



# ALAP- FOGALMAK

A *Shadowrun* olyan játék, amelyben egy képzett kívül-állókból álló csapat áll szemben a rájuk zúdított kihívások széles skálájával. A játékosoknak általában van egy feladatuk; a játék a kreativitásukról szól, amikor kidolgozzák a tervüket, majd megpróbálják anélkül végrehajtani, hogy túlságosan félresikerülne.

A *Shadowrun* szabályai néhány lényeges alapelem köré épülnek, nevezetesen, hogy jó sok k6-tal kell dobnod, hogy megtudd, mi történik, és hogy a káosz mindig ott leselkedik a közelben. Ezek a szabályok azért vannak, hogy segítsenek a káosz megfékezésében és irányításában – de nem irányítják teljesen, hiszen kinek van teljes befolyása a kockák eredményei felett?

A játék működésének megismeréséhez először is rakjuk le az alapokat.

## MELYEK AZ ALAPVETŐ SZEREPEK A JÁTÉKBAN?

Két fő szerep van: játékos és kalandmester. A játékosoknak van egy karakterük, akit ők testesítenek meg a játékban (a játékos karakter vagy JK). Ők azok, akik kalandokba keverednek, elutaznak és árnyvadász fel-

adatokat vállalnak, és a szakértelmüket használják a siker eléréséhez. Remélhetőleg. És akik nem halnak meg. Akárhogy is, a kalandmester azzal segíti a történet előrehaladását, hogy felállítja a kereteket, számos olyan karaktert (úgynevezett **nem játékos karaktereket** vagy NJK-kat) irányít, akikkel a játékos karakterek találkoznak, és akikkel kapcsolatba lépnek. A kalandmester tartja mozgásban a történetet, biztosítva azokat az ösztönzőket és ellenfeleket, amelyek érdekessé teszik a játékos karakterek életét.

## HOGYAN MŰKÖDNEK EGYÜTT A JÁTÉKOSOK ÉS A KALANDMESTER?

Egy szerepjátéknak az a célja, hogy a játékosok, a kalandmester és a kockák segítségével váratlan fordulatokkal és drámával teli történetet meséljen el. A kalandmester azért van, hogy segítse a játékosokat a történet kibontásában, a kocka pedig a véletlenszerűség biztosításáért – néha a vadászok sikerrel járnak, néha kudarcot vallanak, és kapkodniuk kell, hogy helyrehozzák a dolgot, néha pedig akkora sikert aratnak, hogy az emberek még évek múlva is arról fognak beszélni, amit



Egy ellenpróba leírása így néz ki:

### LOPAKODÁS + MOZGÉKONYSÁG vs. ÉSZLELÉS + INTUÍCIÓ

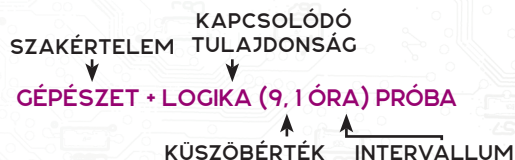
A CSELEKVŐ JÁTÉKOS  
SZAKÉRTELME  
ÉS TULAJDONSÁGA

A VÉDEKEZŐ JÁTÉKOS  
SZAKÉRTELME ÉS  
TULAJDONSÁGA

## KITERJESZTETT PRÓBÁK

Az egyszerű és az ellenpróbák olyan cselekvésekre vonatkoznak, amelyek gyorsan, általában néhány másodperc alatt végbemennek és lezárulnak. A kiterjesztett próbák hosszabb ideig tartanak, és bonyolultabb tevékenységekre vonatkoznak, mint például egy autó megjavítása vagy kiskapu építése egy Mátix-gazdagépbe. A kiterjesztett próbák is rendelkeznek kockakészlettel és küszöbértékkel, akárcsak az egyszerű próbák, de a küszöbértéket nem egyetlen dobással kell teljesíteni (és gyakran nem is lehet). A játékos többször is dobhat a kockakészletével, minden dobásnál folyamatosan 1 kockával csökkentve a kockakészletet, amíg elegendő találatot nem gyűjt (az összes dobás találatait összesítve) ahhoz, hogy elérje vagy meghaladja a küszöbértéket (vagy kifogyjon a kockákból és elbukjon). Minden dobással eltelik bizonyos idő. Ezt az időt **intervallumnak** nevezik, és valamennyi kiterjesztett próba részeként fel van tüntetve. Az intervallum meghatározása az **Intervallumskála** táblázat segítségével történik (312. oldal).

Egy kiterjesztett próba így néz ki:



## KÜSZÖBÉRTÉK-IRÁNYELVEK

- Egyszerű feladat, alig nehezebb, mint a járás és a beszéd.** Egy közeli épületre lőni.
- Bonyolultabb, de még mindig a szokásos feladatok tartományában.** Olyan feladat, amelyet egy átlagos ember rendszeresen elvégez. Futás közben egy közeli épületre lőni.
- Az egyszerű próbák szokásos kiindulópontja.** Elég bonyolult ahhoz, hogy szakértelmet igényeljen. Az árnyvadászoktól több hozzáértés várható el, mint az átlagemberektől, ezért a játék küszöbértékei itt kezdődnek. Egy közeli épület ablakának kilövése.
- Nehezebb, kellően lenyűgöző teljesítmény.** Egy közeli épület ablakában lévő ellenség lelövése minimum hatótávolságból.
- Trükkös, olyasmiről, amit csak azok tudnak véghezvinni, akik sokat használták a szakértelmüket.** Egy közeli épület ablakában lévő ellenség lelövése.
- Elit szintű teljesítmény, olyasmiről, amit a világon kevesen tudnának végrehajtani bármilyen rendszerességgel.** Egy épület ablakában lévő ellenség lelövése távolról.
- Az elitből kiemelkedő, nagyon ritka képesség bizonyítása.** Egy épület ablakában lévő ellenség lelövése távolról, futás közben.

## CSAPATMUNKAPRÓBÁK

A csapatmunkapróbák egy kicsit különböznek a többi próbától, mivel kiegészítenek egy másik próbát. Az árnyvadászok csapatként működnek, így a csapatmunkapróbák lehetőséget adnak egymás segítségére.

A csapatmunkapróba elvégzéséhez válasszatok ki valakit vezetőnek; minden más résztvevő segítőknek számít. Mindannyian ugyanarra a próbára dobnak – vagyis arra, amelyiket közösen próbálják végrehajtani. Tehát, ha együtt dolgoznak a csapat Bulldog furgonjának megjavításán, akkor mindannyian egy Gépészet + Logika próbát dobnak. A segítők dobnak először; az esetleges találatok extra kockákká válnak, amelyek hozzáadódnak a vezető kockakészletéhez. A segítők által hozzáadott kockák száma nem lehet több, mint a vezető vonatkozó szakértelem-besorolása (vagy a magasabb tulajdonság, ha a próba két tulajdonságot érint).

Egy segítő által dobott hiba jelentős figyelemelterelést okoz az általa végrehajtandó következő akció vagy néhány akció során, és megakadályozza, hogy egy-három harci körig Fórt szerezzen vagy költsön.

## CSAPATMUNKAPRÓBÁK A KEZDEMÉNYEZÉS SORÁN

Ahhoz, hogy csapatod egy másik tagját segíteni tudd a kezdeményezéssorrendben történő cselekvés során (lásd: 39. oldal), a segítséget még azelőtt be kell jelentened, mielőtt a másik cselekedne, és amíg van egy használható főakció. A Segítségnyújtás főakcióval válhatsz segítőtve egy csapatmunkapróba alkalmával. A vezetőnek a következő harci körben el kell végeznie a próba rá eső részét. Ha úgy hajt végre akciókat, hogy a csapatmunkapróba rá eső részét nem végzi el, vagy ha elhalasztja az akcióit, a segítőtől kapott plusz kockák elvesznek. Ha szeretné, a következő fordulójában újra-kezdheti a folyamatot.

## TALÁLATOK VÁSÁRLÁSA

Előfordul, hogy egy játékos nem akar a kocka szeszélyei-re támaszkodni, és úgy érzi, a kockakészlete elég nagy és a feladata elég könnyű ahhoz, hogy kockadobás helyett találatokat vásároljon. A találatok vásárlásához össze kell állítanod a kockakészletedet, és minden negyedik kocka után egy találatot kapsz, lefelé kerekítve. Ez egy „mindent vagy semmit” húzás – vagy az összes kockáddal találatokat vásárolsz, vagy egyikkel sem. A találatok vásárlásakor a Fór semmilyen módon nem használható, és a találatok vásárlásához a kalandmester jóváhagyása szükséges. Ez nem fordulhat elő olyan körülmények között, amikor egy hiba vagy kritikus hiba jelentős hatással lenne a próba kimenetelére.

## ÚJABB PRÓBÁLKOZÁS

Néha dobsz a kockákkal, ám azok nem azt teszik, amit szeretnél. Hülye kockák. Akárhogy is, a természetes késztetés az, hogy addig próbálkozz újra, amíg a zsaruk nem üldöznek, vagy a bandatagok nem lövöldöznek rád, vagy bármi is legyen. Ez lehetséges, ám egy próba újbó-



---

# ARCHE- TÍPUSOK

---

# TECHNOMÁGUS

A Mátrix csaknem mindenütt ott van. A Rezonancia csaknem mindenütt ott van. És ahol nincs, oda a technomágus sem kívánczik. A technomágus az áramlás érzékelésével gyakorlatilag a semmiből is képes adatokat előhívni. A csatlakozási csomópontok elérése és a gazdagépekbe való becsúszás gyerekjáték. Annak öröme, hogy előhúzol egy tüneményt, és elküldöd a kis bajkeverőt, hogy bosszantson valami hülyét, aki eléd vágott a Stuffer Shacknél, csak egy aprócska plusz. Mindezt anélkül, hogy ki kellene üríteni a bankszámládat, vagy a fél fejedet egy dekkre és kibercsatlakozásra cserélnéd.

## METATÍPUS: TÖRPE

| T | M | R | E | A | L | I | K | FÓR | R | ESS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|---|-----|
| 5 | 2 | 2 | 5 | 7 | 5 | 6 | 5 | 3   | 6 | 6   |

**Kezdeményezés/Akciók:** 8 + 1k6/1 fő, 2 mellék

**Állapotjelzők (F/K):** 11/12

**Védelemérték:** 9

**Aktív szakértelmek:** Átverés 2 (Alakítás +2), Törés 4, Elektronika 4 (Számítógép +2), Lőfegyverek 1, Kormányzás 2 (Földi jármű +2), Lopakodás 1, Feladatkezelés 6 (Összeállítás +2)

**Ismeret szakértelmek:** Kommunikáció-tervezés, Sárkányok, Gazdagéptervezés, Seattle-i bandák, Tacoma földrajza, Technomágus-törzshelyek

**Nyelvek:** Angol (anyanyelv)

**Adottságok:** Allergia (Közönséges, Mérsékelt, fű), Analitikus elme, Fókuszált koncentráció 2, Keményedés, Méregellenállás (törpe jellemző), Szociális szorongás (társas összejövetelek), Hóllátás (törpe jellemző)

**Komplex formák:** Diffúzió (Tűzfal), Infúzió (Támadás), Infúzió (Leplezés), Pulzusvihar, Rezonanciátüske, Varratok

**Kapcsolatok:** Csapos (Ö1/L3), Fejvadász (Ö2/L5), Taxisofőr (Ö2/L1), Cégvezető (Ö4/L4), Dekás (Ö2/L3), Lakásfoglaló (Ö1/L2)

**Életvitel:** Szegény (1 hónap előre fizetve)

**Felszerelés:** Területi zavaró (Érték 4), páncéldzseki (szigetelt 4), Meta Link kommunikáció (Eszközkategória 1, A/T 1/0, Programok 0), 3 x élnékítőtápaszok (Érték 4)

**Kezdő nujen:** 2050 ¥

**Fegyverek:**

Walther marokpisztoly [Önvédelmi, SÉ 2F, EL/RS, 12/7/-/-/-, 2(mt), 50 normál lövedékkel]



# MÁTRIX

A Hatodik Világban az információ hatalom. Ez sehol sem igazabb, mint a Mátrixban. A Mátrix mindenütt jelen van, az irodai munkaállomásoktól az otthoni automatizált rendszerekig mindent összeköt. A legmodernebb fejlesztésű prototípusoktól a tíz évvel ezelőtti – egyszerűhasználatos – kommunikációkig a Mátrix mindenhol ott van.

A Mátrix gyakorlatilag a világ összes olyan eszközének összekapcsolása, legyen az vezeték nélküli vagy más, amely ugyanazokat a protokollokat és módszereket használja a kommunikációra. Elvontabb értelemben a Mátrix egy hatalmas, közös virtuális tér, ahol a metahumán ismeretek teljes tárháza megtalálható, némi fantáziával és nyílt hazugsággal megítélve.

A mindennapi felhasználók a napjaik során számos feladatra használják a Mátrixot, többek között macskás trideók keresésére, telefonhívások fogadására, autójuk távoli bekapcsolására, egy fakitermelő drón vezérlésére vagy kamerák megfigyelésére.

Ezzel szemben a hekkerek azt tesznek a Mátrixszal, amit csak akarnak, akár legálisan, akár másképp. Néhányuk, akiket az általuk használt berendezések után

dekásoknak neveznek, ezt a kiberdekkeknek nevezett csúcstechnológias eszközök segítségével teszik. Mások, akiket **technomágusoknak** neveznek, pusztán akaraterővel manipulálják a Mátrixot. Ezek a digitális gazfickók nem használják a normális, szabályozott csatornákat, ehelyett olyan módon dolgoznak virtuális mágiájukkal, amiről egy normális felhasználó álmodni sem merne.

A Mátrix-alapú eszközök és védelmek olyannyira gyakoriak, hogy egy olyan karakter, aki ért az efféle dolgok használatához vagy kijátszásához, minden vadászcsapat elengedhetetlen tagja. A hekkerek a riasztók és automatikus védelmi rendszerek hatástalanításával, az ellenséges kommunikáció zavarásával és bármiféle, a Mátrixhoz csatlakozó eszköz tönkretételével keresik meg a fizetségüket. A csapat kommunikációs csomópontjaként működnek, akik megvédik őket a virtuális támadásokkal szemben. Emellett ők a legjobb szakemberek, amikor az információk előásásáról van szó, akár általános keresésről, akár konkrét adatok felkutatásáról, amelyeket pénzé tudnak tenni, vagy váltságdíjat tudnak értük kérni.

# A MÁTRIX TÖRTÉNELME

A Mátrix, ahogyan a Hatodik Világban ismerjük, a harmadik verziója annak, amit korábban internetnek vagy World Wide Webnek neveztek. Az ezredforduló táján indult el, és hihetetlenül gyorsan fejlődött, szinte naponta új technológiákat adtak hozzá a nagyobb stabilitás és sebesség érdekében.

Aztán 2029-ben a dolgok rosszabbra fordultak. Egy gyorsan terjedő és pusztító vírus, amelyhez fogható a világ még nem látott, elkezdte lerombolni a hálózati infrastruktúra nagy részét, tönkretéve a szoftvereket és a hardvereket egyaránt. Az Egyesült Államok hekkerekéből, technikusokból és hálózati varázslókból álló elit osztagot állított össze, és felszerelte a közvetlen neurális interfész újonnan kifejlesztett technikáival, majd a vírus ellen küldte őket. Az Echo Mirage, ahogy a „kiberkommandósokat” nevezték, súlyos veszteségeket szenvedett, mivel az Összeomlás vírus halálos bioviSSzacsatolása sokkolta és megsütötte az agyukat. Nem tántorodtak el, folytatták a munkát, és végül kitörölték a vírust a hálózathoz, de a kár már megtörtént.

A régi internet megszűnésével és a '29-es Összeomlással jött létre a Mátrix, egy fejlett hálózat, amelyet az ember-számítógép interfészekkel történő működésre terveztek, amelyeket a múltban kizárólag az Echo Mirage-hoz hasonló törőcsapatok használtak. A közvetlen neurális kapcsolatok használatához – amelyekhez egykor pszichoaktív drogokra, hatalmas mennyiségű kábelre és egy érzékmegvonó tartályra volt szükség – manapság már csak egy sokkal kisebb számítógép és egy kisebb méretű, **adatsatlakozásnak** nevezett kiberver-darabka kell. Az adatsatlakozás közvetlenül egy felhasználó fejébe került beültetésre, portként szolgálva egy kábel számára, amely a számítógépet a metahumán agyhoz csatlakoztatja.

Idővel a virtuális tér egyre összetettebbé vált, és mindennapos lett, hogy a dolgozók egész napjukat „becsatlakozva” töltik. Nem minden technológiai ugrás volt azonban áldás. A fejlett, félig önálló programok határait feszegető Renraku belegabalyodott az első mesterséges intelligencia megalkotásába. Később, a Renraku teremtményének felboncolásából egy másik MI született, amely ellenségesen viszonyult a metahumánokhoz. Az általa keltett lökéshullámok – más egyéb tényezők tökéletes vihara mellett – túl soknak bizonyultak a Mátrixnak. A hálózat 2064-ben teljesen összeomlott – ezt az eseményt manapság Második Összeomlásnak (vagy Összeomlás 2.0-nak) nevezik.

A régi Mátrix hamvaiból jött létre a ma ismert Mátrix. Ez elsősorban egy vezeték nélküli hálózat, ahol a cégek átfogó lépéseket foganatosítottak a potenciális hekkerek megállítására végett a Hálózatfelügyeleti Részleg létrehozásával. A cégek általi fullasztó szorítás ellenére a Mátrix mégis sok titkot rejt magában. Egyes infrastruktúrák évtizedekkel ezelőttiek, és még a legügyesebb virtuális keresztes lovagok számára is ismeretlenek. Még furcsább, hogy egyes metahumánok mindenféle felszerelés nélkül is képesek hozzáférni a Mátrixhoz.

A cégek szemében ezek a technomágusok egyszerre jelentenek biztonsági fenyegetést és értékes árucikket, hiszen a metahumánok új evolúcióját jelentik.

## A MÁTRIX A MINDENNAPOKBAN

A Mátrix használata a Hatodik Világ legtöbb tagja számára hétköznapi feladat, bár néhányan belemerülnek, és hagyják, hogy érzéseiket felülírja a műérzet. Akárhogy is, ahhoz, hogy a Mátrix megtegye, amit szeretnél, először meg kell értened, hogy mit látsz. Ha a Mátrixszal egy, a kezdedben tartott **kommkapcsolat** képernyőjén keresztül lépsz kapcsolatba, akkor a látottak merőben másképp fognak kinézni, mintha **kiterjesztett valóságot** (AR) vagy **virtuális valóságot** (VR) használnál. Ez jelenti a Mátrix legprimitívebb felhasználási módját, amely olyan dolgokat tesz lehetővé, mint a kommhívások, az üzenetküldés és az egyszerű médiák használata, beleértve a zenét és a játékokat is. Amikor egy kommkapcsolatot használasz, különböző hang- vagy érintésvezérelt programok segítenek neked elnavigálni egyik helyről a másikra. Ezeket keresztül hozzáférhetsz különböző gazdagépekhez, és kapcsolódhatsz a közelben lévő **kiterjesztettvalóság-objektumokhoz** (ARO-k), amelyek egyfajta felugró ablakként jelennek meg a kommkapcsolat képernyőjén.

Amikor belépsz a kiterjesztett valóságba, akár egy beültetett retina-képkijelzőt, AR-képes szemüveget, adatsatlakozást, vagy egy technomágus veleszületett látásmódját használod, a körülötted lévő világra nyíló perspektívád drámaian meg fog változni. A „valós világ” továbbra is létezik, de virtuális ikonok kerülnek kapcsolatba és átfedésbe vele. Egy szerelő egy AR-kijelző segítségével megjelenítheti egy motor digitális alaprészét és kézikönyvét, hogy segítsen neki a javításban. Egy elegáns új étterembe belépve egy bor- és egy étlap fogadhat, amely a napi ajánlatokkal együtt mellette lebeg, miközben haladsz. Egy régi raktárpépület fizikai alkotórészek nélküli fényes ikonokkal és kavargó csillogással élénk táncklubba alakítható.

Az AR használata lényegében a Mátrix nagyobb virtuális valóságába történő bemenészkedést jelenti. Láthatod a körülötted elterülő Mátrixot, de a valós élet szabályai továbbra is érvényesek. Az AR-beli sebességet korlátozza, hogy a tested milyen gyorsan tud mozogni, és csak olyan messzire látsz, mint amilyen messzire normális esetben tudnál, emiatt a Mátrix absztrakt végtelensége olykor lehetetlenül távolinak tűnik. Még ez a kis megmártózás a Mátrixban is nagyban megváltoztathatja a körülötted lévő világot, mivel a reklámok, a virtuális felületek és a számtalan vezeték nélküli eszköz határozott kontrasztot alkotnak a valóság közismert sivárságával.

Ahhoz, hogy a dolgokat egy lépéssel tovább vidd, teljes egészében bele kell merülnöd a virtuális valóságba. A VR-ben a valós világ érzékelése megszűnik; a tudatod a Mátrixba kerül, érzéseidet pedig az **ASIST** (Mesterséges Érzékstimuláló Rendszerek Technológia) interfész, közismertebb nevén a **műérzet** írja felül. Előt-



ted végtelen fekete horizont húzódik, élénk színű képekkel tarkítva. Ezek az ikonok ábrázolják mindazt, amikkel a Mátrixban interakcióba léphetsz. Alapesetben egy ikon egy jellegtelen fehér gömbként jelenik meg – de ilyen ikont látni ritkaságszámba megy, köszönhetően a rengeteg testreszabási lehetőségnek. A parkoló autók ikonjai úgy néznek ki, mint saját maguk virtuális leképezései, az egyes személyes hálózatok (SZH-k) ikonjai pedig gyakran animált karakterek, vagy a tulajdonosuk tökéletességéről alkotott szubjektív képének hiperrealisztikus változatai. Lényegében egy ikon olyan formában jelenhet meg, amilyenek a tulajdonosa szeretné, a csúskategóriás ikonok pedig hihetetlenül részletesek és kidolgozottak. Az egyes SZH-kon túl hatalmas ikonok rajzolódnak ki a virtuális horizonton, a Mátrix feletti legnagyobb hatalommal rendelkezőket, a Mátrixot működtető cégeket jelképezve. Ezek a monumentális ikonok a nyilvános kapuk e vállalatok egyes gazdagépeihez, tele olyan propagandával, amely a cég erejét hirdeti ékes céges nyelven – és néha kuponokkal!

Azok az ikonok, amelyek gazdagépei a legközelebb vannak a hústestedhez, közelebb jelennek meg, a fizikailag távoli gazdagépek pedig a virtuális érzékelés számára látótávolságon kívülnek tűnnek. Persze a Mátrixon belül nem létezik fizika, és ezen távolságok egy pillanat alatt történő megtétele annyira egyszerű, mintha egyszerűen csak odagondolnád magad az úti célodhoz. Továbbra is léteznek más ikonok és hozzáférési pontok, hogy a világ bármely pontján élő emberek akkor jelentkezzenek be, amikor csak akarnak.

Minden hivatalos ellenőrzés dacára azonban vannak a Mátrixnak olyan szegletei, amelyek még mindig ismeretlenek. Az, hogy ezek az új Mátrix részeként fennmaradt régebbi céges hálózatok, a mesterséges intelligencia terjeszkedése vagy a technomágusok által Rezonanciának nevezett titokzatos erő forrásának megnyilvánulása, még nem derült ki.

## MÁTRIX-BIZTONSÁG: HÁLÓZATFELÜGYELETI RÉSZLEG

A 2064-es Második Összeomlás következményeként a régi Mátrix hamvaiból létrejött új Mátrix a vezeték nélküli technológia széles körű elterjedését eredményezte. A felhasználóknak többé nem kellett kábelt használniuk a Mátrixhoz történő becsatlakozáshoz – mostantól bárhol is be tudtak vezeték nélkül csatlakozni, ahol jelet fogtak. A hálózat olyan megbízható hálóvá vált, hogy a rácsok közötti bolyongás általánossá vált. Elképzelhetővé vált, hogy egy hekker ki sem mozdul otthonról, és mégis kapcsolatba léphet a világ számtalan eszközével és gazdagépeivel (és betörhet azokba), csupán a kommunikációját használva.

Mindez a 2070-es évek közepén változott meg, amikor a Társasági Tanács Mátrixhatósága létrehozta a Hálózatfelügyeleti Részleget, röviden HFR-t. Ez a szervezet kezdetben a Nagy Tíz megacég képviselőiből állt, amelyek az Összeomlás után fenntartották a Mátrixot, és az volt a feladata, hogy figyelemmel kísérje a mester-



# IRÁNYÍTÁS

Míg a dekások és a technomágusok az információgyűjtésre és az eszközök irányítására kódot készítenek, addig a rigók sokkal kézzelfoghatóbb megközelítéssel dolgoznak. Ahol egy dekás egy gazdagépen keresztül távolról irányíthat valamit, a rigók egy lépéssel tovább mennek – augmentációk és speciális felszerelés használatával összekapcsolják tudatukat egy eszközzel, legyen az drón, jármű vagy bizonyos esetekben egy egész épület.

A rigó nem egyszerűen csak vezet egy autót, hanem azzá válik, és érez minden repedést a gumik alatt vagy mikrorezgést egy repülőgép szárnyai mentén.

## AZ ALAPOK

Ha járműveket szeretnél működtetni, tudnod kell néhány kulcsfontosságú dolgot, nevezetesen:

1. A járműveket távolról is tudod irányítani, vagy beléjük „ugorhatsz” egy teljes, magával ragadó élmény jegyében. Emellett hétköznapi polgárként is vezetheted őket.
2. A járműveknek és a drónoknak egyszerre csak egy vezetője/irányítója lehet, a módszertől függetlenül. Nem tudsz egyszerre beugrani egy drónba és távolról irányítani azt.

3. Egy járművezető vagy távvezérlő Kormányzás + Reakció dobással védekezik az adott járművet, vagy drónt ért támadások ellen. Természetesen egy mozgásképtelen jármű vagy drón nem végez védelempróbát a fizikai támadások ellen.
4. Az irányítás AR-ben és VR-ben is történhet. A hideg szimulációs VR-ban a kezdeményezéskockád 2k6, meleg szimulációban pedig 3k6 lesz.
5. Távoli irányítás esetében a zajbüntetések vonatkoznak rád is; lásd: 176. oldal.
6. A járművek és a drónok a vezető Kormányzás szakértelme + Szenzorral megegyező támadásértékkel, és a vezető Kormányzás szakértelme + Páncéllal megegyező védelemértékkel rendelkeznek.
7. Az elektromosság okozta sérülés kivételével (lásd: 109. oldal) a járművek immunisak a Test értékkel megegyező vagy annál kisebb SÉ-vel rendelkező kábító sérülésekre.

Miután ezeket letudtuk, beszéljünk két különleges felszerelésről: a járműirányító rendszerekről és a rigó vezérlőkonzolókról.



# SHADOWRUN

KARAKTER \_\_\_\_\_  
 JÁTÉKOS \_\_\_\_\_  
 MEGJEGYZÉSEK \_\_\_\_\_

## SZEMÉLYES ADATOK

NÉV/ELSŐDLEGES ÁLNÉV \_\_\_\_\_  
 Metatípus \_\_\_\_\_ Nemzetiség \_\_\_\_\_  
 Életkor \_\_\_\_\_ Nem \_\_\_\_\_ Magasság \_\_\_\_\_ Súly \_\_\_\_\_  
 Hírnév \_\_\_\_\_ Forróság \_\_\_\_\_  
 Karma \_\_\_\_\_ Összes karma \_\_\_\_\_ Egyéb \_\_\_\_\_

## ALAPVETŐ HARCI INFORMÁCIÓK

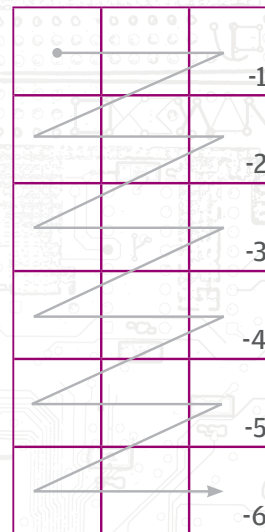
Elsődleges páncél \_\_\_\_\_ Érték \_\_\_\_\_  
 Elsődleges távolsági fegyver \_\_\_\_\_  
 SÉ \_\_\_\_\_ Mód \_\_\_\_\_ Közvetlen \_\_\_\_\_ Közeli \_\_\_\_\_ Közepes \_\_\_\_\_ Távoli \_\_\_\_\_ Végso \_\_\_\_\_ Lőszer \_\_\_\_\_  
 Elsődleges közelharc fegyver \_\_\_\_\_  
 SÉ \_\_\_\_\_ Közvetlen \_\_\_\_\_

## TULAJDONSÁGOK

Test \_\_\_\_\_ Esszencia \_\_\_\_\_  
 Mozgékonyosság \_\_\_\_\_ Mágia/Rezonancia \_\_\_\_\_  
 Reakció \_\_\_\_\_ Kezdeményezés \_\_\_\_\_  
 Erő \_\_\_\_\_ Mátrix-kezdeményezés \_\_\_\_\_  
 Akaraterő \_\_\_\_\_ Asztrál-kezdeményezés \_\_\_\_\_  
 Logika \_\_\_\_\_ Higgadtság \_\_\_\_\_  
 Intuíció \_\_\_\_\_ Szándékok felmérése \_\_\_\_\_  
 Karizma \_\_\_\_\_ Memória \_\_\_\_\_  
 Főr \_\_\_\_\_ Felemelés/Cipelés \_\_\_\_\_  
 Főrpontok \_\_\_\_\_ Mozgás \_\_\_\_\_  
 Fegyvertelen TÉ \_\_\_\_\_ Védelemérték \_\_\_\_\_

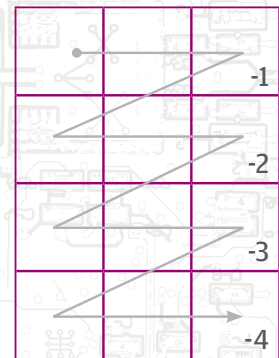
## ÁLLAPOTJELZŐ

### Fizikai sérüléssáv



A karaktereknek 8 + (Test ÷ 2, felfelé kerekítve) mezőjük van a fizikai sérüléssávjukon; feketítsd be az extra mezőket.

### Kábulás sérüléssáv



A karaktereknek 8 + (Akaraterő ÷ 2, felfelé kerekítve) mezőjük van a kábulás sérüléssávjukon; feketítsd be az extra mezőket.

Minden 3 mezőnyi sérülés után bármelyik sérüléssávon a karakter -1 kockakészlet-módosítót kap a próbákra; ezek a módosítók halmozódnak a sérüléssávokon belül és a sérüléssávok között.

## SZAKÉRTELMEK

| Szakértelem | BESOROLÁS | TULAJDONSÁG | Típus |
|-------------|-----------|-------------|-------|
|             |           |             |       |

## ADOTTSÁGOK

| Adottság | Megjegyzések | Típus |
|----------|--------------|-------|
|          |              |       |

## AZONOSÍTÓK / ÉLETVITELEK / FIZETŐESZKÖZ

Elsődleges életvitel \_\_\_\_\_  
 Nuken \_\_\_\_\_ Engedélyek \_\_\_\_\_  
 Hamis azonosítók / Kapcsolódó életvitelek / Pénz / Engedélyek \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## KAPCSOLATOK

| Név | Lojalitás | Összeköttetés |
|-----|-----------|---------------|
|     |           |               |

# SHADOWRUN

KARAKTER \_\_\_\_\_  
JÁTÉKOS \_\_\_\_\_  
MEGJEGYZÉSEK \_\_\_\_\_

## TÁVOLSÁGI FEGYVEREK

Fegyver \_\_\_\_\_ SÉ \_\_\_\_\_ Mód \_\_\_\_\_ Közvetlen \_\_\_\_\_ Közeli \_\_\_\_\_ Távoli \_\_\_\_\_ Végső \_\_\_\_\_ Lőszer \_\_\_\_\_

## KÖZELHARCI FEGYVEREK

Fegyver \_\_\_\_\_ SÉ \_\_\_\_\_ Közvetlen \_\_\_\_\_

## PÁNCÉL

Páncél \_\_\_\_\_ Érték \_\_\_\_\_ Megjegyzések \_\_\_\_\_

## MÁTRIX-ÉRTÉKEK

Támadás \_\_\_\_\_ Lepelés \_\_\_\_\_ Adatfeldolgozás \_\_\_\_\_ Tűzfal \_\_\_\_\_

Eszköz/VÉ \_\_\_\_\_

Programok \_\_\_\_\_

Mátrix állapotjelző

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## AUGMENTÁCIÓK

Augmentáció \_\_\_\_\_ Érték \_\_\_\_\_ Megjegyzések \_\_\_\_\_ Esszencia \_\_\_\_\_

## JÁRMŰ

Jármű \_\_\_\_\_ Kezelés \_\_\_\_\_

Gyorsulás \_\_\_\_\_ Sebességtartomány \_\_\_\_\_

Csúcssebesség \_\_\_\_\_ Test \_\_\_\_\_

Páncél \_\_\_\_\_ Vezetés \_\_\_\_\_

Szenzor \_\_\_\_\_ Ülőhelyek \_\_\_\_\_

Megjegyzések \_\_\_\_\_

## FELSZERELÉS

Tárgy \_\_\_\_\_ Érték \_\_\_\_\_

## VARÁZSLATOK / KÉSZÍTMÉNYEK RITUALÉK / KOMPLEX FORMÁK

V/K/R/KF \_\_\_\_\_ Típus/Célpont \_\_\_\_\_ Hatótávolság \_\_\_\_\_ Hatóidő \_\_\_\_\_ Kimerülés \_\_\_\_\_

## ADEPTUSERŐK VAGY EGYÉB KÉPESSÉGEK

Név \_\_\_\_\_ Szint \_\_\_\_\_ Megjegyzések \_\_\_\_\_



# SEATTLE VÁROSA

## A SEATTLE-I MÓDSZER

A *Shadowrun* karakterek megalkotásakor gyakran felmerül, hol kezdjenek hozzá. Itt nem a háttérükről van szó – bárhol jöhetnek –, hanem arról, hogy hol vannak, amikor a játék elkezdődik. Amikor a *Shadowrun* először megálmodták, kidolgozták és kiadták, a fejlesztők Seattle-t választották annak a városnak, ahol a játékosok vadászkarrierje kezdődik. Azóta Seattle hatodik világbeli változata a *Shadowrun* minden egyes kiadásával növekszik, fejlődik és változik – mint minden nagyváros, az agglomeráció folyamatosan újratelemi önmagát.

Mitől olyan különleges Seattle? Először is, Seattle továbbra is melegágya maradt a Hatodik Világ tevékenységének. Sok cselekményszálnak vannak kapcsolatai Seattle-hez, ha nem is ott bontakoznak ki teljesen. Seattle-be azért látogatnak át a gazdagok és a hatalmasok, mert itt folyik az üzlet, és mert a hatalom vonzza a hatalmat. A Smaragdváros már jóval az Ébredés előtt kiérdemelte a becenevét, azért nevezték így, mert a fák, különösen az elterjedt fenyőfélék miatt zöld helynek számít. Az Ébredés óta eltelt időben is megmaradt zöldnek – még a redmondi pusztulat vizei is kifejezetten zöld színűek, bár nem természetes okok miatt. A zöld, azaz a pénz színe, máig egy visszatekintés az Amerikai Egyesült Államoknak és az UCAS kezdeti időszakának papírpénzkorszakára. Az újonnan függetlenné vált Seattle városában még mindig kering néhány zöld bankjegy, amelyek nem papírból, hanem mylarból készültek, és bár a legtöbb ember napokig és hetekig nem lát fizikai bankjegyeket, mégis elég gyakoriak ahhoz, hogy a zöld továbbra is sokak számára a pénzt szimbolizálja. Márpedig ezt a várost határozottan a pénz mozgatja.

Seattle Smaragdváros beceneve Őz kitalált földjét is eszünkbe juttatja, és a párhuzamok nem érnek véget a névvel. Seattle-ben is vannak csodák és lehetőségek, ugyanakkor veszélyek és csalárság is. Akárcsak Ózban, a seattle-i hatalmasságok is gyakran több erőt sugallnak, mint amennyivel valójában rendelkeznek. A területnek vannak olyan részei, amelyek rendezetnek és

szabályozottnak tűnnek, és vannak olyanok, amelyek vadak, és látszólag a törvények hatókörén kívül esnek. És akárcsak Ózban, mindenkit, akinek hatalma van, és úgy tesz, mintha segíteni akarna, nagyfokú óvatossággal kell kezelni.

## A LEHETŐSÉG VESZÉLYT TARTOGAT

Seattle az a hely, ahol először használták az „árnyvadász” kifejezést. Olyan emberek ezek, akik a körülményektől vagy a történelemtől függetlenül megtalálják a megélhetésükhöz vezető utat, és igyekeznek kiállni az emberek mellett. Ennek sokféle formája van: Néha azt jelenti, hogy lehúzd a cégeket, máskor pedig azt, hogy mindent megteszel azért, hogy a perifériára szorult embereknek segíts a túlélésben. Ha nagyon jól mennek a dolgok, akkor kombinálhatod is a kettőt. Seattle-ben minderre van lehetőség. Az elit olyan helyeken él, mint a belváros és Bellevue, míg a társadalom lecsúszottjai Redmondba és Puyallupba szorulnak. Snohomishban is ki lehet alakítani egy gazdálkodó területet, feltéve, hogy a csapatod együtt tud élni az ork- és trollelenszerű területtel. Felépíthetsz egy kis kolóniát magadnak és barátaidnak Outremer egyik félreeső szigetén. Vagy szó szerint kivájhatsz magadnak egy zugot az Alvilágban. Bármiről is álmodsz, bármit is tervezel, találsz neki helyet az agglomerációban. Sajnos ugyanez igaz azokra is, akik esetleg ellened szervezkednek.

A huszonegyedik század társadalmi, politikai és gazdasági fejlődésének köszönhetően Seattle volt az első teljesen elismert „szigetváros” (ami a politikai helyzetét, nem pedig a fizikai földterületét jelenti), ahol minden megacégnek volt egy központja. Emellett ez volt az UCAS haditengerészeti és fegyveres erőinek csendes-óceáni kikötője is. Most, hogy a Denveri Szerződést meggyengítették és érvénytelenítették, Seattle hamarosan a politikai küldöttek, nagykövetségek és új vállalatközpontok fontos helyszínévé válik. Továbbra is fontos kikötője a kereskedelemnek és az üzletnek nemcsak Észak-Amerika északnyugati része, hanem az egész csendes-óceáni térség számára.

Mindez azt jelenti, hogy mindenféle metahumán, értelmes és egyéb lény átutazik Seattle-n. Szinte végtelen sok lehetőség áll a karakterek rendelkezésére, hogy kiérdemeljék helyüket az árnyak között, és öregbítsék hírnevüket. Az agglomerációban szinte minden megpróbáltatás megtalálható, amit a Hatodik Világ az árnyvadászok elé vethet, ami azt jelenti, hogy ha a vadászok túlélnek itt, akkor valószínűleg bárhol képesek lesznek túlélni. A vadászok a Seattle-ben töltött időszakukat kiüntetésésként viselik, ami bizonyítja rátermettségüket.

Seattle-t milliónyi lakos népesíti be, ám rejtélyeket is tartogat. A legújabb városrész, az Alvilág egyre többet váj ki a város alatti területből, és senki sem tud minderről, ami ennek a barlangnak az elszigeteltebb alagútjaiban történik. Ott van a város szívében található óriási építmény, amely továbbra is kihasználatlan, elhagyott folyosókkal, amelyekbe évtizedek óta senki sem lépett be. Az épületet évekkel ezelőtt egy rosszindulatú mesterséges intelligencia vette birtokba, laboratórium-má alakította és azzal kísérletezett, hogy meddig terhelheti az élő testeket – majd szenvtelenül figyelte, hogy azok hányféleképpen tudnak megtörni. Folyamatosan érkeznek nagy sárkányok az agglomerációba, akik anélkül rendezkednek be, hogy felfednék szándékaikat. Redmond szívében Urubia, a sárkány épített egy felhőkarcolót, és bandatagokat hívott, akikben bizalmat és lojalitást ébresztett, ám a szándékai tisztázatlanok. A Tengeri Sárkány egyik ingatlant a másik után vásárolta meg, és végül Seattle függetlenségének jelentős támogatója lett. Mit remél vajon, mit nyerhet az üzleten? Ki tudja? De ő sárkány, így az egyetlen dolog, amiben biztosak lehetünk, az az, hogy be fogja hajtani az árát.

És van még más is. Ott van az alabástrom szobor egy szórakozóhely előtt, amely lehet, hogy egy mágus megkövült maradványa, de lehet, hogy csak egy szobor. Ott vannak a furcsa árnyak, amelyek a házfoglalók körül mozognak, akik egy használaton kívüli és részben leolvadt atomerőműben próbálnak túlélni. Szellemek kísértik a Lakeview Fogadót, akik talán a hotelben megölt emberek maradványai, vagy csak a tulajdonosok által a turisták bevonzásáért megidézett szellemek. Ez csak egy kis ízelítő abból, amit a város tartogat. Minden kérdésben, minden környéken, sőt minden háztömbben vannak emberek, akik megpróbálnak elrejtetni valamit, eltemetett titkok várnak feltárára, vagy rég elfeledett technológiák, amelyek rég elveszett információkat rejtnek a belsejükben.

Mindezek a titkok azt jelentik, hogy mindenkinek megvan a maga célja, és az valószínűleg nem egyezik a tiédde. A vadászoknak mindig készen kell állniuk arra, hogy a munka rosszul alakul, hogy az emberek felfedik rejtett szándékaikat, és hogy előkerülnek a hátuknak szegezett kések. A legnagyobb meglepetést azok a ritka vadászatok jelentik, amelyek pontosan a megbeszéltek és a tervek szerint zajlanak.

## FÜGGETLENSÉG ≠ SZABADSÁG ≠ FÜGGETLENSÉG

A seattle-i árnyvadászoknak ugyanazt a leckét kell megtanulniuk, amit az agglomeráció egészének – a függet-

lenség nem jelenti azt, hogy szabadon azt csinálhatsz, amit akarsz. Egyetlen vadász sem teljesen független, ha árnyékmelóról van szó. Szükséged van a csapatodra, az eszközeidre és az összeköttetéseidre. Bármennyire is képzett és független vagy te és a csapatod, szükség van másokra is – utcai dokikra, fegyverkereskedőkre, talizmánárúsokra, kiberver gyűjtőgétekre és másokra –, hogy segítsék a csapatod munkáját.

Mint egy független vadászcsapat, Seattle politikailag most sziget. Egy igazi önálló városállam. De a benne lévő közösségek és a külső partnerek támogatása nélkül nem maradna fenn. Ezek közül az elemek közül nem mindegyik ért egyet mindenkével, és biztosan nem is lépnek fel összehangoltan. Léteznek módszerek a pénz elvételére és annak megőrzésére, a sebek okozására és azok begyógyítására. E módszerek nem hatékonyak és néha kegyetlenek. Nem tudsz egy pillanatnál tovább dolgozni velük anélkül, hogy ne látnád, hogyan lehetnének jobbak. De a város mégis működik. Próbálnak jó képet vágni a dolgokhoz, úgy tesznek, mintha a dolgok csakis úgy működnének, ahogyan most állnak, és lehet, hogy minden látszat ellenére tényleg kiválóak. És vannak időszakok, amikor a szél nyugatról fúj, a felhők szétoszlanak, és a nap megsillan a Rainier-hegy tetején, és akkor azt gondolod: „Talán minden rendben van. Vagy legalábbis, talán lehetne.”

Aztán megérzed a hamut Puyallupban, hallod a zokogást Redmondban, és látod, ahogy életek kerülnek a föld alá és a tény, hogy az agglomeráció nem olyan, amilyennek lennie kellene vagy lehetne, túlságosan is nyilvánvalóvá válik. Tehát felteszed magadnak ugyanazt a kérdést, amit milliók tesznek fel maguknak nap mint nap: Mit tudok kihozni ebből, és vajon megéri-e?

Ahogy Seattle felteszi ezeket a kérdéseket az új függetlenségével kapcsolatban, a hatalmon lévők tudják, hogy a válasz attól függ, mennyire jól használják ki azt, amijük van. Hogyan tudják a városi hivatalnokok egyensúlyba hozni a nagy hatalmú emberek által felajánlott erőforrásokat és az óhatatlanul érkező igényeket? Hogyan tudják elérni, hogy a törvények az igazságosságot a stabilitás fölé helyezzzék? Ki fog védelmet nyújtani kivel szemben, és mit kérnek cserébe?

Az árnyvadászoknak is hasonló alkukat kell kötniük. Lehet, hogy egy augmentált utcai szamu vagy, aki azt szeretné, hogy valaki gondoskodjon arról, hogy a kibervered ne legyen meghekkelve – de mennyibe fog kerülni a szolgáltatás, és biztos lehetsz abban, hogy a hekkert, akire támaszkodsz, nem lehet megvásárolni? Az asztrálfelügyeletet végző mágus jól bánt a szellemeivel, hogy azok megbízhatóak maradjanak? És ezek csak a csapatoddal kapcsolatos aggodalmak. Ha túl sokat gondolkodsz azon, hogy a kapcsolataid, a közvetítőid és Mr. Johnson hogyan tudják tönkretenni a napodat, soha többé nem akarsz majd velük dolgozni. Kivéve azokat az alkalmakat, amikor kénytelen vagy.

Ha egy csapat nem csupán dolgozni tud Seattle-ben, hanem meg is tanulja annak leckéit – hogyan éljék túl a legrosszabbat, és hogyan küzdjenek a kellő függetlenség megőrzéséért, hogy azzá váljanak, amiről azt hiszik, hogy lehetnek –, akkor készen állnak arra, hogy bárhol sikeresek legyenek.