	—	3/36 óra	1.100¥	1	Legális
Fegyverkapcsolat								
Célzószeműveg	—	0	—	0,1	3/36 óra	3.000A	1	4E-N
Belső fegyverkapcsolat	—	—	—	0,5	Mint a fegyveré	+100%	Mint a fegyveré	4E-N
Külső fegyverkapcsolat	Felülre/alulra	-2	—	1	4/48 óra	600¥	1	4E-N

ROBBANÓANYAGOK

Gránátok

Gránát típusa	Elrejtetőség	Sebzés	Robbanás	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Támadó (NR vagy SZE)	6	10S	-1/m	0,25	4/4 nap	30Y	2	3-J
Védekező (NR vagy SZJ)	6	10S	-1/0,5 m	0,25	4/4 nap	30Y	2	3-J
Kábító	6	12K (kábulás)	-1/m	0,25	5/4 nap	30Y	2	3-J
Gáz (Neuro-Stun VII)	5	Speciális	—	0,25	8/4 nap	60Y	2	3-J
Füst	6	—	—	0,25	3/24 óra	30Y	2	5-J
Füst (IR)	6	—	—	0,25	4/48 óra	40Y	2	5-J
Villantókészülék	12	—	—	0,2	3/36 óra	250Y	1	Legális
Minigránát	8	Mint gránát	Mint gránát	0,1	+2/mint a gránát	x2	+1	Mint a gránáté

Hagyományos robbanóanyagok, különként

	Elrejtetőség	Szint	Robbanás	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Normális	6	3	-3/m	1	6/48 óra	60Y	1	4E-J
Plasztik, IV-es keverék	6	6	-6/m	1	8/48 óra	80Y	1	4-J
Plasztik, XII-es keverék	6	12	-12/m	1	10/48 óra	200Y	2	3-J
Kiegészítők								
Rádiódetonátor	8	—	—	0,25	4/48 óra	250Y	2	6-J
Időzítő	6	—	—	0,5	4/48 óra	100Y	2	6-J

mindenkire kifejti hatását (szél esetén a játékmester döntése szerint hamarabb is szétoszolhat).

Füstgránátok: A gázgránátokhoz hasonló elven működnek, de 2 harci fordulóig sűrű füsttel árasztanak el egy 20 méter sugarú területet (szél esetén ez az időtartam lerövidülhet). A füst gátolja a látást, és módosítókat ad bizonyos próbák célszámához. Az infravörös füst apró, forró részecskéket tartalmaz, amely a hűlőtasra hat, hasonló módon.

Villantókészülék: Ez a cigarettásdoboz méretű készülék kvarc-halogen mikroizzója segítségével véletlenszerű időközönként éles felvillanásokat produkál, melyek megzavarhatják vagy elvakíthatják az ellenfeleket. A villanás irányába nézők +4 célszám módosítót kapnak minden távolsági harci próbájukra (illetve +2-t, ha rendelkeznek felvillanásvédelemmel). A készülék használat közben megvilágítja a sötét vagy gyenge fényforrással rendelkező területeket, de a fény vibráló jellege miatt a +2 módosító ilyenkor is érvényben marad.

Plasztik robbanóanyagok: Ellenálló, gyurmaszerűen formázható, enyhén ragadós robbanóanyag, amely ideális bizonyos feladatokra, például lyuk robbantására egy falban. A különféle keverékeket általában színezik, ezzel jelölve a felrobbantásukhoz szükséges áramerősséget. A színezés a feketétől (mágneses mező hatására robban) a krétafehérig (440 V-os ipari áram szükséges hozzá) terjed. A normális (nem plasztik) robbanóanyagok 60Y-be kerülnek kilogrammonként. Az időzítőt 2 másodperctől 2 óráig terjedő időtartamra lehet beállítani; a rádiódetonátorok Fluxus szintje 1-es. A robbanóanyag sebzés kódja (Szint)H kilogrammonként. Nagyobb mennyiség esetén a kiszámítás módja: (Szint x kilogramm)H. A robbanás energiája a robbanóanyag szintjével csökken méterenként (lásd *A robbanás hatása*, 118. oldal).

PÁNCÉLOK

Technikailag kétféle páncélzat létezik: bőrpáncélzat (kiberetikus vagy természetes) és ruhapáncélzat.

A bőrpáncélzat úgy véd, hogy megnöveli a karakter Test tulajdonságát. A gyógyulásban nem játszik szerepet. A külső páncélzat működési elve más. Két paramétere van: ütési és ballisztikus. 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, robbanóanyagok, kézifegyverek, kábító lövedékek és fizikai sebzést okozó varázslatok. Mindkét típusú páncélzat saját szintjével csökkenti a támadás energiaszintjét, hacsak a szabályok másként nem rendelkeznek (lásd *Harc* fejezet, *Sérülési ellenpróba*, 113. oldal).

A ballisztikus és ütési páncélzat szintjét általában a következő formátumban ábrázoljuk: (B/Ü) – a ballisztikus értékkel a bal oldalon, az ütésivel pedig a jobbon. A páncélok nyilvános viselése erősen befolyásolhatja a karakter társadalmi kapcsolatait (lásd *A páncélok és a társadalom*, 93. oldal).

Páncélruha: Az elsődleges védelmi öltözk, ha az ember 2060 utcáin akar sétálni. A Kevlar™ továbbfejlesztéséből származó anyagokból készült ruházatok a lehető legszélesebb fazonválasztékban kaphatóak.

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

Páncélmellény: Vékony védőréteg a normális ruházat alatt. Létezik több páncéllemezzel ellátott, nagyobb védelmet nyújtó változata is, amely természetesen az elegancia és az elrejtetőség rovására megy.

Álcázóruha: Ezek az öltözékek a számítógép generálta terepmintázatok (sivatag, hó, erdő, városi, téli erdő stb.) legszélesebb skálájában kaphatók. Mindegyik kifordítható, így egyszerre szolgál nappali és éjszakai rejtőöltözetként. Az álcázóruha +4-et ad a viselő észrevételére dobott Észlelés próbák célszámához, ha a ruha mintázatának megfelelő terepen tartózkodik. Eltérő terep esetén a célszám -2-vel módosul.

Páncélkabát: A különféle szabásban kapható páncélkabát igen népszerű védelmi ruházatnak számít. Megjelenése hasonlít a

RUHÁZAT ÉS PÁNCÉLZAT

	Elrejtetőség	Ballisztikus	Ütési	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai Index	Legalitás
Általános								
Jó minőségű ruha	—	0	0	1	Mindig	500¥	1	Legális
Átlagos ruha	—	0	0	1	Mindig	50¥	0,8	Legális
Kis rendőrpajzs	—	2	2	2	8/14 nap	1.500¥	2	Legális
Nagy rendőrpajzs	—	3	3	2	8/14 nap	1.500¥	2	Legális
Ballisztikus rendőrpajzs	—	1	1	2	8/14 nap	1.500¥	2	Legális
Elegáns ruha	—	0	0	1	Mindig	1.000¥	1	Legális
Páncélok								
Páncélruha	10	3	0	2	2/36 óra	500¥	1	Legális
Páncéldzseki	6	5	3	2	3/36 óra	900A	0,75	Legális
Páncélmellény	12	2	1	1	2/36 óra	200¥	0,8	Legális
Lemezelt mellény	10	4	3	2	3/36 óra	600¥	1	Legális
Páncélkabát	8	4	2	1	2/24 óra	700¥	0,75	Legális
Securetech ruha	12	3	0	1,5	3/36 óra	450¥	0,9	Legális
Securetech dzseki	9	5	3	3	4/36 óra	850¥	0,8	Legális
Securetech mellény	15	2	1	0,75	3/36 óra	075¥	0,9	Legális
Securetech ultra-mellény	14	3	2	2,5	3/36 óra	350¥	0,9	Legális
Securetech páncélkabát	10	4	2	2	3/24 óra	650¥	0,9	Legális
Álcaruha								
Teljes öltözék	—	5	3	2	5/36 óra	1.200¥	1	Legális
Dzseki	—	3	1	1,5	4/36 óra	800¥	1	Legális
Bőr								
Valódi	—	0	2	1	Mindig	750¥	0,75	Legális
Szintetikus	—	0	1	1	Mindig	250¥	0,6	Legális
Biztonsági páncélzat								
Könnyű	—	6	4	9 + Test	12/10 nap	7.500¥	2	4E-L
Közepes	—	6	5	11 + Test	14/10 nap	9.000¥	2,5	3E-L
Nehéz	—	7	5	13 + Test	16/14 nap	12.000¥	3	2E-L
Sisak	—	+1	+2	—	12/14 nap	250¥	2	(-1)E-L

vadnyugaton elterjedt, hosszú, porfogó kabátokéhoz. A fontos szerveket ballisztikus szövetrétegek közé ágyazott, merev páncéllemezek védik. A páncélkabát +50%-kal megnöveli az alatta tartott tárgyak elrejtetőségét.

Rendőrpajzs: Az átlátszó, nagy szilárdságú műanyagból készült pajzsot főként utcai zavargások leküzdésénél alkalmazzák. Jobb-és balkezes változatban, két méretben gyártják. A speciális ballisztikus modelleket házakba való behatolásnál és egyéb SWAT-stílusú akcióknál alkalmazzák. Ha ütésre használják, a pajzs sebzése (ERŐ – 2)E kábulás. A tüntetéseknel használt változat +2-t ad a támadó és a védekező közelharc támadásához egyaránt, mivel megakadályozza a hatékony ütésváltást. Egy +2-es, vagy nagyobb elérésű (beleszámít a fegyver módosítója is) karakter már képes támadást indítani a pajzs mellett.

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. A Securetech páncélkabát 50%-kal növeli az alatta hordott fegyverek elrejtetőségét.

Biztonsági páncélzat: A főként a biztonsági iparban dolgozók által használt integrált, teljes testet védő páncélzat, mely sokkal inkább szolgálja a megfélemlítést, mint a hatékony védelmet és a szabad mozgást. A külső páncéllemezek a vastagon párnázott alsóruházathoz vannak rögzítve. A biztonsági páncélzat ál-

talában hatással van a harci tartalékra is (lásd *Páncél és harci tartalék*, alább). A karakterek a ruha mellé az alábbi kiegészítők-ből választhatnak:

Sisakba szerelt vizuális érzékelők: Elektronikus nagyítás 3 (900¥), optikai nagyítás 3 (1.200¥), hőlátás (700¥), ultrahang (1.000¥), célzószemüveg (3.000¥).

Kommunikáció: Sisak- vagy csuklóadó-vevő (2.500¥), jeladó (100¥ x szint), jelbehatároló (1.000¥ x szint), sisakkijelző 100 Mp memóriával (1.000¥).

Környezetszabályozás: Vegyvédlem (12.000¥) és légzőkészülék (500¥). A ruha vegyvédelmi lezárása egy összetett tevékenységet vesz igénybe, és a viselő onnantól kezdve védve lesz a gázoktól, toxikus szennyeződésektől stb.

PÁNCÉL ÉS HARCI TARTALÉK

A páncél viselése fárasztó és kimerítő dolog, amely harc közben érezhetően lelassítja a karaktert. Ennek jelképezésére minden két pontnyi ballisztikus és ütési páncélzat után, amellyel az túlhaladja a karakter Gyorsaság tulajdonságának szintjét, csökkenteni kell 1-gyel a harci tartalékot. Egy 3-as Gyorsaságú, páncéldzsekit (5/3) viselő karakter például egy kockát veszít harci tartalékából.

Páncélok rétegeltése

A karakterek a nagyobb védelem érdekében több réteg páncélt is viselhetnek, bár az ily módon rétegelt páncélzatnak is megvannak a korlátai. Az effektív összesített szint kiszámolásához add hozzá az erősebb páncél szintjének felét (lefelé kerekítve) a második legerősebb páncél szintjéhez.

Az egynél több páncél viselése a karakter mozgását is hátrányosan befolyásolja. Hogy pontosan mennyivel, annak megállapításához add össze a páncélok ballisztikus szintjét. Amennyivel az eredmény meghaladja a karakter Gyorsaság tulajdonságának értékét, annnyival növekszik minden Gyorsaság-alapú és Gyorsaságtól függő szakértelempróba célszáma. Ezenkívül ugyanennyivel kell csökkenteni a karakter Gyorsaságát a mozgási sebesség kiszámítása szempontjából (lásd 108. oldal).

Általában csak dzsekit vagy kabátot lehet felvenni valamilyen ruha-stílusú páncéltöltözék fölé, különben a karakter úgy nézne ki, mint egy jól kitömött zsák. Sisak vagy pajzs viselésekor a páncélzat szint összeadódik a viselt páncélzatával. Ez nem minősül rétegelésnek, de beleszámít a Gyorsaság büntetés kiszámolásába.

Twitch 6-os Gyorsaságú, feldrótzott tünde szamuráj. Arra számít, hogy amikor lemegy a pincébe, megpróbálnak rajtaütni, ezért jól telepakolja magát páncéllal. Felveszi lemezelt mellényét (4/3), ráhúzza páncélkabátját (4/2), és még egy kis rendőrpajzsot (1/2) is magára aggat. Ez a rétegelt 7 pontnyi ballisztikus páncélzatot biztosít számára $(4 + (4 \div 2) + 1)$, és 6 pontnyi ütést $(3 + (2 \div 2) + 2)$. Azonban ballisztikus páncélzatának szintje $(4 + 4 + 1)$ jócskán meghaladja 6-os Gyorsaságának értékét, ezért a Gyorsasághoz kötődő szakértelemeinek próbájára +3 célszám módosítót fog kapni.

Ráadásul mivel 9 pontnyi ballisztikus és 7 pontnyi ütési páncélzatot visel, 2 kockával csökken a harci tartaléka is.

ÉLETVITEL

Az életvitel kiadásai magukban foglalják a lakbért, a szórakozást, valamint bizonyos személyes tárgyakat (például a hitelkártyák és a mobiltelefonok), melyek nélkülözhetetlenek a huszonegyedik század közepén.

LAKÁS

A lakás fenntartásának alapvető költségeit fedezi az életvitel. Megeshet azonban, hogy a karakter biztonságos házat szeretne fenntartani rejtőzködésre, felszerelés tárolására, találkozó és kihallgatások lebonyolítására stb. Az ilyen lakások havi költsége megegyezik a színvonaluknak megfelelő életvitellel (lásd *A gazdagok és az árnyakban tengődők életvitele*, 239. oldal, *Vadászat az árnyakban fejezet*).

Előfordulhat az is, hogy a karakterek kénytelenek egy koporsószálló menedékében meghúzni magukat. A koporsószállók olcsó, kényelmes, aránylag elviselhető és meglepően biztonságos helynek számítanak, ahol feltűnés nélkül el lehet tölteni egy napot vagy éjszakát. Több tucatnyi, vagy akár több száz egymás fölé épített, koporsószerű alvófülkéből állnak, melyeket egy rámpán lehet megközelíteni. Minden ilyen fülke körülbelül $1 \times 1 \times 2$ méteres – éppen elegendő hely ahhoz, hogy egy ágy beférjen, és a vendég el tudjon mászni az ajtóig. Az alapfelszereléshez tartozó polcon és forgólámpán kívül általában egy fizetős telekonnal, és néha még műérzet-dekkel is el-

látják. A hotelekben szintenként egy zuhanyzó és egy mellékhelyiség található.

2060-ban a legtöbb koporsószálló már teljesen automatizált. Egyszerűen besétálsz, keresel egy szimpatikus fülkét, és bedugod a hitelkártyád a megfelelő nyílásba. Ha hitelesített kártyát használsz, szükség lesz az ujjlenyomatodra is – ez lesz a „kulcsod” a fülkéhez. A fülkék ajtajai becsukáskor azonnal záródnak; ha egy percnél tovább nyitva maradnak, beindul a riasztó. A bérleti idő lejártakor az ajtó bezáródik – akár odabent vagy, akár nem (nem árt, ha van nálad elég pénz a távozáshoz). A koporsók akadály szintje 12-es, ajtajuk pedig 5. szintű mágneszárral van felszerelve.

Egy koporsószállóban egyszerre általában $2D6 \times 10$ vendég tartózkodik. A fülkék átlagos ára 24 órára 30¥.

SZÓRAKOZTATÁS

Zene: Az előre felvett zenét két formában forgalmazzák: kompakt lemezek (CD) és optikai chipeken (OC). Mindkét rendszer messze finomabb felbontással dolgozik, mint amit egy átlagos ember még képes érzékelni. A lejátszóegység csak kicsivel nagyobb, mint a hordozólemez, így kényelmesen elfér a kézben vagy az övre csatolva. Extra hangszórókkal „teljes hangdimenziós hatást” is el lehet érni. A privát zenehallgatáshoz fejhallgatók vagy hallócsont-beépítések használatosak. A videóval is kiegészített zene élvezéséhez összecsatolható síkképernyők szükségesek.

Video/Trideo: A videokészülékek már régóta digitális információ-tárolással és folyadékkristályos képernyővel rendelkeznek. A legtöbb készülék a köznyelvben csak tridnek, vagy trideo-nak nevezett pszeudo-holografikus formátumban működik. A trid-képernyők az apró, 30 mm-es karóra kijelzőktől a falméretű reklám-képernyőkig terjednek. A felvett anyagot visszajátszani képes képernyőkhöz a szokásos képsebességet és minőséget szabályozó kezelőszervek, valamint egyszerűbb különleges hatások és színbeállítási lehetőségek tartoznak.

Műérzet: A szórakoztatóipar legújabb találmánya a szimulált mesterséges érzet, röviden műérzet. A korai ASIST (Artificial Sensory Induction Systems = Mesterséges Érzéktimuláló Rendszerek) technológia továbbfejlesztéseként létrejött műérzet rendszerek könnyű, fejre helyezhető, az agyat hamis, szimulált ingerületekkel megtévesztő készülékek. A használó átéli az előre beprogramozott érzeteket, annak ellenére, hogy a szimuláció nem tökéletes, és a készülék használata közben a külvilágból is érkező (valódi) ingerek. A megfelelő neurális központokat gátló rendszer megakadályozza, hogy az átélt élmény közben használója magában vagy másokban kárt tegyen. Egyszerűbben fogalmazva a műérzet lehetővé teszi az emberek számára, hogy átéljék valaki más élményeit.

A műérzet felvételeket Alap vagy Teljes besoroláslézővel látják el. Az Alap felvételek csupán érzékszervi mintákat tartalmaznak, azaz a fizikai ingereket és beérkező jeleket. A használók ugyan fogják az előadó benyomásait, de az érzelmek a sajátjaik maradnak. A Teljes felvételek viszont mind az érzékszervi, mind az érzelmi lenyomatokat közvetítik. Miközben a felvétel fut, a használó egygyé válik a szereplővel.

A legtöbb rendszeres használó „lehorgonyzott” egy adott műérzet sztárnál. A felvétel készítése során a sztár valós világbeli érzeteit rögzítik, így a felhasználó többször is átélheti ugyanazokat az élményeket, amit a sztár a „film” készítése közben. Számos műérzet sztárnak valóságos rajongószektája van, melynek tagjai bálványozzák őt, és utánozzák minden mozgását.



SZÓRAKOZTATÁS

	Elrejtetheőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index
Zene					
CD/chip	12	—	Mindig	20	0,75
Lejátszó	3	2	Mindig	200	0,75
Kvadrofon hangszórók	—	—	Mindig	100	0,75
Video					
CD/chip	12	—	Mindig	20	0,75
Lejátszó	2	2	Mindig	400	0,75
Képernyő	—	3	Mindig	150	0,75
Műérzet dekkek					
Sony Beauttiful Dreamer (MonoNP ACT)		3	3	Mindig	200 I
Novatech Sandman (PoliNP ACT)	2	5,5	Mindig	2.500	I
Truman Paradiso ((PoliNP ACT vagy Dir-X)		—	6	Mindig	75.000 I
Műérzet felvételek					
(Az árak Alap monoNP felvételekre vonatkoznak.					
A Teljes felvételek ára az Alap háromszorosa,					
poliNP esetén pedig szorozd meg a monoNP árát az NP-k számával)					
ACT felvételek	10	—	Mindig	2¥/perc	0,75
Dir-X felvételek	10	—	Mindig	90¥/perc	0,75

A műérzet tárolható chipen és CD-n, valamint bizonyos fizetős műérzet Mátrix csatornákon is szokták őket sugározni. A műérzet felvételeknek két aspektusa van, melyet érdemes jól megjegyezni: a formátum és az NP mód. A felvételeket általában Dir-X (Direct Experience) formátumban tárolják, azaz a lehető legegyszerűbb módon. A Dir-X azonban rengeteg tárolóhelyet lefoglal, ezért a tömegtermelésre készült felvételeket ASIST Control Transport (ACT) formátumba konvertálják, és egyben összetömörítik – ez viszont a minőség rovására megy, a felvétel kevésbé lesz intenzív. Létezik egy harmadik, illegális formátum is, a JMÉ (lásd 296. oldal).

A műérzet felvételek nézőpontja (NP) lehet monoNP vagy poliNP. A monoNP azt jelenti, hogy az érzeteket egyetlen előadón keresztül tapasztalod meg. A poliNP lehetővé teszi a használó számára, hogy a lejátszás alatt egyik NP-ből a másikba válts. A sima poliNP felvételeket egyszerre akár több használó is élvezheti, ugyanannak a történetnek más-más NP-jéből. A poliNP-t ma már szinte az összes lejátszó egység támogatja.

A műérzet felvételeket egy speciális berendezésen, a műérzet deken lehet lejátszani, amely üvegszálak kábelrel csatlakozik az adatjackhez vagy a feji készülékhez.

Élő előadás: Az élő előadások a XXI. század közepén is népszerűek maradtak. A színészek és énekesek gyakran beépített hangerősítőkkel dolgoznak. Ezek vagy az előadó saját hangerejét növelik meg, vagy pedig olyan bonyolult kis eszközök, melyek az előadó hangját rádióhullámok formájában kisugározzák az előadóteremben elhelyezett hangszórók felé. Ezekhez a kibervekhez gyakran hangmódosítók és hangeffektus-generátorok is tartoznak. A hangszerek formája és stílusa mit sem változott az évek során, de a modern időkben igen gyakran az elektronikus hangszereket részesítik előnyben.

A popzenészek között csak elvétve akad olyan, aki nem kizárólag szintetizált hangokkal dolgozik. A technikusabb beütésű zenészek zenejacket építtetnek a halántékukba, mely lehetővé teszi számukra, hogy kibernetikus úton vezéreljék hangszerü-

ket, olyan finom és bonyolult hangzást állítva ezzel elő, amit másképpen nem nagyon lehetne elérni. Vannak olyan művészek is, akik mágiával támogatják előadásukat.

Hálózatok és kalózkodók: A nyilvános és társasági kábelhálózatok teszik ki 2060 trideoforgalmazásának túlnyomó részét. Az adások többsége digitalizált formában, optikai szálak kábelén jut el a felhasználókhoz, de léteznek még szabadon sugárzó adóállomások is. A műholdas és Mátrixon keresztüli adatátvitel mindennaposá vált.

A műsorszórási technológia hozzáférhetősége miatt számos „kalóz” trid-állomás jött létre, melyek korlátozás nélkül terjesztik véleményüket az éter hullámain keresztül. Ezek az adók igen széles területet fednek le, a harci sportoktól kezdve poliklubos propagandákon át az árnyvilág legújabb híreig. A kalózállomások folyamatosan változtatják a helyüket, és a céges rajtaütések ellen erős biztonsági rendszert tartanak fent.

A sugárzott trid- és rádióadások kivételével minden más szolgáltatáshoz – a legalapvetőbb telefonos szolgáltatásoktól kezdve a műholdvevő szerződésekig – RASZ-ra van szükség. Nem ritka eset, hogy az árnydekások szép kis summát zsebelnek be RASZ-talanok részére továbbított trid és Mátrix adásokért.

SZEMÉLYI ELEKTRONIKA

A személyi elektronikai ipar az egyik legjobban növekvő ipárnak számít 2060-ban (ha leszámítjuk a gigantikus számítógép- és kiberipart). A termékek mindenhol jelen vannak, népszerűsítésüket igen tolatkodó reklámkampányok segítik elő. A polgárokat folyton a XXI. századi technológiára jellemző jelmondatokkal és az unalomig ismételt szavakkal bombázzák.

Hitelkártya: A hitelkártya nem más, mint egyszerre útleve, kulcs-csomó, hagyományos hitelkártya és személyazonosító kártya. A kártyába épített chip tartalmazza a tulajdonos Rendszer Azonosító Számát (RASZ), bankszámlájának aktuális egyenlegét, üzleti feljegyzéseit, életrajzát valamint a jelszavakat a tulajdonos által használt zárhoz (lásd *Hitelkártyák és azonosítók*, 238. oldal).

Kártyaleolvasó: A hitelkártyákat és azonosítókat ellenőrző rendszerek hatékonysága attól függ, mennyire képesek együttműködni a világhálózat adatbankjaival. A magasabb szintű be- és kimenetek sokkal alaposabban néznek utána az adatoknak, és többször is ellenőrzik őket – természetesen a folyamat így valamivel tovább is tart. A leolvasó szintje a tranzakció mértékét is korlátozza. A 3. vagy alacsonyabb szintű leolvasók hordozható modellek, melyekhez egy mobil modem is tartozik.

Telekom: A telekom (vagy más néven tridfon) a modern otthon szórakoztató és kommunikációs központja. Munkaállomást biztosít az otthoni irodák vagy az otthon dolgozó cégalkalmazottak számára. A tipikus telekom funkciói: kép-hang telefon (a legmegszokottabb a kihangosítható telefon, de kaphatók kézibeszélős, vagy fejhallgatós változatok is, kábellel vagy anélkül), számítógép kijelzővel és billentyűzettel (a fejlettebb modelleket adatjackkel és interfész hardverrel is ellátták), televízió (a jobb modelleken műérzet csatlakozók is találhatóak). A telekomon keresztül elérhető szolgáltatások mennyisége és minősége az előfizetői szerződéstől függ. Az előfizetői szolgáltatásba beletartoznak a szokásos szórakoztató, üzleti, hír, párkereső, sport és irodalmi csatornák; újság és hírszolgálatok (a lekért adatokat természetesen ki is lehet nyomtatni a számítógéphez csatolt nyomtatón); nyilvános adatbázisok használata; telefonszolgáltatások helyi és távolsági hálózatokon egyaránt; valamint titkári szolgáltatások. A telefonos szolgáltatások közé tartozik a hívó fél azonosítása, egy bizonyos azonosító blokkolása, hívásátírányítás, visszahívás, postafiókok és fax. A telekomok ezenkívül egyben csatlakozási

pontok is a Mátrixhoz, melyen keresztül a használó hozzáférhet a leveleihez és más Mátrix-szolgáltatásokhoz.

Mobiltelefon: A hordozható telefonok termékcsalája a hétköznapi, csuklóra erősíthető, felhajtható képernyővel vagy anélkül szállítható modellektől a „walkie-talkie” stílusú telefonokon át egészen a fülbe helyezhető, ultrakönnnyű, miniatűr mikrofonszerű használó modellekig terjed. A használónak egy továbbítóállomás hatókörében kell tartózkodnia, ha rá akar kapcsolódni a hálózatra, de 2060-ban már csak nagyon kevés olyan hely található a világon, amely nem rendelkezik mobil lefedettséggel. A szolgáltatás általában egy bizonyos agglomerációra terjed ki, bár a használó a „roaming” lehetőséget igénybe véve más zónákkal is kapcsolatba léphet. Mivel a mobiltelefonok egyszerre adó- és vevőegységek, ezért ki vannak téve az elektromágneses légköri zavaroknak, valamint az aktív zavarásnak. Ebből a szempontból minden mobiltelefon 2-es szintűnek számít. A mobil frekvenciákon keresztül a dekázás nem lehetséges.

A mobilhálózatok fejlett digitális technológiája lehetővé teszi a mobilszolgáltatók számára (vagy bárki másnak, aki hozzáfér a számítógépeikhez), hogy saját zónájukon belül háromszögeléssel 5 méteres pontossággal bemérjenek egy telefont. Még az sem szükséges hozzá, hogy a készülék aktív legyen; elég, ha csak be van kapcsolva. A paranoiásabb egyének ezért csak használatkor kapcsolják be a telefonjukat, vagy hamis azonosítót használnak a szolgáltatás igénybevételekor. A mobiltelefonról lebonyolított hívások egy bizonyos távolságot a Mátrixban tesznek meg, ezért a dekások képesek lehallgatni őket.

ELEKTRONIKA

	Elérhetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index
Telekom	—	15	Mindig	Memória ár x 1,5	1
Kommunikáció					
Csuklótelefon	4	—	Mindig	100Y	0,75
Felhajtható képernyővel	—	—	Mindig	150Y	1
Kézi telefon	3	1	Mindig	50Y	0,75
Fültelefon	8	—	Mindig	100Y	1,5
Személyhívó	10	—	Mindig	10Y	1
Zseblroda	3	0,5	Mindig	2.000Y	1
Személyi számítógépek					
Asztali számítógép	—	10	Mindig	Memória ár	0,75
Zsebszámítógép	3	1	Mindig	Memória ár x 5	1
Csuklószámítógép	4	—	Mindig	Memória ár x 20	1,5
Nyomtató	—	10	Mindig	100Y	1
Számítógép memória (nem kiber)	—	—	Mindig	20Y x Mp	0,75
Adatkijelző rendszerek (maximális memóriakapacitás)					
Alapkészülék	3	2	Mindig	Memória ár	1
Fejre erősíthető	4	1	Mindig	Memória ár x 2	0,5
Sisakkijelző	—	1	6/7 nap	Memória ár x 10	3
Hitelkártya leolvasók					
Szint	Tranzakció limit	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index
1	5.000Y	1	Mindig	12.000Y	1
2-3	20.000Y	1	Mindig	45.000Y (hordozható: 60.000Y)	1
4-5	200.000Y	1	Mindig	100.000Y	1
6-7	500.000Y	1	Korlátozott	Korlátozott	—
8-9	1.000.000Y	1	Korlátozott	Korlátozott	—

Személyhívó: A modern személyhívók hitelkártya méretű készülékek felnyitható alfanumerikus kijelzővel, esetleg hangszóróval ellátva, az üzenetek fellvasztásához. 5 Mp memóriával rendelkeznek, szöveges üzenetek, e-mailek és hangüzenetek fogadására alkalmasak. A mobiltelefonokkal ellentétben a karaktert a személyhívója alapján nem lehet lenyomozni, hiszen a szerkezet nem sugároz semmiféle jelet. Azonban ha valaki tudja a személyhívó frekvenciáját, megfigyelheti a beérkező üzeneteket.

Zsebiroda: A zsebiroda a sokat utazó üzletemberek nélkülözhetetlen segédeszköze. A rendkívül kis méretű zsebben is elférő készülék hordozható telefonként, miniszámítógépként (100 Mp) és adatrendező rendszerként funkcionál. A hozzátartozó standard szoftverek közé híváskijelzés, üzenetrögzítő, banki tranzakciók automatikus nyugtázása tartozik, ezenkívül szövegszerkesztőt is tartalmaz a leggyakoribb betűtípusokkal és gyorsító funkcióval. A zsebirodákat nem szerelik fel Matrix jackcsatlakozóval. A tartódoboz ütés- és vízálló.

Személyi számítógépek: 2060-ban egy átlagos személyi számítógép akkora, mint egy billentyűzet. Kigördíthető, lapos képernyővel rendelkezik. A perifériákkal való adatforgalmat digitális rádiójelekkel bonyolítja le. A programokat és adatokat tartalmazó tárolóeszközök szabvány hitelkártya méretűek, és beilleszthetők a billentyűzet végén található nyílásba. A belső programtároló kapacitás 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 veszik el, ha kikapcsolják a gépet. Az egyszerű nyomtatást eldobható nyomtatók végzik, melyeket a papírkötegre lehet ráerősíteni; a nyomtatóval felszerelt papírköteggel alig valamivel nagyobb, mint a nyomtató nélküli. A színes nyomtatók körülbelül 2 cm-rel növelik meg a papírköteggel vastagságát. Léteznek ennél kisebb számítógépek is, melyeket általában speciális feladatokra terveznek. Ezek a modellek felismerik a szóban kiadott parancsokat, de persze csak korlátozott számút. Az output hangosan kimondott adatok formájában jelentkezik. Elképzelhető, hogy optikai szálas kábelben keresztül 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.

Adatkijelző rendszerek: A szokványos adatkijelző rendszerek kihajtható képernyővel, valamint on-line inputot és a standard adathordozó chipeket fogadni képes csatlakozókkal rendelkeznek. Ezek segítségével a berendezés számítógép-kijelzőként, televízióként, video lejátszóként, vagy egyszerű adatolvasóként használható. A kézzel dolgozók számára fejre erősíthető adatkijelző rendszereket is árulnak, melyek olyan „kijelzőkre” vetítik ki az adatokat, mint például egy átlátszó sisakellenző, szemüveg vagy akár monokli. A fejre erősíthető berendezés általában egy adatchipet képes fogadni (1.000 Mp). A kormányok és a cégek katonai szervezeteinél sisakijelzőket használnak, így a katonák anélkül juthatnak hozzá térképekhez és egyéb taktikai adatokhoz, hogy megkéne szakítaniuk szokásos feladataik végrehajtását.

MUNKAFELSZERELÉSEK

Az Építés/Javítás szakértelmek használatához a karakternek megfelelő eszközökre van szüksége. A Shadowrunban ezek az eszközök csomag, műhely, és létesítmény formájában jelennek meg. A csomag hordozható, és a javítások elvégzéséhez szükséges alapszerszámokat tartalmazza. A műhely egy nagyobb furgon vagy kisebb teherautó segítségével szállítható. A létesítmény a benne lévő nagyméretű gépek és egyéb eszközök miatt helyhez kötött.

Az árak változóak, mindig az adott szerszámoktól függenek. Az általános javítás alapszerszámokat használ, melyek alapján kaphatók. Az elektronikus eszközök, számítógépek és kibervek javításához mikrotronikai eszközökre van szükség, melyek ára az alapár háromszorosa. A járműjavító eszközök ára az alapár kétszerese.

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.

LÁTÁSJAVÍTÓ ESZKÖZÖK

Ide tartoznak a látcsövek, zseblámpák és szemüvegek.

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.

MUNKAFELSZERELÉSEK

	Elrejtetőség	Súly	Elérhetőség	Ár*	Utcai index
Készlet	3	5	5/48 óra	500¥	2
Műhely	—	—	8/72 óra	5.000¥	3
Létesítmény	—	—	14/7 nap	100.000¥	4

* Általános javítás: (alapár). Járműjavítás: (2 x alapár). Elektronikus eszközök/számítógépek/kibervek javítása: (3 x alapár).

KOMMUNIKÁCIÓ

A kommunikációs eszközök három kategóriába sorolhatók: adók, vevők, és adó-vevők. Az adók bizonyos rádiófrekvencián jelet sugároznak, de ők maguk nem képesek fogni a hasonló jeleket. A vevők figyelik az adott frekvenciát, de jeladásra nem alkalmasak. Az adó-vevők mindkét fajta módon felhasználhatók.

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 kommunikációs eszköz szintje meghatározza a berendezés hatótávolságát és Fluxus szintjét is (lásd Fluxus szint táblázat, valamint Fluxus és hatótávolság táblázat, 136. és 137.

oldal). A kommunikációs eszközöket el lehet látni ECCM-mel és kódolással is (lásd alább).

Új frekvencia beprogramozása egy összetett tevékenységet igényel, kivéve, ha kibernetikus úton hajtják végre, feji kiberver vagy adatjackes kapcsolat esetén – ilyenkor elég egy egyszerű tevékenység.

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

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. Egyszerre szint x 2 frekvencia állítható be.

Szubvokális mikrofon: A torokra tapasztott mikrofon lehetővé teszi a használó számára, hogy hang nélkül bonyolítsa le kommunikációját. A beszélő kihallgatására dobott Eszlelés próbák célszámához +4 adódik.

Adóvevő: A jól ismert, kézi rádióadó-vevő. A 2060-as modellek többsége már fejre vagy csuklóra szerelhető, illetve fülbe dugható formában kerül forgalomba. A frekvenciák programozhatóak, a memóriában egyszerre szint x 2 frekvencia fér el.

Jelerősítő: Ez a hasznos kis szerkezet az átvitel idejére felerősíti az elektromágneses mezőt, ezáltal megnövelve az adó hatótávolságát. A jelerősítők ezáltal saját szintjükkel növelik a kommunikációs berendezés Fluxus szintjét.

Jeltovábbító: A jeltovábbítók általában az alacsony határfokú adóktól érkező jeleket sugározzák szét egy másik frekvencián, jóval nagyobb területen. A rádióhálózatok például jeltovábbítóval sugározzák adásukat egy bizonyos frekvencián, de egy teljesen másikat használnak a bejövő jelek fogadására. A rendfenntartó erők – akárcsak jó néhány civil és céges ügynökség – is jeltovábbítót használnak a járművekben, melyek átjátszóként szolgálnak a központ és az agglomerációban szolgálatot teljesítő járőrök kézi adóvevői között. A legtöbb városban vannak cégek, melyek „továbbítási időt” adnak bérbe – azaz a megfelelő összeg kíséretében átnyújtod nekik a frekvenciát, ők pedig szétsugározzák az adásodat az általuk lefedett területen.

Jeltovábbító használatakor a hatótávolság kiszámításához add össze az adóberendezés és a jeltovábbító Fluxus szintjét. ECCM hatása alatt (lásd ECCM, alább) az adó és a jeltovábbító Fluxus szintjével külön kell számolni.

A jeltovábbító ára szint x 1.000 nujen. A bérelt jeltovábbítási idő általában szint x 100Y naponta, de hosszabb időtartam esetén árengedményt adhatnak. A bérlő RASZ-a kisebb háttérrel ellenőrzésen megy keresztül.

Műérzet felvevő: A készülék számos indukciós elektródát tartalmaz, melyeket csatlakoztatva a használó képes az Alap műérzet jelek rögzítésére (lásd Műérzet, 285. oldal). A kiberveres változattól eltérően a készüléket nem kell beültetni a szervezetbe, viszont Teljes műérzet jelet nem lehet vele felvenni. A kimenő jel mehet bármilyen digitális vagy optikai adathordozóra (másodpercenként 1 Mp-t foglal)

Műérzet átjátszó: Ezek a kis hatótávolságú készülékek a műérzet felvevő kimenő jeleit egy vevőegységhez továbbítják. Ez a vevőegység csatlakozhat egy műérzet dekkhez, kiberdekkhez vagy távirányítású rigódekkhez, lehetővé téve a használó számára, hogy valós időben kövesse az eseményeket, vagy hogy műérzet rögzítő esetén rögtön felvételt készítsen róla. Az átjátszó Fluxus értéke a készülék szintjének negyedével egyenlő, lefelé kerekítve. Az ár magában foglalja az adót, a vevőt és a rögzítőt is.

Video átjátszó egység: A műérzet átjátszóhoz hasonlóan a video átjátszó szett is egy adó-, egy vevő- és egy felvevőegységből áll. Főként megfigyelő mikrokamerák, kézikamerák és adatjacken keresztül elérhető optikai kamerák jeleit továbbítják vele. A rendszer videót és trideót egyaránt képes kezelni.

Szkennerek: A berendezés beprogramozható bizonyos frekvenciák figyelésére, vagy átvizsgálhat bizonyos frekvenciákat, aktív jelek után kutatva. Egy ismert frekvencia jeleinek elfogásához a használnak nem kell próbát dobni. Ha viszont egy jelet akar elcsípni (azért, hogy rátaláljon egy bizonyos frekvenciára), a karakternek a szkennerek próbát kell dobni a készülék szintjével az adóberendezés szintje + 3, mint célszám ellen. A próba során kiegészítő szakértelmként felhasználható az Elektronikus hadviselés (lásd Kiegészítő szakértelmek, 97. oldal). Minden siker egy frekvencia megtalálását jelenti, melyeket aztán a karakter átvizsgálhat. A sikerek a keresés 30 perces alapidejének csökkentésére is felhasználhatók. Ha az adás kódolt (lásd Kódolt sugárzás), az értelmezéséhez először dekódolni kell. A szkennerek az elfogott videojelek megjelenítéséhez kihajtható képernyővel kerülnek forgalomba.

ECCM

Minden rádióhullámokon sugárzó kommunikációs rendszer ki van téve az interferenciának és zavarásnak, vagy más néven elektronikus ellenintézkedéseknek (ECM). Ezt elektronikus ellenellenintézkedésekkel (ECCM) lehet kiküszöbölni, például zajszűréssel vagy jelerősítéssel. Hacsak a szabályok másként nem rendelkeznek, minden kommunikációs eszköz ECCM szintje 1-es. Ha a vásárló 0-s szintű berendezést szeretne magának (ami azt jelenti, hogy nem rendelkezik ECM/ECCM-mel, azaz automatikusan elveszíti a próbát a zavarórendszerrel szemben), szorozd meg az árat 0,75-tel. A karakterek magasabb ECCM szinttel is megvásárolhatják a készüléket – minden újabb szint +1.000Y-be kerül, 1-et ad a felszerelés elérhetőségéhez, és 0,5-tel növeli az utcai indexét.

Az ECCM a szintje felével növeli a berendezés Fluxus szintjét (bővebben lásd Elektronikus ellenintézkedések, 138. oldal).

Kódolt sugárzás

A rádióhullámokon sugárzó kommunikációs eszközöket el lehet látni kódoló programozással, amely lehetővé teszi a kifinomult kódolt jelek és frekvenciaváltó algoritmusok közvetítését és fogadását. Minden ilyen rendszeren keresztül leadott jel csak a megfelelő dekódolóval felszerelt vevőberendezéssel fogható. Másként fogalmazva a csapattagjaidnak is ugyanolyan kódolást kell használniuk, mint neked, hogy értelmezni tudjátok egymás adását. A kódolás erősségét a kódolás szint határozza meg. A kódolás 0,5-tel csökkenti a kommunikációs eszköz Fluxus szintjét.

A vevőberendezéseket is el lehet látni kódtörő programokkal, a kódolt üzenetek elfogására és értelmezésére. A kódfejtő szoftver kapacitását a dekódolás szintje határozza meg.

Egy kódolt jel megfejtéséhez dobj dekódolás próbát a kódolás szintje +4, mint célszám ellen. Kiegészítő szakértelmként felhasználható az Elektronikus hadviselés. A karakternek több sikert kell elérnie, mint az adóberendezés kódolás szintjének fele (felfelé kerekítve); ha ez nem sikerül, a dekódolás kudarcot vallott. A jel megfejtésének alapideje (kódolás szint x 5) perc, osztva az extra sikerek számával.

A fenti szabályok csak a rádióhullámokkal terjedő adások kódolására, illetve dekódolására vonatkoznak; magára az adatkódolásra nem. A sugárzott adások tárolása, és későbbi dekódolása nem lehetséges.

FELDERÍTŐ ÉS BIZTONSÁGI BERENDEZÉSEK

LÁTÁSJAVÍTÓ ESZKÖZÖK

	Elrejtetőség	Nagyítás	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index
Látcső	5	50x	1	Mindig	100¥	0,8
Fényerősítő	—	—	—	4/48 óra	+200¥	1,25
Hőlátó	—	—	—	4/48 óra	+250¥	1,25
Zseblámpa						
Kicsi	12	—	—	Mindig	10¥	1
Nagy	7	—	2	Mindig	25¥	1
Szemüveg	6	20x	—	4/48 óra	1.500¥	1,5
Fényerősítő	—	—	—	6/48 óra	500¥	2
Hőlátó	—	—	—	6/48 óra	700¥	2

KOMMUNIKÁCIÓ

	Elrejtetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Mikroadó-vevő	10	—	Szint/48 óra	Szint x 1.000¥	2	8E-U
Szubvokális mikrofon	12	—	3/48 óra	500¥	1,25	9E-U
Adóvevő	8	1	Szint/48 óra	Szint x 500¥	2	8E-U
Jelerősítő	3	Szint	Szint/(szint x 12) óra	Szint x 250¥	1,5	10E-U
Jeltovábbító	—	Szint x 2	Szint x 2/48 óra	Szint x 1.000¥	3	6E-U
Műérzet felvevő	10	0,5	8/2 hét	50.000¥	2	Legális
Műérzet átjátszó	8	0,5	8/2 hét	25.000¥ + (5.000 x szint)	2	8E-U
Video átjátszó	9	0,5	4/1 hét	2.000¥ x szint	2	8E-U
Szkenner	8	1	Szint/24 óra	Szint x 100¥	2	Legális
ECCM	—	—	Szintenként +1	Szintenként 1.000¥	Szintenként +0,5	Legális

Sugárzás kódolása/dekódolása

	Ár	Utcai index	Legalitás
Kódolás			
1-4. szint	Szint x 1.000¥	1	8E-V
5-7. szint	Szint x 2.000¥	1	8E-V
8-9. szint	Szint x 4.000¥	1	8E-W
10. szint	Szint x 5.000¥	1	8E-W
Dekódolás			
1-4. szint	Szint x 2.000¥	1	8E-V
5-7. szint	Szint x 4.000¥	1	8E-W
8. szint	40.000¥	1	8E-W

KÉMBERENDEZÉSEK

A kém- illetve felderítő berendezések hatótávolságát és Fluxus értékét a szintjük határozza meg. A részleteket lásd a *Fluxus szint* táblázatban és a *Fluxus és hatótávolság* táblázatban (*Járművek és robotok*, 136. és 137. oldal).

Kódtörő: Hasonló elven működik, mint a dekások dekódoló segédprogramja. A kódolt adatokat a szokványos úton (chip, CD), esetleg optikai kábelén (melyet egy másik készülékhez, például egy adatcsatorna lehallgatóhoz csatlakoztatnak) keresztül lehet bejuttatni (lásd *Adatkódoló rendszer*, 291. oldal).

Adatcsatorna lehallgató: A készüléket egy adatcsatornára kell csatlakoztatni, és a berendezés a csatornán átfolyó minden adat egy másolatát kisugározza egy távoli fogadóállomás felé – vagy a Mátrixon keresztül, vagy rádiójelek formájában (a Fluxus szint egyenlő a lehallgató szintjének negyedével, lefelé kerekítve). Mivel az üvegcső vonalak nem lehallgathatóak, a berendezést csak bizonyos helyeken lehet csatlakoztatni (magának az adónak a belsejében, az adó és az optikai kábel közötti szakaszon, a kábel elosztódobozán stb.). A felfedezés elkerülése végett a

legtöbb ilyen készüléket úgy állítják be, hogy a lehallgatott adatokat véletlen időközönként megszakad, majd újakezdődő, gyors adások formájában továbbítsa. Ezek az eszközök alkalmasak arra is, hogy egy dekás Mátrix-vadászatának műérzet jeleit rögzítsék.

A dekások a lehallgatót felhasználhatják illegális csatlakozási pontok létesítésére (lásd *Csatlakozási pontok*, 200. oldal) is. A lehallgató szintje nem lehet kisebb a használt dekk PIMP szintjénél. Ára szint x 1.000¥ (szint x 1.500 az adóval is felszerelt modelleknek).

Lézermikrofon: A készülék vékony lézersugarat lövell a célfelületre, mely arról visszaverődve a felület rezgéseit visszaközzvetíti a készülékhez, amely aztán ezeket a rezgéseket hangokká alakítja át. A berendezés segítségével jól ki lehet venni, milyen hangok hallhatók az adott célfelület túlsó oldalán.

Mikrokamera: Ez a megfigyelőeszköz könnyedén csatlakoztatható egy video átjátszó egységhez (lásd 289. oldal). A kamera feltűnés nélkül rögzíti a képet, majd továbbítja egy távoli vevőegységhez. Az átjátszóval felszerelt mikrokamerák távirányítással be- illetve kikapcsolhatók. Maga a berendezés mindössze 3 x 5 x 2 cm, és egy három órás kazetta is jár hozzá. A kamera beállítható, hogy csak akkor induljon be, amikor mozgást érzékel, a visszajátszáskor pedig látszódnia fog a felvétel készítésének ideje, melyet a kamera saját belső órája jegyez fel.

Mikrofelvevő: Ez a kis méretű (3 x 3 x 1,5 cm) doboz egy érzékeny mikrofont tartalmaz, és hatórányi felvétel elkészítésére képes. Az effektív felvételi idő meghosszabbítására hangérzékelővel is fel lehet szerelni. Bizonyos modellek rádióadóval kerülnek forgalomba, melyen keresztül azonnal távolsugározhatják a felvételt. Az adó Fluxus szintje megegyezik a mikrofelvevő szint-

jével. Ez a típus hangra aktiválódik, és kívánság szerint távirányítással ki- és bekapcsolható.

Puskamikrofon: A puskamikrofon nem más, mint egy pisztoly-markolatra erősített, 30 x 8 cm-es, védőfóliával burkolt iránymikrofon. Segítségével jól lehet hallani a távoli hangokat is, de az útban lévő szilárd tárgyak, illetve a puskamikrofon vonalán kívüli erős zörejek szinte teljesen elfedik a kihallgatni kívánt hangokat.

Jelbehátároló: A készülék egy adott jeladó jelét képes fogni. A „parancsra aktiválódó” (PA) modellek egy kódsorozattal magát az inaktív jeladót is működésbe hozhatják. A jelbehátároló berendezés egy kemény műanyag doboz, kihajtható képernyővel. A vevőegység GPS-rendszer segítségével fogadja a jeladó felől érkező adást, és ha az a hatótávolságán belül van, megjeleníti a helyét a képernyőn. Több jelbehátárolót is össze lehet kapcsolni, és ezáltal háromszögeléssel bernérni a jeladót, ha a GPS esetleg nem működne. A készülék arra is beprogramozható, hogy nagyobb frekvenciasávot átfésülve kutasson a jeladók jelei után.

Sony HB500 hordozható kamera: Ez a kicsi, kompakt, professzionális trideokamera könnyen használható akár kézből (az irányítópanel a pisztolymarkolaton található), akár állványról, távvezérléssel.

Sony CB5000 kiberkamera: A hordozható kamera kiber változata lehetővé teszi a használó számára, hogy egy kibernetikus interfészen és az adatjackjén keresztül egy trid-adapterrel irányítsa a felvételt. Ez nem számít rigózásnak, és a karakter nem „lát” a kamerán keresztül, bár egy retinakijelő kiberrel (299. oldal) rendelkező karakter nyithat egy külön ablakot a látóterében a kamera képének.

Trid-adapter: A trid-adapter segítségével a karakter mentális parancsokkal képes irányítani egy video- vagy trideokamerát. A készüléket a használó adatjackjébe kell dugni, és egy optikai kábel köti össze a kamerával.

Jeladó: Kombinált GPS és nyomkövető jeladó (4-cm átmérőjű korong), KleenTac™ csatlakozással. Normál és PA változatban kerül forgalomba. A standard változat aktiválás után folyamatosan sugároz, amíg ki nem kapcsolják. A PA modell csak akkor sugároz, amikor kódolt jelet kap a jelbehátárolótól, és akkor is csak 5 másodpercnyi ideig, hogy nehezebb legyen a nyomára bukkanni.

A bűnüldözési szervek különleges bokaszalagot használnak, melyet eltávolíthatatlanul követni kívánt bűnözők bokájára erősítenek, hogy mindig tudni lehessen, az illető éppen merre mászkál.

Hangazonosító: A hangazonosítót a hangtorzító berendezések hatásának kiszűrésére tervezték. A készülék kielemez a torzított hangot, és több hangváltozatot is előállít belőle a lehetséges variációkból. Az azonosításhoz dobj kettős próbát hangtorzító és a hangazonosító szintje között. Ha az azonosító nyeri a próbát, sikerült megállapítani a valódi hangot.

Megnövelt elrejtetőség

Bizonyos karakterek szeretnének magasabb elrejtetőség értékű kémberendezésekhez hozzájutni, hogy csökkentsék a felfedezés veszélyét. Ilyen eszközök ugyan léteznek, de jóval drágábbak, és nehezebb is hozzájuk jutni. A részleteket a játékmester állapítja meg, de szerintünk érdemes minden extra pontnyi elrejtetőség után 50%-kal emelni az árat.

KÉMELHÁRÍTÓ BEREDEZÉSEK

Poloskakereső: Ez a kis kézieszköz végigpásztazza az adott területet, és igyekszik megtalálni a mikroadó-vevők és egyéb lehallgató eszközök által generált mikro-indukciós teret. A berendezés

csak akkor képes érzékelni a poloskákat, ha azok éppen adás alatt állnak. Ilyenkor holografikus nyilat jelenít meg kijelzőjén, mely a felfedezett lehallgatókészülék irányába mutat. A sikeres kereséshez próbát kell dobni az eszköz szintjével az adókészülék szintje +3, mint célszám ellen. A célszámot módosítsd -1-gyel az adó minden 2 Fluxus szintje után (lefelé keréltve). A próba során kiegészítő szakértelemként felhasználható az Elektronikai hadviselés (lásd *Kiegészítő szakértelem*, 97. oldal). Minden siker egy helyi frekvencia megtalálását jelöli. A sikerek felhasználhatók a keresés 30 perces alapidejének csökkentésére is. A poloskakeresőket passzív „riadóállapotra” is be lehet állítani, ilyenkor azonnal jeleznek, amint kimenő rádiójeleket észlelnek.

Adatkódoló rendszer: Ez a készülék tulajdonképpen egy kódoló JG-t tartalmaz, amely rejtjelezi a rajta áthaladó adatokat – az így előállított kódokat a fogadó oldalon csak a megfelelő dekódoló jelsorozat segítségével lehet értelmezni. Az adatkódolót optikai szál as adattovábbító eszközökhöz (telekom, fax) is lehet kapcsolni, így kódolja a kimenő hívásokat, e-maileket stb. A berendezéshez kis numerikus billentyűzet is tartozik, hogy véletlenszerű és előre megbeszélt dekódoló jelsorozatokat is be lehessen állítani rajta. A kódolt adatok szintje megegyezik az adatkódoló rendszer szintjével (lásd *Adatkódolás*, 292. oldal).

Adatcsatorna vizsgáló: Az adatcsatornára csatlakoztatott készülék saját impulzust bocsát a rendszerbe, megméri annak visszatérőt, és a kielemezett visszhangból megállapítja, hogy csatlakoztattak-e az adatcsatornára lehallgatót, még ha az az adott pillanatban nem is üzemel. Ha a vonalat lehallgatják, dobj kettős próbát a vizsgáló és a lehallgató szintje között. Ha a vizsgáló ér el több sikert, felfedezte a lehallgatókészüléket; ha nem, akkor nem észlel semmiféle anomáliát. A berendezés nem képes megállapítani az adatcsatorna lehallgató helyét.

Zavaró: Ez a készülék elektronikus ellenintézkedések (ECM) használatával, zörejek és értelmezhetetlen jelek hozzáadásával zavarja a normális rádióforgalmazást az összes frekvencián. A zavarók Fluxus szintje megegyezik a berendezés szintjének másfélszeresével.

Az eredményesség megállapításához a zavaró és a célpont játékos ellenpróbát dob. A zavaró a készülék Fluxus szintjének megfelelő számú kockával dobhat a célpont berendezés szintje, mint célszám ellen. A célpont berendezést kontrolláló játékos ugyanakkor az eszköz Fluxus szintjével dob a zavaró (ECM) szintje, mint célszám ellen. Ha a zavaró dobott több sikert, a jel értelmezhetlenné válik; ha a célpont, akkor a rádiójelek átjutnak a zavaráson.

Ha a célba vett eszköz el van látva ECCM-mel, kettős próbát kell dobni az ECM és az ECCM szintje között. A célpont oldalán minden tiszta siker 1-gyel csökkenti a zavaró sikereinek számát az ellenpróba során.

Hangtorzító: A kis, korong alakú (3 cm átmérőjű) berendezést a torok környékére erősítve kell viselni. A készülék olyan rezonanciákat szuperponál a használója hangjára, mellyel a hang magasságát és hangszínét is hatásosan el lehet torzítani. Hangutánzásra vagy hangfelismerő rendszerek félrevezetésére nem alkalmas.

Fehérzaj generátor: A készülék véletlenszerű zajokból álló teret hoz létre, elfedve ezzel a hatótéren belüli hangokat. Arra tervezték, hogy lehetetlenné tegye a hallgatózók és hosszútávú mikrofonok (puska- vagy lézermikrofon) dolgát. A fehérzaj generátor bekapcsolásakor dobj kettős próbát a készülék szintje és az esetleges mikrofonok szintje között. Beültetett felvevők és hallásnövelés ellen a hallgatózó karakter Észlelés (Intelligencia) tulajdonságát használja. Ha a generátor több sikert ér el a próba során, akkor a területről csak statikus zörejek szűrődnek ki.

KÉMBERENDEZÉSEK

	Elrejthetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Kódtörő	2	5	Szint/10 nap	10.000¥ x szint	1,5	4E-V
Adatcsatorna lehallgató	12	—	Szint/8 nap	1.000¥ x szint	1,5	6E-V
Lézermikrofon	5	1	Szint/48 óra	1.500¥ x szint	1,5	6E-U
Mikrokamera	8	—	6/48 óra	2.500¥	2	8E-U
Mikrofelvevő	9	—	6/48 óra	500¥ x szint	2	8E-U
Puskamikrofon	5	1	Szint/36 óra	1.000¥ x szint	1	6E-U
Jelbehatároló (standard)	3	2	Szint/48 óra	200¥ x szint	1,5	8E-U
Jelbehatároló (PA)	3	2	Szint/48 óra	500¥ x szint	1,5	8E-U
Sony HB 500 kézikamera	—	3,5	4/72 óra	2.200¥	2	Legális
Sony B500 kiberkamera	—	5,5	5/72 óra	2.700¥	2	Legális
Trid-adapter	6	1	2/72 óra	700¥	1	Legális
Jeladó (standard)	9	—	Szint/72 óra	500¥ x szint	2	8E-U
Jeladó (PA)	9	—	Szint/72 óra	600¥ x szint	2	8E-U
Hangazonosító	2	5	Szint/72 óra	2.000¥ x szint	2	5E-V

KÉMELHÁRÍTÓ BERENDEZÉSEK

	Elrejthetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Poloskakereső	3	1	Szint/48 óra	500¥ x szint	1,5	5E-V
Adatkódoló rendszer	2	1	Szint/14 nap	1.000¥ szint	2	4E-V
Adatcsatorna vizsgáló	2	1	Szint/14 nap	100¥ x szint	2	4E-U
Zavaró	2	5	Szint/72 óra	1.000 x szint	1,5	3E-U
Hangtorzító	6	—	Szint/72 óra	3.000¥ x szint	1,5	5E-V
Féherzaj generátor	3	1	Szint/72 óra	1.500¥ x szint	1,5	8E-U

Adatkódolás

Az adatok – tárolják azokat akár számítógépen, zsebirodán vagy feji memóriában – az adatkódoló rendszerhez hasonlatos készülékeken található programok segítségével kódolhatók. Ugyanez a helyzet az elektronikus médián keresztül terjesztett adatokkal is.

A program, amely magát a kódolást végzi, a kódoló JG egyik variánsa. Az ily módon kódolt adatokat egy dekás dekódoló segédprogrammal, illetve bárki más egy adatkódtörő rendszerrel megfejtheti (amely a dekódoló segédprogram egy kezdetleges változatát tartalmazza). Az adat dekódolásához a karakternek Számítógép próbát kell dobni a kódolás szintje, mint célszám ellen. A próba célszáma a dekódoló program vagy az adatkódtörő rendszer szintjével csökkenthető. Sikeres próba esetén a dekódolás végrehajtott.

Az adat dekódolásának alapideje (kódolás szint x 10) perc. Az extra sikerek felhasználhatók az időtartam csökkentésére.

BIZTONSÁGI BERENDEZÉSEK

Vegyi detektor: Ezek a kézi, vagy beépíthető készülékek a levegő molekuláit vetik elemzés alá, és azonnal riadót indítanak be, ha lőszere vagy robbanóanyagra utaló összetevőket észlelnek (lásd *Fegyverek felfedezése*, 237. oldal).

Bénító bilincs: Bokára vagy csuklóra helyezhető. A beültetett elektronika segítségével bénító fájdalmat sugároz a végtagokba, ha az áldozat megpróbálja használni ujj-, vagy karpengéit, esetleg egyéb, hasonló jellegű végtagi kibereit. Az áldozatnak a kiberver minden aktiválásakor 5S fizikai és 4K kábulás sebész ellen kell sérülési ellenpróbát dobni.

Kiberver-érzékelő: A hordozható kiberver-érzékelő szíve egy mikroprocesszor, hozzákapcsolva egy monitorral és egy hang- illetve elektromágneses hullámok érzékelésére képes pálcaszerről vizsgálókészülékkel. Az érzékelő detektálja a vizsgált személy kibereit, és megjeleníti az adott módosítás jellemzőit. Beépített változatban is kapható (lásd *Fegyverek felfedezése*).

Jelzavaró: A jelzavarót szíjjal lehet a páciens fejéhez rögzíteni. A zavaró megakadályozza a feji rádióadók és telefonok megfelelő működését, sőt, az ilyen eszközöket használni kívánó áldozat (szint)S kábulás sebesülést szenved.

Azonosító berendezések: Ezek az eszközök a különféle ujj- és tenyérlenyomatok, retinaminták egész könyvtárával rendelkeznek. A legtöbb ilyen berendezés minden használó adatait rögzíti. Általában az ajtózárokba építik be őket, és csak a jóváhagyott mintákkal rendelkező személyek számára engedik a továbbhaladást. Az azonosítók hatástalanításának szabályait a 235-36. oldalon találod.

Jackblokkoló: Apró szerkezet, amely kialakításánál fogva könnyen beleillik az üres chip- vagy adatjackbe. A belsejében található gyanta behelyezés után pillanatokon belül szilárdan a jack falához rögzíti. Rendszerint a renitensebb dekások vagy JME-függők megrendszabályozására használják. A blokkoló eltávolításához Biotechnika (6) próba (alapidő 90 perc) és egy adag oldószer szükséges (10¥-ért bárhol beszerezhető).

Mágneszárok: A háztartásokban és a kereskedelmi biztonsági szolgálatoknál egyaránt szinte kizárólag csak mágneszárokat alkalmaznak – olyan elektromos zárokat, melyek egész sornyi azonosító opcióval rendelkezhetnek a számkombinációtól kezdve, az



ujj-, tenyér- vagy hanglenyomatig, esetleg a retinamintáztatig. A mágneszárok rácsatlakoztathatók a Mátrixra ugyanúgy, mint a PANICBUTTON™ rendszerre, amely azonnal riadóztatja a helyi rendfenntartókat, amint valaki babrálni kezd a zárral (lásd *Mágneszárok*, 235. oldal). Ezek a szerkezetek négyféle biztonsági fokozatban kaphatók., I-estől IV-es típusig. A biometrikus mágneszárok mindegyike a III-as vagy IV-es típusba tartozik – ezek a fent felsorolt lenyomatokat ellenőrzik. A biometrikus zárok hatástalanítás szempontjából 2 szinttel magasabbnak számítanak.

MAD: A mágneses anomália detektorokat fegyverek és nagyobb fémkoncentrációk felderítésére használják (lásd *Fegyverek felfedezése*, 237. oldal). Hordozható, pálcaszerű kivitelben, valamint ajtókeret alakú vagy beépíthető formátumban kerülnek forgalomba.

PANICBUTTON™ rendszer: Ez a kulcskarika-szerű szerkezet tulajdonképpen egy különleges kidolgozású mobiltelefon, amely közvetlenül a Lone Starral, vagy a helyi rendfenntartó szervezettel áll kapcsolatban, de egyben jeladóként (lásd 291. oldal) is működik. Zavarás szempontjából 2. szintűnek számít.

Bilincsek: A hagyományos, fémből készült bilincsek mellett használatosak high-tech műanyag változatok is, melyeket akár kinyithatatlanul rá is forraszthatnak a fogó csuklójára vagy bokájára. Az így összeforrasztott bilincset csak levágni lehet. Ha a fogoly küzd a bilincs ellen, akkor ezzel elég kemény fájdalomhatásnak teszi ki magát. A fémbilincs akadály szintje 12-es, a műanyag változaté pedig 15-ös.

Képességhuzalozás-zavaró: A normális képességhiphez (lásd 295. oldal) hasonlóan csatlakoztatható képességhuzalozás felé. A zavaró minden aktív szakértelem (akár természetes, akár szoftveres) célszámát megnöveli az áldozat szakértelem szintjével. Előszórással alkalmazták a jackblokkolóval együtt.

Csipogó: A berendezés hivatalos neve helyhezkező készülék. A berendezés nem más, mint egy kis műanyag doboz, melyet a cégalkalmazottak és látogatók csuklójára szoktak erősíteni. Ha a viselője bizonyos távolságra megközelít egy számára tiltott területet, a kis doboz udvariasan figyelmeztet. Ha az illető tovább közelít, a berendezés riasztja a biztonsági szolgálatot és bekapcsolja az adott területen elhelyezett szirénákat is. Zavarás ellen a készülék 5-ös szinttel és Fluxus értékkel rendelkezik.

BIZTONSÁGI ELLENINTÉZKEDÉSEK

Gázérzékelő rendszer: A hordozható gázérzékelő rendszerekkel detektálni lehet a különféle kábító, mérgező és harci gázokat. Ha a területen gáz van jelen, dobj próbát az érzékelő szintjével 6-os célszám ellen. Minden másodperc után, amelyben az érzékelő érintkezik a gázzal, vonj le 1-et a célszámból. Ha a karakter a detektor közvetlen közelében tartózkodik, Reakció (6) próbát dobhat, hogy azonnal cselekedjék, amennyiben van késleltetett tevékenysége, (vagy cselekedhetne az adott fázisban), és a riasztó megszólalásával azonos kezdeményezési körben ki volt téve a gáz hatásának.

Mágneszár kódkulcs: Ez a kifinomult elektronikus eszköz kódolt mágneszárok 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 a jogosulatlan behatolásra (lásd *Mágneszárok*, 235. oldal).

Kódfejtő: A készüléket a számkódos mágneszárokon való átjutásra tervezték (lásd *Mágneszárok*). A kódfejtőt a zár elektronika-

ADATOK KÓDOLÁSA/DEKÓDOLÁSA

Kódolás	Ár	Legalitás
1–3. Szint	Szint x szint x 50¥	8E–V
4–6. Szint	Szint x szint x 100¥	8E–V
7–9. Szint	Szint x szint x 250¥	8E–W
10+ szint	Szint x szint x 500¥	8E–W
Dekódolás		
1–3. Szint	Szint x szint x 100¥	8E–V
4–6. Szint	Szint x szint x 200¥	8E–W
7–9. szint	Szint x szint x 500¥	8E–W
10+ szint	Szint x szint x 1.000¥	8E–W

kájához kell csatlakoztatni, ami azt jelenti, hogy előbb el kell távolítani annak védőburkolatát.

Ultrahang érzékelő: Ez az egyszerű berendezés a hatósugarán belüli ultrahangos mezőket érzékeli. Figyelmezteti használóját az ultrahangos mozgásérzékelő rendszerek jelenlétére, illetve arra is, ha valaki a közelben ultrahangos látást használ.

Ultrahangos adó/érzékelő: A készülék a mozgásérzékelők által létrehozott ultrahangos mezők változásait figyeli. Felhasználható a detektorok átverésére, elhithetve velük, hogy a mezőben semmiféle mozgás nem történik. Ez kettős próbát igényel a mozgásérzékelő és az adó szintje között. Ha a próba sikeres, a karakter 2 méter/forduló sebességgel áthaladhat a területen. Egy sikeres Lopakodás (mozgásérzékelő szintje) próba újabb kockákat adhat az ugyanabban a harci fordulóban végrehajtott kettős próbához. A normál sebesség felénél lassabban való mozgás fél méterenként 1-gyel csökkenti, a gyorsabb haladás pedig negyed méterenként ugyanennyivel növeli a célszámot.

Drótvágó: Drótok átvágásakor a szerszám megduplázza használója effektív Erejét.

TÜLÉLŐ FELSZERELÉS

Minden túlélő felszerelés legalis.

Vegyvédelmi ruha: Vastag, hermetikusan záró anyagból készült ruházat, mely általában csizmás kezeslábasból, mindkét vállat takaró kámszasisakból és egyujjas kesztyűből áll. A sisakrész gyakran áttetsző anyagból készül, de legalábbis az arc előtt ilyen, és természetesen légszűrő berendezéssel is el van látva. A divatosabb változatok népszerűek az UCAS iparvidékein, különösen a nyomorúságos „vegyi esős” napokon.

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

Csákllyavető: A „fegyver” 50 méternél is távolabbra képes kilőni a csákllyás kötelet a belsejébe épített orsó segítségével. Fegyverként használva a nehéz számszerű hatótávolságait használja, és 5K kábulás sebést okoz. A kötél könnyedén megtart akár 1.000 kg-t is. **Mikrofáklya:** Ez a tollnyi méretű fáklyavető vörös, fehér vagy zöld világítórakétákat lő ki, több mint 200 méteres távolságra. A fáklya körülbelül egy háztömbnyi területet világít be, és semlegesíti a gyenge világításból adódó +2-es módosítót. Fegyverként használva a géppisztolyok hatótávolságát használja, de a lövés célszámához +2 módosító adódik. A fáklya 4K sérülést okoz, és az éghető anyagokat lángra gyújtja.

Nav-Dat GPS: A Globális Helymeghatározó Rendszer összehasonlítja a használó helyzetét minden ismert műholdéval, és 2

BIZTONSÁGI BERENDEZÉSEK

	Elrejtetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Vegyi érzékelő						
Kézi	6	1	Szint/72 óra	10.000¥ x szint	2	8E-U
Ajtókeret	4	—	Szint/2 hét	20.000¥ x szint	3	9E-U
Bénító bilincs	—	5	8/1 hét	2.500¥	2	4E-V
Kiberver érzékelő						
Kézi	6	1	Szint/72 óra	2.000¥ x szint	2	8E-U
Ajtókeret	8	—	Szint/2 hét	4.000¥ x szint	3	9E-U
Jelzavaró	3	1	Szint/72 óra	1.200¥ x szint	2	5E-V
Azonosító berendezések						
Ujjlenyomat	—	—	Szint/72 óra	200¥ x szint	1	Legális
Tenyérlenymat	—	—	(Szint + 1)/72 óra	300¥ x szint	2	Legális
Retinaminta	—	—	(Szint + 2)/72 óra	1.000¥ x szint	3	Legális
Jackblokkoló	10	—	4/48 óra	100¥	2	8E-V
Mágneses anomália detektor						
Kézi	6	1	Szint/36 óra	2.500¥ x szint	2	8E-U
Ajtókeret	8	—	Szint/2 hét	5.000¥ x szint	3	9E-U
Mágneszárok						
I-es típus (1–3. Szint)	—	—	Szint/2 nap	75¥ x szint	0,75	Legális
II-es típus (4–6. Szint)	—	—	Szint/3 nap	100¥ x szint	1	Legális
III-as típus (7–9. Szint)	—	—	Szint/3,5 nap	150¥ x szint	1,25	Legális
IV-es típus (10. Szint)	—	—	Szint/4 nap	250¥ x szint	1,5	Legális
Biometrikus mágneszár	—	—	Szint/5 nap	350¥ x szint	2	Legális
PANICBUTTON kapcsolat	10	—	Mindig	1.000¥ x szint	1	Legális
Bilincsek						
Fém	3	0,5	4/48 óra	20¥	1	6E-U
Műanyag	3	—	4/48 óra	50¥	1	9E-U
Képességhuzalozás-zavaró	9	—	6/72 óra	200¥	2	4E-V
Csipogó	4	—	6/72 óra	100¥	2	Legális

BIZTONSÁGI ELLENINTÉZKEDÉSEK

	Elrejtetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Gázérezékelő rendszer	5	1	(Szint x 3)/7 nap	Szint x 1.000¥	2	Legális
Mágneszár kódkulcs (illegális)	9	1	(Szint x 2)/10 nap	Szint x 10.000¥	3	4E-V
Kódfejtő	8	2	(Szint x 2)/2 hét	Szint x szint x 500¥	3	4E-V
Ultraszhang érzékelő	10	—	6/72 óra	40¥	3	Legális
Ultraszhangos adó/érzékelő	8	0,5	(Szint x 2)/72 óra	Szint x 400¥	3	8E-V
Drótvágó	12	1	Mindig	25¥	1	Legális

méteres pontossággal belövi a pozícióját. A készülék el van látva adatjacken keresztül elérhető belső digitális térképekkel, valamint számos hasznos navigációs funkcióval is.

Légzőkészülék: Kicsiny oxigénpalack (20 x 10 cm), mely műanyag csövön keresztül csatlakozik egy teljes vagy részleges arcmaszkhoz. A palack kis testi megerőltetés esetén több órára elegendő mennyiségű oxigént biztosít. Nyomásszabályozó berendezés gondoskodik róla, hogy a légzőkészülék használója víz alatt is tudjon lélegezni. Sebzést okozó gázok esetén a légzőkészülék 2-vel csökkenti a támadás energiáját, és 1-gyel a sebességszintet.

Speciális csádkyakötél: A normál kötelektől eltérően ez a mászókötel használat után könnyedén eltüntethető. A katalizátor rúd hozzáérítésekor kémiai reakció indul be, melynek következtében a kötel másodpercek alatt porrá omlik. A katalizátor ezután újra felhasználható.

Túlélőcsomag: Érdes tapintású táská, melyben hasznos felszerelési eszközök találhatók: jelzőrakéták, túlélő kés, öngyújtó, gyufa, iránytű, pihekönnyű hőzáró takaró, több napra elegendő koncentrált étel, víztisztító egység, szűrő maszk és bármi más, amit a játékmester és a játékosok jónak látnak.

KÉPESSÉGPROGRAMOK ÉS CHIPEK

Az optikai memóriachipek (OMC-k) apró, keskeny, körülbelül 2 x 3 x 1 cm-es tárolóegységek, a 21. század számítógépes lemezei. Az üres OMC-k Mp-nként körülbelül 5¥-be kerülnek.

A szoftveralkalmazkodás kordában tartása érdekében a programok általában optikai kódolt chipeken (OKC-k) kerülnek forgalomba. Ezek a chipek hasonlatosak az OMC-khez, azzal a különbséggel, hogy a program bele van „égetve” a chipbe. A chip kristályszerkezetét megváltoztatták, ezáltal a program véglegesen belevésődött. Az OKC-n tárolt programok bemásolhatók a

memóriába (számítógép, feji kiberver stb.), de az ez utáni másolatok már hibásak lesznek. A védelmi eljárás be van építve a chipbe, így a chipről ugyan készíthetők másolatok, de a második generációs másolatok már teljesen használhatatlanná válnak. Így a felhasználók be tudják tölteni a programokat kiberekükbe vagy feji memóriájukba, de magát a chipet nem másolhatják le.

A Mátix segédprogramok, képességprogramok és JMÉ programok mindegyike optikai kódolt chipen kapható.

FORRÁSKÓD ÉS CÉLKÓD

A forrásprogram, vagy más néven forráskód a program eredeti formája. Minden forrásprogram az emberek számára értelmezhető programnyelven íródik. A Hatodik Világ leggyakoribb programozási nyelvei a HoloLISP, az InterMod, a MATCom és az Oblong. Ezek a nyelvek verbális és írott adatbeviteli és ikonmanipulációs technikákat használnak a kódikonok virtuális valóságban való kombinálására, így hozva létre magukat a programokat.

Miután a programozó leírta egy program forráskódját, átkonvertálja valamilyen célformátumba. A célformátum tulajdonképpen egy „gépi nyelv” – összekapcsolt holografikus szerkezetek sorozata, amely már végrehajtható programként jelenik meg. A célkódot beleégetik az OKC-be, és a program futtatásakor betöltik a memóriába.

A karakternek másoláshoz, fejlesztéshez vagy módosításhoz szüksége van a forráskódra. A programok célkód másolatát nem lehet felhasználni a program megváltoztatására. Hasonlóképpen programokat is csak akkor lehet másolni és másoknak továbbadni, ha az eredeti forráskódot használták fel a célkódok elkészítéséhez. Néhány szoftveralkalmazás már kidolgozott bizonyos módszereket az OKC-k és célkódok „feltörésére”, hogy tovább másolhassák a programot, de titkukhoz elszántan ragaszkodnak.

Képesség programok: Memória egy chipen. Ha a megfelelő feji és test kiberverrel kiegészítve használják, a képesség programok lehetővé teszik, hogy a használójuk olyan dolgokat ismerjen és tegyen, amit nem kellett a hagyományos módon megtanulnia. A

képesség programok „memórialeképzési” módszerei radikálisan különböznek attól, ahogyan a felhasználó a saját emlékeztében korábban átélt érzéseket és tapasztalatokat tárolja, ezért a rendszernek felül kell bírálnia a használó saját reflexeit, képességeit és emlékeit, és kényszerítenie kell a használót, hogy inkább az előre a chipbe kódolt képességekre hagyatkozzon. Ha az illető olyan képességprogramot használ, amely megegyezik egy már meglévő képességével, akkor a programozott képesség lép előtérbe, és az működik, következésképpen a cselekvés sikerének meghatározásában a programozott képesség szintjét kell felhasználni. A karakter természetes képessége a képesség program használatának idejére elveszik.

Háromféle képesség program létezik. A tudásbázis programok tudás alapú képességeket (tudomány vagy mentális) utánoznak. A tudásbázisok körébe tartoznak a nyelv bázis programok, melyek segítségével a használó más nyelveket beszélhet (nyelv képességek másolása). Az adatbázis programok nyers adatokat jelentenek, valahogy úgy, ahogy azt egy hatalmas lexikonban meg lehet találni. Az adatbázissal semmilyen felhasználás vagy megértés nem jár, azok semmi mást nem tartalmaznak, csak puszta adatokat. A tevékenység bázis programok Aktív szakértelmeket utánoznak (harc, fizikai, technikai vagy jármű képességeket).

A tudásbázis programokat chipjacken keresztül lehet elérni, vagy le lehet tölteni belső kibermemóriába és egy tudásbázis csatoló segítségével lehet hozzáférni. A tudásbázis programok eléréséhez nem elegendő egy egyszerű adatjack, mert az az adatokon kívül képtelen bármit is értelmezni. Az adatbázis programokat adatjacken vagy chipjacken keresztül lehet elérni, vagy ki lehet küldeni egy retinakijelőre vagy retina képkijelőre. A tevékenység bázis programok használatához teljes képességhuzalozás rendszer szükséges. A képességhuzalozás rendszer chipjacken, adatjacken és feji memórián keresztül hozzáfér a tevékenység bázis programokhoz.

Több chipjackkel több képesség programot lehet használni. A képesség programokat általában 5 cm hosszú hengerekben árulják, melyek megvédik a chipet addig, amíg azt a használó be nem helyezi a fejébe épített chipjackbe. Minden ilyen prog-

TÚLÉLŐ FELSZERELÉS

	Elrejtetőség	Súly	Elérhetőség	Ár	Utcai Index	Legalitás
	—	1	(Szint)/(szint) nap	Szint x 200¥	1	Legális
Vegyvédelmi ruha	—	—	—	—	—	—
Mászófelszerelés	—	—	—	—	—	—
Mászó/ereszkedő hám	3	0,25	Mindig	75¥	1	Legális
Mászó/ereszkedő készlet	9	2	Mindig	250¥	1	Legális
Kesztyű	3	—	Mindig	70¥	1	Legális
Kötél (50 méter)	7	1	Mindig	125¥	1	Legális
Csákyavető	3	2,25	4/36 óra	450¥	2	4E-U
Kötél	3	2/100 méter	4/36 óra	50¥/100 méter	2	Legális
Speciális kötél	9	3/100 méter	6/72 óra	85¥/100 méter	3	6E-V
Katalizátor rúd	6	—	6/72 óra	120¥	2	Legális
Mikrofáklya-vető	10	2	Mindig	50¥	1	Legális
Mikrofáklya	8	—	Mindig	75¥	1	Legális
Nav-Dat GPS	—	0,5	6/48 óra	700¥	1	Legális
Élelem (10 napra)	—	1	2/48 óra	30¥	1	Legális
Légzőkészülék	—	1	4/48 óra	500¥	2	Legális
Nyomásszabályzó	—	0,5	6/48 óra	250¥	2	Legális
Túlélőcsomag	—	2	2/48 óra	100¥	1	Legális

KÉPESSÉGPROGRAMOK ÉS CHIPEK

	Elérhetőség	Alapár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Tevékenységbázis	12	Mp x 100¥	6/4 nap	1,25	Legális
Adatbázis	12	Mp x 100¥*	4/4 nap	1,25	Legális
Tudásbázis	12	Mp x 150¥	5/4 nap	1,25	Legális
Nyelvbázis	12	Mp x 50¥	6/36 óra	1,25	Legális
Képességprogram-váltó	3	Bemenetek száma x Mp x 20¥	3/72 óra	1	Legális
Optikai memóriachip	12	Mp x 5¥	Mindig	1	Legális
Robotpilóta navigációs chip	12	25¥	Mindig	1	Legális
Virtuális oktató chip	12	Mp x 100¥	Összes szint/72 óra	1	Legális/3-Y

*Az értékeesebb adatok többre is kerülhetnek.

JMÉ-k

Közvetlen Elérésű chip	12	250¥	3/12 óra	1	3-Y
Álomdekk chip	12	100¥	3/12 óra	1	3-Y
Módosított műérzet dekk	3	250¥	3/12 óra	1	3-Y

ram adatjacken keresztül letölthető a feji memóriába. Az adatok átvitele után kihúzhatja a fejéből a chipet. Amennyiben a használó nem rendelkezik elegendő feji memóriával, bedugva kell hagynia a chipet. Letöltés után a programok a Képesség programok memóiafoglalása táblázatban feltüntetett értéknek megfelelő helyet vesznek igénybe.

A tevékenységbázis programokkal nem járnak együtt tartalék kockák. Például egy Pisztolyok tevékenységbázist használó karakter nem vehet igénybe harci tartalékot Pisztolyok próbái során (még akkor sem, ha ő maga is rendelkezik Pisztolyok szakértelemmel). Ezen felül olyan mágikus képességek, mint például a Varázslás és az Idézés nem elérhető tevékenységbázis formában.

Memóiafoglalás: Annak megállapítására, hogy hány Mp helyet foglal egy képességprogram, használd a Programok mérete táblázatot (lásd *Mátrix* fejezet, 224. oldal). Az alapszakértelem képességprogramok szorzója 3, a specializációké 2. További adatokat a Programok ára és elérhetősége táblázatban találsz (304. oldal).

Képességprogram-váltó: Ez az eszköz egy hordozható számítógép számos bemenettel, melyekbe a képességprogramokat lehet dugni. Optikai kábellel csatlakozik a használó adatjackjéhez vagy chipjackjéhez. A karakter billentyűzet segítségével, illetve verbális vagy mentális (adatjacken keresztül) utasításokkal változthat a képességprogramok között. Ideális megoldás harci és egyéb hasonló helyzetekben, amikor gyors váltásokra van szükség a programok között.

Robotpilóta térképchipek: A városok térképét tartalmazó chipet lehetővé teszik a 2-es, vagy annál nagyobb Robotpilóta tulajdonsággal rendelkező járművek számára, hogy kövessenek egy jelölt utat, amíg az nem nehéz terepen vezet keresztül.

Jobb, Mint az Élet (JMÉ) chipek: A JMÉ chipek olyan műérzet felvételek, melyek készítésénél nem használnak jelerősség csökkentőket. A legtöbb JMÉ jelintenzitása jelentős mértékű – magas amplitúdójú ASIST jeleket adnak le, és közvetlenül ingerlik az agy gyönyörközpontjait.

A JMÉ chipeket kétféle formátumban terjesztik. Az Álomdekk chip lejátszása JMÉ jelek adására alkalmassá tett, módosított műérzet dekket igényel (ez nem túl nehéz feladat). A Közvetlen Elérésű chipet úgy tervezték, hogy illeszkedjen az

adatjack vagy chipjack foglalatába; magában foglal minden szükséges elektronikát. Mindkét fajta chip egy használat után kiég, bár némi munkával ezt a biztonsági eljárást hatástalanítani lehet.

Az utcákon a JMÉ-k széles választéka kapható. Bizonyos változatok felülírják a biztonsági beállításokat, ezáltal a használó az utcán sétálva is élvezheti a műsort. Más fajták szimplán csak egy bizonyos örömteli vagy eufórikus érzést közvetítenek. A személyiség-átalakítónak nevezett típusok bizonyos pszichológia vonalak mentén módosítják a használó reakcióit, vagy egy híres, esetleg történelmi személy alapján létrehoznak egy mesterséges személyiséget.

A JMÉ könnyen függőséget okoz, és a használók egy része azon veszi észre magát, hogy folyamatosan ilyen chipeket néz. A rendszeres használat különféle kellemetlen mellékhatásokhoz vezethet, úgymint katatónia, tudathasadás, amnézia, emlékképek, mánia, szintézia (érzékszervi átfedések), esetleg halál. A legtöbb JMÉ élvező balesetben leli halálát, de gyakori az alutápláltság, kiszáradás és öngyilkosság is.

KIBERVEREK

Minden egyes kiberver beültetése Esszencia vesztéssel 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 kedve a test-beültetésekén keresztül a teljes kiberváltságig. A könyvben felsorolt összes kibervert standard vagy alfa osztályúként lehet beszerezni.

ALFAVER

Az alfaverék finomabb kidolgozású, a sérülésekkel szemben jóval ellenállóbb, alacsonyabb Esszencia költséggel rendelkező beültetések. Ezzel együtt viszont drágábbak, és nehezebb őket javítani. Ha a karakter úgy dönt, valamelyik kibervert alfa osztályúként ültetetti be magába, csökkentsd 20 százalékkal a króm Esszencia költségét (felfelé kerekítve), és szorozd meg az árat 2-vel.

Az alfaverék kiegészítőinek is alfa osztályúnak kell lenniük. Más szóval, ha van egy alfás kiberszemed, és hőlátással szeretnéd kiegészíteni, akkor annak is alfavernek kell lennie.



FEJI KIBERVEREK

Kicsiny és bonyolult hardver eszközök, melyekben a hagyományos krómozott részeket testbarát műanyag vagy mesterséges csont anyagokkal helyettesítették. Beültetés után a koponya nem veszít ellenálló-képességéből.

Kommunikáció

A kommunikációs kiberverek hatótávolságát és Fluxus értékét a szintjük határozza meg (lásd *Járművek és robotok* fejezet, *Fluxus szint* táblázat, valamint *Fluxus és hatótávolság* táblázat, 136. és 137. oldal).

Kommunikációs beültetés: A szkennerek (lásd 289. oldal) beépített változata, általában a belső rádióadó-vevő vagy telefon kiegészítője. Önmagában alkalmazva a kommunikációs beültetés lehetővé teszi a használó számára különböző rádiófrekvenciák folyamatos figyelemmel tartását. Rádió vagy telefon beültetéssel kombinálva egyszerre képes figyelni és hozzáférni szint x 2 rádió vagy telefon frekvenciához. Ezek a frekvenciák beprogramozhatók, bármikor megváltoztathatók, vagy kikapcsolhatók a zörejek csökkentése érdekében. A használó akár még konferenciabeszélgetést is szervezhet a fején belül.

A berendezés a tridfonhívásoknak csak a hangját képes érzékelni, kivéve, ha a használó rendelkezik retina képkielzővel. Retinakielző beültetés esetén a megfigyelt frekvenciákra vonatkozó állapotadatok jelennek meg a karakter látóterének egy elkülönített ablakában. Hasonlóképpen a bejövő hívásokat is egy apró, villogó ikon jelzi. A kommunikációs beültetés integrál-

ható a belső telefonba vagy rádióba; ez esetben az Esszencia-költsége feleződik.

Rádió: A feji rádió bármilyen frekvencián képes adni és venni, bár egy időben csak szint x 2 programozott frekvencia fér el a memóriájában. A jeltisztaság korántsem olyan jó, mint egy telefonnál, de a sávváltások 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 is kapható.

Szubvokális mikrofon: A mikrofon segítségével a beültetett rádióval vagy telefonnal rendelkező karakter úgy tud kommunikálni, hogy nem kell hangosan kimondania a szavakat. A szerkezet adatjacken keresztül csatlakoztatott külső rádióval vagy telefonnal is működik.

Telefon: A telefon használója a fején belülről hozzáférhet a telekommunikációs hálózathoz. A készülék ki van téve a zavarás és az ECM hatásainak; ilyen szempontból 2-es szintűnek számít. A bejövő tridfon hívásoknak csak a hangját közvetíti, kivéve, ha a használó rendelkezik retina képkielzővel. A legtöbb telekomhoz hasonlóan a feji telefonok is fogadhatnak faxokat, bár csak 5 Mp memóriával rendelkeznek.

Belső feji kiberverek

Chipjack: Az adatjack különleges formája, mely segítségével a használó hozzáférhet a képesség- és adatbázis programokhoz. Ha képességhuzalozással is rendelkezik, akkor a tevékenység-

bázisok is elérhetőek lesznek számára. Egyetlen chipjackben egyszerre csak egy chip lehet, bár a karakter több chipjackkel is rendelkezhet.

Agybombák: Illegális kényszerítőeszközök, melyek igencsak nagy fejfájást okozhatnak az áldozatnak. Három típust különböztetünk meg: irányított bomba, mikrobomba és területre ható bomba.

Az irányított bomba apró rombolószerszemet, melyet arra terveztek, hogy kizárólag az áldozat agyának egy bizonyos részét károsítsa. Be lehet állítani a feji memória, adatszűrő stb. megsemmisítésére, de arra is, hogy az agyban okozott rombolással különleges hatásokat hozzon létre: vakságot, dadogást, halláskárosodást és így tovább. A mikrobomba éppen annyira erős, hogy megölje a hordozóját. A területre ható bomba valamekkora hatósugárral is rendelkezik, így a közelben állókat is megsebesítheti.

Az agybombák robbanthatók távirányítással vagy időzítéssel, de hangfelismerő rendszerrel is fel lehet szerelni őket. Ez esetben a bomba mindenképpen végez a hordozóval. A területre ható bombák energiaszintje 3-tól 8-ig terjedhet, sebesszintje pedig K-tól H-ig. A robbanás ereje méterenként 1-gyel csökken.

Ezek a bombák az áldozat más testrészeibe is beültethetők, bár leggyakrabban a fejben találhatók meg. Az irányított bombák másik gyakori előfordulási helye a kiberverek környéke és a gerincoszlop.

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 kiberdekkekkel, távirányító dekkekkel, adatjack csatlakozóval rendelkező járművekkel), és így használja őket, utasításokat adjon nekik stb.

Az adatjack segítségével a karakter mentálisan hozzáfér feji memóriájához is, valamint rajta keresztül letölthetővé válnak a szoftverek a beültetett memóriába. A tudásbázisok azonban továbbra is csak tudásbázis csatolóval, az adatbázisok retinakijelzővel vagy képkijelzővel, a tevékenységbázisok pedig csak

képességhuzalozással érhetőek el. Az adatjacken keresztül bevitt információk (kiberdekkekből, trideocsatlakozós kiberkamerából, járműből stb.) rögtön továbbírányíthatók a retinakijelzőre, képkijelzőre vagy a feji memóriába.

A dekások általában a halántékukba ültetik az adatjacket a felső agyi funkciók elérése miatt, míg a rigók adatjackje a fül mögött vagy alatt található, ahol a kisagy és az állkapocs alatti mirigyek vannak. Nem szokatlan jelenség, ha valaki több adatjackkel is rendelkezik.

Adatzár: Ez a kiberver tulajdonképpen nem más, mint egy adatjack kódoló rendszer. Megakadályozza, hogy a viselője hozzáférhessen a saját kiberver memóriájában tárolt adatokhoz. Az adatjacken keresztül ki- és bevitelle speciális kódot igényel. A beültetés igen népszerű a futárok és üzenetközvetítők körében. Az adatzár sokkal nehezebbé teszi a feji memória átkutatását. Ára 1.000¥ + az adatkódolás ára (lásd 291. oldal).

Tudásbázis csatoló: Segítségével viselője felhasználhatja tudásbázisait, melyeket vagy külső chipben, vagy belső memóriában tárolnak.

Memória: Fejbe épített memória, amely egyszerre biztosít számítókapacitást és adattároló képességet. A rendelkezésre álló helyre (Mp) adatokat és felvételeket lehet letölteni kameráról, adatjackről, fűlmikrofonból, fejhallgatóból, rádióból, műérzet felvevőből stb. A memóriában nyers adatokat, képesség és egyéb programokat lehet tárolni. Az elraktározott információk később lehívhatók egy adatjacken, feji kommunikátoron, tudásbázis csatolón, retinakijelzőn vagy képkijelzőn keresztül.

Fogtároló: Összetörhető és üreges kivitelben kaphatók. Az összetörhető modell akkor vált ki valamilyen hatást (jeladó aktiválása, mérgeanyag szervezetbe juttatása), amikor a karakter keményen ráharap. A fog szétharapása Akaraterő (2) próbát igényel – vagy sikeres Akaraterő (4) próbát, amennyiben a tartalma halálos hatású. A fogban lévő anyag 3 perc alatt kiszedhető, illetve behelyezhető.

Az üreges kialakítású fogat általában mikrofilmek vagy orvosi minták kicsempészésére használják. Az ilyen fog eltávolítása 2

FEJI KIBERVEREK

	Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Chipjack	0,2	1.000¥	3/72 óra	0,9	Legális
Agybomba					
Irányított bomba	—	28.000¥	12/14 nap	1,5	2-R
Mikrobomba	—	65.000¥	18/48 óra	1,25	2-R
Területre ható bomba	—	500.000¥	20/14 nap	1	2-R
Adatjack	0,2	1.000¥	Mindig	0,9	Legális
Adatzár	0,2	1.000¥ x kódolási költség	6/36 óra	1,5	Mint a kódolás
Tudásbázis csatoló	0,1	1.000¥	3/24 óra	1	Legális
Memória	Mp ÷ 300	Mp x 150¥	3/24 óra	0,8	Legális
Fogtároló					
Széttörhető	—	700¥	3/48 óra	1,5	10E-Q
Üreges	—	1.500¥	2/48 óra	1,25	Legális
KOMMUNIKÁCIÓ					
Kommunikációs beültetés	0,3	Szint x 5.000¥	3/48 óra	1	Legális
Rádió	0,75	Szint x 2.000¥	2/34 óra	0,8	Legális
Rádió vevő	0,4	Szint x 1.000¥	2/24 óra	0,8	Legális
Szubvokális mikrofon	0,1	850¥	4/72 óra	2	Legális
Telefon	0,5	3.700¥	3/24 óra	0,9	Legális

összetett tevékenységet és sikeres Gyorsaság (4) próbát igényel.

Kiberfül

A fül műtétilag módosítható implantátumokkal, vagy lecserélhető kibernetikus pótlásra. Ezek az eljárások általában mindkét fülre vonatkoznak, hogy ne okozzanak hallásváltozatokat a használónak. A módosítások nem észrevehetőek, de mindegyik valamilyen különleges hatást gyakorol a használó szervezetére.

A fül kibernetikus pótlással való helyettesítése rendszerint egy teljes mértékben felismerhető protézist takar, amely a normál hatótávon belül tökéletes hallást biztosít. A kiberfülbe 0,5 Esszencia költségig egyéb kiegészítők is ültethetők további Esszenciavesztés nélkül.

Kozmetikai módosítás: Végtelen számú szín és forma létezik. Ezek közül messze legnépszerűbb a „fülhegyesítés” a metahumán-rajongók számára.

Hangvédő: Ez a módosítás megvédi a használóját a hirtelen környezeti hangerő növekedésektől, valamint részleges védelmet nyújt a fület károsító frekvenciájú hangok ellen.

Halláskiterjesztés: Ez a beültetés a teljes spektrumon megnöveli a fül érzékenységet. A hatás a puskamikrofonéhoz hasonló: a használó úgy hallja a hangokat, mintha csak tizedannyira tartózkodna azok forrásától. Halláskiterjesztés beültetése esetén a hangvédő implantátum alkalmazása is erősen ajánlott.

Magas frekvenciás hallás: Segítségével használója jól hallhatja a normális emberi hallástartomány fölül eső hangokat.

Alacsony frekvenciás hallás: Segítségével használója jól hallhatja a normális emberi hallástartomány alá eső hangokat.

Hangrögzítő: A módosítás segítségével a használó a beérkező hangokat továbbíthatja a feji memóriájába (ahol rögzítésre kerül), a kommunikációs hardverébe (ahonnan sugárzásra kerül), vagy az adatjackjébe (ahonnan oda továbbítódik, 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.

Hangszűrő: A beültetést használva a karakter képes kiszűrni bizonyos hangokat anélkül, hogy hatást gyakorolna a többire. Az utca zajait például remekül ki lehet szűrni, miközben a használó egy beszélgetésre koncentrál. A hangszűrő minden szintje 1 kockát ad a hallgatózó Észlelés próbájához, ezenkívül amikor kettős próbát dob egy fehérzaj generátor ellen, duplázd meg a kiberver szintjét. A beültetés legnagyobb szintje 5-ös.

Kiberszem

A normál szembeültetések általában standard húszszoros nagyítású szemek beültetését jelentik. A beültetés szinte mindig mind a két szemre egyformán vonatkozik, mivel a nem egyforma szemek kiegyensúlyozatlan jeleket küldenének az agy felé. A kibernetikus szemek külsőre szinte megkülönböztethetetlenek a normálislól (legalábbis szemvizsgálat nélkül), de lehetnek egészen furcsa kinézetűek is, az arany színnel vagy neonfényeszerűen csillogó írisztől (melyen arany betűkkel látható a gyártó emb-

KIBERFÜL

Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
—	1.000Y	2/24 óra	0,8	Legális
Kiberbeültetés	0,3 4.000Y	2/24 óra	0,75	Legális
Hangvédő	0,1 3.500Y	4/48 óra	1,25	Legális
Halláskiterjesztés	0,2 3.500Y	4/48 óra	1,25	Legális
Magas frekvenciás hallás	0,2 3.000Y	4/48 óra	1,25	Legális
Alacsony frekvenciás hallás	0,2 3.000Y	4/48 óra	1,25	Legális
Hangrögzítő	0,3 7.000Y	8/48 óra	2	12E-N
Hangszűrő (1-5. Szint)	0,2 Szint x 10.000Y	6/48 óra	1,25	Legális

lémája) kezdve egészen az olyan modellekig, melyek teljesen jellegtelen, tökéletesen krómozott benyomást keltenek. A kiberszemekbe újabb Esszencia vesztés nélkül olyan plusz szembeültetések lehet beépíteni, melyek Esszencia vesztés értéke nem haladja meg a 0,5-öt. A kiberszem mellé tisztítókészlet is jár, melyet ajánlatos sűrűn használni.

Ha egy metahumán látószervet kibernetikus úton pótolják, akkor elveszíti természetes képességeit (hő- és éjszakai látás), de az új szempárban ezek a kiegészítők könnyedén pótolhatók. A teljes szem cseréje helyett megoldható csupán a retina módosítása is, de ezzel a megoldással minden egyes műtét külön hatással lehet a páciens szervezetére.

Fényképezőgép: A kiberver segítségével lehetővé válik bármilyen szemmel észlelhető kép digitális kópiájának tárolása. A kép tárolható a feji memóriában, adatjacken keresztül továbbítható bármilyen adatrendszerbe, vagy eltárolható a szembe épített apró chipen (1 Mp, azaz körülbelül 60 képkocka). A chip a szemben lévő nyíláson keresztül távolítható el.

Kozmetikai módosítás: A legnépszerűbb kozmetikai műtétek közé tartozik a szem színének megváltoztatása, de az ügyfelek gyakran kérik a pupilla formájának vagy a szaruhártya pigmentációjának módosítását is.

Retinakijelző: Ez a módosítás lehetővé teszi a használó számára, hogy a látóterében, egy kis „ablakban” megjelenítse a feji memóriájában tárolt szöveges adatokat.

Felvillanásvédelem: A kiegészítő megvédi a karaktert a hirtelen fényvillanásoktól, az erős, vakító fénytől, valamint természetes hőlésés esetén a hővillanásoktól és az infravörös világítás hatásától. A felvillanásvédelem megszünteti a ragyogásból származó módosítókat is.

Retina képkijelző: A retinakijelző fejlettebb formája, melynek segítségével a karakter képeket is megjeleníthet 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.

Kamera: Ez a videofelvevő vagy a feji memóriában rögzíti, vagy az adatjacken keresztül egy adatrendszeren vagy videoátvitel útján át továbbítja a látott képet. Egy percnyi felvétel 1 Mp helyet foglal.

Védőlemezek: Ezek a kiegészítők a normál és a kiberszemet védik az ütődéstől és a levegőben repkedő részecskéktől. Ha a játékmester úgy dönt, 1 pontnyi ütési páncélzatot biztosíthatnak a szemnek. Az egyik irányból átlátszó lemezekért +100Y-t kell fizetni.

KIBERSZEM

	Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Fényképezőgép	0,4	5.000Y	6/24 óra	2	Legális
Kozmetikai módosítás	—	1.000Y	2/24 óra	0,75	Legális
Kibernetikus pótlás	0,2	5.000Y	2/24 óra	0,75	Legális
Retinakijelző	0,1	1.000Y	4/36 óra	1	Legális
Felvilágításvédelem	0,1	2.000Y	5/48 óra	1,25	Legális
Retina képkijelző	0,2	1.600Y	4/48 óra	2	Legális
Éjszakai látás	0,2	3.000Y	4/36 óra	1,25	Legális
Kamera	0,5	20.000Y	5/72 óra	2	Legális
Védőlemezek	—	500Y	4648 óra	1,5	Legális
Retinaóra	0,1	450Y	3/24 óra	1	Legális
Retinaduplikáció (illegális)	0,1	Szint x 25.000Y	8/7 nap	2	3-Q
Hőlátás	0,2	3.000Y	4/36 óra	1,25	Legális
Képnagyítás					
Optikai 1	0,2	2.500Y	4/48 óra	1	Legális
Optikai 2	0,2	4.000Y	4/48 óra	1	Legális
Optikai 3	0,2	6.000Y	5/48 óra	1	Legális
Elektronikus 1	0,1	3.500Y	5/48 óra	1	Legális
Elektronikus 2	0,1	7.500Y	5/48 óra	1	Legális
Elektronikus 3	0,1	11.000Y	8/48 óra	1	Legális

Retinaóra: A beültetés megjeleníti a pontos időt/dátumot a használó látóterében. Az óra időzónától és időszámítástól függetlenül beállítható, valamint rendelkezik stopper és visszazámolás funkcióval is.

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 retinapásztázó berendezéseket.

Hőlátás: Ez a kiberver a fény spektrum infravörös tartományában működik, és segítségével a felhasználó hőmintázatokat is láthat. A külső megvilágításnak ehhez nincs köze, tehát a hőlátás akár teljes sötétségben is működik, jóllehet intenzív hőforrások ugyanúgy elvakítják a hőlátó szemet, mint az erős fény a normálisat.

Képnagyítás: A kiberver a látókészülékekhez (280. oldal) hasonlóan nagyítja ki a vizuális képet, és módosítja a távolságtól függő célszámot (lásd 110. oldal). Optikai és elektronikus változata létezik (az előbbi a kiberszemmel rendelkező varázslók számára). Az optikai rendszerek elrejtetősége normál szemben 9-es; a többi változat nem detektálható biotechnikai vizsgálat nélkül.

TEST KIBERVER

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

Csonterősítés: A csonterősítés folyamán a páciens csontjainak sejt szerkezetét különleges rácsszerkezetű műanyagokkal és fémekkel erősítik meg, hogy fejlesszék azok szaktitószilárdságát és ellenállását. Az ily módon fellépő súlytöbblet beleszámít a karakter terhelhetőségébe (műanyag +5 kg, alumínium +10 kg, titán

+15 kg). A műanyag és alumínium változat +1-et ad a karakter Test tulajdonságához; a titán +2-t. Az alumínium csonterősítés egy pontnyi ütési páncélzatot biztosít, a titán pedig egy-egy pontnyi ballisztikus és ütési páncélzatot. Az így nyert védelem összeadódik a viselt páncélzatával.

A műanyag csontterősítéssel rendelkező karakter fegyvertelen támadása (ERŐ + 2)K, az alumíniummal (ERŐ + 3)K, a titánnal pedig (ERŐ + 4)K sebést okoz. A megerősítés gyakorlatilag eltörhetetlenné teszi a csontokat; megfelelő erő hatására azonban bármi megtörténhet. A műanyag megerősítés aka-

dály szintje 6-os, az alumíniumé 8-as, a titáné 10-es. Az alumínium és titán változatot a szokványos fémdetektorok kimutatják.

A csonterősítéssel rendelkező karakter dönthet úgy, hogy fegyvertelen támadása kábulás helyett fizikai sebést okozzon, de ilyenkor a támadás energiaszintje feleződik (felfelé kerekítve). **Gyorsított reflexek:** Ez az egyszeri elektrokémiai kezelés megnöveli a páciens természetes reflexeit. A használó azonban többé nem használhat sem huzalozott reflexeket, sem járműirányító rendszert. A gyorsított reflexeket nem lehet eltávolítani a szervezetből – a kezelés permanens hatású.

Bőrpáncélzat: A használó szervezetét elég komolyan megterhelő védelmi rendszer. Viselője bőréhez kemény műanyag és fémszalakat erősítenek, így magából a bőrből alakítanak ki páncélzatot. A bőrpáncélzat korlátozza a bőr rugalmasságát, és azonnal észrevehető. A páncéllapoknak bármilyen felületet és szintet lehet kölcsönözni. A rendszer három erősségi fokozatban kapható, a testbe való behatolás mélységétől függően. A karakter a Test tulajdonságához hozzáadhatja a bőrpáncélzat szintjét, de ez a megnövelt Test érték nem vonatkozik a gyógyulásra.

Szűrőrendszerek: Ezeket a rendszereket arra használják, hogy bizonyos anyagoktól megvédjék a felhasználó szervezetét. Szűrőkkel felszerelt tracheák segítségével lehet a felhasználót a füsttől és a legtöbb gáztól megvédeni. Vesebeültetéssel elérhető, hogy a véráramból speciális méregszűrőkkel kiszűrjék az idegen anyagokat. A veseszűrő megvédi a legtöbb kórokozó és vérbefecskendezett mérgektől. Létezik olyan beültetett szűrőből álló rendszer is, melyet különféle szájon át bevett mérgek (ide értve az alkoholt is) hatástalanítására használnak.

A szűrőrendszerek saját szintjükkel csökkentik az adott gáz vagy mérge energiáját. A legmagasabb elérhető szint a 10-es.

Ujjhegy-tároló: Kis tárolóhely, melyet valamelyik ujj utolsó perccének helyére ültetnek be. Tökéletesen elrejtendő benne például egy adatchip. Az ujjhegy-tárolót gyakran monoszál korbács tárolására használják, amikor is a beültetett ujjperc szolgál stabilizáló súlyként.



Kézipenge: A beültetett penge a kézfejjel párhuzamosan, a hüvelykujjal ellentétes oldalon pattan elő a kéz oldalából. Az utcákon a visszahúzható változat terjedt el. Sebzése (ERŐ + 3)E.

Ujjpenge: 2,5 cm hosszú, krómáccélból vagy szénszálas anyagból készült pengék, melyeket a viselőjük körmei helyére ültetnek be. A pengéket a használó csontjaihoz erősítik. A visszahúzható változatok elrejtethők szintetikus körömhelyettesítések alá, és csak akkor csusszannak elő, ha szükség van rájuk. Sebzése (ERŐ)E. A fejlesztett, sajtolat karbidból készült modellek ugyan nagyobb sebzést okoznak – (ERŐ + 2)E –, de drágábbak is.

Izomhelyettesítés: Beültetett, biokémiai tartályban növesztett, szintetikus izmokkal helyettesítik a felhasználó eredeti izmait. Kiegészítő csontmegerősítéssel és kalciumos kezeléssel elérhető, hogy a tulajdonos ereje megnövekedjen. A szintnövekedés az Erőre és a Gyorsaságra vonatkozik, az izomhelyettesítés azonban nem növeli meg a Reakciót. A maximális növekmény (szint) 4-es.

Reakciónövelő: A viselő gerincoszlopának egyes részeit szupravezető anyaggal helyettesítik, hogy lerövidítsék a reakcióidőt. A karakter 6 reakciónövelőt ültethet magába; mindegyik 1-et ad hozzá Reakció tulajdonsága értékéhez. A reakciónövelő teljes mértékben kompatibilis más reakció/kezdeményezés növelő eljárásokkal.

Reflexkapcsoló: A huzalozott reflexek kiegészítője, amely lehetővé teszi a használó számára, hogy egyetlen egyszerű tevékenységgel ki- vagy bekapcsolja huzalozott reflexeit. A kibervet a huzalozott reflexekkel együtt kell beültetni; a későbbiekben erre már nincs mód. Kikapcsolt állapotban a kiberver-érzékelők keresési célszámához +4 adódik.

Műérzet felvevő: A kiberver műérzet felvételek készítésére használható (Alap vagy Teljes; lásd *Műérzet*, 285. oldal). A felvevő kimenő jelei továbbíthatók a feji memóriába, átsugározhatók egy műérzet átjátszón keresztül, vagy egy adatjack segítségével eltárolhatók valamilyen digitális vagy optikai tárolóegységen. A felvett érzékszervi ingerek visszajátzásához műérzet dekkre vagy kiberdekkre van szükség. Az Alap felvétel másodpercenként 1 Mp-t, a Teljes másodpercenként 3 Mp-t foglal el. A felvevő fordítva is működtethető, azaz a használó megnézheti a felvételeket, mintha beépített műérzet dekkal rendelkezne.

Műérzet átjátszó: A műérzet átjátszók egyfajta adó-vevő rendszerek, melyek a műérzet felvevő kimenő jeleit egy vevőegységhez továbbítják. Ez a vevőegység csatlakozhat egy műérzet dekkhez, kiberdekkhez vagy távirányítású rigódekkhez, lehetővé téve a használó számára, hogy valós időben kövesse az eseményeket. Az átjátszó Fluxus értéke a készülék szintjének negyedével egyenlő, lefelé kerekítve. Az ár magában foglalja az adót, a vevőt és a rögzítőt is.

Képességhuzalozás: Az egész testet behálózó neuromuszkuláris vezérlőrendszer, amely lehetővé teszi, hogy a karakter idegrendszere képes legyen együttműködni a speciális eljárással és kódolással készült, tevékenységbázisoknak nevezett optikai chippekkel (lásd *Képességprogramok*, 295. oldal); ezeket a chippeket úgy lehet vele olvasni, mintha természetes módon rögzített emlékek vagy szakértelmek lennének. Vásárláskor válassz egy maximum Mp mennyiséget és maximum szintet a rendszernek; ezek fogják meghatározni az egy időben használható tevékenységbázisok mennyiségét és szintjét. A chipjacket (a tevékenységbázisok értelmezéséhez nélkülözhetetlen) és a memóriát külön kell beszerezni.

Fegyverkapcsolat: Visszacsatolósos 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 szálcerezst formájában, mely azt jelzi, hogy a fegyver csőve az adott pillanatban éppen hová mutat. A tipikus fegyverkapcsolat rendszerek a tenyér bőrébe épített érintkezőlapokat használnak a fegyverhez való kapcsolódásra.

Karpenge: A felhasználó csontjához erősített, keskeny penge. A visszahúzható változatokat olyan helyre szerelik fel, ahol azok visszahúzott állapotban elérnek az alkarcsont hosszában. A kézipenge másik változata, amikor három pengét erősítenek a kézfejhez. Sebzése ERŐ(K).

Járműirányító rendszer: A járművezető rendszer nem más, mint neurális alapú izomimpulzus továbbító (IIT) interfész. A rendszer minden egyes szintje után +2-t kell hozzáadni a karakter rigózás közbeni Reakciójához. A rendszer minden szintje további +1D6 kezdeményezést jelent, ha a karakter adatjacken keresztül irányít egy olyan járművet, amely fel van szerelve járműirányító felszereléssel. A JIR lehetővé teszi a karakter számára azt is, hogy Reakció tulajdonságából a szokásos +4-es módosító helyett +2-vel vezessen le bármilyen jármű szakértelmet.

Hangmodulátor: Hangmodulátort leginkább az előadóművészek használnak. A színpadi színészek általában a hangerő-növelési lehetőséget használják, míg az énekesek a hangszín-változtatási opciót is. A megnövelt hangerő élő hangosbeszélővé változtatja használóját. A hangszínváltoztatás segítségével akár madárhangokat, bűgő, mély melódiákat és egészen különleges hangokat is ki lehet adni. A modulátorok és másodlagos hangszínek könnyedén felismerhetővé teszik a hangot egy hangazonosító berendezés számára. A másodlagos mintázat olyan illegális kiegészítés, amely lehetővé teszi a használó számára, hogy feltöltsön (adatjacken keresztül vagy feji memóriából) egy másodlagos hangmintát, és egy módosíthatatlan minta alapján szinte tökéletes utánzatot hozzon létre belőle. A hangminta akár a használó fülfelvevőjével is rögzíthető. A visszajátzási opció segítségével a használó adatjacken vagy egyéb módon képes hozzáférni audiófelvételekhez, és szinte tökéletes hanghűséggel vissza is tudja adni azokat. A felvételt azonban csak az elhangzottak tökéletes utánzására lehet felhasználni.

Huzalozott reflexek: Beépített neurális ingergyorsító és adrenalin stimuláló rendszer. A huzalozott reflexek használói hajlamosak az elhamarkodott cselekvésre, különösképpen, ha nem rendelkeznek reflexkapcsolóval (lásd *Kiberverek és szociális kapcsolatok*, 93. oldal). A beültetés minden szintje +2 Reakciót és +1 kezdeményezés kockát biztosít a használó számára.

KIBERVÉGTAGOK

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 (lásd *Kiberverek és szociális módosítók*, 93. oldal, *Szakértelmek* fejezet), 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.



TEST KIBERVEREK

	Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Csonterősítés					
Műanyag	0,5	7.500¥	5/14 nap	1,5	6E-N
Alumínium	1,15	25.000¥	5/14 nap	1,5	6E-Q
Titán	2,25	75.000¥	5/14 nap	1,5	6-R
Ujjhegy-tároló	0,1	3.000¥	3/24 óra	1	Legális
Kézipege	0,1	7.500¥	6/5 nap	1,5	4E-R
Visszahúzzható	0,25	10.000¥	6/5 nap	1,5	3E-R
Ujjpege	0,1	4.500¥	3/72 óra	1	3-N
Fejlesztett pengék	—	+8.500¥	6/72 óra	1	3-N
Visszahúzzható pengék	0,2	9.000¥	5/72 óra	1	3-N
Izomhelyettesítés					
(4-es szintig)	Szint	Szint x 20.000¥	4/4 nap	1	5E-Q
Fegyverkapcsolat	0,5	2.500¥	3/36 óra	1	5E-N
Alkarpege	0,1	7.000¥	3/72 óra	1	3-N
Visszahúzzható	0,3	11.500¥	5/72 óra	1	3-N
Hangmodulátor	0,2	45.000¥	2/24 óra	1	Legális
Megnövelt hangerő	—	10.000¥	2/24 óra	1	Legális
Visszajátzás	0,2	40.000¥	4/48 óra	1	Legális
Másodlagos mintázat	—	30.000¥ + (20.000¥ x szint)	6/7 nap	2	3-Q
Hangszínváltoztatás	—	25.000¥	2/24 óra	1	Legális
Gyorsított reflexek					
1. szint	0,5	15.000¥	3/24 óra	1	8E-Q
2. szint	1,25	40.000¥	3/24 óra	1,25	6E-Q
3. szint	2,8	90.000¥	3/24 óra	1,5	5E-Q
Bőrpáncélzat					
1. szint	0,5	6.000¥	4/12 nap	1	6E-N
2. szint	1	15.000¥	4/12 nap	1	6E-N
3. szint	1,5	45.000¥	4/12 nap	1	5E-N
Szűrőrendszerek					
Levegő	Szint ÷ 10	Szint x 15.000¥	6/4 nap	1	Legális
Vér	Szint ÷ 5	Szint x 10.000¥	6/4 nap	1	Legális
Lenyelt mérég	Szint ÷ 5	Szint x 10.000¥	6/4 nap	1	Legális
Műérzet felvevők					
Alap felvevő	2	300.000¥	2/5 nap	1	Legális
Teljes felvevő	2	500.000¥	6/12 nap	3	Legális
Műérzet átjátszó 1-10. szint)	0,6	70.000¥ + (10.000¥ x szint)	3/5 nap	1,5	Legális
Képességhuzalozás	0,2 x	Maximum Mp x 500¥	Szint/12 nap	1	Legális
	Maximum szint	x maximum szint			
Járműirányító rendszer					
1. szint	2	12.000¥	6/48 óra	1	6E-N
2. szint	3	60.000¥	8/48 óra	1,25	6E-N
3. szint	5	300.000¥	8/48 óra	1,5	5E-N
Huzalozott reflex rendszerek					
Standard huzalozott reflexek					
1. szint	2	55.000¥	4/8nap	1	5E-Q
2. szint	3	165.000¥	4/8 nap	1	4E-Q
3. szint	5	500.000¥	8/14 nap	1	3-R
Reakciónövelés	0,3/pont	60.000¥/pont	6/7 nap	2	6E-R
Reflexkapcsoló	+0,2	+13.000¥	Mint a huzalozott reflexek	Mint a huzalozott reflexek	4E-Q

A szintetikus végtagok rendelkeznek elrejtetőség szinttel, melyet a különféle beültetések módosítanak. A megfelelő (végtagot eltakaró) ruha viselése +3-at ad az elrejtetőséghez. Az ilyen kibervégtag listán szereplő árát növelj meg 50 százalékkal.

A kibervégtagok Erő szintje alapállapotban valamivel magasabb a használó fajára jellemző átlagnál. Humánok és tündék esetében ez az érték 4, orkoknál és törpéknél 6, trollknál pedig 8.

A kibervégtagok párban való beültetése ellenállóbbá teszi a karaktert a sérülésekkel szemben. Egy pár kiberkar +1-et ad a Test tulajdonsághoz, egy pár kiberláb pedig +2-t. Ezenkívül a kibervégtagok a fegyvertelen harc támadásainak energiáját is megnövelik. Egy végtag esetén 1-gyel, kettő esetén 2-vel nő az energiaszint. A további végtagok nem biztosítanak extra bónuszokat.

Beépített tartozékok: Bizonyos tartozékok csökkentett Esszencia költséggel építhetők be a kibervégtagokba, különösen akkor, ha egyébként is ott lenne a helyük, és csak minimális neurológiai kapcsolatot igényelnek. Az ujjpengék, kézipengék és ujjhegy-tárolók további Esszenciavesztés nélkül beültethetők, az egyéb berendezések – rádiók, zavarókészülékek stb. – költsége pedig a játékmester döntésén múlik.

Közvetlen neurális interfész: A közvetlen neurális interfész segítségével a karakter kibernetikus irányítást nyer az eredetileg nem ilyen célra tervezett berendezések felett. Ezeknek az eszközöknek az ára ilyen esetben 50 százalékkal növekszik.

Fegyverkapcsolat: A kiberkarba épített fegyverkapcsolat Esszencia-költsége 0,25.

Erőnövelés: A módosítás emelőszervök, valamint erős pneumatikus és síkmotor rendszerek segítségével megnöveli a kiberkar Erő szintjét. A nagyobb mértékű erőnövelés már Esszenciavesztéssel jár.

CSONTERŐSÍTÉS

Anyag	Bónusz	Fegyvertelen sebzés
Műanyag	+1 Test	(ERŐ + 2)K kábulás
Alumínium	+1 Test, +1 ütési páncélzat	(ERŐ + 3)K kábulás
Titán	+2 Test, +1 ütési és +1 ballisztikus páncélzat	(ERŐ + 4)K kábulás

GYORSÍTOTT REFLEXEK

Szint	Reakció módosító	Kezdeményezés módosító
1	—	+1D6
2	+1	+1D6
3	+2	+2D6

és bőrmintákat is képes analizálni. Az összegzett adatokat ezután továbbítja egy kijelzővel ellátott vevőkészülék felé. A legtöbb modell beépített adóval kerül forgalomba, és magában foglal egy olvasóegységet is; a másodlagos modell ugyanezért az árt könnyen kiegészíthető videoátjátszóval vagy más hasonló kiegészítővel, amely folyamatosan továbbítja a jeleket a vevőegység felé. Az adóval ellátott változat 2-es szintűnek számít.

DocWagon™ szerződés: Ne menjen el otthonról nélkül! A DocWagon™ első osztályú egészségügyi ellátást biztosít a nap 24 órájában otthoni (vagy utcai) hívás alapján. A cég négyféle szerződés megkötését teszi lehetővé ügyfelei számára: alap, arany, platina és szuper platina. A DocWagon™ szerződés megkötéséhez feltétel, hogy az ügyfél testéből származó szövetmintákat helyezzenek el a cég saját szövetbankjában (amelyet igen jól őriznek). A szerződés mellé egy lezárt karkötőre szerelt, köz-

KIBERVÉGTAGOK

	Elrejtetőség	Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Látható kiberkar/láb	—	1	75.000¥	4/4 nap	1	Legális
Szintetikus kiberkar/láb	8	1	100.000¥	4/4 nap	1	Legális
Beépített tartozékok	Változó	—	A normál ár 4-szerese	Változó	Változó	Változó
Beépített fegyverkapcsolat	—	0,25	2.500¥	6/4 nap	1,5	5E-N
Közvetlen neurális interfész	—	0,1	4.500¥	4/6 nap	1	5E-Q
Erőnövelés						
1-3 pont (végtagonként)	-1 pontonként	—	50.000¥/pont	6/4 nap	1,5	6E-Q
4+ pont (végtagonként)	-2 pontonként	0,4/pont	75.000¥/pont	6/4 nap	1,5	6E-R

KIBERDEKKEK ÉS PROGRAMOK

A kiberdekkek és programok részletes leírását a 206. oldalon, a *Mátrix* fejezetben találod. Ezeknek a gyári készülékeknek a statisztikáit (PIMP, megerősítés) a 207. oldalon olvashatod, a *Programok mérete* táblázat pedig a 224. oldalon.

A kiberdekkek legalitás kódja 4E-S.

BIOTECHNIKA

Biomonitor: Ez a kis méretű, csípőn, felkaron vagy a szív felett hordott készülék folyamatosan figyeli viselője életjeleit – szívritmust, vérnyomást, testhőmérsékletet stb. Még a vér-, verejték-

vetlen hatású csuklótelefon is tartozik, amely nem csak értesíti a DocWagon™-t veszély esetén, de a helyszínre érkező DocWagon™ mentőautók és mentőhelikopterek számára is jeladóként szolgál (zavarás szempontjából a karkötő 2. szintűnek számít). A karkötő kettészakítása és erőszakkal való eltávolítása természetesen riasztja az illetékes DocWagon™ kirendeltséget.

Ha egy ügyfél hívása beérkezik, a DocWagon™ franchise garantálja, hogy egy akciócsoporthoz küldenek a helyszínre 10 percen belül, ellenkező esetben a közvetlen orvosi kezelést ingyen végzik. Az újraélesztő szolgáltatás magas díjakkal jár, akárcsak a Magas Veszélyességi Fokú Mentési szolgáltatás (MVM). Ez utóbbi esetén az ügyfélnek (vagy az örökösének) kell fizetnie a kór-

házi számlákat, valamint a DocWagon™ alkalmazottak haláleseti kompenzációját. Az aranszerződéshez évente egy ingyen újraélesztés, 50 százalékos MVM-árengedmény, és a hosszabb ideig tartó egészségügyi ellátásra vonatkozó 10 százalékos árengedmény tartozik. A platina szerződésben a DocWagon™ évente 4 ingyen újraélesztést vállal. Az MVM-szolgáltatások ingyenesek, de az alkalmazottak haláleseti kompenzációja továbbra is fennáll. A hosszabb ideig tartó egészségügyi ellátásra 50 százalékos árengedmény vonatkozik. A szuper platina szerződés tulajdonosai évente öt ingyenes újraélesztéssel számolhatnak, ráadásul MVM-et és haláleseti kompenzációt sem kell

fizetniük. A szuper platina karkötőbe egy biomonitor is bele van építve, amely hangosan jelez, és automatikusan értesíti a DocWagon™-t, amint viselője életjelei a biztonsági határérték alá mennek.

A DocWagon™ nem reagál a területenkívüli cégek vagy kormányzatok létesítményeiből érkező hívásokra, csak ha az irányító szerv engedélyt ad a mentésre.

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. Ha a diagnózis nem biztos, a rendszer újabb információkat kér. A diagnózis megállapítása után a rendszer utasításokkal látja el a felhasználót. Még arra is képes, hogy mérgezés esetén kikeverje az ellenanyagot (Biotechnika szakértelem próba a mérge szintje ellen), mely megszünteti a mérge hatását. 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 kimerülőkben vannak. A segédanyagok akkor fogynak ki, ha a kezelés után dobott 1D6-tal a játékos 1-est dob.

Organikus szerek: A legkülönfélébb, biokémiai tartályokban növesztett organikus anyagok és szerek kaphatók. Legismertebbek az úgynevezett „0-s típusúak”, melyeket úgy terveztek, hogy a legkisebbre csökkentsék a természetes kilökődés esélyét. Ezek beültetése együtt jár egy immungátló kezeléssel, mely megakadályozza, hogy a szervezet

kivesse magából az idegen anyagot. A legbiztonságosabb beültethető anyagokat a páciens saját testéből vett minták alapján lehet kitenyészteni. Sajnálatos módon jelen pillanatban még sem agy- sem idegrendszerprotézis nem létezik, így a teljesen életképes klónok előállítására egyelőre csak a regényírók fantáziájában lehetséges (lásd *Sebesülés és gyógyulás*, 125. oldal).

Stabilizáló egység: Ezt a hordozófülekkel ellátott, zárt kapszulát arra tervezték, hogy a szakszerű orvosi ellátás megkezdéséig stabilizálja a kritikus

KIBERDEKKEK ÉS PROGRAMOK

Gyári kiberdekk típusok

	Elérhetőség	Ár	Utcai index
Allegiance Sigma	4/7 nap	14.000¥	1
Sony CTY-360-D	4/7 nap	70.000¥	1
Novatech Hyperdeck-6	4/7 nap	125.000¥	1
CMT Avatar	6/7 nap	250.000¥	1
Renraku Kraftwerk-8	10/7 nap	400.000¥	1
Transys Highlander	14/7 nap	600.000¥	1
Novatech Simicase-10	18/7 nap	960.000¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 nap	1.500.000¥	1

Kiegészítők

	Elérhetőség	Ár	Utcai index
Urasjack	2/48 óra	250¥	1
Off-line tárhely	2/24 óra	50 ÷ (5 x Mp) ¥	1
Videokijelző	2/24 óra	100¥	1

PROGRAMOK ÁRA ÉS ELÉRHETŐSÉGE

Szint	Elérhetőség	Ár	Utcai index
1-3	2/7 nap	Méret x 100¥	1
4-6	4/7 nap	Méret x 200¥	1,5
7-9	8/14 nap	Méret x 500¥	2
10+	16/30 nap	Méret x 1.000¥	3

BIOTECHNIKA

	Szint	Elérhetőség	Súly	Ár	Utcai index
Biomonitor	2	6/72 óra	1	1.000¥	2
DocWagon™ szerződés					
Alap	—	Fizetéstől	—	5.000¥ egy évre	—
Arany	—	Fizetéstől	—	25.000¥ egy évre	—
Platina	—	Fizetéstől	—	50.000¥ egy évre	—
Szuper platina	—	Fizetéstől	—	100.000¥ egy évre	—
Elsősegélycsomag	3	2/24 óra	3	200¥	1,5
Elsősegélycsomag hozzávalók	—	2/24 óra	—	50¥	1,5
Stabilizáló egység	2	12/1 hónap	30	10.000¥	3
Deluxe változat	6	16/1 hónap	35	20.000¥	3

Tapaszok

Ellenméreg	Maximum 8	6/72 óra	—	Szint x 50¥	2
Ébrenlét	Maximum 6	2/24 óra	—	Szint x 25¥	1
Altató	Maximum 10	4/48 óra	—	Szint x 20¥	2
Trauma	—	4/48 óra	—	500¥	4

állapotban lévő személy állapotát. Standard felszerelésnek számít minden DocWagon™ járműben és ambulancián. A berendezés automatikusan stabilizálja a belé helyezett sérült állapotát. Feladatát annyira jól képes ellátni, hogy a páciens -2 célszám módosítót kap minden gyógyulási próbájára.

TAPASZOK

A tapaszok testre erősíthető gyógyszeradagolók, melyek a megfelelő vegyi anyagok egyenletes, kontrollált szervezetbe juttatásáért felelősek. A tapaszt közvetlenül a páciens bőrére kell helyezni. A bőrpáncélzat csökkenti a tapasz hatását (a tapasz szintjét csökkenti a bőrpáncélzat szintjével), a vérszűrő berendezések pedig a traumatapasz kivételével az összes tapasz hatását semlegesítik.

A tapaszoknak négy fajtája ismert: ellenmérég, ébrenlét, altató és trauma.

Ellenmérég tapasz: A tapasz többféle ellenanyagot juttat be a páciens szervezetébe, melyek mérgezés esetén képesek semlegesíteni a mérgezés hatását. Ha rögtön a mérgezés megtörténte után használják (még a sebesülési ellenpróba előtt), az ellenmérég tapasz saját szintjével csökkenti a mérgezés szintjét. Amennyiben a használó hosszabb ideig ki van téve a mérgezés hatásának, a tapasz folyamatosan csökkenti a toxin energiaszintjét. Méregtől elszennvedett halálos fizikai sérülés esetén adj hozzá a tapasz szintjének megfelelő számú kockát a stabilizáció próba (lásd 129. oldal) kockáihoz. Több tapasz hatása nem adódik össze.

Ébrenlét tapasz: A tapasz a szervezetre ártalmatlan stimuláló anyagot juttat a páciens testébe annak érdekében, hogy az ébren maradjon olyankor, amikor az éberség létfontosságú. Használatkor az állapotjelzőn csökkenti a kábulás sebzeit annyival, amennyi a tapasz szintje. A varázslóknak tudniuk kell, hogy a tapasz mellékhatásai esetleg árthatnak saját mágikus képességeiknek. Használatkor a varázslónak Mágia próbát kell dobni a tapasz szintje, mint célszám ellen. Ha a próba nem jár sikerrel, a varázslónak végig kell mennie a lehetséges Esszenciavesztési eljárás, mintha halálos sebet szerzett volna (lásd *Sebesülés és gyógyulás*, 125. oldal). A tapasz hatása 2D6 perc elteltével elmúlik, és a levont sebzeit vissza kell állítani, plusz még egy újabb rubrikát is be kell jelölni.

Altató tapasz: A tapaszt arra tervezték, hogy el lehessen vele altatni az orvosi ellátásra váró páciens. Bizonyos körökben egyes rakoncátlankodó foglyok megfékezésére is használni szokták. Mind a tapasz, mind a páciens próbát dob. Mindket-

MÁGIKUS FELSZERELÉSEK

Fókusz	Elérhetőség	Ár	Utcái Index
Elhasználódó varázslat fókusz	3/26 óra	Szint x 1.500Y	1
Specifikus varázslat fókusz	4/48 óra	Szint x 45.000Y	2
Varázslat kategória fókusz	5/48 óra	Szint x 75.000Y	2
Szellem fókusz	4/48 óra	Szint x 60.000Y	2
Energiafókusz	6/72 óra	Szint x 105.000Y	2
Fenntartó fókusz	2/48 óra	Szint x 15.000Y	2
Fegyver fókusz	8/72 óra	[(Elérés + 1) x 100.000Y] + szint x 90.000Y	2
Mágikus segédanyagok			
Elementál idéző anyagok	Szellem ereje/24 óra	Szellem ereje x 1.000Y	1
Orvosságos kunyhóhoz való anyagok	Szint/24 óra	Szint x 500Y	1
Hermetikus könyvtár (szakértelmenként)	Szint/7 nap	(Szint x szint) x 1.000Y	1
Fétisek			
Harci	3/24 óra	200Y	1
Érzékelés	3/24 óra	50Y	1
Egészség	3/24 óra	500Y	1
Illúzió	3/24 óra	100Y	1
Manipuláció	3/24 óra	300Y	1
Varázslat formulák			
E kimerülés	Erő/24 óra	Varázslat ereje x 50Y	2
K kimerülés	Erő/48 óra	Varázslat ereje x 100Y	2
S kimerülés	Erő/72 óra	Varázslat ereje x 500Y	2
H kimerülés	Erő/7 nap	Varázslat ereje x 1.000Y	2

ten a saját szintjüknek (a páciens a saját Test szintjének) megfelelő számú kockával dobunk a másik szintje, mint célszám ellen. Ha a tapasz több sikert ér el, mint a páciens, akkor minden egyes tiszta siker egy betöltött rubrikát jelent a páciens állapotjelzőjének kábulás rovatában.

Traumatapasz: Az olyan emberek utolsó menedéke, akik számára már nem lehet idejében orvosi ellátást biztosítani. A traumatapaszt közvetlenül az áldozat szíve fölé kell helyezni, aki ezzel újabb esélyt kap a túlélésre (lásd *Sebesülés és gyógyulás*, 125. oldal).

MÁGIKUS FELSZERELÉSEK

A felszerelések részletes ismertetését a *Mágia* fejezetben, 189. oldalon találod meg. Minden 2-esnél magasabb szintű/erejű varázslat, fókusz és szellem illegálisnak minősül, legálitás kódjuk (8 - szint)E-T

JÁRMŰVEK

A járművek statisztikáit lásd a 130. oldalon, a *Járművek és robotok* fejezetben.

JÁRMŰIRÁNYÍTÓ FELSZERELÉSEK

A karakterek saját járműveikben a normál irányítást lecserélhetik rigóirányítású rendszerre, távirányító interfészre vagy adatjack csatlakozóra. Az utóbbi segítségével egy adatjackkel rendelkező karakter közvetlenül a neurális interfészen keresztül irányíthatja a járművet. JIR beültetés esetén az eredmény ter-

RIGÓ ÉS JÁRMŰ FELSZERELÉSEK

	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás
Adatjack csatlakozó	3/72 óra	2.500¥ (motoroknál 5.000¥)	1,5	Legális
Távírányítás	4/72 óra	2.500¥ x Test-szint	2	Legális
Rigóírányítás	4/7 nap	2.500¥	2	Legális

	Súly	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Távírányító dekk	3	Szint x 5.000¥	4/72 óra	2	Legális
Távírányító ECCM					
1-3. szint	1,5	Szint x 7.000¥	4/7 nap	2	Legális
4-6. szint	2	Szint x 15.000¥	6/14 nap	3	6E-V
7-9. szint	2,5	Szint x 35.000¥	12/18 nap	4	5E-W
10. szint	2,5	500.000¥	18/45 nap	—	4E-W
Utasjack	0	Szint x 100¥/jack	2/48 óra	1	Legális
Audio/vizuális kijelző	0,5	100¥	2/24 óra	1	Legális
Interkom mikrofon	0	25¥	2/24 óra	1	Legális

mészeten elhanyagolható, de egyébként +1-et ad a sofőr Reakciójához a jármű próbák és a járműves harc során. Az adatjack csatlakozó ára 2.500¥ (motoroknál 5.000¥), valamint 1 Raktér faktort és 15kg szállítókapa-
cítást (Teherbírás) foglal el.

A távírányító interfészeket keresztül a jármű parancsokat tud elfogadni, illetve jeleket közvetíteni egy rigó távírányító hálózatán keresztül. Más szóval ilyen esetben a jármű robotként is használható. Távírányító interfész felszereléséhez a járműnek legalább 1-es Szenzor szinttel kell rendelkeznie. Ára 2.500¥ x Test szint, helyet viszont nem foglal.

A rigóírányítás tulajdonképpen egy „fekete doboz”, amely a gépi kódot idegi impulzusokra fordítja le, és vice versa. Ennek segítségével a JIR-rel felszerelt karakter képes lesz a kiberverét kihasználva irányítani a járművet. A járműnek rendelkeznie kell adatjack csatlakozóval vagy távírányító berendezéssel, valamint 1-es, vagy annál nagyobb Szenzor szinttel. A rigóírányítás ára 2.500¥, helyfoglalása 1 RF és 10kg.

RIGÓ FELSZERELÉSEK

Távírányító dekk: A hordozható dekk segítségével a karakter távírányítással, rádiójelekkel is irányíthatja a járművet. Ez a kapcsolat azonban ki van téve a zavarásnak és a légköri anomáliák hatásainak. Az utasjack, képernyő és interkom kiegészítők segítségével a karakter rigózás közben is kommunikálhat másokkal, vagy éppen engedélyezheti az utasoknak, hogy vele együtt „rigózzanak”.

Távírányító ECCM: A rigó távírányító dekkjét védi az interferenciától és zavarástól (lásd *Elektronikus ellenintézkedések*, 138. oldal).

SZÁRAZFÖLDI JÁRMŰVEK

A szárazföldi járművek a legkülönbébb üzemanyagokat használják. A gazdaságos modellek és a városi elektromos járműhálózatra tervezett modellek általában nagy kapacitású akkumulátorokkal üzemelnek. Az akkumulátorokat az üzemanyagtöltő állomásokon, garázsokban és az elektromos járműhálózat kábeles útjain lehet feltölteni. Néhány jármű napelemeket is használ, de ezek csak korlátozott energiamennyiséget képesek biztosítani. A Benne-
szülött Amerikai Nemzetekhez tartozó törzsek-
nél gyakran alkohollal működő járműveket használnak, ugyanis az alkoholt könnyedén ki lehet nyerni természetes alap-

anyagokból. A nagyobb távolságra tervezett járművek továbbra is benzinszármazékokat használnak. A luxusjárművek speciális, petrochemnek nevezett üzemanyaggal működnek. Az üzemanyag formájától függetlenül az azonos típusú járművek azonos tulajdonságokkal rendelkeznek. Az üzemanyagok közötti különbség elsősorban a jármű hatótávolságában és az adott üzemanyag beszerezhetőségében mutatkozik meg.

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 útlezárások megzavarhatják a rendszert, mely ilyenkor utasításokat kér a sofőrtől.

HAJÓK

A hajók hasonló üzemanyagokkal működnek, mint a szárazföldi járművek, azzal a különbséggel, hogy nagyobb százalékuk használ petrochem üzemanyagot. A nagyméretű teherhajók szinte teljes mértékben robotvezéreltek. A még ennél is nagyobb szuper-teherhajókon és olajszállítókon fúziós atomerőmű szolgáltatja az energiát.

LÉGI JÁRMŰVEK

Néhány napenergiával hajtott sportgéptől és felderítő géptől eltekintve a légi járművek szinte mind petrochemmel működnek. Rengeteg kialakítás létezik, melyekhez általában távírányítás és módosítható szárny- illetve rotorprofil is tartozik. Néhány újabb anyag felfedezésével olyan repülőeszközök megépítése is lehetségessé vált, amiről a XX. században még csak álmodtak.

A robotpilóta rendszerek hasonlóan működnek, mint a szárazföldi járműveknél, de repülőgépek esetében szinte minden esetben összeköttetésben állnak a Navstar műholdas helymeghatározó rendszerrel. A repülőeszközök kategóriába sorolása azon hajtómű alapján történik, mely a repülőgép emelőerejének legnagyobb részét biztosítja.

KATONAI ÉS KORLÁTOZOTT HASZNÁLATÚ JÁRMŰVEK

A katonai és biztonsági járművek legalitás kódját a játék-
mester határozza meg.

AUTÓK

CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT

Ez az egyszerű vonalú, kétüléses jármű alacsony ára és kiterjedt reklámozása miatt az egyik legelterjedtebb autó Észak-Amerika országútjain.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
Elektromos üzemű	3/8	60	4	3	0	5	1	—	0	1	45
Alkoholos üzemű	3/8	90	6	3	0	4	1	—	0	2	90

Ülőhely: 2 utas + 1 pad (Elektromos üzemű)

2 utas (Alkoholos üzemű)

Bejáratok: 2 + 1t

Elérhetőség: 2/24 óra

Ár: 16300¥/18.000¥

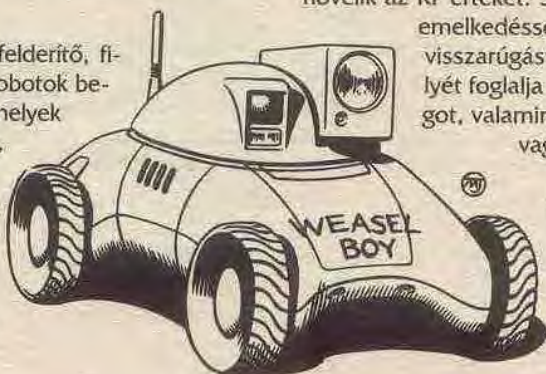
Utcai index: 0,75

Viharmadarak (v-madarak): A „viharmadár” az alacsony repülési magasságú (ARM) járművek szleng neve. A világon számos hadsereg és társaság használ ilyen kategóriájú tankokat. A viharadarak vastag páncélzattal és meglehetősen komoly fegyverzettel ellátott gépek, melyek ellenséges környezetben való hosszabb idejű működésre is képesek.

Biztonsági járművek: Ebbe a kategóriába a különféle városi harci járművek tartoznak, melyek köre a rendőrpáncélostól egészen a terroristaellenes rohamjárművekig terjed. Mindegyikük jól páncélozott és képes áthalolni a szokásos városi szeméten és roncsra.

ROBOTOK

A távirányításos robotok általában felderítő, figyelő és harci feladatokat látnak el. A robotok beépített robotpilótával is rendelkeznek, melyek rövid ideig elvezetik valahogy a gépet, de egyáltalán nem kockázatmentesen, ugyanis a robotpilóta csak ritkán tud reagálni a menet közben felmerülő váratlan eseményekre. A robotok és távirányítású járművek beépített rigó-vezérléssel kaphatók. Legalltás kódjukat a játékmester határozza meg.



FEGYVERÁGYAK

Az egyes járműveken található könnyű és nehéz fegyverágyak a különféle fegyverek illeszthetők. A nehéz, illetve járművekre tervezett (KpGPu és nagyobb) fegyverek nehéz fegyverágyat, a könnyebbek (KnyGPu, rohampuskák és kisebbek) pedig könnyű fegyverágyat igényelnek. A rendelkezésre álló fegyverágyak számát a jármű Test tulajdonsága határozza meg. Minden nehéz fegyverágy 2, minden könnyű fegyverágy 1 Test pontot „használ fel”. Egy 4-es Test tulajdonsággal rendelkező járműre például 2 nehéz, VAGY 1 nehéz és 1 könnyű, VAGY 4 könnyű fegyverágy szerelhető. A könnyű fegyverágyak lehetnek rögzítettek vagy forgathatók, a nehéz fegyverágyak pedig rögzítettek vagy tornyok.

A rögzített fegyverágyakra szerelt fegyverek csak egy előre beállított irányba tudnak tüzelni, és a fegyver permanensen hozzá van kapcsolva a fegyverágyhoz. Általában előre vagy hátra vannak beirányozva. Az oldalra beállított, rögzített fegyverágyak visszarúgása hozzáadódik a jármű Kezelés szintjéhez, valamint tüzeléskor a sofőrnek karambol próbát kell dobnia. A rögzített fegyverágyak felezik a visszarúgást (illetve semlegesí-

tik a nehézfegyverek dupla visszarúgását), és a rájuk szerelt fegyvereket a járművet vezető rigó is üzemeltetheti. A külső rögzített fegyverágyak 1-gyel csökkentik a jármű Nyom tulajdonságának szintjét.

A forgatható fegyverágyak általában a jármű oldalán lévő mélyedésekbe szerelt forgócsapok 60 fokos elfordulást tesznek lehetővé a fegyver számára, és 2 pontnyi visszarúgást csilapítanak.

A tornyok 2 nehéz fegyverágy helyét foglalják el, valamint 1-gyel csökkentik a jármű Nyom szintjét, cserébe viszont kettővel növelik az RF értékét. 360 fokos löteret biztosítanak, 45 fokos emelkedéssel. Külön lövést igényelnek, és felezik a visszarúgást. A mini torony 1 nehéz fegyverágy helyét foglalja el, 1-gyel csökkenti a Nyom tulajdonságot, valamint 1-et ad az RF értékéhez. Csak KpGPu vagy kisebb fegyverek szerelhetők rá.

A rögzített fegyverágyak járműre szerelése jármű É/J (4) próbát, valamint 24 óras alap időtartamot igényel. A forgatható fegyverágyak felhelyezéséhez jármű É/J (2) és 12 óra szükségeltetik, a tornyokéhoz pedig jármű É/J (4) próba és 72 óra.

A repülő járművek a Test tulajdonságuk szintjével megegyező külső rakétaindítóval lehetnek felszerelve. Minden egyes indító 300 kg-nyi rakéta, illetve irányított rakéta hordozására képes. A rakétaindító fegyverágyak a Test tulajdonság szempontjából nem számítanak könnyű vagy nehéz fegyverágyaknak, áruk pedig elhanyagolható, viszont minden rakéta vagy irányított rakéta csökkenti a jármű Teherbírás értékét.

JÁRMŰRE SZERELHETŐ FEGYVEREK

Ares Vermicide automata ágyú: Ez a könnyű ágyú automata lösszeradagolóval van ellátva, és kizárólag egyes lövéseket képes leadni.

Vízágyú: Nagynyomású vízszugarat kilövellő, tömegoszlató fegyver, mely mindig „sorozatlövő” üzemmódban működik (10 lövés tevékenységenként), de nincs rá visszarúgás módosító. Sebzéskódja is emberi léptékű, de találatkor a célpontnak Erőpróbát kell dobnia (a fegyver energiaszintje, mint célszám ellen) annak megállapítására, hogy a találat a földre lökte-e. Ha a fegyver szivattyúja állandó vízforráshoz csatlakozik, nem kell „újrátölteni”.

AUTÓK

EUROCAR WESTWIND 2000

Karcsú, alacsony építésű, gyors autó. Kifinomult felfüggesztés és tetszetős külső jellemzi – természetesen jó pénzért. A beépített Fejlesztett Utasvédelmi Rendszer felezi a karambolnál elszenvedett sérülés energiaszintjét, azonban a baleset után sikeres Erő (5) próba szükséges a kiszálláshoz.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
Standard	3/8	210	10	3	0	2	1	—	1	5	45
Turbó	3/8	240	12	3	0	1	1	—	1	5	45

Ülőhely: 2 utas + 1 hátsó

Ár: 109.000Y/138.000Y

Utcai index: 2

Bejáratok: 2 + 1

Elérhetőség: 6/6 nap (turbónál 7/7 nap)

Egyéb jellemzők: Fejlesztett Utasvédelmi Rendszer, turbófeltöltő (gyárilag beépítve, csak a turbó változatnál)

FORD AMERICAR

Az Americar továbbra is a Ford legnépszerűbb középkategóriás gépjárműje.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	4/8	105	8	3	0	2	2	—	1	10	110

Ülőhely: 4 utas (2 elől, 2 hátul)

Ár: 20.000Y

Utcai index: 0,75

Bejáratok: 2 + 1

Elérhetőség: 2/24 óra

MOTOROK

DODGE SCOTT

Elektromos meghajtású, főleg a városban használatos motor.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	3/6	60	3	2	0	5	0	—	—	1	15

Ülőhely: 1 pad

Ár: 2.000Y

Egyéb jellemzők: Közlekedési hálózat kapcsolat

Elérhetőség: 2/24 óra

Utcai index: 0,75

HARLEY-DAVIDSON SCORPION

Klasszikus, robosztus testű országúti cirkáló.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	4/5	120	6	2	1	2	2	—	0	4	60

Ülőhely: 2 pad (1 elől, 1 hátul)

Ár: 14.300Y

Elérhetőség: 2/24 óra

Utcai index: 0,75

YAMAHA RAPIER

Igen gyors, sportos megjelenésű gép, a motoros bandák első számú kedvence.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	3/8	60	4	3	0	5	1	—	0	1	45

Ülőhely: 1 pad

Ár: 12.700Y

Elérhetőség: 2/24 óra

Utcai index: 0,75



KAMIONOK ÉS LÉGPÁRNÁSOK

ARES ROADMASTER

Ezt a nagy méretű, kamionszerű áruszállítót néhány kiegészítő beszerelésével, illetve bizonyos alkatrészek kicserélésével könnyedén biztonsági járművé lehet alakítani.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
4/10	90	3	5	0	2	2	—	0	80	2.000
Ülőhely: 2 utas, 1 lehajtható pad				Bejáratok: 2 + 1						
Elérhetőség: 3/3 nap				Ár: 45.000Y						
Utcai index: 1										

FORD-CANADA BISON

A különleges, bármilyen terepre alkalmas felfüggesztés és az önzáródó abroncsok miatt a jármű szinte bárhol képes közlekedni.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
4/3	135	6	4	4	3	3	—	1	67	2.000
Ülőhely: 2 utas, 2 lehajtható pad			Bejáratok: 2 + 1 + 1							
Elérhetőség: 8/8 nap			Ár: 150.000Y							
Utcai index: 2										
Egyéb jellemzők: Rejtett páncélzat (7-es elrejtetőséggel), kényelmi funkciók (alap)										

LÉGPÁRNÁSOK

CHRYSLER-NISSAN G12A

Általános célú légpárnás jármű, melyet egyaránt használnak utas- és áruszállításra.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
Utasszállító	4	120	5	4	0	2	2	—	0	6	250
Áruszállító	4	120	5	4	0	2	2	—	0	66	1.000
Bejáratok: 2 + 1 + 2 + /2 + 1				Ülőhely: 4 utas (2 elől, 2 hátul) (x5)/2 utas							
Elérhetőség: 3/3 nap				Ár: 50.000Y							
Utcai index: 1											

HAJÓK

SAMUVANI CRISCAFT OTTER

Népszerű, közepes méretű jármű, melyet elsősorban sétahajózásra használnak, de könnyebb rakomány szállítására és egyéb kiegészítő feladatokra is alkalmas. Az öt méter hosszú, nyitott hajótest üvegszálas műanyagból készült.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
4	45	6	5	0	3	2	—	1	18	300
Ülőhely: 2 utas (elől), 2 lehajtható pad (x2) (hátul)			Elérhetőség: 2/2 nap							
Ár: 27.500Y			Utcai index: 1							

SENDANKO MARLIN

Ez az alig öt méter hosszú vitorlás a 32-es Csatorna dokumentumfilmjének köszönheti hírnevét, amely a hírhedt csempész, Janos Smoot életét mutatta be.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
3	30	3	3	0	6	0	—	—	12	150
Ülőhely: 2 utas (elől), 2 pad (hátul)			Elérhetőség: 2/2 nap							
Ár: 22.500Y			Utcai index: 0,75							



MEREVSZÁRNYÚ REPÜLŐGÉPEK

CESSNA C750

Dupla légcsavaros utasszállító, amely nem ritkán felderítő feladatokat is ellát.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
Standard	5	135/340	22	6	0	4	2	—	1	46	1.100
Utasszállító	5	135/340	22	6	0	4	2	—	1	0/10	500
Ülőhely: 2 utas/4 utas, 2. elöl 2 hátul (x3)							Bejáratok: 1 + 1				
Elérhetőség: 11/11 nap							Ár: 205.000Y				
Utcai index: 2							Le/felszállás: STOL				

ROTOROS JÁRMŰVEK

ARES DRAGON

Masszív építésű, széles körben használható helikopter, melyre extra áruszállító konténerek is függeszthetők.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	5	260	10	7	0	3	3	—	1	5/90	3.250
Ülőhely: 3 utas (2. elöl, 1. hátul)							Bejáratok: 2 + 1				
Elérhetőség: 30/30 nap							Ár: 589.000Y				
Utcai index: 4											

HUGHES WK-2 STALLION

Többcélú helikopter, bár az áruszállítás jelentősen csökkenti a sebességét.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	5	190	14	4	0	3	3	—	1	72	1.250
Ülőhely: 2 utas							Bejáratok: 2 + 1				
Elérhetőség: 13/13 nap							Ár: 256.000Y				
Utcai index: 3											

BIZTONSÁGI JÁRMŰVEK

ARES CITYMASTER

Városi használatra tervezett rendőrpáncélos, amely egyben mobil parancsnoki központként is funkcionál.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	5/11	120	3	5	10	2	3	—	0	17	525
Ülőhely: 2 utas + 2 lehajtható pad (x5)					Bejáratok: 2 + 1 hátul						
Elérhetőség: 30/30 nap					Ár: 582.000*						
Utcai index: 4											
Egyéb jellemzők: Légmentesen záródó utastér, életfenntartó rendszer (20 óra), torony (fegyver nélkül)											

CHRYSLER-NISSAN PATROL-1

Napjaink leggyakoribb városi rendőrautója.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	4/8	180	10	3	2	2	3	—	0	11	35
Ülőhely: 2 utas + 3 pad				Bejáratok: 2 + 2 + 1 csomagtartó							
Elérhetőség: 9/9 nap				Ár: 174.000Y							
Utcai index: 2											
Egyéb jellemzők: Elektronikai csatlakozás (rádióval), légmentesen záródó utastér, 2 forgatható fegyverágy, hőelhelyező lemezek 1. szint (beépítve), turbófeltöltő 2. szint (beépítve)											



GMC BANSHEE

Felderítő és futárfeladatok ellátására tervezett könnyű v-madár.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	3	250/1.000	50	6	18	5	2	—	7	30	805
Ülőhely:	1 katapultülés + 2 katapultülés										
Elérhetőség:	—										
Utcai index:	—										
Egyéb jellemzők:	ECM 5. szint, ECCM 5. szint, rögzített külső nehéz fegyverágy (fegyver nélkül), radarhullám-elnyelő anyagok 2. szint, torony (fegyver nélkül)										

GMC BEACHCRAFT PATROLLER

Gyors, könnyű páncéltűzű járőrhajó.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	4	165	9	4	6	1	2	—	0	65	510
Ülőhely:	2 utas										
Elérhetőség:	18/18 nap										
Utcai index:	3										
Egyéb jellemzők:	Rögzített külső nehéz fegyverágy (fegyver nélkül), turbófeltöltő 1. szint (beépítve)										

DOCWAGON OSPREY II

Az Osprey II kitűnően használható sebesültek kimentésére a harci zónákból.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	5	380	12	6	3	4	3	—	1	12	300
Ülőhely:	2 utas										
Elérhetőség:	—										
Utcai index:	—										
Egyéb jellemzők:	Lopásgátoló rendszer (6. szint), külső nehéz fegyverágyak (fegyverek nélkül), orvosi felszerelés (2 beteg el-látására), VTOL kapacitás										

NORTHROP WASP (PRC-42B VÁLTOZAT)

Katonai és rendfenntartói használatra tervezett helikopter.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	3	130	15	2	0	3	0	—	2	2	68
Ülőhely:	1 utas										
Elérhetőség:	7/7 nap										
Utcai index:	1										
Egyéb jellemzők:	ECCM 1. szint, Minitorony (fegyver nélkül)										

ROBOTOK

GM-NISSAN DOBERMAN

Ez a peremvonalai járőrrobot egyaránt hatékonyan használható nappali vagy éjszakai körülmények között.

	Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
	3/5	70	8	2	6	4	—	2	1	1	51
Telepítés/leszerelés:	5 perc										
Ár:	25.600Y										
Egyéb jellemzők:	Külső rögzített könnyű fegyverágy (fegyver nélkül), minitorony (fegyver nélkül), távirányító interfész, rigó-vezérlés										



GAZ-NIKI GNRD-71 BIS SNOOPER

A Snooper biztonsági robot még a legnehezebb terepen is elboldogul.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
4/3	75	3	1	0	8	—	1	1	0,5	6
Telepítés/leszerelés: —				Elérhetőség: 2/24 óra						
Ár: 1.750Y				Utcai index: 0,75						
Egyéb jellemzők: Távirányító interfész, rigóvezérlés										

ÁLTALÁNOS FELDERÍTŐROBOT

A legtöbb felderítőrobot hőlátó és fényerősítő kamerákat hordoz.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
3	70	9	1	0	5	—	2	1	0	10
Telepítés/leszerelés: 3 perc						Elérhetőség: 2/24 óra				
Ár: 6.250Y						Utcai index: 0,75				
Le/felszállás: VTOL						Egyéb jellemzők: Távirányító interfész, rigóvezérlés				

MCT-NISSAN ROTO-ROBOT

Egyszerű kialakítású, rotoros meghajtású robot.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
4	70	6	2	0	5	—	1	1	4	150
Telepítés/leszerelés: 8 perc						Elérhetőség: 2/24 óra				
Ár: 6.600Y						Utcai index: 0,75				
Le/felszállás: VTOL						Egyéb jellemzők: Távirányító interfész, rigóvezérlés				

CYBERSPACE DESIGNS DALMATIAN

A Dalmatian felderítőrobot egyedi módon korlátozott légpárnás kapacitással is rendelkezik.

Kezelés	Sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom	Robotpilóta	Vezérlés	Szenzor	Raktér	Teherbírás
3	105	8	2	0	5	—	2	1	3	80
Telepítés/leszerelés: 5 perc						Elérhetőség: 2/24 óra				
Ár: 15.800Y						Utcai index: 0,75				
Le/felszállás: VTOL						Egyéb jellemzők: Távirányító interfész, rigóvezérlés				

FEGYVERÁGYAK

	RF foglalás	Teherbírás	Elérhetőség	Ár	Utcai index	Legalitás	Visszarúgás-csillapítás
Külső könnyű fegyverág, rögzített	1	10kg	6/7 nap	750Y	2	3E-V	-1/2
Külső nehéz fegyverág, rögzített	2	10kg	6/7 nap	2.000Y	2	3E-V	-1/2
Belső könnyű fegyverág, rögzített	5	10kg	6/7 nap	1.500Y	2	3E-V	-1/2
Belső nehéz fegyverág, rögzített	7	10kg	6/7 nap	3.000Y	2	3E-V	-1/2
Forgatható fegyverág	0	0	4/96 óra	50Y	1,5	Legális	2
Torony	8	100kg	12/30 nap	7.500Y	3	3E-V	-1/2
Minitorony	7	25 kg	12/30 nap	5.000Y	2	3E-V	-1/2

JÁRMŰRE SZERELHETŐ FEGYVEREK

Ezeknek a fegyvereknek az elérhetőségét, legalitás kódját és utcai indexét a játékmester határozza meg.

	Típus	Lőszer	Mód	Sebzés	Súly	Ár
Ares Vermicide automata ágyú	Ágyú	10 (t)	EL	12H	45	12.000Y
Vízágyú	„Sörétes puská”	„20”	„EL”	6K kábulás	12	20.000Y

SEATTLE ÉS A MODERN ÉSZAKNYUGAT



A 2018-ban megkötött Denveri Szerződés óta Észak-Amerika nyugati fele alaposan megváltozott. A területet mára az egykori US részét képező nemzetek, valamint a felbomlott Egyesült Államok és Kanada kormányzatának szétszórta előőrsei népesítik be. A régió meghatározó erői a Belső-Északnyugati Amerikai Nemzetek, Tír Tairngire tünde birodalma, valamint a Seattle metroplexum nagy kiterjedésű városállama. A következő fejezet áttekintést ad Seattle-ről és a modern Északnyugati Csendes-óceán menti területeiről, a Shadowrun univerzum szívére.

SEATTLE

Északnyugat legnagyobb városa a Seattle-Everett-Tacoma agglomeráció, az UCAS kormányzat legutolsó erődtítménye a körzetben. Ez a város megmaradt fontos ipari és kereskedelmi központnak a Belső-Északnyugati Amerikai Nemzetek, Tír Tairngire és a Csendes-óceán partvidéke mentén lakók számára. Mivel az UCAS szigete minden oldalról idegen államokkal van körülvéve, Seattle-ben rengeteg kormányzati és céges konfliktus az árnyakban kerül le rendezésre. Mivel a bűnszövetkezetek közötti eldurvult háború nyugvópontra jutott, és a céges konfliktusok kerültek előtérbe, Seattle lett az UCAS legjövődolgozóbb helye az árnyvadászok számára.

A következő bekezdések rövid áttekintést nyújtanak a Seattle Metroplexumról: bemutatják működését, felépítését, az események irányítóit, továbbá tippeket adnak a legjobb vadászati lehetőségekhez.

SEATTLE ELSŐ PILLANTÁSRA

Népesség: 3 millió felett

Humán: 63 %

Tünde: 12%

Törpe: 3%

Ork: 19%

Troll: 2%

Egyéb: 1%

Népsűrűség: 500 fő/km²

Egy főre eső átlagkereset: 26.000¥/ fő

Létfenntartás alatt élők: 32%

Vállalati környezetben élők: 52%

Kórházak: 51

Erőszakos bűncselekmények aránya: 18 (1000 főre, évente)

ÉRKEZÉS SEATTLE-BE

Mivel számos idegen terület közepén elterülő határvárosról van szó, a Seattle-be való bejutás aránylag egyszerű annak ellenére, hogy az agglomeráció földrajzilag elkülönül az UCAS többi részétől. Fő légikikötője, a Sea-Tac Nemzetközi repülőtér naponta fogad járatokat a világ minden tájáról. A város természetesen több kisebb repülőtérrel is rendelkezik. A biztonsági intézkedések még a helyi járatoknál is igen szigorúak; az ide látogató vadászoknak nem ajánlott, hogy bármilyen illegális felszerelést próbáljanak átcsempészni az ellenőrzésen (hacsak nem szeretnék hosszú és kellemetlen beszélgetésbe bonyolódni a reptéri hatóságokkal).

A három fő ki- és bevezető között az Északi, a Déli és a Keleti. Az Északi és a Déli a régi 5-ös államközi főútvonal nyomvonalát követi, a Keleti – az egykori I-90-es – út pedig az I-82/84-eshez csatlakozik. Ezenkívül a Szélis-Síd Tanács és Tir Tairngire területén keresztül egy lezárt csőben vezető mágnespályás vasút is összeköti Seattle-t San Franciscóval. Ez az egyetlen, utasokat is szállító vasúti járat a metropollexumba. Az út körülbelül két órát vesz igénybe, és főként azon japán cégek alkalmazottai használják rendszeresen, melyeknek mindkét városban vannak érdekeltségeik.

A tenger egy újabb lehetőség a Seattle-be való bejutáshoz; a forgalmas kikötőben naponta nagyszámú utasszállító és kereskedelmi hajó fordul meg. A tenger felől érkezőknek a Beléptető Kapunál kell jelentkezniük, hogy a hatóságok a tranzitforgalom adatait folyamatosan ellenőrizzék és naprakésszé tegyék, mégis rengetegen surrannak be észrevétlenül a városba a víz felől. A csempészek és a feketézők a megfelelő díjazás ellenében rendszeresen csempésznek be utasokat a plexumba.

A városban belüli utazásaihoz a helyiek és a látogatók légi közlekedést, autót, kompot vagy tömegközlekedési eszközöket vehetnek igénybe.

Légi közlekedés

A legtöbb vállalat és nagyobb kormányzati létesítmény rendelkezik saját helikopter-leszállóval, és a város is öt légitaxi szolgáltatóval büszkélkedhet, amelyek a Sea-Tac repülőtérrel, vagy a fontosabb vállalatok központjaitól szállítanak utasokat a város több pontjára. A légitaxioknak közölniük kell az útitervüket a Sea-Tac irányítótoronnyal, és egész útjuk alatt helyi és vállalati radarok figyelik őket. A leadott útránytól való gyanús eltérés először csak figyelmeztetést von maga után, majd nemsokára megérkezik egy Lone Star járóhelikopter.

Autó

Seattle-nek jelentős méretű, viszonylag jól karbantartott úthálózata van; legnagyobb része robotközlekedésre is alkalmas az elektromos autók miatt, amelyek a forgalom zömét alkotják. A városban való keresztútautózás gyér forgalomban körülbelül három órát, csúcsidőszakban pedig valamivel több időt vesz igénybe.

A legelmaradottabb negyedekben – mint például a Pusztulatok – az elektromos hálózat gyakran megrongálódott vagy nem működik, az útkarbantartás pedig gyakorlatilag nem is létezik. A helyi lakosok előnyben részesítik a motorbiciklit méretük és könnyű manőverezhetőségük miatt. A Pusztulatban vagy az országúton késő éjjel utazók gyakran találkozhatnak szembe a számos motoros banda egyikével, amelyek állandó rettegésben tartják azokat, akik keresztül merészelnek haladni a magukénak kikiáltott területen. Előfordulhat, hogy a megfelelő összegű megvesztegetés meg-

győzi a bandát, hogy békén hagyjanak; de ha nem, akkor erőteljesebb rábeszélő eszközökre, vagy egy gyors autóra és jó vezetési képességekre van szükség, hogy elkerüld a balhét.

Komp

A nappali órákban a Seattle-i Komphálózat húsz különböző méretű hajót működtet a partszakasz teljes hosszában, illetve a szárazföldtől a Puget-szoros szigeteiig és vissza. A hajók minden egész órákor indulnak a hatvanhatos mólótól, Seattle belvárosából Tacomába és Everettbe. Némelyik komp akár ötven kocsit is képes szállítani; a gyalogosok utazhatnak kisebb személyszállító kompokon vagy gyors szárnyashajókon.

Tömegközlekedés

A Metro Közlekedési Vállalat üzemelteti Seattle tömegközlekedési hálózatát. A várost buszjáratok hálózata szeli keresztül, továbbá rendelkezik egy egysínű vasút rendszerrel is, melyet az elmúlt száz évben többször meghosszabbítottak és korszerűsítettek. A vasút emelt sínpályáján körbejárja a belvárost, és megáll az összes lényeges ponton – mint például a Seattle Központ vagy a Renraku Archológia.

KORMÁNYZAT

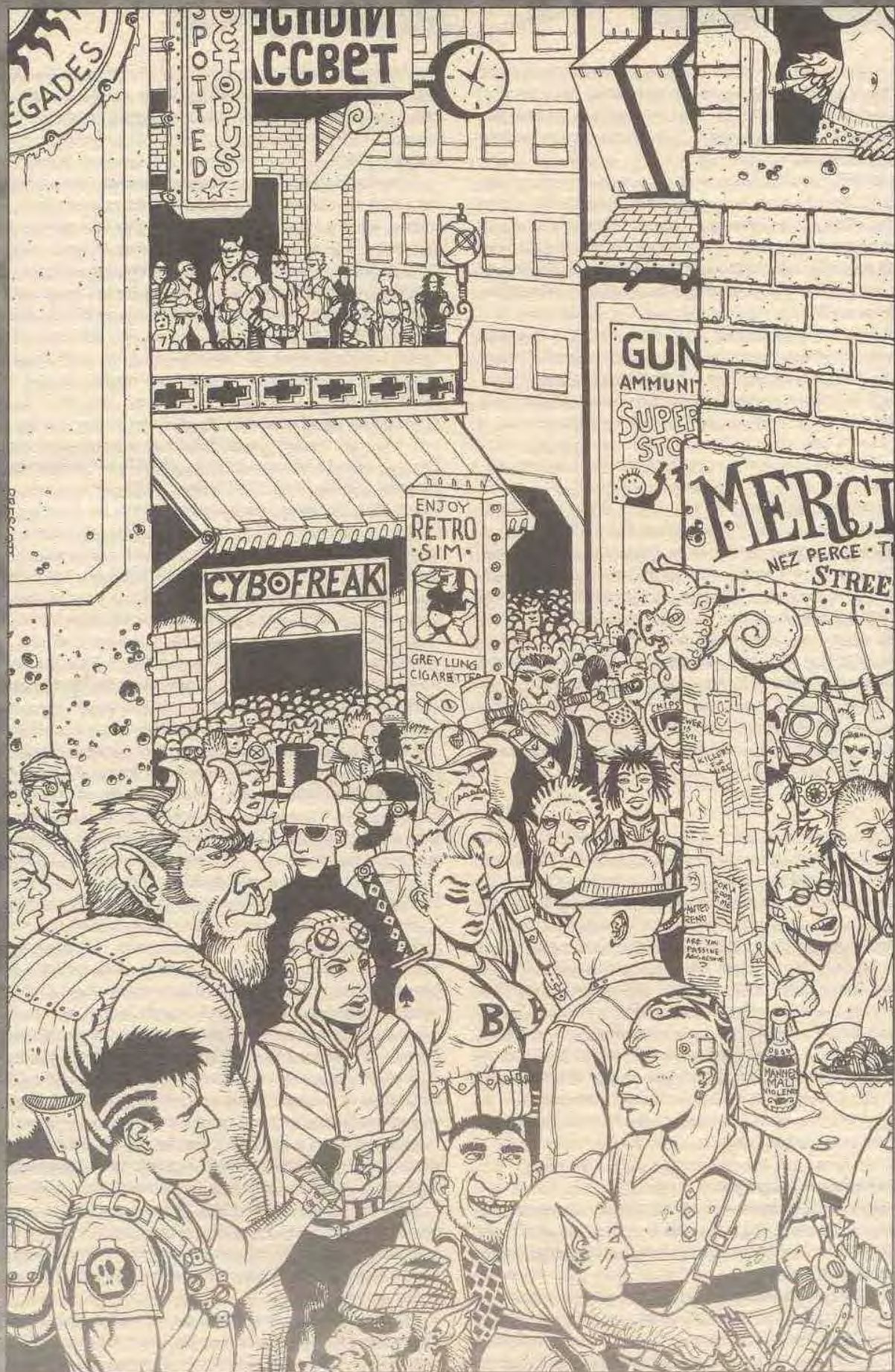
Seattle városa tíz kerületre oszlik, melyek mindegyikét polgármester és kerületi tanács felügyeli. A metropollexumot a huszonegy tagú kabinet támogatásával a kormányzó irányítja. A Kongresszust száz, a város különböző kerületeiből választott képviselő alkotja. Fort Lewis kerület az UCAS hadseregének fennhatósága tartozik, ezért a Metropollexum Őrség parancsnoka egyben a kerület polgármestere is.

Miután az előző kormányzó, Marilyn Schultz a közelmúltban bent rekedt a lezárdott Renraku Archológiában, új kormányzót iktattak be Ivar Lindstrom személyében. Az új vezető kitűnően bánik a médiával, miközben élénk vitákra bátorítja a város szembenálló pártjait. Dinamikus és közkedvelt személyiség, aki nagy valószínűséggel akkor is megtarthatja pozícióját, ha elődje valamilyen véletlen folytán váratlanul előkerülne.

RENDFENNTARTÁS

A Seattle Metropollexum rendőri feladatainak elsődleges ellátója a Lone Star Security Services, bár léteznek más magáncégek is, melyek szintén első osztályú szolgáltatásokat nyújtanak azoknak, akik képesek ezt megfizetni. Az „először löni, azután kérdezni” hozzáállásáról elhíresült LS hatékony rendfenntartói munkát végez a város számos kerületében, szinte bármilyen körülmények között. A nyomornegyedekben azonban – mint amilyen például a hírhedt Redmond Pusztulat – csak elvétve lehet találkozni LS rendőrrel, és akkor is csak teljes nehézpáncélatban, vagy pedig tetőtől-(lanc)talpig felfegyverzett Citymaster járőrautóban. A nemrégiben lezajlott bandaháborúk a legvégső határig próbára tették a Lone Start, és a rossz nyelvek szerint Lindstorm kormányzó fontolgatta, hogy meghosszabbítsa-e a cég szerződését a várossal.

Számos biztonsági szolgáltató áll lesben, hogy a megfelelő pillanatban elfoglalhassa a Lone Star helyét. Ezek között is élen jár a Knight Errant Security, az Ares Macrotechnology fejesének, Damien Knightnak az agyszüleménye. A Knight Errant már jelenleg is a számos nagyvállalat biztonsági szolgáltatójaként funkcionál, és a kapva kapva az alkalmon, hogy tovább növelhesse befolyását a körzetben. A cég beosztottjai jól képzettek, és a legmagasabb szintű technikával vannak felszerelve, melyet



olyan leányvállalatok biztosítanak számukra, mint az Ares Arms. A Knight Errant biztonsági ügynökei igen impozáns látványt nyújtanak fekete egyenruhájukban, és ellentétben a Lone Star nem túl népszerű „verőlegényeivel”, elit rendfenntartó erőként vannak számon tartva.

Ezenkívül még legalább húsz kisebb magán biztonsági cég tevékenykedik Seattle-ben, a nagyobb társaságoktól – Eagle Security, Hard Corps – kezdve egészen a kisebb helyi vállalkozásokig, mint például az Emerald City Security, a Nightingale vagy az Olympic Security. Mivel ezen cégek bevételei főként kisebb volumenű, rövid távú szerződésekből származnak, nem képesek versenybe szállni a Lone Star vagy a Knight Errant ellenében.

A Lone Star erőfeszítéseinek részeként, mellyel a cég meg szeretné hosszabbítani szerződését, a seattle-i vezető, William Loudon elkezdett árnyvadászokat is foglalkoztatni, hogy félig illegális akciók keretében szabjon gátat a szervezett bűnözés túlkapásainak. Nemrégiben újra életre hívta az Árnylovásokat, a Lone Star Seattle titkosügynököket foglalkoztató igazgatóságát, hogy azon keresztül elégítse ki a cég ilyen irányú szükségleteit.

Seattle Metroplexum Őrség

Seattle ellenséges területek gyűrűjében fekvő UCAS városállam, és mint ilyen, teljes mértékben az UCAS katonai védelmét élvezi. A Metroplexum Őrség a tőle telhető legmagasabb szinten látja el feladatát annak ellenére, hogy mindössze három zászlóaljnyi hadereje elavultnak számító felszereléssel van ellátva. Az állomány egy része hivatásosokból, más része határozott idejű szolgálatot teljesítő tartalékosokból áll. A tisztikarban egyaránt megtalálhatók az US Army tisztjei és a politikai okokból ide vezényelt hivatásosak is. Az Őrséget a kormányzó vagy a városi tanács különleges utasítása alapján bármikor mozgósítani lehet, bár egy ilyen akció 48 órán belül jóvá kell hagyatni a városállam kongresszusával.

CÉGEK

Seattle mindig is céges „játéztérnek” számított, és a nemrégiben lezajlott társasági konfliktusok még inkább azzá tették. A már régebben jelenlévő, szilárd pozíciót elfoglaló megatársaságokon kívül – mint amilyen a Mitsuhamma Computer Technologies vagy a Renraku Computer Systems – a Wuxing és a Cross Applied Technologies-féle feltörekvő óriáscégek megjelenése miatt is egyre nagyobb figyelem fordul a metroplexum felé. Az előző elnök, Dunkelzahn bőkezű végrendelete, és a „cégháborúk” által kiváltott zűrzavar kitűnő lehetőséget nyújtott a kis- és középvállalatoknak, hogy megvessék a lábukat Seattle-ben. A helyi vállalatok és az óriáscégek között igen heves konkurenciaharc dúl, melyet gyakran árnyékos hátsó szobai alkukkal, vagy a riválisok elleni illegális akciókkal próbálnak lerendezni – az utóbbit legtöbbször a nem hivatalos céges fizetési listán szereplő árnyvadászok hajtják végre.

Megatársasági érdekeltségek

Az összes AAA besorolás alá tartozó megatársaság rendelkezik valamiféle érdekeltséggel Seattle-ben, kezdve a jelképes kirendeltségektől, a high-tech kutatólaborokon keresztül, egészen az óriási ipari parkokig.

Az **Ares Macrotechnology** mondhatja magáénak a seattle-i vízi és légi szállítmányozó cégek jelentős részét, valamint a Knight Errant Security Servicest, amely az egész metroplexum területén gondoskodik biztonsági szolgáltatásokról az üzleti és

céges létesítmények számára. Az Ares ezenkívül a Weapons-World™ üzletlánc legnagyobb szállítója, és előnyös alszerződéseken keresztül kapcsolatban áll a legnagyobb helyi légitársasággal, a Federated Boeinggel is. A vállalat seattle-i központja a legfejlettebb biztonsági és védelmi rendszerrel büszkélkedhet.

Mivel az **Aztechnology Corporation**nek tilos bármilyen légalis üzleti tevékenységet folytatnia Kaliforniában és Tír Tairngire-ben, ezért a cég a seattle-i központú Észak-Amerikai Részleget alapvető fontosságú gazdasági hídfőnek tekinti. Az Aztechnology Piramis a város egyik legjellegzetesebb építménye; megtalálható benne a cég szinte összes tevékenységi köréhez kapcsolódó gyáregység, beleértve a felsőbb szinteken elhelyezkedő mágikus kutatólabor is. Legalább egy zászlóaljnyi Aztlan katona tartózkodik állandóan Seattle-ben, hogy védje a piramist, és a közelebről meg nem meghatározott „vállalati érdekeket”.

A **Cross Applied Technologies** viszonylag új cég Seattle-ben, központi létesítményét 2056-ban kezdte el építeni. A helyi fiókcég, a Cross Advanced Electronics főként elektronikus hardverekkel foglalkozik: számítógépek, műérzet lejátszók, felvevőkészülékek. Az igazgatóság vezetője Nicholas Aurelius, annak a Leonard Aureliusnak a fia, aki az Ares igazgatótanácsának az elnöke volt, és esküdt ellensége az Ares fő honchójának, Damien Knightnak. A Knight és az Aurelius család közötti gyűlölködés gyakorlatilag garantálja, hogy a Cross és az Ares seattle-i műveleteinek nagy többsége egymás ellen irányuljon – és a piszkos munkát természetesen árnyvadászokkal végzetik el.

A Washington-tó partja mentén felépített hat fekete-ezüst felhőkarcoló a **Mitsuhamma Computer Technologies** észak-amerikai főhadiszállása. A vállalat főként a legmodernebb technológiát képviselő, high-tech termékeiről és a jakuzához fűződő szoros kapcsolatáról híres, bár ez utóbbit még senkinek sem sikerült bebizonyítania. A közelmúltban lezajlott cégháborúk során a két legnagyobb riválist, a Fuchit és a Renrakut ért veszteségek folytán a Mitsuhamma ölébe pottyant a lehetőség, hogy ő legyen a legnagyobb hal a számítástechnika és elektronika tengerében – és úgy tűnik, a cég nem hagyja veszni az alkalmat.

A **Novatech Incorporated** az „elhunyt” Fuchi Industrial Electronics észak-amerikai részlegének reinkarnációja, a legújabb megatársasági játékos Seattle színpadán. A Novatech megtartotta a Fuchi Észak-Amerika seattle-i érdekeltségeit, és a tulajdonos, Richard Villiers könyörtelensége és üzleti képességei várhatóan még a közeljövőben tovább fogják szélesíteni a vállalat befolyását. A Novatech Seattle kaput jelent a cég számára a csendes-óceáni partvidékre és Ázsiára, ahol még rengeteg ki nem aknázott lehetőség van. William Ager, a Fuchi egykori „problémamegoldója” leszerződött a Novatech-hez, és olyan hírek kaptak szárnyra, mely szerint a cég érdekeltségeinek növelése érdekében árnyvadászokat bérelnek a városban.

A nagy nevet képviselő **Renraku Corporation** még mindig göröcsösen ragaszkodik seattle-i piacához, bár igencsak megsínylette a cégháborút, valamint koronaékszere, a Renraku Archológia titokzatos lezáródását. A Fuchi egyharmadának bekebelezésével az óriáscég megmenekült attól, hogy még lejjebb csússzon a vállalatok táplálkozási láncán, és jelenleg minden erejével azon munkálkodik, hogy minél hamarabb visszaszerezze az archológiát.

A világ legnagyobb vállalatának, a **Saeder-Krupp Corporation**nek, az óriásszárkány Lofwyr kedvenc játékszerének hivatalosan nincs irodája vagy létesítménye Seattle-ben, azonban szá-



mos helyi céget és gyárat a Seader-Krupp leányvállalati tudhatnak magukénak. Ezeken az irodákon keresztül a cég szakértői csoportjai folyamatosan látják el információval a németországi központot. Mivel a Saeder-Kruppot is eltiltották a kaliforniai és Tír Tairngire-i üzleteléstől, ezért nekik is rendkívül fontos „figyelőállomás” Seattle, melyen keresztül állandóan Észak-Amerika csendes-óceáni partján tudják tartani a szemüket.

A csupa acélból és tükröződő üvegből álló ikertorony a **Shiawase Corporation** seattle-i központja; a cég számos műveletet futtat az észak-nyugati partvidéken. A Shiawase-nek széles körű érdekeltsége van a városban, kezdve a redmondi fúziós erőműtől, a kormányzattal kötött nyilvános munkaszerződéseken keresztül, egészen a kiterjedt biotechnikai részlegig. A társaság részlegei között dúló belső harcok nem ritkán vezetnek árnyvadászok által kivitelezett, egymás elleni közvetlen akciókhoz. A közelmúltban megszerzett Fuchi érdekeltségekkel a cég egyre gyorsuló ütemben hasít ki szeleteket a kiberver-piacból, és minden Seattle-ben futó programja szigorúan titkos minősítés alá esik.

A hong-kongi központú **Wuxing Inc.**, amely csak nemrég érdemelte ki a megatársaság címet, szintén erőteljes jelenlétével tiszteli meg Seattle-t. A Wuxing az elmúlt időszakban egyre aktívabbá vált Seattle gazdaságában és politikájában; kereskedelmi szövetségeket hozott létre a város és a Csendes-óceán partvidéken élő nemzetek (Hong-Kong, Korea, Szingapúr, Oroszország és további, nem-japán érdekeltségű cégek) között. Ezen tevékenységek egyike sem kedveltette meg igazán a Wuxingot japán konkurensaival, akik közül sokan örömmel látnák a cég mielőbbi bukását. Időközben a Wuxing felújította seattle-i központját, és agresszív toborzó programba kezdett.

A **Yamatetsu Corporation**, a japán megatársaságok egykori forrófejű mostohafia főhadiszállásának Japánból Oroszországba, Vlagyivosztokba való áthelyezésével a világ figyelmének középpontjába került. Mint az egyetlen japán nagyvállalat, amely pozitívan viszonyul a metahumánokhoz, gyorsan tőkét kovácsolt így szerzett hírnévből, és a villámgyors munkaerőtoborzásba kezdett a seattle-i metahumánok között. A Japánból való precedens nélküli, hirtelen kiköltözés összeütközésekhez vezetett a vállalat konzervatívabb alkalmazottaival, és az üresek hatalmi harcokat okoztak a cég infrastruktúrájában.

Helyi vállalatok

A seattle-i székhelyű cégek közé tartozik egyebek között a Federated Boeing repülőipari óriás, a város legnagyobb munkaadója, valamint a Brackhaven Investments is, melyet az UCAS egykori elnökjelöltje, Kenneth Brackhaven, egy ultrakonzervatív, a humánok felsőbbrendűségét hirdető üzletember vezet. A seattle-i színpad főbb játékosai ezenkívül: a Global Technologies Inc., egy kis high-tech cég, amely a műérzetre és késszégsoftverek technológiájára specializálódott; a MegaMedia, Seattle legjelentősebb műérzetgyártója, amely kapcsolatban áll a legnagyobb hollywoodi stúdiókkal (Amalgamated Studios, Virtual World-Disney); a Microdeck Industries, az olcsó hardvereiről és szoftvereiről ismertté vált cég, melynek előnyös licenszszerződése van a Mitsuhamával; a Pacific Rim Communication, amely a Seattle RTH-t működteti; a Telectrian Industries, a Tír Tairngire-i tulajdonú, minden lében kanál konglomerátum; az Universal Omnitech, amely a bioverek évente több mint egymillárd nyuent hozó szabadalmainak tulajdonjogát birtokolja; valamint a Visionquest Enertainment, egy műérzetgyártó cég, melyet idő előtt bekövetkezett haláláig Dunkelzahn, az óriássárkány birtokolt.

SEATTLE AZ ÁRNYAKBAN

Mint a *Shadowrun* univerzum összes városának, Seattle-nek is megvan a maga sötét foltja, ahol a társadalom periferiájára szorult emberek élnek, dolgoznak és meghalnak. A szabadúszó árnyvadász csapatoktól kezdve a bandákon keresztül a szervezett bűnözésig minden megtalálható, és teljes pompájában virágzik Seattle alvilágában. A tavaszok és a szerencsések meggazdagodnak a bűnbarlangok, játéktérmekek, bordélyok és sikátori ügyletek fortyogó tengerében; mások csak a napi túlélésre játszanak, és igyekeznek elkerülni a bűnszervezetek cápáinak és a prédára leső bandáknak a figyelmét.

A Seattle-ben tevékenykedő, nagyobb kaliberű szindikátusok (maffia, jakuza, triádok és szöulpa körök) folyamatos mozgásban tartják az árnygazdaságot. Ezek a szervezetek legtöbbször helyi bandákat bíznak meg a védelmi pénzek beszedésével és az illegális áruk – főként JMÉ – terjesztésével, ami gyakran véres területszerző háborúba torkollik.

A maffia

A *La Familia* hosszú seattle-i pályafutást mondhat magáénak – működését a dokkok és a munkásszakszervezetek feletti irányítás átvételével kezdte. Azóta a bűnözés szinte minden területén tovább terjeszkedett, fenntartja befolyását annak ellenére, hogy folyamatos háborúban áll a jakuzával, és a saját sorai között dúló hatalmi harcokra is oda kell figyelnie. Seattle jelenlegi Donja Maurice Bigio – a Bigio család intézi a maffia ügyeit a metropolium csaknem teljes déli részén. Bevételeik nagy része csempészetből, valamint a Tacoma dokkjainál beszedett védelmi pénzekből származik, és az uzsorakamatok által is számos helyi üzletben szereztek részesedést. A seattle-i maffia további jelentős szereplői közé tartozik az előző Don lánya, a Finnigan család feje, Rowena O'Malley; továbbá a Ciarniello család ravasz öreg kápoja, Vince „Számítás” Ciarniello.

A jakuza

A jakuza a századforduló környékén kezdte el működését Seattle-ben, egy időben érkezett meg a tőkeerős japán megatársaságokkal. Néhány évig, ameddig eléggé meg nem erősödtek ahhoz, hogy új klánokat alapítsanak, szoros kötelékek fűzték őket ezekhez a cégekhez. Az ezt követő időkben a Csendes-óceán északnyugati partvidékének legbefolyásosabb szindikátusává váltak – rendszeres összetűzésben állnak a maffiával, és a japáni fegyverek által bármikor kiadható likvidálási parancs fenyegető árnya ellenére folytatják terjeszkedésüket. Seattle jelenlegi oyabunja, az ambiciózus Hanzo Shotozumi nemrégiben a japáni vezetéstől függetlennek titulálta szervezetét, ami egy újabb árnyháború ki-robbanását jelentheti a seattle-i és a többi jakuza klán között.

A triádok

Seattle alvilágának feltörekvő tagja a triádok néven ismert kínai szindikátus. Ők tartják a markukban Hong-Kongot, valamint Kína legnagyobb részét, de az egész világon vannak érdekeltségeik. A seattle-i triádok (amelyek közül a legjelentősebbek a Sárga Lótusz, a Nyolcvannyalcasok és az Oktagon) nyakig benne vannak a csempészetben – főleg drogokkal, chipekkel, fegyverekkel és ehhez hasonlókkal foglalkoznak. Az igencsak jövedelmező csempészakciók egy csapásra a maffia és a jakuza konkurensává tették őket; a különböző szindikátusoknak dolgozó csempészek közötti harcok lassanként egyre inkább mindennappossá válnak.

A triádok nemrégiben nagy szeletet hasítottak maguknak a JMÉ-üzlet tortájából a Kong chipek piacra dobásával; az olcsó hong-kongi áruk szinte lehetetlenné tették a drága chipekkel kereskedő maffia és jakuza működését. Mivel a Kong chipek megjelentetésével a többi szindikátus piacáról vonták el a vásárlókat, ezért azok egyike sem repesett a boldogságtól.

A szöulpa körök

A szöulpa körök a 2040-es években alakultak meg Seattle-ben, amikor a jakuza egyetlen viharos tisztogató akcióval az összes koreai tagjától megszabadult. A körök a seattle-i alvilág legkiszámíthatatlanabb tényezői; kis létszámú, jól szervezett csoportokból állnak, melyek mindegyike saját céljai és tervei szerint tevékenykedik. Bizonyos alkalmakkor együttműködnek, máskor viszont teljesen külön utakon járnak. Némelyikük kapcsolatban áll a helyi kisebb bandákkal, rajtuk keresztül bonyolítják illegális üzleteiket a JMÉ kereskedelemtől a zsarolásokig. A szervezet kiemelkedő tagjai a Choson kör, Seattle legnagyobb csoportja; a főként mágiára támaszkodó Komun'go kör; valamint a csempészett testrészek szállítójaként ismert Tartarus kör.

Nagyobb bandák

Rengeteg banda vallja Seattle-t az otthonának, kezdve a nagyobb, szervezettebb csoportoktól, melyeket akár mini-szindikátusnak is nevezhetnénk, egészen az országutakon közlekedőket terrorizáló apróbb, de nem kevésbé veszélyes társaságokig. Seattle legerősebb, legjobban szervezett bandái az Ősiek, a Favágók és a Merlinek.

Az Ősiek egy kizárólag tündékből álló motoros banda, akiknek a nevét szinte az összes észak-amerikai nagyvárosban jól ismerik. Ők felügyelik a csempésztúvonalakat Seattle és a Tir Taimgire-i Portland és Salem között, továbbá kisebb védelmi ügyletekben és egyéb akciókban is érdekelték. A Favágók bandája ismét feltörekvőben van, amióta öt évvel ezelőtt szinte a teljes seattle-i részleget kiirtották. Testületi formában szerveződtek újra, és mindent az üzletnek rendelnek alá. Jelenleg is tagokat toboroznak annak reményben, hogy minél előbb visszaszerezhetik egykori létszámukat és erejüket. Bármilyen munkát elvállalnak, a csempészéstől kezdve a chipek és drogok terítésén keresztül az emberrablásig, vagy szabadúszó biztonsági munkáig. A Merlinek, Seattle legnagyobb és legrégebbi varázslóbandája mágikus erejét kizárólag a maffia érdekében használja.

ORVOSI LÉTESÍTMÉNYEK

Azoknak, akik az árnyakban dolgoznak – a balszerencsés árnyvadásztól kezdve, aki valahol bekapott egy ajándécsomagot, a legújabb halálos kiberműtyűt magába ültető utcai számúrájig –, előbb vagy utóbb egészen biztosan szükségük lesz egy jó orvos szolgáltataira.

Seattle több mint ötven kórházzal és klinikával büszkélkedhet, és bár a legtöbbjükben érvényes RASZ-t követelnek kezelés előtt, jó néhány orvos hajlandó eltekinteni ettől a szabálytól némi csúszópénz fejében. Számos orvos emellett titokban árnyklinikát is üzemeltet, hogy a különleges kívánságokkal (és kövér hitelkártyával) rendelkező „betegek” rendelkezésére álljon.

Orvosi szolgáltatások igénybe vehe-tőek a DocWagon[™] tól, Seattle legnagyobb orvosi és egészségügyi szolgáltatójától is. Bár a cég leginkább folyamatosan járőröző, felfegyverkezett orvosi személyzetéről ismert, akik szükség esetén akár egy tömegverekedésből vagy tűzharcból is kihozzák a páciens, a testület klinikákat is üzemeltet Seattle különböző kerületeiben.

A kórházakon kívül Seattle nagy számú legális és illegális szervkereskedésnek is otthont ad. Ez utóbbiak kevésbé szórshasogatók a páciéntúrájukat illetően, így nagy mennyiségű árnyvadász található a vevőkörükben. A vadászok azonban kizárólag saját felelőségükre léphetnek be ezekbe az intézményekbe. Néhány szervkereskedő üzletről és szegényebb klinikáról (sőt, még bizonyos kórházakról is) úgy hírlik, hogy a fekete piacon árulják a testrészeket.

MÉDIA

Seattle folyamatosan ontja magából a híreket, a helyi hírhírlőzetek pedig elkeseredetten harcolnak a legjobb anyagokért. Egy ilyen társaságnak dolgozni, vagy információt el-

adni igen jövedelmező mellékfoglalkozás a vadászok számára, bár jelentős kockázattal is járhat. A titkaikat feltű emberek nem biztos, hogy szívesen veszik, ha valaki az országos trideocsa-tornáknak akarja az anyagot eladni, és gyakran szélsőséges lépésekre is képesek, hogy a titok továbbra is titok maradjon.

Independent Information Network (IIN)

Az IIN a riporterek és szaglászok nemzetközi szervezete, melynek tagjai híryanagait világszerte terjesztik a különféle csatornáknak. Ha a mélyen eltemetett mocsok előásásáról van



szó, az IIN riporterei hatékonyságban rögtön a NewsNet oknyomozói után következnek. Az IIN-t metahumánok birtokolják és működtetik, ami lehetőséget ad arra, hogy a hírműsorok egy része a metahumánokról szóljon, és az Ork Alvilágból, Tarislar tünde enklávéjából, valamint Seattle Tünde Övezetéből származó hírforrásokat vegyenek igénybe. Az IIN a halálás fenyegetések rendszeres célpontja, melyek rendszerint a humánok felőbbrendűségét hirdető szervezetektől származnak.

A vadászok azzal is szerezhetnek pénzt, ha az IIN szágalszainak végeznek el bizonyos feladatokat, akiknek a sztorijukhoz szükségük van nyomokra és bizonyítékokra. Egy jó dekás bármikor találhat munkát, ha egy kicsit körbeszimatol a társasági vagy a kormányzati rendszerek háza táján. Az iroda vezetőjéről az a hír járja, hogy titkos pénzalapot tart fenn külön a célból, hogy árnyvadászok felbérelésével megleckéztesse azokat, akik az IIN akcióit veszélyeztetik. Az IIN ezenkívül rengeteg értékes adat potenciális forrása: folyamatban lévő események adatai, nyomok és bizonyítékok tucatjainak fájllai, terhelő trideofelvételek és minden más, ami a megfelelő vevőnek szinte bármikor összeget megér, különösen akkor, ha az összes létező másolatnak rejtélyes körülmények között nyoma veszett.

NewsNet

A NewsNet a világ legnagyobb független hírhálózata. Bárkit célkeresztbe mernek állítani, mivel a megatársaságok sem irányítási, sem tulajdonosi jogokat nem gyakorolnak a cég felett. A NewsNet riporterei a régi stílusú oknyomozás mesterei, akik különleges érzékeléssel szimatolják ki a korrupciós botrányokat. Azt beszélnek, igencsak szép pénzeket fizetnek a legforróbb sztorik bizonyítékaiért, különösen, ha valami a zaftos vállalati pletykáról van szó. Azonban nem árt, ha a vadászok jól odafigyelnek rá, mit adnak el. A NewsNet megvédi a forrásait, de az óriáscégek gyakran jelentős erőfeszítéseket tesznek, hogy lenyomozzák és elnémissák azokat, akik túl sokat beszélnek.

KSAF

A helyi székhelyű KSAF első pillantásra egy egyszerű, kispályás független trideocsatornának tűnik. Hihetetlenül nagy szerencséivel megáldott riporterei arra törekednek, hogy a huszonegyedik század legfontosabb eseményeit még a megtörténtük pillanatában filmre vegyék. A mai napig senki nem sejt, honnan tudják előre, hogy melyik eseményt érdemes megörökíteni, melyik hír miatt érdemes keresztútszáguldani a városon és egész Észak-Amerikán.

Trid-kalózok

Seattle olyan vállalkozó kedvű emberekben sem szenved hiányt, akik trideokamerájukkal és az (általuk vélt) igazság utáni vágygal rohagnak a városban. Ezeknek a trid-kalózoknak egy része teljesen elfogulatlanul vadászik a hírekre; másokat kizárólag a pénz érdekel, és olyan illegális közvetítéseket szállítanak, mint az aztlani halálviadalkok, amelyek megtekintéséért a nézők külön fizetnek.

TÖRZSI FÖLDEK ÉS EGYÉB SZOMSZÉDOS TERÜLETEK

A Seattle metropoléxum idegen nemzetekkel van körülvéve, melyeknek a városhoz való hozzáállása az irigykedő toleranciától az elfojtott ellenségeségig terjed. A legközelebbi országok a Szelis-Síd Tanács, a BAN-tól elszakadt Cimsián, valamint Tir Tairngire tünde állama.

A SZELIS-SÍD TANÁCS

A Szelis-Síd Tanács tartja a kezében az egykori Washington és Idaho államok, és a valamikori Brit-Kolumbia jelentős részét, beleértve Vancouver városát is. Seattle szerencséjére a Tanács inkább közömbös, mint ellenséges a metropoléxummal és az UCAS-szal szemben. Amíg Seattle a város határán belül tartja a problémáit, addig Szelis-Síd sem avatkozik a dolgaiba. Mint Seattle legnagyobb energia-ellátójának, Szelisnek nagy befolyása van a város életére, ugyanis ha a Tanács kezében lévő Gaeatronics Corporation megszüntetné a seattle-i infrastruktúra támogatását, azzal könnyen megbéníthatná az egész települést.

A Szelis-Síd Tanácsot több nagyobb törzs szövetsége alkotja, melyek közül kettő főként metahumánokból áll. A törzsek mindegyike saját földdel rendelkezik az országon belül, melyet a törzsfőnök irányít. A törzsek egy-egy képviselőt küldenek a Szelis-Síd Tanácsba, amely a nemzet egészének politikai irányítója.

A Szelis-Síd Tanácsot alkotó főbb törzsek:

SZELIS

Meghatározó faj: Humán

Terület: A Puget-szorostól nyugatra és délre elterülő földek nagy része.

Törzsfőnök: Szürke Medve Harold

Fősámán: Szökkenő Lazac

Fő kereskedelmi tevékenységek: Energiatermelés, halászat, turizmus.

A Gaeatronics Corporation alapító és birtokló szelis a Tanácsot alkotó törzsek közül a technológiailag legfejlettebb. A Gaeatronics működteti a Seattle nagy részének áramellátását biztosító fúziós erőművet, valamint számos nap- és szélgenerátort a Tanács területén, továbbá a Cascade-vulkánok geotermikus álmásait. Gazdasági, politikai és technológiai fejlettsége a Tanács domináns tagjává tette a törzset, amely nem túlzottan tesszik a kisebb törzseknek, például a makahoknak és a Cascade orkoknak. Általánosságban szólva azonban a szelis törzsre minden szomszédja tisztelettel tekint.

SZINSZERÁK

Meghatározó faj: Tünde

Terület: Seattle-től délnyugatra, beleértve a Mount Rainier Nemzeti Parkot is

Törzsfőnök: Hajnalének Gillian, prérifarkas sámán

Fősámán: Nemeslaki Ryan

Főbb kereskedelmi tevékenységek: Természetes erdei termékek, kézműves áruk, turizmus és állattenyésztés.

A szinszerák törzs főként olyan tündékből áll, akik akkor csatlakoztak a BAN-hoz, amikor a Független Törzsi Tanács nyilvánosan is kihirdette, hogy földjein örömmel lát minden metahumánt. A törzs eredeti tagjai között számos „sápadtarcú” található, azaz olyan tündék, akik nem törzsi hátterük ellenére ezt az életmódot választották. Az idő múlásával egyre élesebb ellentétek támadtak azon tündék között, akik a BAN részeként képzelték el törzsük jövőjét, és azok között, akik attól tartottak, hogy az FTT végül majd a metahumánok ellen fordul. A törzs végül kettészakadt: a szinszerák és a Cénes-té, vagyis „cserebengahagyott” tündékre. A Cénes-té minden kapcsolatot felszámolt a Szelis-Síd Tanáccsal, és tárt karokkal üdvözölték minden tünde emigránst, amikor 2035-ben megalapították Tir Tairngire-t. A két nemzet között továbbra is hűvös maradt a viszony, bár a szóbeszéd szerint a szinszerák törzs bizonyos csoportjai erős köteléket tartanak fenn tiri rokonaikkal.

A szinszerákok elkötelezett környezetvédők, akik igyekeznek minél kevesebb ártalmas technológiát alkalmazni. Organikus mezőgazdaságból, erdőgazdaságból, kézművességből, valamint a Cascade-hegység turizmusából tartják fent magukat.

MAKAH

Meghatározó faj: Humán

Terület: Az Olympic-félsziget északnyugati része

Törzsfőnök: Wigwamoszlop George

Fősámán: Fekete Vidra

Főbb kereskedelmi tevékenységek: Erdőgazdaság

A makahok mondhatják magukénak az Olympic-félsziget északi csücskét, az ott található dús erdőkkel és az egykori US tengerészeti bázisokkal együtt (melyeket napjainkban a Tanács használ). Ezenkívül a makahok birtokolják a Trident tengeralattjáró-bázist is számos másik, egykori USN létesítménnyel együtt, melyek elsődleges fontossággal bírnak a félsziget és a Tanácsi területek védelme szempontjából.

A törzs bevételei főként fakitermelésből származnak. A fát, papírt és faárut hajón küldik Seattle-be és Vancouverbe, ahonnan az egész partvidéken szétterítik a rakományt.

CASCADE VARJAK

Meghatározó faj: Humán

Terület: A Seattle-től keletre eső területek nagy része, egészen a Cascade-hegységig

Törzsfőnök: Sasszem Frederick

Fősámán: Vörös Bölényasszony

Főbb kereskedelmi tevékenységek: Haszonállatok (lovak és tehén), mezőgazdaság, hajózás

A Cascade varjak törzse a tradicionális bennszülött amerikai gondolkodásmód helyreállítása mellett foglal állást, és az összes „idegent” ki akarja űzni északnyugatról – beleértve természetesen Seattle-t is. A város szerencséjére a törzs követelését, mely szerint vegyék át az uralmat Seattle felett, a Tanács egyértelműen visszautasította, mivel nem szándékozik megszegni a Denveri Szerződést, amikor sokkal nyomasztóbb belső problémákkal kell szembenéznie.

A Cascade varjak irányítják Vancouvert, az FTT legnagyobb kikötővárosát. A Seattle metropoléxum Vancouver legnagyobb versenytársa; mindkét város birtokában a varjak kezükben tartják a varjak hozzáállását, inkább az egészséges versenyt és a jól működő piacot részesítik előnyben, ahol nyugodtan terjeszthetik áruikat. Ennek a két csoportnak az érdekellentéte gyakran Seattle árnyalban bontakozik ki, ahol a Cascade varjak megpróbálják szabotálni a seattle-i hajózást, a többi törzs pedig kísérletet tesz ennek megakadályozására.

CASCADE ORKOK

Meghatározó faj: Ork

Terület: Kisebb földek a Cascade-hegységben, a Seattle-ből kivezető Keleti úttól északra

Törzsfőnök: Szörhegy Pawl (troll)

Fősámán: Lábszárcsont (ork)

Főbb kereskedelmi tevékenységek: Birkatenyésztés, bányászat, csempészet

A Cascade orkok törzse főleg orkokból és trollokból áll, de a tagok között található néhány Cascade varjaktól átállt törpe és humán is. A törzs nem sokkal a BAN megalakulása után önálló-

sította magát, és saját területet jelölt ki magának a hegyekben, ahol haszonállatok tenyésztésébe kezdtek, és bányászatba fogtak. Sokkal kevésbé szentimentálisak a „szent Földdel” szemben, mint a többi törzs; a Cascade orkok bányászati tevékenységé gyakran nem felel meg az FTT környezeti előírásainak. A törzs a számítógép-vezérelt esztergapadokon előállított „bennszülött” remekművek eladásával is szert tesz némi mellékkeresetre.

A viszonylag kis törzs bevételeinek jó része a Cascade-hegységen átkelő, Seattle-ből jövő, vagy éppen oda tartó csempészek támogatásából származik. A Cascade orkok területe jól ismert megállóhelyként szolgál Seattle és Denver között közlekedő, illetve déli vagy keleti irányba tartó v-madaras csempészek számára. A többi törzs hajlamos szemétni a hunyini az orkok tevékenysége felett, mivel a csempészáru java Seattle-be tart, és csak ritkán köt ki a BAN területén.

A Cascade orkokkal való kapcsolat hasznos lehet, ha diszkret szállítókát akarunk szerezni Seattle-ből kifelé, vagy a város irányába. Néhány csempész megfelelő díjazás ellenében utasokat is hajlandó szállítani, a Cascade orkok pedig egészen biztosan tudják, kihez kell fordulni ilyen problémával.

Vancouver

A Csendes-óceán partján, a Frasier-folyó torkolatában fekvő Vancouver a Szelis-Síd Tanács „keletre nyíló kapuja”, és egyben legfontosabb kikötője. Töménten mennyiségű áru folyik át rajta, főként Kaliforniából, Japánból, Hongkongból, fával, hallal, olajjal és élelmiszerekkel látva el a csendes-óceáni partvidék városait. Vancouvert a Cascade varjak törzse tartja tündöklően tisztán és biztonságban, a modern bennszülött amerikai civilizáció ragyogó példjaként.

De a csillogó felszín alatt Vancouverből is ott húzódnak az árnyak. A városban feszülő vállalati érdekellentétek különféle árnyakciók formájában ütköznek egymással; a cégek mindent megtesznek azért, hogy kiszorítsák egymást Vancouver jövedelmező hajózási iparából, amely a szervezett bűnözés szindikátusainak is fontos célpontja. A triádok különösen agresszíven vannak jelen Vancouverből; szinte az összes Hong-Kongból érkező szállítmányhoz van valami közük. A város a Seattle-ből Cimsiánon és az Atabasz Tanácson keresztülvezető, Szibériába, Oroszországba és Vlagyivosztkba tartó csempészútvonalon (az Alaszka Főúton) közlekedő v-madarak utolsó pihenőhelye. A tenger felől Seattle-be tartó illegális áruk útja is időnként Vancouveren vezet keresztül.

Cascade-hegység

A Cascade-hegység végigfut az FTT teljes területén, széles kanyart ír le Seattle-től nem messze, majd lemegy egészen a szinszerák földekig, és Tir Tairngire-ben végződik. Természetes szépségén túl a hegység a BAN területén élő népek megélhetésének forrása, amely mágnesként vonzza a stopposokat, sátorozókat és turistákat. A hegység ezenkívül kiváló csempészsutakat biztosít az illegális árukkal megrakott vihardarak számára. Seattle-ből kifelé és befelé egyaránt.

A szelis-sídek és Tir-Tairngire tündéi a Cascade-hegységet fontos spirituális és mágikus területnek tekintik, főleg a még mindig aktív vulkánok miatt, melyeket a Nagy Szellem táncra keltett újra életre. Sok sámánnak van orvosságos kunyhója és rituálékhoz használt földterülete a hegyekben. A Cascade-hegység ezenkívül nagyszámú felébredt növénynek és állatnak, valamint igen erős tűzzellemeknek ad otthont.

CIMSIÁN

Cimsián 2037-ben szakadt el a BANTól, és megalakulása óta egy megintgathatatlanul konzervatív, angol-ellenes kormányzat áll az élén. Deborah Jim Nagyfőnök, egy képzett mágus, több mint húsz esztendeje irányítja az államot.

Cimsián népessége teljességgel bennszülött amerikai, legtöbbjük a cimsián és a tlingit törzs tagja. Egy apró kisebbség a haida és a kwakiutl törzshöz tartozik, akiket a többség másodrangú polgárnak tart. Ez a módszeres megkülönböztetés arra a lépésre kényszerítette a hátrányos helyzetben élő törzseket, hogy olyan militarista csoportokat hozzanak létre, mint a Haida Nemzeti Front és a Hosszú Ház Testvériség, melyek terrorista akciókkal fejezik ki elégedetlenségüket.

A cimsián törvények meglehetősen szigorúak, a legtöbb bűntettet rabszolgassággal torolják meg (vagy ahogy ők szeretik mondani: „kényszerített szolgassággal”). A helyi rendőri alakulatok félkatonai kiképzésen mennek keresztül, és gyakran használnak katonai besorolású páncélokat és fegyvereket.

A cimsiániak főként természeti erőforrásaik kiaknázásából tartják fenn magukat. A BAN nemzetek legtöbbjével ellentétben az ország nem vállalt magára környezetvédelmi szerepkört, így az erdők teljes kiirtása és a bányák maradéktalan kitermelése hétköznapi dolognak számít. A legszerteágazóbb nem-hivatalos kereskedelmi tevékenység a csempészet; Cimsián a Seattle-től az Alaszkai-félszigeten és a Bering-szoroson keresztül Oroszországba és Szibériába vezető legnagyobb csempésztúvonal mentén terül el. A viharadarak rendszerint mindkét irányban szállítanak árut Seattle és Vlagyivosztko között, ahonnan egész Ázsia területén terítik a csempésztett termékeket. A pletykák szerint némelyik kormányzati tisztviselő tisztességes profitra tesz szert a hallgatásáért cserébe.

TIR TAIRNGIRE

Jelentése a tünde sperethiel nyelven „Ígéret Földje”. Legnagyobb része az egykori Oregon, a maradék pedig Washington és Kalifornia államok területén fekszik. Bár Tir Tairngire eredeti népességének többsége a Csendes-óceán északnyugati partvidékének szülötte, nagy számú tünde és – jóval kevesebb – egyéb metahumán vándorolt be az új „ígéret földjére”, amikor Tir menedéket kínált bármely meta számára. A metahumánok egyre erősödő befolyása táptalajként szolgált azon mendedmőndák számára, melyek szerint Tir Tairngire a mágia földje.

Tir Tairngire-t a Hercegek Tanácsa segítségével és támogatásával Biztoskezü Lugh főherceg irányítja. A Tanács tizenöt székét szinte kizárólag tündék foglalják el, bár valahogy Lofwyrnak, az óriássárkánynak is sikerült bekerülnie a társaságba. A tiri társadalom igen zárt, bevándorlási törvényeik nagyon szigorúak, és a ritkán kiadott vízumok nagy részét is tündék kapják.



Az ország határai mentén folyamatosan járőröznek a tünde határőrök, akiket a legmodernebb technika, erős mágia és (ha a pletykáknak hinni lehet) különféle paranormális lények is támogatnak. Ezidáig csak keveseknek sikerült az illegális határátlépés, és akiket rajtakapnak, azoknak emlékeztetőül drogokat adnak be, majd kitoloncolják az országból. Dunkelzahn elnök 2057-es meggyilkolása óta Tir határai még inkább átjárhatatlanok lettek.

A tündék nemzetét szoros kereskedelmi kötelékek fűzik Seattle-höz. 2050-ben a metroplexum kormányzója aláírt egy kizárólagos kereskedelmi szerződést a Hercegek Tanácsával, melynek értelmében Seattle vált a központi közvetítővé Tir áru és az UCAS, illetve az egész világ között. 2054-ben egy újabb szerződés szerint Seattle lett a tünde nemzet legfontosabb import- és export-ügyeinek forrása. A gyakorlatban ez a megállapodás azt jelentette, hogy Tir Tairngire-ből most már ténylegesen ki lehetett szorítani minden idegen kézben lévő kereskedelmi tevékenységet, és irányítást nyertek Seattle gazdaságának jelentős része felett. Bár sokan félnek, hogy Tir nyíltan is átveszi a hatalmat a város felett, a tündéknek Seattle egyrészt nagyszerű ütközőzónát jelent Tir

és a világ többi része között, másrészt pedig a városba mindig könnyedén száműzhetik a számukra nemkívánatos elemeket.

Portland

Portland elhelyezkedése révén különleges pozíciót élvez Tir Tairngire-ben. A BAN határa mentén helyezkedik el, és az ország többi részétől a Portlandi Fal választja el. Portland az egyetlen hely Tirben, ahová a látogató be tud jutni anélkül, hogy a tiri Bevándorlási Hivatal fürkésző tekintetétől kellene tartania. Következésképpen Portland jelenti a kapcsolatot Tir és a külvilág között.

A város némileg módosított statáriális törvények szerint működik, melyet egy katonai bíróság és a Hercegek Tanácsa ellenőriz. A helyi rendőrség tagjai katonai kiképzésben részesülnek, és állig fel vannak fegyverezve, mégpedig katonai osztályú hardverekkel. A tíz méter magas Portlandi Falat rendkívüli biztonsági intézkedésekkel óvják. A legerősebben védett körzet a Royal Hill, ahol Tir Tairngire hercegei laknak és tanácskoznak, éppen csak kívül esik a falon, az Alkonykapu túloldalán.

Portland árnyvilága mély és sötét. Azoknak a vadászoknak, akik a tünde birodalmon belül kívánnak dolgozni, rendkívül ügyeseknek kell lenniük, ha el akarják kerülni a Tir Védelmi Erőket és a helyi rendőrséget, akik még az agyondicsért seattle-i Lone Starnál is sokkal paranoiásabbak és éberebbek. Azonban Seattle saját árnyai is rengeteg Tírral kapcsolatos munkát biztosítanak. Tir igen sok – legális és kevésbé legális – érdekeltséggel rendelkezik a plexumban, és számos módja kínálkozik az emberek és az áru ki-, illetve becsempészésének.

KARAKTEREK KONVERTÁLÁSA

A Shadowrun játérendszerét és kiegészítőit már jól ismerő játékosok a következő szabályok és irányelvek segítségével kompatibilissé tehetik karakterüket és az eddig megjelent forrásanyagokat a Shadowrun harmadik kiadásával.

KARAKTEREK ÁTKONVERTÁLÁSA

Az SR2 játékos és nem játékos karakterein csupán néhány kisebb változtatást kell eszközölni, hogy teljesen kompatibilissé váljanak az SR3 szabályaival. Ahelyett, hogy az új szabályok szerint újragenerálnánk a karaktereket, a most közölt információk alapján elegendő lesz egy-két egyszerűbb változtatás. Ezek a változtatások pontos másolatok helyett ugyan csak megközelítően azonos karaktereket hoznak létre, de az átalakítás sokkal kényelmesebb megoldás, és elég pontos ahhoz, hogy kielégítse a játék által támasztott követelményeket.

SAKÉRTELMEK

A karakter szakértelmeinek átkonvertálásához először is minden szakértelmet hasonlíts össze a 82. oldalon felsoroltakkal. A legtöbb esetben megtalálható a szakértelm pontos megfelelője; ilyenkor az adott szakértelm szintje nem változik.

Ha az SR2-es szakértelm rendelkezik koncentrációval, keresd ki az SR3-as szakértelmek közül az annak megfelelő specializációt. Ha találsz ilyen, akkor a koncentrációt egyszerűen nevezd át specializációra; semmi más nem változik. Ha nem találsz, válassz egy koncentrációhoz hasonló szintű új specializációt az alapszakértelmhez. A Lopakodás 4 (Városi környezet 6) szakértelm például átkonvertálható Lopakodás 4 (Lopózás 6)-ra.

Ha az SR2-es szakértelm koncentrációval és specializációval is rendelkezik, hasonlítsd össze az alapszakértelmet, a koncentrációt és specializációt az SR3 szakértelm listájával, és válassz egy megfelelő alapszakértelmet. Az SR2-es koncentrációt vagy specializációt nevezd ki SR3-as specializációvá, azután növelj meg az átkonvertált alapszakértelmet és specializációt 1-gyel. Például a Motor 2 (Versenymotor 4 [Yamaha Rapiér 6]) átkonvertálható Motor 3 (Yamaha Rapiér 7) alakba.

Az SR2 legtöbb harci és ismeret szakértelme az SR3-ban alapszakértelmmé alakult. Ezekben az esetekben hagyd figyelmen kívül az SR2-es alapszakértelmet, és konvertáld át a koncentrációt közvetlenül egy hasonló szintű SR3-as alapszakértelmmé. Például a Biológia 3 (Botanika 5) átkonvertálható egyszerűen Biológia 5-té, a Tűzfegyverek 4 (Pisztolyok 6 [Ares Predator 8]) pedig Pistolyok 6 (Ares Predator 8)-cá.

Az Etikett szakértelmek konvertálásánál adj a karakternek az SR2-esnél 2 szinttel alacsonyabb alap Etikett szakértelmet olyan specializációval, ami eredetileg koncentráció volt az SR2-ben (azonos szinten). Például az SR2-es Etikett (Utcai 4) szakértelm az SR3-ban Etikett 2 (Utcai 4)-gyé alakul. Ha a karakter több Etikett szakértelmmel is rendelkezik, az SR3-as alapszakértelm megállapításához vedd alapul a legnagyobb SR2-es szintet. Így például egy SR2-es karakter Etikett (Törzsi) 2 és Etikett (Média) 6 szakértelméből az SR3 szerint Etikett 4 (Média 6) lesz.

A játékmestereknek és játékosoknak kreatívnak és rugalmasnak kell lenniük a szakértelmek konvertálásakor. Egy Ágyúk 3 (Géppuskák 5) szakértelmmel rendelkező SR2-es karakter például az SR3 szerint egyaránt rendelkezhet Nehézfegyverek 5 vagy Ágyúk 5 szakértelmmel. A játékmester azt is engedélyezheti, hogy a játékos elossa a pontokat a két szakértelm között (például Nehézfegyverek 3 és Ágyúk 2).

További szakértelmek

Az SR2-es karakternek a jóval több ponttal gazdálkodó SR3-asokkal való kiegyenlítése miatt azt tanácsoljuk, hogy minden átkonvertált karakternek adj Intelligencia x 5 Ismeret szakértelm pontot, melyeket az SR3 karaktergenerálási szabályainak (lásd 52. oldal) megfelelően lehet elkölteni. A további ismeret szakértelmek megvásárlása előtt azonban vond le a rendelkezésre álló pontszámból a karakter már meglévő ismeret szakértelm pontjait, és a levont pontokból vásárolj Aktív szakértelmeket, szintén a karaktergenerálási szabályoknak megfelelően.

Ezenkívül minden karakter Írás/Olvadás szakértelme meg egyezik az általuk birtokolt Nyelv szakértelmek szintjének felével (lefelé kerekítve).

Seb konvertált SR2-es karakterének Intelligenciája 6-os, ezért $(6 \times 5 =)$ 30 pontot költhet Ismeret szakértelmekre. Mivel már rendelkezik (konvertált) Mágiaelmélet 4 és Parazoológia 7 (azaz összesen 7) Ismeret szakértelmmel, ezért valójában csak $(30 - 7 =)$ 23 pontot költhet el további Ismeret szakértelmekre, a maradék 7-ből pedig Aktív szakértelmeket vásárolhat.

KOCKATARTALÉKOK ÉS VESZÉLYESSÉGI SZINTEK

A konvertált karakterek harci és rigó tartaléka változatlan maradt. A mágia tartalék helyére a varázslat tartalék lépett, az asztrális harci tartalék és a dekás tartalék kiszámítása pedig megváltozott (lásd 43. oldal).

Az NJK-k és szörnyek veszélyességi szintje megszűnt, helyettük a játékos karakterekéhez hasonló tartalékokat kaptak, melyek kiszámolása a normál szabályok szerint történik.

Karma

A tünde, törpe, ork és troll karakterek Karma tartalékát oszd el 2-vel (lefelé kerekítve, de az eredmény nem lehet 1-nél kisebb). Ennyi lesz az átkonvertált karakter új Karma tartaléka. Az új és a régi tartalék különbsége hozzáadódik a jó Karmához, és a játékos bármire elköltheti az SR3 szabályainak megfelelően.

Az NJK-k és szörnyek is rendelkeznek Karma tartalékkal, mégpedig a 248. oldalon közölt szabályoknak megfelelő mértékben.

MÁGIA

Az SR2 varázsló adeptusai az SR3-ban specializált varázslókká váltak, és megkapták az asztrális érzékelés képességét. A fizikai adeptusokból adeptusok lettek. Az adeptusi képessége-

KARAKTEREK KONVERTÁLÁSA

ket az SR3-ban újra kell számolni az SR3 árának megfelelően, mert jó néhány képesség olcsóbb lett, és ezáltal a karakter újabbakat vásárolhat magának. Ezenkívül bizonyos képességek változtatásokon mentek keresztül, mint például a Megnövelt képesség és a Megnövelt reflexek. Ezeket a változtatásokat minden karakternél el kell végezni.

A sámánoknak tanácsos újra átolvasniuk a totemjükről írott ismertetőt (162. oldal), mert bizonyos totem módosítók szintén megváltoztak.

Mivel számos varázslatot megváltoztattunk vagy újradefiniáltunk, szükség szerint módosítsd a konvertált karakter varázslatait. Bizonyos varázslatok össze lettek vonva. Ha a karakter több ilyen varázslattal is rendelkezik (például Energialövedék és Energianyíl), a játékos az egyiket átalakíthatja az új kombinált varázslattá, a felesleges varázslat helyett pedig egy tetszés szerinti másikat választhat.

Az elhasználandó fétissel működő varázslatok nem léteznek többé; az ilyen varázslatokat kizárólagossá kell tenni, vagy pedig az erejüket kell csökkenteni 2-vel. Az újra felhasználható fétissel működő, valamint a kizárólagos korlátozott varázslatokat átalakítottuk. Az ilyen varázslatokkal rendelkező karakterek eldönthetik, hogy a korlátozás a varázslat árára (mely esetben a varázslat ereje 1 vagy 2 szinttel csökkentendő), vagy a kimerülés szintjére vonatkozzon-e (a karakternek 1 vagy 2 Karmát kell költenie a varázslatra, vagy ugyanennyivel csökkenteni az erejét).

Az SR2-es fenntartó fókuszok az SR3-ban 3. szintű fenntartó fókuszra alakíthatók (lásd 190. oldal), vagy beválthatók 45.000Y-re. Ha a játékosok ennél nagyobb szintű fókuszt szeretnének maguknak, 15.000Y-ért növelhetik a szintet 1-gyel (maximum 6-ig), ha a játékmester beleegyezik.

A varázslók asztrális kezdeményezése is megváltozott. Az új kiszámítási mód: Intelligencia + 20 + 1D6.

FELSZERELÉS

Néhány felszerelési tárgy ára vagy funkciója ugyan megváltozott, de ezek a változások nem kívánják meg a játékosoktól, hogy konvertálásakor megváltoztassák karakterük statisztikáit. Ha valamelyik SR2-es tárgy az SR3-ban nem létezik, a játékmester engedélyezheti az eladását, vagy egy hasonló funkciójú tárgyra való becserélést.

Kiberverek

Az adatolvasó csatoló új elnevezése funkciójának pontosabb jelképezése miatt tudásbázis csatoló lett.

A kibervétagok két változatban kaphatók: szintetikus és felismerhető (lásd 301. oldal). A kibervétaggal rendelkező karakterek kiválaszthatják, melyiket szeretnék, majd annak megfelelően módosíthatják a kiberver elrejthetőségét.



AZ ADEPTUS

Faj: Humán
Név:

Kezdeményezés: 6 (8) + 1D6 (2D6)
Harcí tartalék: 8
Karma tartalék: 1

Fegyverek

5 db fémgolyó (dobásra) [7E kábulás]
Gyilkos kéz [7K]
Nádpálcák [+1 elérés, 8E]
Elektromos kesztyű [7S kábulás]

Páncél

Páncéldzseki [5/3]

Felszerelés

Mászófelszerelés (beülő, hám, kesztyű, 50 méter köté), Villantókészülék, Zavaró [5. szint], Fényerősítő szemüveg, Mikroadó-vevő [5. szint], Zsebiroda, 5 ébrenlét tapasz [4. szint], 3 altató tapasz [5. szint]

Életvitel

Szegény életvitel (5 hónapra)

Kapcsolatok

Közvetítő (1. szint)
Professzionális testőr (1. szint)

Nuyen

248Y + (3D6 x 100Y)

Megjegyzés: „B” fontosságú szint a Mágához rendelve



Állapotjelző



A HARCI DEKÁS

Faj: Ork
Név:

Kezdeményezés: 4 (6) + 1D6 (2D6)
Mátrix Kezdeményezés: 6 + 2D6
Harcí tartalék: 7
Dekás tartalék: 4
Karma tartalék: 1

Fegyverek

Ceska Black Scorpion [FARS] (fegyvercsatlóval) 50 lösszerrel és 20 robbanó lösszerrel [7E]
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Visszahúzzható karpengé [7K]

Állapotjelző



Páncél

Páncéldzseki [5/3]

Felszerelés

CMT Avatar kiberdekk [PIMP 7, Reakciónövelés 1] a következő programokkal: Elemző 4, Páncél 6, Támadó 6H, Kereső 6, Alcázó 4, Kommunikációs 5, Surranó 6, Dekódoló 6, Ünneprontó 5, Orvos 6, Író/olvasó 5, Nyomkövető 5, Letapogató 4, Alcázó 6, Megtévész 4
Számítógép-alkatrész bolt, Yamaha Rapier adatjack csatlakozóval

Életvitel

Szegény életvitel (2 hónap)
Középszintű (2 hónap)

Kapcsolatok

Csapos (1. szint)
Közvetítő (1. szint)
Zsoldos (1. szint)
Renraku dekás (2. szint)
Technikus (2. szint)

Nuyen

250Y + (3D6 x 100Y)

Megjegyzés: Természetes éjszakai látás



A HARCI MÁGUS

Faj: Troll
Név:

Kezdeményezés: 4 + 1D6
Asztrális Kezdeményezés: 25 + 1D6
Asztrális harci tartalék: 7
Harcí tartalék: 7
Karma tartalék: 1
Varázslat tartalék: 5

Fegyverek

Uzi III [RS, 6K] (trollokhoz átalakítva) 50 lösszerrel
Távolság: 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Kard [8K, +1 elérés]

Páncél

Securetech Ultra mellény [3/2]

Felszerelés

Idéző anyagok (5. szint), 2 elhasználódó varázslat fókusz (Harcí, 2. szint)

Életvitel

Szegény életvitel

Kapcsolatok

Talizmánárus (1. szint)
Triád rendfenntartó (1. szint)

Nuyen

25Y + (3D6 x 100Y)

Megjegyzés:

Természetes bőrpáncélzat, hőlátás, +1 elérés, a „K”-val jelölt varázslatok kizárólagosak, „A” fontosságú szint a Mágához rendelve

Állapotjelző



A TITKOSÜGYNÖK

Faj: Tünde
Név:

Kezdeményezés: 4 + 1D6 (2D6)
Harcí tartalék: 6
Karma tartalék: 1

Fegyverek

Defiance Super Shock [FA, 10S] (fegyvercsatlóval) 40 kábitó lövedékkel
Távolság: 0-5, 6-10, 11-12, 13-15
Walther kézipisztoly [EL, 4E] (fegyvercsatlóval)
20 EX robbanó lösszerrel [6E]
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Kábitó bot [6S kábulás]

Állapotjelző



Páncél

Securetech ruházat [3/0]

Felszerelés

Alap DocWagon szerződés (1 évre), Mászófelszerelés (beülő, hám, kesztyű, 50 méter köté), Adatcsatorna lehallgató (6. szint), Elektronikai szerelőkészlet, Villantókészülék, Távcso, Csákyaverő, Nagy zseblámpa, Lézermikrofon (5. szint), Zsebiroda, Légzőkészülék nyomásszabályzóval, Szkenner (6. szint), Kódfejtő (4. szint), Speciális mászókötel (100 méter) és katalizátor, Asztali számítógép (200 Mp), 5 altató tapasz (5. szint), Jó minőségű ruha, Jeladó és jelbehatároló (PA, 6. szint), Csuklótelefon felhajtható képernyővel

Életvitel

Gazdag életvitel (2 hónap)
2 középszintű életvitel (2-2 hónap)

Kapcsolatok

Közvetítő (1. szint)
Lone Star zsaru (1. szint)
Novatech céghivatalnok (1. szint)
Yamatetsu ügyvezető (1. szint)

Nuyen

1.200Y + (3D6 x 100Y)

Megjegyzés: A kiberver beültetések miatt elvesztette természetes éjszakai látását



A ROBOT RIGÓ

Faj: Ork
Név:

Kezdeményezés: 5 + 1D6
Rigó Kezdeményezés: 9 + 3D6
Harci tartalék: 7
Rigó tartalék: 9
Karma tartalék: 1

Fegyverek
Browning Max-Power [FA, 9K]
(fegyverszatólával) 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Páncél
Páncéldzseki [5/3]

Felszerelés
Chrysler-Nissan Jackrabbit (rigóirányítással, távirányítással, törpe mérethez igazítva), Cyberspace Designs Dalmatian robot, Elektronikai szerelőkészlet, GM-Nissan Doberman robot Ingram Valiant könnyű géppuskával (fegyverszatólával, 100 lösszerrel) és Defiance Super Shockkal (fegyverszatólával, 10 elektromos tüvel), MCT Nissan roto-robot beépített rögzített fegyverágyval és lézermikrofonnal (6. szint), Távirányító dekk (6. szint) AV-képernyővel, interkommal és 4 utasjakkal, Zsebiroda, Járműszerelő-készlet és műhely

Életvitel
2 közepes életvitel (3-3 hónap)

Nuyen
460¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: A kiberver beültetések miatt elvesztette természetes hőlátását, +2 Test kocka minden méréggel és betegséggel szemben



Állapotjelző



AZ ARC

Faj: Tünde
Név:

Kezdeményezés: 6 + 1D6
Harci tartalék: 8
Karma tartalék: 1

Fegyverek
Richetti Security 500 [FA, 6E] 50 lösszerrel és rejtett pisztolytáskával
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Richetti Security 500a [FA, 6E] 50 lösszerrel és hangtompítóval
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50

Páncél
Valódi bőrdzseki [0/2]
Securetech páncélkabát [4/2]

Felszerelés
Poloskakereső (6. szint), Adatszatóna vizsgató (6. szint), Eurocar Westwind 2000 Turbo adatjakk csatlakozóval, Arany DocWagon szerződés (1 év), Mikrokamera, Mikroadó-vevő (5. szint), Zsebiroda, Samuvasi Ciscraft Otter, Jó minőségű ruházat, Video ájtátszó (5. szint), Fehérzaj generátor (5. szint), Csuklótelefon kihajtható képernyővel

Kapcsolatok
10 darab kapcsolat a megatársaságoknál (mindegyik 1. szintű)
Klubtulajdonos (1. szint)
Dekás (2. szint)
Seftes (1. szint)
Közvetítő (2. szint)
Kormányzati tisztségviselő (2. szint)

Lone Star zsaru (1. szint)
Maffia alvezér (2. szint)
Utcai mágus (1. szint)
Technikus (1. szint)
Triád katonája (1. szint)
Jakuza katonája (1. szint)
10 további tetszőleges, 1. szintű kapcsolat

Életvitel
2 gazdag életvitel (4-4 hónap)
Szegény életvitel (10 hónap)
Luxus életvitel (1 hónap)

Nuyen
635¥ + (3D6 x 100¥)
Megjegyzés: Természetes éjszakai látás



Állapotjelző



A NYOMOZÓ

Faj: Ork
Név:

Kezdeményezés: 5 + 1D6
Harci tartalék: 7
Karma tartalék: 1

Fegyverek
Browning Max-Power [FA, 9K] lézercélzóval, rejtett pisztolytáskával és 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Páncél:
Securetech páncélkabát [4/2]

Felszerelés:
Alap DocWagon szerződés (1 év), Poloskakereső (6. szint), Elektronikai szerelőkészlet, Ford Americar, Adatszatóna lehallgató (6. szint), Nagy zseblámpa, Lézermikrofon (4. szint), Fényerősítő távcső, Elsősegélycsomag, Mikrokamera, Műanyag bilincsek (2 pár), Zsebiroda, Szkennerek (6. szint), Kódfejtő (4. szint), Puskamikrofon (5. szint), 2 ébrenlét tapasz (4. szint), Jeladó és jelbehatároló (PA, 5. szint), 2 altató tapasz (5. szint), Csuklótelefon, Video ájtátszó (2. szint)

Életvitel
2 szegény életvitel (3-3 hónap)

Nuyen
398¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: Természetes éjszakai látás



Állapotjelző



A ZSOLDOS

Faj: Troll
Név:

Kezdeményezés: 4 (5) + 1D6 (2D6)
Harci tartalék: 7
Karma tartalék: 1

Fegyverek
Ares Antioch gránátvető [EL, sebzés a gránáttól függően]
(fegyverszatólával), 10 támadó NR minigránát, [10S]
Távolság: 5-50, 51-100, 101-150, 150-300
Ingram Valiant könnyű géppuska [RS/S, 7S] (fegyverszatólával) 200 lösszerrel, 100 EX robbanó lösszerrel [9S] és deluxe gíroállvánnyal
Távolság: 0-75, 76-200, 201-400, 401-800
Beretta Model 101T [FA, 6E] (fegyverszatólával) 100 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
FN HAR [FA/RS/S] (fegyverszatólával) 100 lösszerrel
Távolság: 0-50, 51-150, 151-350, 351-550
Titánium csonterosztás [15K kábulás sebzés fegyvertelen harcban]

Páncél
Lemezelt páncélmellény [4/3]
Álcaruha [3/1]
Titánium csonterosztás [1/1]

Felszerelés
Éjszakai és hőlátó szemüveg, Mikroadó-vevő (5. szint), Nav-Dat GPS, Élelmiszerkészlet, Túlélőcsomag, 3 traumatapasz

Életvitel
Középszintű életvitel (3 hónapra)

Nuyen
330¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: Természetes hőlátás, Bőrpáncélzat, +1 elérés

Kapcsolatok
Ares Arms ellátószint (2. szint)
Szállító (zsoldos közvetítő, 1. szint)
Utcai doki (2. szint)
UCAS katonatiszt (1. szint)

Állapotjelző



A VÁROSI BANDATAG

Faj: Troll
Név:



Kezdeményezés: 4 + 1D6
Harc tartalék: 5
Karma tartalék: 1

Fegyverek

Ruger Super Warhawk [EL, 10K] (troll mérethez igazítva) 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60
Nehéz lánc [10E kábulás, +2 elérés]
Ólmosbot [11K kábulás]
Visszahúzható kézipenge [13E]

Páncél

Páncélmellény [2/1]

Felszerelés

JME műérzet dekk és 5 JME chip

Életvitel

Hajléktalan életvitel (5 hónapra)

Kapcsolatok

Csapos (1. szint)
Seftes (1. szint)
Technikus (2. szint)

Nuyen

200¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: Természetes bőrpáncélzat, Hőátadás, +1 elérés

Állapotjelző



AZ UTCAI MÁGUS

Faj: Tünde
Név:



Kezdeményezés: 4 + 1D6
Asztrális Kezdeményezés: 25 + 1D6
Asztrális harci tartalék: 8
Harc tartalék: 7
Karma tartalék: 1
Varázslat tartalék: 5

Fegyverek

Remington Roomsweeper [FA, 9S] 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Páncél

Securetech páncélkabát [4/2]

Felszerelés

Távcső, Elementái idéző anyagok (6. szint, 3 adag), Elhasználódó varázslat fókusz (Harci, 4-es erő), Elhasználódó varázslat fókusz (Átalakító manipuláció, 4-es erő), Arany DocWagon szerződés (1 év), Hermetikus könyvtár (Varázslás 6. Idézés 6), Mikroadó-vevő (6. szint), Zsebiroda, 2 ébrenlét tapasz (4. szint)

Életvitel

2 középszintű életvitel
(3-3 hónapra)

Kapcsolatok

Ősiek bandatag (1. szint)
Utcai sámán (1. szint)
Talizmánárus (1. szint)

Nuyen

365¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: Természetes éjszakai látás,
„A” fontossági szint a Mágiahoz rendelve

Állapotjelző



AZ UTCAI SZAMURÁJ

Faj: Humán
Név:



Kezdeményezés: 6 (11) + 1D6 (3D6)
Harc tartalék: 7
Karma tartalék: 1

Fegyverek

Ingram Smartgun [RS/S, 7K] 50 lösszerrel
Távolság: 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Ares Predator [FA, 9K] (fegyvercsatolóval) 300 normál lösszerrel, 100 EX robbanó lösszerrel [10K] és hangtompítóval
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60
Colt American L36 [FA, 6E] (fegyvercsatolóval) 150 lösszerrel és rejtett pisztolyokkal
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
2 Ingram Smartgun [RS/S] (fegyvercsatolóval) 200-200 normál és 50-50 kábitó lösszerrel
Távolság: 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Visszahúzható karpengék [7K]
Túlélőkés [9E]
Kard [9K]

Páncél

Páncéldzseki [5/3]

Felszerelés

5 kábitó gránát [5K kábulás], Arany DocWagon szerződés (1 év), Mikroadó-vevő (5. szint), Műanyag bilincs (2 pár), 2 ébrenlét tapasz (6. szint), 2 traumatapasz, Ultrahangos célzókészülék és szemüveg, Csuklótelefon

Életvitel

Középszintű életvitel (3-3 hónapra)

Kapcsolatok

Páncélkészítő (1. szint)
Csapos (1. szint)
Közvetítő (2. szint)

Nuyen

220¥ + (3D6 x 100¥)

Állapotjelző



AZ UTCAI SÁMÁN

Faj: Ork
Név:



Kezdeményezés: 5 + 1D6
Asztrális Kezdeményezés: 25 + 1D6
Asztrális harci tartalék: 8
Harc tartalék: 8
Karma tartalék: 1
Varázslat tartalék: 5

Fegyverek

Remington Roomsweeper [FA, 9S] 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Páncél

Páncélkabát [4/2]

Felszerelés

2 ellenmérgező tapasz (5. szint), Fétis (Készülékvizsgálat), Összegyűjtött szeméttel teli zsák, Orvosságos kunyhó (6. szint)

Életvitel

Utcai életvitel

Kapcsolatok

Bandatag (1. szint)
Talizmánárus (1. szint)

Nuyen

35¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés: Patkány totem,
+2 kocka érzékelés és illúzió varázslatokhoz,
-1 kocka harci varázslatokhoz,
+2 kocka az emberi szellemek idézéséhez,
Természetes éjszakai látás,
az „F”-fel jelölt varázslatok elmondásához fétis szükséges

Állapotjelző



A TECHNIKUS

Faj: Törpe
Név:

Kezdeményezés: 5 + 1D6
Mátrix Kezdeményezés: 7 + 2D6
Harc tartalék: 8
Dekás tartalék: 4
Karma tartalék: 1



Állapotjelző



Fegyverek

Remington Roomsweeper [FA, 9S(r)] 50 lösszerrel
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50

Páncél

Páncéldzseki [5/3] (törpe mérethez igazítva)

Felszerelés

Novatech Hyperdeck-6 [PIMP 6, Reakciónövelés 1] utasjacekkel és a következő programokkal: Elemző 4, Kereső 4, Kommunikációs 6, Megtérvesztő 4, Dekódoló 5, Író/olvasó 4, Álcázó 5
Számítógép műhely és szerelőkészlet, Adatcsatorna lehallgató (6. szint), Elektronikai műhely és szerelőkészlet, Mágneszár kódkulcs (4. szint), Mikroadó-vevő (5. szint), Zsebszámítógép (500 Mp) nyomtatóval, Szkenner (6. szint), Kódfejtő (4. szint), Járműszerelő műhely és szerszámkészlet (törpe mérethez igazítva), Csuklótelefon

Életvitel

Szegény életvitel (3 hónap)
Középszintű életvitel (2 hónap)

Kapcsolatok

Dekkszerelő (1. szint)
Közvetítő (1. szint)

Nuyen

526¥ + (3D6 x 100¥)

Megjegyzés:

Természetes hűlítés,
+2 Test kocka minden betegséggel és méreggel szemben

A TÖRZSI SÁMÁN

Faj: Törpe
Név:



Kezdeményezés: 4 + 1D6
Asztrális Kezdeményezés: 24 + 1D6
Asztrális harci tartalék: 8
Harci tartalék: 7
Karma tartalék: 1
Varázslat tartalék: 5

Fegyverek

Íj [6K], (ERŐ minimum: 4) 10 nyílvevővel
Távolság: 0- ERŐ, ERŐ x 10-ig, ERŐ x 30-ig, ERŐ x 60-ig
Túlélőkész [6E]

Páncél

Valódi bőrruha [0/2]

Felszerelés

Fétis (Gyógyítás), Elsősegélycsomag,
Orvosságos kunyhó (5. szint), Túlélőcsomag

Életvitel

Utcai életvitel

Kapcsolatok

Cascade ork törzsi vője (1. szint)
Talizmánárus (1. szint)

Nuyen

(3D6 x 100¥)

Megjegyzés:

Holló totem,
+2 kocka manipuláció varázslatokhoz,
+2 kocka égi szellemek idézéséhez,
+1 minden varázslással kapcsolatos próba célszámához, amikor a sámán nem a nyílát éget tartózkodik,
Természetes hűlítés,
+2 Test kocka minden betegség és méreg ellen,
az „F”-fel jelölt varázslatok fétist igénylenek,
„A” fontossági szint a Mágiahoz rendelve

Állapotjelző



A JÁRMŰ RIGÓ

Faj: Törpe
Név:

Kezdeményezés: 5 + 1D6
Rigó Kezdeményezés: 11 + 4D6
Harc tartalék: 8
Rigó tartalék: 11
Karma tartalék: 1



Fegyverek

Enfield AS-7 sörétes puská [FA/RS, 8S] (fegyvercsatornával, törpe mérethez igazítva) 3. szintű gázvezetése visszarúgás-csillapítóval, cső alá szerelt gránátvetővel, 50 lösszerrel és 10 támadó NR minigránáttal [10S]
Távolság: 0-10, 11-40, 41-80, 81-150

Páncél

Securetech Ultra mellény [3/2] (törpe méret)

Felszerelés

Ford Americar (rigóirányítással, távirányítással), Ford-Canada Bison terepjáró (rigóirányítással), Gaz-Niki Snooper robot, Hughes WK-2 Stallion helikopter (rigóirányítással) külső nehéz fegyverágyú (Ares Vermicide géppágyú, fegyvercsatornával, 100 lösszerrel), és 3 JE irányított rakétával, 4 mikrofáklya klóvóval, Nav-Dat GPS, Northrup Wasp helikopter (rigóirányítással, távirányítással) Ingram Valiant könnyű géppuskával (fegyvercsatornával, 100 lösszerrel), Távirányító dekk (4. szint), Szkenner (5. szint), Járműszerelő műhely és szerszámkészlet (törpe mérethez igazítva)

Életvitel

2 középszintű életvitel
(2-2 hónapra)

Kapcsolatok

Seattle DMV dolgozó (1. szint)
Közvetítő (1. szint)
Technikus (2. szint)

Nuyen

(3D6 x 100¥)

Megjegyzés:

Természetes hűlítés,
+2 kocka minden betegséggel és méreggel szemben

Állapotjelző



A FEGYVER SPECIALISTA

Faj: Humán
Név:



Kezdeményezés: 6 (7) + 1D6 (2D6)
Harc tartalék: 7
Karma tartalék: 1

Fegyverek

AK-97 géppisztoly [FA/RS/S] (fegyvercsatornával) hangcsökkentővel, 50 normál és 50 kábitó lösszerrel
Ingram Smartgun [RS/S, 7K] 50 lösszerrel
Távolság: 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Ares Predator [FA, 9K] (fegyvercsatornával) 50 normál és 20 robbanó lösszerrel [10K]
Ruger Super Warhawk [EL, 10K] (fegyvercsatornával) 50 normál és 50 kábitó lösszerrel • Távolság: 0-5, 6-20, 21-40, 41-60
Fichtti Security 500a [FA, 6E] (fegyvercsatornával) 50 lösszerrel és rejtett tokkal
Távolság: 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Ingram Valiant könnyű géppuska [RS/S, 7S] (fegyvercsatornával) 100 lösszerrel
Távolság: 0-75, 76-200, 201-400, 401-800
Nehéz számszerj 50 lövedékkel [8S]
Távolság: 0-25, 26-75, 76-200, 201-300

Páncél

Páncéldzseki [5/3]
Álcázóruha [3/1]
Rendőrpajzs [Ballisztikus, 3/1]

Felszerelés

5 kábitó gránát [12K kábulás], Pisztolyszerelő készlet, Elsősegélycsomag, Mikroadó-vevő (1. szint), 5 támadó (NR) gránát [10S], Hűlítő szemüveg, Csuklótelefon

Életvitel

2 szegény életvitel (1-1 hónap)

Kapcsolatok

Knight Errant biztonsági őr (1. szint)
Fegyverkereskedő (1. szint)

Nuyen

35¥ + (3D6 x 100¥)

Állapotjelző



TÁRGYMUTATÓ

A

„Nedves” munka 12
 A Hatos Szabálya 38
 Ablakiasztók 234
 Adatbázis programok 295
 Adatjack 134, 298
 Adatkijelző rendszer 288
 Adatkódolás 291-292
 Adatlopás 12
 Adatzár 298
 Aden 27, 269
 Adeptusok 11, 42, 43, 55, 158, 168-171
 Adókészülékek 288-289
 Adó-vevők 288-289
 Agybombák 298
 Ágyúk 86, 151-153
 Ajtóriasztók 234
 Akaraterő 41
 Aktív biztonsági intézkedések 236-237
 Aktív memória 207
 Aktív szakértelmek 43, 57, 81-82
 építés/javítás 85
 fizikai 87
 harci 85-87
 jármű 88-89
 szociális 87-88
 technikai 88
 Aktív szenzorok 135
 Alamais 269
 Alapcélszám 109-110
 Alapszakértelem 43
 Alfaver 45, 61, 296-297
 Állapotjelző 125-126, 227
 Állapotszintek 126
 Amazónia 30-31
 Amerikai Szövetségi Államok (CAS) 31
 APDS lőszer 116
 Ár 272, 273
 Ares Macrotechnology 32, 34, 314, 316
 Árnyvadász 6, 251-252
 hívás 10-11
 tevékenységek 12
 típusok 11
 ASIST technológia 28, 199, 202, 285
 Asztrális
 harci tartalék 44, 265
 idézés 189
 forma 188
 kölcsonhatás 172
 utazás 177
 objektumok 176
 érzékelés 168, 171
 sík 12, 161, 171-174, 176-177
 projekció 151, 172-174
 lenyomatok 172
 varázslás 182
 nyomkövetés 176-177

Asztrális érzékek 173
 Asztrális érzékelés 173
 Asztrális nyomkövetés 176-177
 Átalakító manipulációk 198
 Atlantis Alapítvány 27
 Atlétika 87
 Átnevelési és Áthelyezési Törvény 23
 Auraolvasás 86-87, 171-172
 Autók 307-308
 szakértelem 89
 szállítás 314
 Automata fegyverrendszerek 236-237
 Autonavigációs térképchipek 296
 Az Egyes Szabálya 38, 246
 Azonnali varázslatok 178
 Aztechnology Corporation 26, 32, 33, 316
 Aztlan 26, 31

B

Bandák 318
 Behatolás nehézségi foka 205
 Bennszülött Amerikai Nemzetek 26, 27-28, 30, 31
 Betegségek 249, 251
 Betörés és behatolás 12
 Biotechnika 88, 129, 303-305
 Birtok 184
 Biztonsági 288-293
 csomagok 210-211
 ellenintézkedések 293
 eszközök 292-293, 294
 járművek 310-311
 küszöb 210-212
 rendszerek 232, 234-237
 szintek (rendszer) 205
 Botlódrótok 234
 Bunkók 85, 275
 Bűnszövetkezetek 317-318
 Bűnszövetkezetek 8, 35
 Búvárkodás 87
 Búvóhely 285

C

Cascade 320-321
 Cascade orkok 320-321
 Cascade varjak 320
 Céges biztonsági erők fejlődése 24-25
 Céges MHTH-k 203
 Cégháború 34-35
 Celedyr 269
 Célkód 295-296
 Célszám 38, 39
 Célzott lövések 114, 122, 149
 Chicago 33, 34
 Chipek 294-296
 Chipjack 298
 Cimslán 321
 Cross Applied Technologies 35, 317

Csapat életvitel 241
 Csatlakozási pont 200, 210, 290
 Csempészet 12
 Csoportos járműharc 145

D

Daviar, Nadja 34
 Dekás tartalék 44, 207
 Dekások 6, 8, 11
 Dekk szintek 206
 Denveri Szerződés 28
 Dobófegyverek 86, 276
 DocWagon szerződés 303-304
 Draco Alapítvány 34
 Drót 234
 Dunkelzahn 26-27, 33-35, 267, 269
 Dunkelzahn Mágikus Kutatóintézet 34

E

Ébredés 26, 30, 158, 167
 Echo Mirage 29, 30
 Egészség varázslatok 178, 193-194
 Égi szellemek 267
 Egyes lövéses fegyverek 114
 Egyetemes Testvérség 33
 Egyszerű tevékenység 40
 Elektromos fegyverek 124
 Elektromos kerítések 234
 Elektromos viharok 137
 Elektronika szakértelem 88
 Elektronikus ellen-ellenintézkedések (ECCM) 133, 137, 138, 153
 Elektronikus ellenintézkedések (ECM) 133, 138, 153, 289
 Elementál szellemek 266
 Elementalista 160
 Elementálok 42, 186-187, 189
 Elemi manipulációk 150, 182, 196-197
 Elérés 120-121, 275
 Elérés szint 206
 Elérhetőség szint 270, 272
 Éles fegyverek 86
 Életvitel 46, 60, 62, 239-241
 megvásárlás 241
 szórakoztatás 285-286
 több 241
 költség 240-241
 személyi elektronika 286-288
 búvóhely 285
 csapat 241
 Elhasználódó varázslat fókusz 190
 Ellenőrzés szint 206
 Ellenpróba 39
 Élő előadás 286
 Elrejtettség 270, 291
 Elsősegély 129
 Elsősegélycsomag 304-305
 Elűzés 189

Emberi szellemek 11
 Energia 114, 125, 168-171
 fókusz 190
 szint 45
 Engedélyek 274
 Építés szakértelem 85, 95
 Erdőszellem 267
 Erő (varázslatok, szellemek stb.) 160, 176, 178
 Erő 40-41
 Erő minimum szintek 117-118
 Erő pontok 55
 Erő szint 43
 Erőforrások elosztása 60-62
 Érzékelés 171-172
 Érzékelés varázslatok 178, 191-193
 Esszencia 41, 56, 173-174
 Esszencia költség 45, 297
 Észlelés 231
 magnóvált érzékek 169
 Mátrix 209
 Észlelési tényező 207
 Etikett 87, 94-95
 Euroháborúk 30

F

Faj 92-93
 meghatározás 47
 mágia 46
 felszerelések módosítása 272
 kiválasztás 54
 Fájlok szint 206
 Fegyver 45, 110-113
 észlelése 237
 fókuszok 191
 személyi fegyverek 275-276
 lőfegyverek 117-120, 276
 Fegyverkapcsolat 112, 301
 Fegyvertelen harc 86
 Fehér JG 227-228
 Feji kiberver 297-300
 Fekete JG 229
 Félautomata fegyverek 114
 Felderítés 288-293
 kamerák 234
 ellenintézkedések 291-291
 intézkedések 289-291
 Felébredtek 42
 Felfedezés 144-145
 Felhasználói lista 154, 156
 Felszerelés 6, 44-45
 elérhetőség 45
 elrejtettség 45
 beszerzés 272-274
 szintek, statisztikák 270, 272
 súly 45
 Feltartóztatás 108
 Fenntartó fókuszok 190, 191
 Fenntartott varázslatok 178
 Fizikai biztonság 187, 232, 234
 Fizikai sebzés 46, 125-127
 Fluxus szint 133, 137
 Fókusz 189-190
 aktiválás 190
 megkötés 190

energia 190
 varázslat 190
 szellem 190
 fenntartó 190-191
 fegyver 190
 Földelementál 266
 Folyamatos műveletek 214-215
 Folyószellem 267
 Fontossági rendszer 54
 Forráskód 295
 Fuchi Industrial Electronics 29, 32, 34-35
 Független Amerikai Indián Mozgalom (SAIM) 24
 Független Törzsi Tanács 27-28, 31

G

Gátolt látás 111, 122
 Gazdag életvitel 46, 240
 Géppisztolyok 86, 277
 Girosztabilizátor 113
 Gránátok 118-120, 282-283
 Gyakorlás 245-245
 Gyógyulás 126-128, 193-194
 sebesülés és gyógyulás 124-129
 Gyorsaság 40
 Gyorsaság szint 44
 Gyorsulás 141-142

H

Hajléktalan életvitel 46, 240
 Hajó szakértelem 89
 Hajók 306, 309
 Halálos sérülések 127-128, 129
 Hálózat 30, 202-203
 helyreállítása 211-212
 biztonsági küszöbök 211
 Hálózatok (média) 286
 Hangfelismerő rendszerek 236
 Harag Éjszakája 33
 Harc 6
 asztrális 174, 176
 sárkányok 265
 mágus 56
 harci manőverek 225-226
 fázis 39, 104-105
 tartálék 43-44, 104, 265, 285
 távolsági 109-114
 harci érzék 169, 192
 harci varázslatok 150, 178, 191
 szellemharc 188-189, 265
 járműharc 138, 140-145
 Harci forduló 39
 kezdésményezés 100, 102-103
 sorrend meghatározása 102
 menete 103-104
 járműharc menete 140-141
 Harci segédprogramok 221-222
 Háritás 226
 Hatodik Világ 90, 158
 Háttér 6, 11-12
 Háttér 63-64
 Háttér ismeretek 90
 Háttér munka 253-254
 Hegyszellem 267

Helikopter szakértelem 89
 Helyi telekommunikációs hálózatok 202, 210
 Hermetikus könyvtárak 167
 Hermetikus kör 167, 174
 Hermetikus tradíció 158, 167
 Hestaby 269
 Hikita, Hosato 28
 Hitelkártyák 238-239, 286-287
 Hosszan tartó tevékenységek 246, 248
 HTH (helyi telekommunikációs hálózat) 200
 Hualpa 269
 Humanis Poliklub 29
 Humánok 33, 40, 49-50
 Idézés 87, 160, 184, 186-191

I

Idő
 alap 92
 szubjektív 208
 Igéző 160
 Ijak és nyilvesszők 117-118, 276
 Ikonok 200, 202, 209, 227
 Illúzió varázslatok 178, 195-196
 Independent Information Network 319
 Index szint 206
 Input/output sebesség 207
 Intelligencia 41
 Irányító manipulációk 196
 Írás 91
 Iskolai ismeretek 90
 Ismeret szakértelmek 43, 58-59, 82
 ismertető 89
 iskolai 90
 háttér 90
 kiválasztás 89-90
 érdeklődési körök 90
 Hatodik Világbeli 90
 utcai 90
 használata 96-97

J

Jakuza 8, 35, 317
 Jármű 306-312
 gyorsulás 132, 141-142
 tevékenységek 141-145
 páncélzat 132
 támadás jármű ellen 149
 tulajdonságok 130, 132-133
 robotpilóta szint 133
 test 132
 lassulás 141-142
 raktér faktor 133
 harc 138, 140-145
 járműirányító felszerelések 306
 járműirányító rendszer 11
 sérülés 145, 147-149
 bejáratok kód 133
 tüzelés 151-153
 kezelés 130, 132
 rejtőzés 144
 teherbírás 133
 mágia 149-151
 szellem birtokok 150-151

- ütközés gyalogosokkal 148
 vezérlés szint 133
 pontok 140
 pozicionálás 142-143
 ütközés 143
 felfedezés 144-145
 javítás 149
 ülések 133
 szenzor szint 133
 nyom szint 133
 speciális tulajdonságok 133
 sebesség szint 133
 fegyverágyak 132, 307, 312
Játék 36
 karakter 40-46
 bevezető 6
 szabályok 8, 10
 próbák 38-39
 idő 39-40
Játékmester
 karma adományozása 244
 ismeret szakértelmek 89
 nem játékos karakterek 248-248
 tevékenységek leírása 215-220
 útmutató 6
 szerepe 10
 árnyvadászat 251-252
 tippek 252
 javítás szakértelem 85, 95
 jelenlégtárlók 11, 209, 227-230
 jelenlégtárlók szétzúzása 212
 JG elfojtása 212
 Jó Karma 46
 Jobb, Mint az Élet chipek 8, 22, 29, 296
K
 Kábító fegyverek 277
 Kábító lövedékek 116
 Kábulás sebzés 125, 126, 162
 jelölése 46
 Kalifornia szabadállam 31
 Kalózok 286
 Kanado-Amerikai Egyesült Államok (UCAS)
 30, 33, 34, 316
 Kapcsolatok 6, 10, 45-46, 61-62
 életre keltése 256
 háttér munka 253-254
 szintek 254, 256
 kiállítás 256-257
 korlátok 254
 példakapcsolatok 257-259
Karakter 36
 tulajdonságok 40-41, 55-56
 generálás 54-64
 a karakter fogalma 40
 állapotjelző 46
 kapcsolatok 45-46
 létrehozás 52
 kockatartalékok 43-44
 végső simítások 46, 62-64
 felszerelés 44-45
 megterhelés 274-275
 fejlesztés 244-246
 kezdeményezés 42
 karma 46
 életvitel 46
 mágia 6, 42-43
 karaktergenerálási táblázat 54
 faj 40
 erőforrások elosztása 60-62
 szakértelmek 43
 varázslatok karakterek ellen 150
 típusok 11
 Karambol 147-148
 Kard 276
 Karib Liga 31
 Karizma 41, 87, 92-95
 Karma 46, 55, 63, 176, 242, 244
 Karma tartalék 43, 46, 246, 248, 265
 Kártyaleolvasók 235
 Katonai járművek 307
 Keleti sárkány 268
Kép
 nagyítás 113
 módosító rendszerek 110
 átvitel 135
 Képességhuzalozás 301
 Késleltetett tevékenység 40, 103
 Kettős próba 39
 Kezdeményezés 39, 42, 62-63, 100, 102-103, 140, 265
 sebesülés és kezdeményezés 102
 kocka 42
 kezdeményezési kör 39, 102
 egyenlő kezdeményezés 102-103
 időzített eszközök 103
 kezdeményezési összeg 42
 Kiberbeültetés 85
 Kiberdekkek 206-208, 303, 304
 Kiberfülek 299
 Kiberharc 223-224
 Kiber-pótlások 128
 Kiberszemek 299-300
 Kiberterminálok 29, 207-208
 Kibervégtagok 28, 301, 303
 Kiberver 45, 61, 93, 296-303
 Kiberverek érzékelése 237
 Kicsatlakozás 224
 Kicszelezés 226
 Kiegészítő szakértelmek 43, 97
 Kilöködési sokk 156, 227
 Kimerülés 42, 162, 174, 191
 idézési 187
 szint 178, 180
 ellenpróba 183
 Kitérés próba 113
Kitérés
 asztrális 176
 felfedezés 226
 Kizárólagos tevékenységek 160, 162
 Kizárólagos varázslat 180-181
 KNI (Közvetlen Neurális Interfész) 199
 Knight Errant Security 34, 314, 316
 Knight, Damien 32, 314
 Kockatartalékok 43-44, 63, 104, 248, 265
 Kódolás 289
 adat 291-292, 293
 használat 137
 Kódolt sugárzás 289
 Ködszellem 267
 Kommhívás 218, 219-220
 Kommunikáció 288-289
 Kommunikációs kapcsolat 221
 Korbácsok 86, 121-122, 275
 Kórházi életvitel 240
 Korlátok 124
 asztrális 124
 ütközés 148
 Korlátozott hozzáférésű járművek 307
 Közlelarc 112, 120-124, 174
 fegyverek 275-276
 Középszintű életvitel 46, 240
 Közvetítő 10, 257
 KSAF 319
 Külső tartozékok 149
L
 Lanier, Miles 34-35
 Lassulás 141-142
 Látásjavító berendezések 288
 Látótávolság (lövonal) 136
 Legalitás 272
 Legalitás kód 273
 Léghajó szakértelem 89
 Légi szállító járművek 314
 Légpárnás 89, 308-309
 Lenyomat azonosítók 235-236
 Lépcsőzetes elérés
 Levegőelementál 266
 Levezetés 84-85
 Lézerfegyverek 86
 Lindstrom, Charles C. 29, 314
 Lőfegyverek 86, 117-120, 276
 Lofwyr 27, 31, 32, 269
 Lone Star Security Services 25, 28-29, 314, 316
 Lopakodás 87, 95-96, 196
 Lőszer 116, 279-282
 Lung 269
 Luxus életvitel 46, 240
M
 Maffia 8, 35, 317
 Magán helyi telekommunikációs hálózatok
 203, 204, 210
 Magányos Sas incidens 24
 Mágia 24, 35, 41-43
 tulajdonság 56, 158, 160
 varázslás járműből 151
 tulajdonságok kiválasztása 54-55
 felszerelés 305, 306
 eszközök 60-61
 gyógyítás 127-128
 észlelés 162
 faj 46
 ellenállás 170
 biztonság 237
 szakértelmek 160
 járművek 149-151
 Mágneszárak 235-236
 Mágus 11, 42-43, 55, 167, 177
 Makah 320
 Mana 158, 161, 177
 Manifesztáció 173

Manipuláció varázslatok 178, 196
 Manőver pont 133, 138, 140
 Manuális tüzelés 151-152, 153
 Mátix 6, 8, 11-12, 30, 32, 35, 199
 elérés 200, 202
 kapcsolatok 254
 kiberdekkek 206-208
 kilépés 209
 hálózatok 202, 203
 zsargon 200
 észlelés 209
 dekázás 208-209
 biztonság 237
 látás 202
 alrendszer szintek 205-206
 rendszer műveletek 214-220
 rendszer szintek 205-206
 rendszer próbák 209-210
 segédprogramok 220-227
 Megatársaságok 8
 történet 31-32
 Legfelsőbb Bírósági határozatok 24
 Megerősítés 206
 Megfélemlítés 87, 93-94
 Meglepetés 108-109
 Megnövelt érzékek 169-170
 Megnövelt képesség 169
 Memória 298-299
 Merevszárnyú repülőgépek szakértelem 89
 Mérges 249-251
 Mesterséges peremvonalai akadályok 234
 Metahumánok 29, 33, 40, 47-51, 248
 Metroplexum Őrség 316
 Mezőszellem 266
 MGK (Megmagyarázatlan Genetikai
 Kifejeződés) 26, 29
 Mitsuhamma Computer Technologies 316
 Mobiltelefonok 287-288
 Mocsárszellem 267
 Módosítás 113-114
 Motorok 88, 308
 Motoros hajó szakértelem 89
 Mozgás 108
 asztrális 173
 Mátix 208-209
 sebesség 108
 Mozgásérzékelők 234-235
 Mr. Johnson 10, 12, 256-257, 258-259
 Műérzet 28-29, 227, 285
 Műérzet átjátszó 301
 Műérzet felvevő 301
 Mujaji 269
 Műveleti segédprogramok 220-221

N

Nagy Szellemtánc 24, 26, 27-28
 Nehézfegyverek 86, 279
 Nem harci tevékenységek 209
 NewsNet 319
 Nightwraith incidens 30
 Nincstelen életvitel 46, 240
 Novatech Incorporated 316
 Nujen 62-63
 Nyelvi szakértelmek 59-60, 82, 91

Nyílt elérés 203-204
 Nyílt próba 39, 246
 Nyomjelző lövedékek 117
 Nyugati sárkány 269

O

Optikai memóriachipek 294-295
 Őriás sárkányok 269
 Orkok 29, 40, 50
 Orvosi létesítmények 318
 Orvosságos kunyhó 166-167, 174
 Összetett tevékenység 40
 Otthonszellem 266-267

P

Páncél 93, 283-285
 Páncélok és a társadalom 93
 Passzív szenzorok 135
 Példakarakterek 64-80
 Periféria irányítása 215
 Perifériák szint 206
 Permanens varázslatok 178
 Pisztolyok 86, 276-277
 Portland 321
 Pozicionálás 142-143
 Prérisszellem 267
 Próbák 38-39
 Professzionallizmus 248-249
 Proteus Corp. 32
 Puskák 86, 277-279

R

Rádióvevők 288-289
 Rakétahajtású járművek szakértelem 89
 Rakétavetők 120
 Rakétavetők 86
 Reakció 41, 56
 Regionális telekommunikációs hálózatok
 202, 203, 210
 Rendszer Azonosító Szám 8, 33, 238-239
 Rendszer elérési csomópontok (RECS-ek)
 205
 Rendszer/hálózat helyreállítása 211-212
 Rendszerek 203-205
 Rendszer-rendszer elérés 204
 Renraku Corporation 33-34, 316
 Repeszlővedék 116
 Repülő járművek 306-307, 310
 Részleges takarás 111
 Rhonabwy 269
 Riasztók 211
 Rigó tartalék 44
 Rigó 6, 8, 11, 130
 irányítás 134-135
 sebesülés 145
 felszerelés 306
 szellemek 151
 Robbanó lőszer 116
 Robbanóanyagok 282-283
 Robbantás 88
 Robotok 153-154, 156-157, 311-312
 ismertető 153-154
 parancsnoki szék üzemmód 154
 parancsok kiadása 157
 manuális tüzelés 151-152

üzemmódok 154
 távirányítás 154, 156-157

Rohampuskák 85
 Romtemető 33
 Rotoros járművek 310
 Rovarváros 33-34
 Rövid sorozat tüzelési mód 115
 Ruházat 283-285
 Ryumyo 269

S

Sámán 11, 42, 55, 160
 Sámáni maszk 163
 Sámáni tradíció 158, 162-164, 166-167
 Sárkányok 26-27, 267-269
 harc 265
 képességek 260-265
 Seader-Krupp Corporation 32, 316
 Seattle Pusztulatai 22
 Seattle 33
 népesség 313-314
 bírságok, büntetések 274
 kormányzat 314
 rendfenntartás 314, 316
 Metroplexum 29
 árnyak 317-318
 közlekedés 314
 Sebesség pontok 140
 Sebesülés típusok 125
 Sebzés 275
 szétosztása 114, 125-126
 asztrális 174, 176
 kód 45, 114, 125
 meghatározása közelharcban 123
 gyógyulás 124-129
 ikon 227
 kezdeményezés 102
 szint 45, 114
 varázslók 129
 ellenpróba, közelharc 123
 rigó 145
 Jármű 145, 147-149
 Seftelés 237-238
 Segédprogramok 220-227
 Seretech Corporation, Legfelsőbb Bírósági
 határozat 24
 Shiawase, Inc. 24, 32, 316
 Siker 38
 vásárlás 246
 Síkok 310
 Síma próba 39
 védekező 123
 közelharc támadó 122
 Sírurg 269
 Sörtes puskák 86, 117
 Sorozat tüzelési mód 115-116
 Speciális segédprogramok 221
 Specializáció 43, 57-59, 82, 84-85
 Specializált varázslók 42, 55, 160
 Standard felszerelés 237
 Súly 270
 Szabad tevékenységek 105-106, 183
 Szabad Városok 31
 Szabályok 36, 38
 Szajré 237-239

Szakértelem 6, 43, 265
 kiválasztás 57-60
 alap 81-82
 kiegészítő 97
 új szakértelmek létrehozása 97
 levezetés tulajdonságig 85
 levezetés szakértelemig 84
 levezetés specializációig 84-85
 fejlesztés 244-245
 új szakértelem tanulása 245
 szint 39, 82
 próbák 91-92
 használat 91-92
 Szálfegyverek, botok 86, 275
 Szállító munkák 12
 Számítógép szakértelem 88
 Számkódos zárok 235
 Szárazföldi járművek 306
 Szegény életvitel 46, 240
 Szelis-Síd Tanács 319
 Szellem 42
 elementálok 266
 harc 188-189, 265
 fókuszok 190
 formák 188
 képességek 260-265
 kontrollálás 189
 természeti szellemek 266-267
 Szélszellem 268
 Személyi számítógépek 288
 Szenzor 135-138
 Szerepjáték 8, 10, 163 (lásd még: Karakter)
 Szerszámok 288
 Színszerák 29, 31, 319-320
 Szituációtól függő távolsági módosítók
 137-138
 Szituációs módosítók 110-113
 Szociális szakértelmek 87-88
 hatása 93
 Szöktetés 12
 Szórakozás 195
 Szöulpa Körök 318

T

Talizmánárusok 189-190, 259
 Támadás
 levezetése 226-227
 támadó segédprogram 221-222
 Támadó
 helyzetek 112
 próbák 113
 Tanítás 87, 95
 Tapaszok 305
 Tárgyalás 88, 93
 Tároló memória 207
 Társaságok 316-317
 Távirányítású hálózat 154, 156-157
 Távirányító dekkok 136-138
 Távolsági szolgálat 187
 Távolság 137, 178
 Távolsági harc 109-114
 Technikai biztonság 234-235
 Technikai szakértelmek 88
 Teherautók 308-309
 Telekinetikus manipulációk 197
 Telekom 287
 Teljes értékű varázslók 42, 54-55, 160
 Teljes védelem 123-124
 Tengeralattjáró szakértelem 89
 Tengerszellem 267
 Terep 134
 korlátozott 136
 pontok 140
 Természetes akadályok 232, 234
 Természeti birtokok 150-151
 Természeti szellem 136, 184, 186,
 266-267
 Test kiberver 300-301, 302
 Test
 kontroll 169
 tulajdonság 40
 Tevékenység 40, 104, 224-225, 265
 összetett 107-108
 bejelentés 104-105
 késleltetett 103
 hosszan tartó 246, 248
 szabad 105-106
 harc közbeni tevékenységek 134
 egyszerű 106-107
 Tevékenységbázis programok 295
 Tír na nÓg 31
 Tír Tairngire 27, 31, 33, 321
 Több célpont 112, 115, 116, 122-123
 Tollaskígyó 268-269
 Tömegközlekedés 314
 Törpe 40, 47-48
 Történet 63-64
 Törzsi földek 319-321
 Tószellem 267
 Totemek 162-164
 környezet 163
 módosítók 163
 szellem 11
 Transys Corporation 28
 Traumatapaszkok 129
 Triádok 317
 Trideo 285
 Trid-kalózok 319
 Troll 29, 40, 50-51
 Tudásbázis programok 294-296
 Tudásbázis programok 295, 298
 Tulajdonság 39-41, 55-56
 asztrális 172-173
 növelés 168-169
 levezetés 85
 fejlesztés 244
 szintek 41
 Túlélő felszerelés 293-294, 295
 Túlsebzés 126
 Tündék 29, 31, 40, 48-49
 Túzelementál 266
 Tűzfegyver 114-117, 276-279
 kiegészítők 280-282
 újratöltés 117
 második 112-113

U

Universal Omnitech 32
 Utasok

támadás utasok ellen 149
 tevékenységek járműharcban 145
 sebesülés 147
 Utcai Grimoire 191-198
 Utcai index 45, 272, 273
 Utcai ismeretek 90
 Ütési sérülés 145, 147
 Ütközés 143
 Ütközések 148

V

Vaktűz 111
 Vallás 87, 93-94, 214
 Vancouver 320
 Varázslás 42, 87, 177-178, 180-184,
 186-191
 kimerülés 178, 180
 próba 182-183
 Varázslat 178, 180
 kategória fókuszok 190
 elrejtés 136
 védelem 106, 183
 hatás 183
 fókuszok 190
 tanulás 180-181
 pontok 55, 60
 tatalék 44, 180, 265
 ellenpróba 183
 fenntartás 187
 célzás 181-182
 Varázslatmondás 181-183
 Varázslatsemmelés 183-184
 Varázslók 42, 160, 162
 specializált 55
 karakterek 6
 sebesülés 129
 teljes értékű 54-55
 tradíciók 158
 Városi környezet 136-137
 Városszellem 266
 Védekező segédprogramok 222
 Védő sérülési ellenpróbája 113
 Védőburkok 174
 Vezetés 87, 93
 Vezetés próba 134-135
 Vezető pontok 140
 Video 285
 Viharszellem 267
 Visszarúgás 110-111
 csillapítás 113, 276
 VITAS fertőzés 25, 251
 Vitorlás hajó szakértelem 89
 Víz alatti harc 86
 Vízelementál 267
 Vízi szellemek 267
 Vonyító Prérifarkas, Daniel 26, 27-28

W,Y,Z

Wuxing, Inc. 317
 Yamatetsu Corporation 32, 35, 317
 Zsargonok 91
 Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank 32, 35

K·A·R·A·K·T·E·R·L·A·P

SHADOWRUIN

NÉV

FAJ

NEM

KOR

LEÍRÁS

MEGJEGYZÉSEK

TULAJDONSÁGOK

Test	Reakció
Gyorsaság	
Erő	
Karizma	
Intelligencia	Kezdeményezés
Akaraterő	
Esszencia (Mágia)	

ÁLLAPOTJELZŐ

	ENYHE KÁBULÁS	KÖZEPES KÁBULÁS	SÚLYOS KÁBULÁS	HALÁLOS KÁBULÁS
KÁBULÁS	+1 Célsz. -1 Rezd.	+2 Célsz. -2 Rezd.	+3 Célsz. -3 Rezd.	Ájult
FIZIKAI	+1 Célsz. -1 Rezd.	+2 Célsz. -2 Rezd.	+3 Célsz. -3 Rezd.	Ájult és halott
	ENYHE SEBESÜLÉS	KÖZEPES SEBESÜLÉS	SÚLYOS SEBESÜLÉS	HALÁLOS SEBESÜLÉS
FIZIKAI SEBZÉS TÚLCSORDULÁS				

KARMA

Karma tartalék

Jó karma

SAKÉRTÉLMÉK

Név Szint

KOCKATARTALÉKOK

Harci tartalék

tartalék

tartalék

tartalék

PÁNCÉLZAT, FELSZERELÉS

Típus Szint

KIBERVEREK

Típus Szint

VARÁZSLATOK

Név Erő Kimerülés

[illegible][illegible]

TÍPUS
Kezelés
Sebesség
Test
Páncélzat
Nyom
Robotpilóta
Könnyű fegyverág
Nehéz fegyverág

[illegible]

MEGJEGYZÉSEK



AHOL AZ EMBER EGYBEFORR A GÉPEKKEL ÉS A MÁGIÁVAL

2060-at írunk. A mágia ugyanolyan létező dolog, mint az agglomerációk kegyetlen utcái. A feltételeket a cégek diktálják, miközben a tomboló konkurenciaharcban titkos műveletekkel próbálják egymást is sarokba szorítani. Az emberi test egybeolvadt a gépekkel – az utcai szamurájok fegyverkapcsolattal és emberfeletti gyors reflexekkel rendelkeznek, a dekások saját agyukkal kapcsolódnak a világot átfogó számítógépes hálózatra, a rigók egybeolvadnak járművükkel, és elképesztő sebességgel veszik be a hajtúkanyarokat. Te pedig része vagy ennek az elgépiesedett világnak, ahol a társasági felhőkarcolók a saját maguk vetette árnyékok fölé tornyosulnak. Ott élsz, azokban az árnyakban. Árnyvadász vagy – az utca ügynöke.

Lehetsz humán vagy troll, törpe vagy tünde. Dobálózhatsz tűzlabdákkal, előránthatod megbízható Uzidat, vagy egy program segítségével olyan elegánsan és halálosan suhanhatsz át a számítógépes védelmeken, akár egy karcsú tőr. Nem számít milyen áron, de elvégzed a munkát. Árnyvadász vagy – vérbeli profi. Nem csak hogy képes vagy túlélni az árnyakban, de egyre erősebbé válsz... legalábbis egy ideig.

A *Shadowrun Harmadik Kiadása* egy komplett szabálykönyv a játékmesterek és játékosok számára. Tartalmaz minden olyan szabályt és információt, amely a karakterek megalkotásához és a játékhoz szükséges a *Shadowrun* népszerű univerzumában. A *Harmadik Kiadás* felülírja, kijavítja, kibővíti és tisztázza az előző *Shadowrun* kiadványok szabályait, ugyanakkor teljes mértékben kompatibilis marad a többi *Shadowrun* szabálykönyvvel és az eddig publikált kiegészítőkkel.

Ára: 4498 Ft

FASA
CORPORATION

A *Shadowrun* a FASA Corporation bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.

ISBN 963 9399 10 8



9 789639 399105

