

Az Armageddon – 2092 Mars születése

A szerkesztőségben üldögélve vetődött fel a gondolat, mi lenne, ha mellődöngetős szerepjáték-bemutató helyett tényeket olvashatnánk a magazinban. Egészen pontosan, az ötlet ez volt: azt írd le, honnan loptad össze az Armageddon! Hát jó, elkezdem, párat felsorolok a számtalan (©) forrásból, bemutatva egyben az Armageddon születését.

A tulajdonképpen eléggé szokványos alapötlet közel egy évvel ezelőtt született meg: adott egy elszigetelt, rémült embercsoport a Marson, akik mindeddig abban a biztos tudatban éltek, hogy korlátlan hatalmuk van, de most tehetetlenek a feltartóztathatatlanul közeledő, ellenséges űrfloattával szemben. Ahogy múlt az idő, az embercsoport szép lassan néhány millió főre dagadt, mert úgy gondoltam, érdemes nagyobb tételt játszani a játékot. Ha sokan vannak, sokkal kevesebben ismerik egymást, több az ismeretlen arc – lehetnek tehát beépített ügynökök is.

Mindig is nagyon foglalkoztatott az emberiség jövője, és eddigi tapasztalataim alapján nem tartom teljesen elképzelhetetlennek, hogy az Armageddonban vázolt jövő vár unokáinkra. A bizalmatlanság, a kapzsiság, az ostobaság öröktől fogva az ember sajátja volt, miért változna meg hát az elkövetkező száz évben?

Már korábban is olvastam kiberpunk könyveket, láttam ilyen témájú filmeket, ezért nem tartott sokáig eldöntennem, én is a multinacionális társaságok uralmát látom a legvalószínűbbnek. A kiberpunk-világ nem létezhet krómok (így hívom az összes kibernetikus beépítést) nélkül, nem volt tehát kérdéses, hogy a 2090-es évek Marsán is léteznie kell efféle szerkentyűknek. A probléma csak az volt, hogyan vegyem rá a játékosokat arra, ne műtessék szét karaktereiket, hogy azok kiborgként „emberfelettivé” váljanak. Szánalmas próbálkozásnak tűnik most a kiberuccok tervezett magas ára, hiszen melyik kalandozónak nincs pénze? A választ az R. Talsorian Games *Cyberpunkja* adta meg. Igaz, én máshogyan magyarázom a kiberszichózis kialakulását, de az eredmény ugyanaz – jobban mondvá, hasonló. Az Armageddonban fokozatosan történik az emberi természet elvesztése, elhalványulása, nem pedig „egy csapásra”. Mivel az októberi számban megjelent Pondsmithe-interjúból is kiderül, másnak is tetszett az ötlet, így már nem tartottam magam akkora tolvajnak. „Csak a legjobbaktól lopok” – írja Mike Pondsmithe az egyik Cyberpunk kiegészítőben.

Sosem tetszett viszont a Hálózat, az összekapcsolt számítógépek világa. Korábban is játszottam már Shadowrun – *decker*, azaz dekás voltam –, és elszomorodva láttam, amíg én egyedül bolyongok a Matrikban, addig barátaim, akik szamurájokat, sámánokat, meg más efféleket játszottak, unalmukban kiestek a mese hangulatából. Beláttam azonban, hogy mivel már napjainkban is lé-

teznek globális számítógép-hálózat, a közeljövőben szükségképpen fejlődni fog, talán nem is lesz túl különböző a William Gibson által megálmodott mátrixtól. Elfogadható magyarázatot kellett tehát találnom arra, miért nem használják a Hálózatot az Armageddon Marsán. Az emberek ugyebár nem szívesen mennek vadállatok közé, főleg olyanok közé nem, amik ellen szinte lehetetlen védekezni. Nem kellett tehát mást tennem, mint telerakni a Hálózatot szuperintelligens programokkal, amik a deckerekre vadásznak, hogy megbénítsák a hírek keringését.

A legtöbb sci-fi (és *cy-fi*, *cyber-fiction*) játékban van pszionika, de sajnos ez leginkább csak pszionikának nevezett mágia. Az Armageddonban első pillantásra talán gyengének, haszontalannak tűnik, de a tapasztalatok azt mutatják, nem az. Csak olyan pszi-képességek vannak, amik szerintem pszi-képességnek minősülnek, és nem varázslatnak. Nincs tehát csettintésre teleporthálás, távirányítású bélkifordítás, sem pedig tekintettel elérhető öngyulladás vagy fagyasztás, van viszont gondolat- és érzelemátvitel, érzékélesítés stb.

Az Armageddon sötét jövőjének világa erőszkos hely, nyilvánvaló, hogy szerepet kell adni a fegyvereknek is (hülyén is nézne ki egy ilyen stílusú szerepjáték harc nélkül). Sosem tetszett azonban, hogy a játékosok csúcstechnológiájú fegyverekkel lövik cafatokra a megatársaságok kommandóit, aztán mint akik jól végezték dolgukat, szépen hazamennek. Hogyan tudja valaki sokáig eltitkolni, hogy efféle fegyver(ek) van(nak) a birtokában? Sehogy! Miért ne próbálkozná meg egy hasonszőrű lélek (értsd: kalandozó) azzal, hogy elvegye tőlük? Elgondolkodtam, vajon miért is hordanak fegyvert az emberek? Nyilván azért, mert használni akarják, vagy le akarnak igazni valakit, akár úgy is, hogy csak fenyegetik a fegyverrel. A nagyméretű, erős fegyverek – mint amilyenek a puskák és a géppisztolyok – láttán a bandák, melyek minden kiberpunk-világban uralkodnak az utcákat, jogosan tekintik a fegyverest behatolóknak, trónkövetelőnek. A lesipuskások ellen pedig aligha van védelem. Az Armageddonban a játékosok egyáltalán nem mozgó, páncélozott lőszerraktárak, hacsak nem akarnak rendkívül rövid ideig játszani.

Ideje lassan szót ejteni a játékrendszeréről is. Nagyon idegesített, hogy sok játékban inkább a szerencsén múlik a siker, semmint a karakter vagy a játékos képességein. Igyekeztem olyan alaprendszert választani, ami nagyon lecsökkenti a szerencse befolyását. Jónak tartom, ha minden cselekedetre ugyanaz a metódus alkalmazható: az ismeret (máshol képzettség, szakértelem), a használt tulajdonság és a módosítók összegéhez 2D6-ot kell hozzáadni. Ha az így kapott érték eléri a helyzet bonyolultságából adódó célszámot, a cselekedet sikeres volt. (A két kocka használata

biztosítja a képességek jelentőségének megerősödését, mert így sokkal kisebb szerepe van a véletlennek, hiszen 2D6 várható értéke 7 körül van.)

Első pillantásra talán soknak tűnhet a tizenöt tulajdonság, de valójában csak öt csoport van, és mindegyik alá három altulajdonság tartozik. Ez az ötlet a *Wizards of the Coast „Envoy”* általános szerepjáték-szabványát alapul véve született, bár ezen is csavartam egyet, hogy használhatóbbá váljon. Az öt csoport és a tizenöt tulajdonság a következők: Test (Erő, Állóképesség, Alkat), Ügyesség (Fürgesség, Koordináció, Reflex), Elme (Logika, Észlelés, Emlékezés), Karizma (Megjelenés, Modor, Beszédkészség), Lélek (Aura, Akaraterő, Ösztön). A tervezés első fázisában még minden tulajdonságot egy pozitív értékkel jellemeztem, de aztán rájöttem, hogy szükségtelen felírni a tulajdonságok értékét, ha csak a módosítóikat használom. Elég tehát csak ezeket felírni, mint ahogy azt a *White Wolf Ars Magica*-jában, vagy a *Wizards of the Coast Talislanta*-jában teszik.

Hogy a lehető legkevesebbre csökkentsem az unalmas kockadobásokat, egy – tudtommal – eddig sehol sem látott módon használom a két kockát. Ugyanaz a kockadobás használható fel a találat sikerének és az okozott sebzés nagyságának meghatározására is.

Az életerő és a sérülések megoldására – úgy érzem – használható módszert sikerült készítenem, de erről most hely hiányában nem írok. Előre is annyit, hogy egyszerre lehet nyilvántartani a komoly sérüléseket és a fáradságot, úgy, hogy a játékos soha nem mondhatja, nem számít, van még életerőponton! A harc rövid és gyakran végzetes, akárcsak a valódi életben, még páncélok viselésével is. Még egy pisztollyal (vagy akár puszta kézzel) is van esély egyetlen támadással halálos seb okozására.

Végül szeretném itt is megköszönni a *Bíborhold* magazin stábjára nyújtotta segítséget: a rengeteg ötletet, javítást, kritikát, és azt, hogy elképzeléseimet tudományos szempontból is (nem vicc) ellenőrizve, végiggondolva, elfogulatlanul mondtak véleményt. Nélkülük egészen biztos, hogy soha nem jött volna létre ez a szerepjáték.

Szigeti Sándor

(Előre is szeretném elkerülni minden olyasfajta félreértést, ami korábban már a MERP kiadásakor is felmerült, ezért itt is hangsúlyozzuk: az Armageddon – 2092 Mars szerepjáték nem a Bíborhold magazin házi szerepjátéka! Mind kiadása, mind fejlesztése az újságtól teljesen függetlenül történt és történik, és ha foglalkozunk vele, az nem bármiféle pénzügyi érdekeltségéből ered, hanem mert úgy gondoljuk, hogy – mint magyar fejlesztésű RPG és mint a helyét a külföldi rendszerek mellett is biztosan megálló játék – megérdemli a figyelmet. – a szerk.)

Armageddon 2092 Mars

Ez a novella ízelítőt ad a hamarosan megjelenő Armageddon 2092 Mars című szerepjáték világának hangulatából. Előző számunkban már hírt adtunk a játékról, és következő számunkban részletesebben is foglalkozunk vele.

Messziről látszott az olajos, fekete füst a Mars sápadtvörös égboltján. A szél szokatlan módon sokkal lassabban kergette a felhőket a távoli város piramisai fölött, mint máskor, de a nagy csend komoly vihart jósolt. A rommá lőtt, felborult BMW terepjáró még lángolt. Nem messze tőle, egy lényegesen jobb állapotban levő lánctalpas mögött négy páncélos férfi széttépett holtteste hevert, mellettük kupacokban tornyosultak az üres töltényhüvelyek – mind nagykaliberű páncéltörő volt. A sivatag durva, vörös homokja lassan itta az elesettek véréét.

Valami mozdult az egyik dűne mögött. Mintha a föld alól emelkedett volna, nyúlt fel egy véres, fáradtságtól remegő kéz a homokbucka mögül. A srác nem lehetett sokkal több húsznál. Barnásszőke haja csapzottan tapadt izzadt homlokára, szemeiben a fájdalom és az elszántság különös, lázas keveréke látszott. Szürke inge vértől volt lucskos, a vérnyomok a terepjáróig vezettek vissza. Keserves, kínokkal teli út volt, és bár nem volt értelme, és tudta, hogy már csak percei lehetnek hátra, tovább kúszott. Hirtelen görcsös köhögésroham rázta meg, vért öklendezett fel. Tüdőlövés. Rohadt egy dolog.

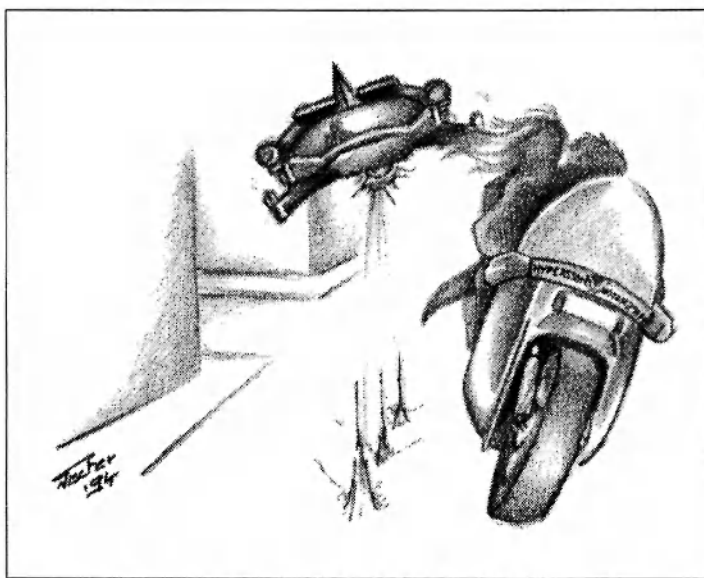
Tekintete a másik kezében szorongatott aranylánc-darabkára és egy optidiszkre siklott. Keserűen elmosolyodott. Tegnap, amikor megismerkedett a lánnyal, aki ezt a láncot viselte, még nem így képzelte a jövőt.

Claude Lacroix csak egy doboz sörért ugrott be az Al Caponéba.

Automatikus mozdulattal dugta be a robotcsaposba a hitelkártyáját, és automatikus mozdulattal nyúlt a söréért. Csak a felvisítő szirénák hangjára kapta fel a fejét. Ujjai már a pisztoly markolatára kulcsolódtak, mire felfogta, mi a helyzet. A pult felett vakító kék neonfények gyulladtak. Egymillió! – hirdették.

– Gratulálok, uram!

Őn az egymilliomodik vásárlónk! Megnyerte fődíjunkat, a vadonatúj Hypersson motort! – sikoltotta repedtfa-zék-hangon a robotcsapos. Krómozott karjával a háta mögé mutatott, ahol fényszórók világították meg a csillogóan fényes, tűzvörös motort.



Claude ostobán bámult egy ideig, majd hogy időt nyerjen, a szájába dugott egy szál Death-t. A kiürült dobozt összegyúrta, és hozzávágt a motorhoz.

Lepattant a tankról. Nem álmom, tényleg ott van – gondolta. Öt perccel később már a csehó előtt ült a Hyperssonon, irigykedő közönségtől körülvéve. A motor az indítógomb érintésére élesen felbőgött. Egy rántás, és tizenhét ezerig pördült a fordulatszám.

– Ecce nekem is vót egy ilyen, csak eekeett annom – motyogta egy szakadt figura.

– Megyünk egy kört, szősz? – búgta egy vöröshajú, agyonsminkelt lány, és sokatmondón Claude-ra pillantott. Claude egyesbe taposta a sebességváltót, és válasz nélkül elhúzott.

Viharos szél kavargatta az esőcseppeket, a sötétedő égen villámok cikáztak át. Az út undorítóan nyálkás és síkos volt a többhetes portól és mocsktól, de Claude-ot ez nem zavarta. Maximális hangerővel bömböltette a Hullaszámlálók legújabb számát, miközben a rosszul megvilágított, tócsáktól fénylő utcákon kanyargott. Élvezte a száguldást, és a kanyarokban is csak kicsit lassított le.

A lány a semmiből vágódott elé.

Éppen csak a kormány akadt be a lány kabátja szélébe, de a Hypersson megpördült, és Claude egy közeli szemétkupacra zuhant. Szerencséjére nem esett keményre és nem is sérült meg, de a meglepetéstől kissé kóvályogva egyenesedett fel és nézett körül.

A motor reflektora egyenesen a lányra vetítette erős fényét. Egy fal mellé sodorta az ütközés; hosszú kabátján kívül csak a haja látszott. Szőkesége elbűvölte Claude-ot – valódinak tűnt. Nyögve felállt, és odalépett a lány mellé.

– Hé! Mi van? – érdeklődött halkán, majd, mivel választ nem kapott, óvatosan a háttára fordította... és nem hitt a szemének. Ezt a lányt már látta korábban, a tévében. Manöken. A haja számtalan vékony copfba volt fonva, amiket könnyű ezüstgyűrűk fogtak össze. Jobb fülében és az orrában egy-egy karikát viselt, amit elegáns, keltamin-tás aranylánc kötött össze. Bal halántékát bonyolult, egymásba fonódó rózsatövisekre emlékeztető tetoválás díszítette, melynek sötétje remekül emelte ki fehér

bőrét. A tetoválás mellett egy apró sebből vér szivárgott.

Claude óvatosan megérintette a sérült bőrt. Ujjaiiban ismerős melegséget és bizsergést érzett: most adja át a gyógyító üzenetet; a

test gyógyulási képességei bámulatosak, csak éppen kissé nehezen indulnak be. Érintése nyomán a vérzés csakhamar el is állt, és a lehunyt szempillák megremegtek. Riadt, barna szemek néztek fel rá.

– Hogy érzed magad? – kérdezte Claude.

– Hol vagyok? – ült fel a lány, és bizalmatlanul arrébb húzódott. – Fáj a fejem.

Milyen kedves hangja van – gondolta Claude. – A motorom elé ugrottál – mondta. – Mi a neved?

– Julie. Julie Cathiari.

– Az enyém Claude Lacroix. Itt laksz valahol a közelben?

Julie nyugtalanul pillantott végig a zsúfolt utcán. Jellemző, hogy a kutya se állt meg megnézni, mi történt velük. Megtanulták, jobb, ha nem ütik bele semmibe az orrukat.

– Nem tudom. Nem emlékszem... Csak arra emlékszem, hogy azonnal biztonságba kell jutnom.

Egy rendőrségi AG-sikló visított fel a magasban, és szirénázva lecsapott, mint valami ragadozó madár.

A sikló fényei valószínűtlenül tiszta kéken és vörösén villantak – Claude ösztönei veszélyt jeleztek. A szél feltámadt, és Claude rájött, mi nem tetszett neki: a sikló géppuskái felpörögtek, és tüzes halált köptek a járókelőkre. Az emberek sikoltozva, pánikba esve, egymást taposva kerestek menedéket. Bárki is volt fenn, nem lehetett túl gyakorlott. A gép olyan esetlenül próbált megállapodni, hogy a pilóta csak egy kezdő lehetett – vagy örült. Azokat az ölmekeket tehát nem a tömegnek szánták, hanem...

– Gyere! – ragadta meg Julie-et kabátujjánál fogva, és a motorhoz rángatta. A következő másodpercben már egykerekre, maximális gyorsulással suhantak az úton, de Claude egyáltalán nem volt elégedett. Seholy egy kezeszutra, nincs hová menekülni!

A vihar nagyon begorombult; a záporozó esőcseppektől alig lehetett látni. Az úton üres papírdobozok, műanyag kannák, üvegek, és még ki tudja, mi minden kelt életre és száguldott a szélvihar kénye-kedve szerint.

A hirtelen robbanás fénye elvakította, iszonyatos robaja majdnem megsüketítette őket. Claude teljes erővel fékezett, és a motor kilencven fokot pördülve megállt. Visszapillantva még látták, amint a siklót narancssárgán izzó tűzgömb nyeli el, miközben egy ház falát súrolva, szikrákat és lángot okádva zuhan a lefelé. Talán a szél csapta a falhoz, vagy a pilóta nem volt elég ügyes, most már mindegy. De... Claude nem mert volna megesküdni rá, hogy nem látott valakit kiugrani a siklóból.

A lezuhanás utáni döbbség csendet csak az összetört járműben lángra kapó tartalék lőszer robbanásai zavarták meg. A szél és a lángok groteszk, ijesztő formákat festettek a falakra.

– Mennem kell – hallotta Julie hangját, és érezte, hogy a lány leszáll a motorról. Julie tett néhány bizonytalan lépést, aztán megszédült, és ha nem támaszkodik egy szemetesnek, biztosan elesett volna.

– Várj! – kiáltott fel Claude. – Hová mész?! Azt hiszed vak vagyok, és nem látom, mennyire rosszul vagy? – Odaugrott a lány mellé, és átölelte. – Segítek neked – mondta.

Julie bágyadtan nézett rá, látszott rajta, hogy nincs teljesen magánál.

– Mit szedtél be? Olyan hideg a kezed.

A lány felemelte a karját. A lángoló sikló fénye fémes felületen csillant meg. Claude elképedve húzta fel a szemöldökét.

– Mi az a kezeden? Julie felelet helyett lassan szétnyitotta az ujjait. Egy kéthüvelykes optikai lemez szorongatott.

– Mi van rajta? – kérdezte Claude.

– Nem tudom.

– Akkor nézzük meg! Van otthon egy decem. Régebben hobbi-szinten...

– Azt nem szabad! Ha véletlenül a Hálózatra jut, mindennek vége! El kell juttatnom valahová, csak nem emlékszem, hová – Julie-n most látszott először, hogy tudja, miről beszél. Claude orvos-technikus volt, mielőtt munkanélkülivé vált, azóta pedig hallgatott egy-két előadást a pszichológusok között. A lány reakciója annyira nyilvánvaló volt, hogy egy teljesen képzetlen ember is észrevette volna. Itt valami nincs rendben! Valami villant Julie kabátja alatt. Egy pisztoly agya. A lány észrevette, hogy Claude a fegyvert nézi. Némán benyúlt a kabátja alá, lassan előhúzta a majdnem harminc

centis pisztolyt, és átadta neki. Egy Drag-7 Turbo volt; katonai modell. A létező legdurvább pisztolyok egyike. Hogy kerül egy ekkora fegyver egy manőkenhez?

– Bajban vagyok – suttozta Julie, és eleredtek a könnyei.

Claude felkattintotta az ágya fölötti lámpát. A zsúfolt szobát sárgás fény töltötte be. Az ódon, mutatós óra – Claude szerette a régiségeket – fél hetet mutatott. Julie álmában forgolódott, mocorgott, biztosan rémálmok kínozták. Hirtelen sikoltott egyet, és fel-



ült. Lerítt róla, hogy hirtelen nem tudja, hol van, aztán Claude-ra pillantva látszólag megnyugodott.

– Már emlékszem – mondta, aztán lehajtotta a fejét. Mindketten hallgattak, csak az öreg mechanikus óra ketyegett halkán. Jelezte az idő múlását...

– NEM! – sikoltott fel Julie, és a tenyerébe temette az arcát. Vállát zokogás rázta meg, és egyre csak ezt a szót ismételte: nem.

– Kérsz egy kávét? – akarta kérdezni Claude, de ijedten elhallgatott, ahogy a lány pánikszerűen felugrott, egy másodperc alatt a szoba másik végében termett, és gyorsan magára kapta a ruháit.

– Mi van?

Julie egy pillanatra mozdulatlaná merevedett, aztán folytatva az öltözködést, úgy szólt: – Kevesebb mint egy órám van hátra. Most rögtön indulnom kell, talán még időben odaérek. Odaadod a motorod?

– Veled megyek – ugrott fel Claude. Megértette, hogy most nincs idő a fecsegésre.

A zsilipajtó szisszenve nyílt ki, a zsákutcáról port fújt be a metsző reggeli szél. A Hypersont az út másik oldalán tudták csak leparkolni, mert a ház előtt egy hat méter magas, sárga dömper állt. Már éppen kiléptek volna a teherautó mögül az útra, amikor jobbról erősödő sivitást hallottak, aztán a motorba valami gyors és nagyon fényes tárgy csapódott. A robbanás a falnak taszította őket.

Az utca végén, kevesebb mint száz méterre tőlük egy magas, testes, páncélos férfi állt, vállán egy még füstölgő rakétavetővel. Fejét nem védte sisak; vörös kefehaja volt, szemei szikrákat hánytak, szája habzott – markáns arcát az örültség grimasza torzította el. Ledobta a kiürült fegyvert, előrántott egy forgócsövű géppuskát, és halálos tűzivet húzott keresztül az utcán. A parkoló járművek sorra lobbantak lángra. Az ismeretlen minden robbanás után artikulálatlan diadalordításban tört ki.

– Ki a franc ez? – ordította túl Claude a géppuska zakatolását. Hátukat a falnak vetve álltak a kapualjban. A lövések hirtelen abamaradtak.

– Orlikoff. Biztonsági főnök a Vectornál. A felettesem volt, de megőrült, nem tudom, mitől – vetette oda Julie, és előhúzta a Drag-7 Turbót. Szakértő mozdulattal belökött egy tárat. A fegyver egy rövid csipantással adta tudtára, hogy feltöltötte a lövedékgyorsító tartályait, aztán egy apró vörös szám jelent meg a markolat felett: 36. Kilesett a kapualj fedezéke mögül, felrántotta a pisztolyt, és megeresztett egy sorozatot. Amikor visszabújt a fal mögé, a pisztolyon már a tizenhetes szám világított. – Csak hogy tudja, mire számíthat – mosolyodott el a lány, de a mosoly egyáltalán nem volt vidám, a kivégzésükre induló forradalmárok utolsó, dacos mosolyára emlékeztette Claude-ot. Megborzongott. Ezt sosem hitte volna egy manőkenről.

Óvatosan kikukucskált a fal mögül, és épp hogy vissza tudta húzni a fejét. A falat géppuskasorozat lyuggatta végig. Szíve izgatottan kalapált, remegő kézzel húzta elő saját pisztolyát, ami játékszerként hatott a lány fegyvere mellett.

– Nincs másik kijárat? – kérdezte Julie. Fejrázás volt a felelet. – Akkor itt kell kimennünk... Szerencsére nem maradt már rakétája. Amikor abbahagyja, mi jövünk...

– Kislány... nem mesélnél valamit?

– Nincs sok mesélnivalóm. Az optidiszket kellett átvennünk egy programozótól, de Orlikoff bekattant, és kinyírt mindenkit. Én majdnem el tudtam iszkolni, de utánam lőtt egy tüvetővel. – Golyók csapódtak mellettük a falba, a betonport felkapta a szél.

– Az volt a szerencse – folytatta a lány, miközben akaratlanul is összerendezte –, hogy aknára lépett, így lelassult egy kicsit. Nem is tudod elképzelni, milyen szívós tud lenni egy ilyen agyondrótóztot barom. – Intett egyet. – Na most... egyszerre!

Mindketten a sarokhoz ugrottak, és lőni kezdtek ellenfelük irányába. Orlikoff csodálatos fürgeségről tanúságot téve szökkenett be egy autóröns mögé. Julie tárat cserélt, az utolsót tolt be a pisztolyba. Futni kezdett, ide-oda cikázva a lángoló autók mellett, miközben folyamatosan tüzelt. Claude egy pillanatra állt, nem tudta, mit tegyen, aztán hirtelen ötlettől vezérelve a lány után eredt, megpróbálva fedezni. A páncélos fedezéke már csak néhány méterre volt tőlük, amikor Orlikoff felegyenesedett, mintha rugóra járt volna, és a géppuska hat fénylő csöve pörögni kezdett. Claude égető fájdalmat érzett a bal karjában, de még mielőtt az újabb lövedékek elősívíthettek volna a törzse felé, Orlikoff homlokán vérfolt jelent meg, mögötte pedig valami vörösös lé fröccsent a falra. Az óriás hangtalanul csuklott össze.



Julie nem állt meg megszemlélni művét, hanem villámgyorsan végigpillantott a környéken. Egy használható autót keresett. Ahogy riadtan állt a zsákutca közepén, nyoma sem volt rajta az előbbi elszánt határozottságnak. Tett néhány bizonytalan lépést, aztán visszaszaladt Claude felé, aki jobb kezét sebére szorítva, kábultan állt a szétlőtt fejű Orlikoff holtteste felett. A tátongó sebben a hús és a csontok mellett repedt, törött fém is látszott. Kiborg.

– Erre, találtam egy használhatót – hallotta Julie hangját. A lány egy elfogadható állapotú BMW mellett állt: egy széles ívű rúgás, és a tükröző felületű üveg szilánkokra repedt.

A terepjáró orra megemelkedett, és a kéttonnányi acél meglödukt. Julie pompás ösztönrel és ügyességgel vezetett. Egyik kezével a kormányt fogta, a másikkal félresöpörte arcából a haját.

– Hová megyünk? – kérdezte Claude, miközben a kocsi bevágódott egy kamion elé.

– A külvárosban van egy elhagyott épület. Oda kell vinnem ezt a lemezt. Várnak ott rám.

– Azt hittem, modell vagy.

– Ez jobban fizet, bár... most azt hiszem, elvetették a sulykot. A Hálózat lezárása óta futárokat alkalmaznak, még a Vector is. A nálam levő optidiszkrét sokat adna egynémely hozzáértő – mondta hűvösen a lány.

– Orlikoff feladata lett volna őrizni téged? Hogy el ne add másnak?

– Dehogy! Nem értem, minek jött velünk. Először csendesen viselkedett, aztán lemészárolt mindenkit, először a programozót. Pedig kedveltem az öreg... A megbízóim rutinosabbak voltak. Egy mikrobombát építettek belém. Na nem túl nagyot, de ahhoz épp elég, hogy átröpítsen a pokolba. Nincs már sok időm hátra – tudod, csak ők tudják leállítani. Ezért sietek – tette hozzá, és a kínáló alkalmat kihasználva, a szemközti sávba vágódva megelőzött egy konvojt.

Claude tehetetlenül kuporgott az anyósülésen. Előttük, a városból kifelé vezető út felé haladva egyre nagyobb lett a tömeg. A legszívesebben nehézfegyverekkel pucolta volna le a sok mazsolát az útról. De nem magáért aggódott. Julie-t nézte, amint falfehéren, beharapott ajkakkal, száraz szemekkel mered előre. Múlik az idő.

– Szeretlek – suttogta, és csendben vár.

Válaszul olyan mosolyt látott a lány arcán, amiért már ezer évvel korábban is háborúkat indítottak.

A BMW csikorogva fékezett a kavicsos úton, egy lerobbant, ócska emeletes ház előtt. Az épület nemigen érdemelte ki a ház jelzőt, alig volt több, mint néhány lyukas fal és repedezett födém.

– Egyedül kell mennem – mondta Julie, és áthajolva a kárdánbox fölött megcsókolta Claude-ot. – Ígérd meg, hogy nem követsz.

– Menj már! Siess!

Mire Claude újra felpillantott, a lány már eltűnt a sötét kapualjban. Nem sokkal később megpillantotta, ahogy a harmadik emeleten egy lépcsőfordulóban rohan felfelé. Kiszállt a kocsiból, nekidőlt, és rágyújtott ódivatú, benzines öngyújtójával.

Amikor kifújta a füstöt, valami élesen, bántón sípolt egyet a magasban... aztán még egyet... majd megint... újra.

Mintha lelassult volna az idő.

Julie sikolyát egy apró robbanás szakította félbe.

Claude felkapta a fejét, és valami csillogót látott alázuhanni a rozsdaszín porba. Egy véres, keltamintás aranylánc volt az.

A fegyverszürke limuzin-sikló elegánsan, hangtalanul lebegett elő a ház takarásából. Claude néma fájdalomla tajtékzó haragra változott. Most jönnek az optidiszkért! Egyáltalán nem volt itt senki, hogy leállítsa a Julie-ban ketyegő mikrobombát! Hagyták őt meghalni!

Gondolkodás nélkül rántotta elő dzsekije alól a pisztolyát, és beugrott a kapun. Mindenütt csak kőtörmelék és törött acélgerendákat látott: az első emelet évekkal ezelőtt szakadhatott rá a földszintre. Egyetlen lépcső vezetett csak felfelé. Az ujjnyi vastag porban jól látszottak Julie lábnyomai.

Az ötödik emeletig jutott.

Egy hosszú folyosó vezetett tovább, ahol csak a bokamagasságban elhelyezett biztonsági parázslámpák adtak némi fényt.

Valahol fent egy katonai sikló túlméretezett turbinája hörgött fel, ahogy pilótája minden energiával a fékezésre összpontosított. Claude a folyosó közepe táján sem járt még, amikor robbanás reszketette meg az épületet. Előlről ordítások, sikoltások és heves tűzharc hangjai hallatszottak.

Már itt is van a konkurencia, gondolta Claude, de nem torpan meg. Mindegy volt neki, ha egy egész hadsereget talál, akkor is továbbment volna. Néhány pillanat múlva elért a folyosó végére. Először a vállával próbálta belökni az ajtót – nem ment. Hátrált, majd teljes erejéből nekirontott. Az ajtó betört, ő pedig egyensúlyát veszítve beszédült a terembe.

Egy kicsit másképp festett az emelet, mint ahogy azt az eddigiek alapján elképzelte. Az előbbi robbanás nem bombától vagy gránáttól származott. A mennyezetet két sikló: a limuzin és egy kisebb, éjfékete modell törte át; a fekete kamikazeként csapódhatott felülről a másikba, és az ütközéstől átszakadt a födém. Sűrű füst és por szállt a levegőben, de a torkolattüzeket jól lehetett látni. Nem volt már túl sok belőlük.

Valaki átrohant előtte, de mielőtt Claude felkelhetett volna, vagy akár célzásra emelhetné volna a fegyverét, egy hátulról jövő sorozat leterítette a menekülőt. Egy kev-mellényes, fekete egyenruhás alak ugrott ki a füstből. Arcát is eltakaró sisakot viselt, bal szeme előtt vörösen izzott az infravörös célzórendszer monitora. A kezében egy nagykaliberű géppisztolyt tartott. Claude-on jeges borzongás futott végig – a fegyver épp az ő fejét vette célba. Megérzi az ember az ilyesmit...

Üres kattanás.

Egyetlen másodpercig mindketten mozdulatlanul álltak.

Az ismeretlen eszmélt hamarabb, és az övéhez kapva egy gránátot akasztott le róla. Lendületet vett, hogy elhajítsa, de ebben a pillanatban eldőrdült Claude pisztolya. Ilyen közlelől a kev-mel-

lény sem tudta eléggé lelassítani a töltényt, a katona összerándult a hasfalát széttépő lövedéktől. Ujjai megremegtek, és hamarabb engedte el a gránátot, mint szeretné volna. A gránát éppen Claude fölött robbant fel.

Claude nem látta a lezuhanó törmelékét, csak egy tompa ütést érzett a fején, mielőtt elfekedett volna előtte a világ.

Teljes volt a csend, mire magához tért. A levegő még nem tisztult ki teljesen, de annyi már látszott, a harcnak vége.

Szédelegve tápázkodott fel, aztán botladozva elindult a siklók felé.

– Ki az? – a gyenge hang egy betontömb mögül jött. A sötét öltönyös, hatvan körüli férfi hanyatt feküdt, alig látszott ki a betondarabok alól. Nehezen lélegzett, a súlyos teher összezúzta a bordáit.

Claude felemelte a pisztolyt.

– Kérem – suttogta kínkeservesen a férfi –, hallgasson meg! Bárki is maga, segítenie kell! Nem rajtam, ahhoz már túl késő... Saját magán kell segítenie.

Claude keserűen megrázta a fejét. – Hazudik, még most is hazudik. Megölték Julie-t.

– Várjon! Nem tehattünk róla! Nem maradhattunk itt, túl sok az ellenség. Engedje, hogy elmagyarázzam! Maga is tudja, hogy három hónappal ezelőtt lezárták a Hálózatot. Tudja miért? MI-vírusok fertőzték meg. Gyorsak és ölnek, mielőtt még kicsatlakozhatna. Senki sem tudta, kik készítették az elsőt, de nekünk sikerült egyet elfogni. A hét legjobb emberünk ment rá. Senki sem áll még olyan szinten a Marson, hogy ilyen fejlett Mesterséges Intelligenciát teremtsen. Érti, amit mondok?! Nincs olyan ember, aki ilyen szinten tudna tervezni és programozni! És ami a legrosszabb, bárki, akinek memóriát építettek a fejébe, veszélyben van! Ez a Mars teljes lakosságának majdnem a fele! Ezeket az embereket nem ölik meg, hanem rájuk kényszerítik az akarukat. Hiába szedi le róluk a memóriát, magába az agyba fészkelik be magukat! Nem tudtuk, hogy Orlikoffot is megfertőzték, az ő ötlete volt a mikrobomba.

– És mi van azon a lemezen, amit Julie-nak ide kellett hoznia?

– Az egyik tudósunk kifejlesztett egy olyan MI-t, ami talán el tud bánni a vírusokkal. Már csak ki kellett volna próbálni az elfogott víruson. – Fáradtan nyelt egyet. – Úgy érzem, el kell mondanom még valamit... A Föld halála nem volt véletlen. Megtámadtak bennünket. Idegen lények. Tudja, az a legérdekesebb, hogy míg mi semmit sem tudunk róluk, addig ők a Plútón túlról el tudják árasztani a Hálózatunkat működőképes MI-vírusokkal. Nem furcsa? Ismerik az agyunk működését... Csak annak örülök, hogy már nem érem meg az inváziót. Az emberiség máris megosztott. Ha nem lennének a vírusok, talán össze lehetne fogni, el lehetne magyarázni a Társaságoknak, mi fenyeget minket, de így? Talán ha sikerülne eljuttatni az optidiszket a Cybergen sivatagi kutatótelepére, ők talán kezdenének vele valamit... Nálam van a diszk, közvetlenül a támadás előtt találtam meg, de én már aligha juthatok el báhová.

Claude eltette a pisztolyát.

– Értem – mondta, és kinyújtotta a tenyerét. – Én elviszem a lemezt.

– Az idegenek tudnak már a vírusirtókról. Számítson rá, hogy minden irányított embert magára uszítanak. Sokkal ügyetlenebbek, mint azelőtt voltak, és nincs túl sok képzelőrejük – de nagyon sokan vannak már most is.

Claude elvette az optidiszket.

– Julie miatt – mondta.

A fájdalomnak egyszerre vége szakadt. Sérült tüdeje megszűnt sajogni, tudata egyre jobban távolodott a testétől. Úgy érezte, mintha felemelkedne a talajról, fel, magasra, a felhők fölé, el erről a kegyetlen világról. Látómezeje egyetlen vonallá szűkült, alig halotta a felkerekedő szél bömbölését. Arcába éles homokszemek csapódtak, ez magához térítette. Tekintete ismét a kezében szorongatott láncdarabra esett.

Távrolról mély, sivítással kevert bömbölés hallatszott, Claude felemelte a fejét. Az égen, a vörös-sárgán gomolygó felhők közt baljós, sötét formák jelentek meg.

Szigeti Sándor

CLUB BEYOND X

**Cold as dead
And no one cares
If there's a Hell
I'll see you there**

**Hideg, akár egy halott
És senki sem törődik veled
Ha van Pokol
Ott találkozunk**

Nine Inch Nails: „Heresy”

Ebben a cikkben egy kiberpunk-bandáról és kedvenc törzshelyükről, a Club Beyond X-ről olvashattok. A bandatagok tulajdonságait és ismereteit az Armageddon 2092 Mars szerepjáték szabályai szerint írtuk le.

GHOSTS

Vezető: Jan 'Ghoul' Lilholt
Bandatagok száma: kb. 50
Törzshely: Club Beyond X és környéke

Érdekeltség: Drog- és fegyverkereskedelem, bérnyilkosság, „biztosítás”, de gyakorlatilag mindent elvállalnak – minél veszélyesebb, annál jobb

Viselkedés: Hallgatag, baljós, életunt

Jellemző felszerelés: Lánc, kések, motorkerékpár

Ez a banda New Hessen egyik legsötétebb kocsmáját, a Club Beyond X-et nevezte ki törzshelynek. Tagjai általában 15–30 éves férfiak és nők vegyesen (50–50%). Közös vonásuk, hogy már lemondtak arról, hogy valaha is „normális” életet éljenek, és ezért – minden mindegy alapon – bármire kaphatóak. Viselkedésükben, beszédmódjukban is van valami baljós, amitől a legtöbben borzongani kezdenek.

Nincs külön „egyenruhájuk”, de legtöbbször a vastag bőrdzseki kedveli. Elterjedt viselet még a sötét, hosszú kabát, a szürke illetve fehér ing és a fekete csizma; ékszerszámot csak nagyon kevesen viselnek. Nagyon ritka, hogy krómot használnak (az Interfész az egyedüli kivétel), és a pszionika szinte ismeretlen közöttük. Mivel már nemigen törődnek az étellel, nem félnek a haláltól sem. A deckereik még az MI-vírusokkal fertőzött Hálózatba is bemelegsznek, ha a megbízójuk azt kívánja. Egyiküket sem köti semmilyen morális kód, hiszen már nem tekintik életnek napi tengődésüket.

JAN 'GHOUL' LILHOLT

Ghoul, a Ghosts bandavezére, 197 cm magas, 114 kg súlyú közepkorú férfi. Hófehér mohikánfrizurája, szürkés-kék szemei, pszichopata gyilkos-tekinete van. Teste izmoktól duzzad, mozdulatai magabiztosságról árulkodnak – ha éppen hozzájut a „betevő” droghoz. A bal lábára jellegzetesen sántít. Fekete, ezüst szögekkel kivert vastag bőrdzsekit hord, alatta méregzöld ujjatlan trikót. Fakósárga, koponyacsatos derékszíjat, fekete farmert és szakadozott, vasalt orrú katonai bakancsot visel. Bal fülcimpáján legalább húsz fekete karika díszleleg (állítólag minden fontosabb győzelme után felrak egyet).

Mielőtt rászokott volna a komolyabb drogokra, az Arcadia egyik helyi kirendeltségén dolgozott szerelőként. Részben függősége miatt, részben pedig mert saját zsebére történeteket és fegyveralkatrészeket készített a cég tulajdonában levő gépeken, kirúgták (talán okosabb lett volna a kapott pénzből juttatni egy keveset a közvetlen főnökeinek...). Nyúlópipó, a seftes, aki továbbadta a Jan Lilholt által készített cuccokat, beajánlotta néhány ismerősének, mint tapasztalt csatlósnak. Egyszer egy droggerkedőt kellett elkísérnie egy „tárgyalásra” a sivatagba, de a találkozás balul sült el, kettejükre heten vártak... Egyedül Lilholt maradt életben, szánalmas állapotban;



szilánkosra tört a bal lába és mindkét karja súlyosan megsérült. Mivel tudta, hogy minél hamarabb vissza kell érnie a városba, belötte magát, hogy legalább enyhüljön a fájdalom. A visszauton elvesztette uralmát a motorja felett és balesetet szenvedett. Napokig bolyongott, kizárólag drogon élve, de visszajutott a városba. A folyamatos vízióktól és a fájdalomtól megbomlott az agya. Éppen egy fiatal sráctokból álló banda számolt le egy másikkal, amikor Jan Lilholt megérkezett. Éhségében és örületében rávetette magát a holttestekre – a punkok megdöbbenően hagyták abba a verekedést, és némán, bémultan figyelték a véres, magában mormogó, zabáló sivatagi szellemet. A szótlanúságot mindkét részről fellelkesült bekiabálások törték meg, és Lilholt arra eszmélt fel lakomájából, hogy körbeállják és hangosan éljenzik.



A két banda egyesült, vezérük Lilholt lett, akit már csak Ghoul-nak neveztek. Ghoul fabrikált magának egy pisztolyt, egy ormótlant, hatalmas, de nagyon hosszú csövű fegyvert, ami inkább rémisztő, semmint hasznos.

Test +3 (ÁKS +3; ERŐ +4; ALK +3)
Elme +0 (EML +0; FLF +1; LOG -1)
Ügyesség +1 (FRG +0; KOO +1; RFX +2)
Karizma -2 (BDK +0; MGJ -4; MOD -3)
Lélek -1 (AKR +0; AUR -2; ÖTN +0)
MS: 10 m; **DH:** 5 m; **FS:** 9

Ismeretek: Fegyvertelen harc 12; Akrobatika 7; Kézifegyver (Pisztoly) 9; Földi jármű vezetés (Motor) 7; Alvilág 6; Piszkos trükk 8; Rémisztés 10; Műveltség 4; Fegyverjavítás (Pisztoly) 5; Mechanika 7; Elektronika 5; Vezetőképesség 6; Futás 5; HM ütés 6; HM rúgás 4; HM ugró rúgás 6; HM söprés 3

Króm: —

Pszionika: ME 9; Pszi-kapu 6; – (sosem volt alkalma pszionikával foglalkozni)

Felszerelés: bőrdzseki; Ghoul pisztoly (l. lejjebb); 4+1 teli tár a

Ghoul pisztolyhoz, normál töltények; 6 tár a lángszóróhoz; boxer (sebzés 10/7); 2 Energia (tableta); 2 Fájdalomcsillapító (derma); 3 Heroin (injekció); 280\$ kp

Ghoul (NPI); Tűzgyorsaság: F10; Tár: 7/13×25mm; Sebzés/Átütés: 7/20; Pontosság: -2/-2/-2/-3; Visszarúgás: 6; műszaki hibára C+5 büntetés

A pisztoly gombnyomással kis, kézi lángszóróvá alakítható át, ilyenkor a Pisztoly ismerettel is használható, C+3 büntetéssel:

Ghoul (LG); Tűzgyorsaság: E2 (a fegyver nem alkalmas kaszálásra); Tár: 5/speciális; Sebzés/Átütés: 20/25; Pontosság: +0/+0/-1/-; Visszarúgás: 0

Harci értékek: Kezdeményezés 2+2D; Akrobatika 8+2D; Fegyvertelen támadás 13+2D; Fegyvertelen sebzés 9×D-D (HM ütés 11×D-D, HM rúgás 15×D-D); Ghoul pisztoly támadás 8/8/8/7+2D

Sebhatár: Fej 9; Kar 10 (bőrdzseki P5); Törzs 13 (bőrdzseki P5); Láb 11

Életerő: 13; Fájdalomküszöb 5

DOROTHEE 'DORO' ALBRECHT

Dorothee 183 cm magas, 63 kg súlyú, a húszas éveinek végén járó nő. Vállig érő, egyenes szálú, fekete haja van, egy sötétkékre festett vékony hajfonattal. Szemei zöldek. Az arcára sápadt, a szemei környékét és járomcsontját sötét festékekkel emeli ki, de még ez a halálfej-design sem csúfítja el kellőképp; legalábbis nem annyira, amennyire szeretné. Viselkedése mindig csöndes, tartózkodó, visszahúzódó, szinte félénk. Különös ismertetőjele, hogy a bal kézfeje kibernetikus protézis, mely fekete csontkézhez hasonlít. Fekete-piros bőrdzsekit, bő, fekete pulóvert, sötétszürke nadrágot és fehér tornacipőt hord. Rengeteg bőrszíjat visel nyakláncként és karkötőként, amikre fekete és szürke gyöngyök vannak felfűzve.

Dorothee életvidám, vonzó, ... könnyen barátkozó lány volt, mígnem körülbelül két hónappal ezelőtt megtámadta és megerőszkolta egy férfi, akinek Doro ujjpengéi még az arcát sem tudták megsebezni, olyan ellenálló beépített páncélja volt. Egyenesen undorító volt, és Doro minden erejét összeszedve próbált szabadulni, de túlságosan gyengének bizonyult. Amikor az akkor még hús-vér bal kezével elnyomta magától támadója fejét, megpillantotta a férfi övére akasztott pisztolyt. Egy pillanatig sem tévovázott, kikapta a fegyvert, és közvetlen közletről arcon lőtte az erőszakoskodót; bal-szerencséjére azonban saját keze is súlyosan roncsolódott. A látvány és a történetek nagyon felzaklatták, sehogy sem tudta ki-vernai a gondolataiból a szétrobbanó fej látványát és a felszökő vérzuhanyt.

Doro azelőtt decceléssel, adatalkódzkodással foglalkozott leginkább, és a kézműtét után rögtön becsatlakozott, hogy felvegye a kapcsolatot régi megbízóival, bár még nagyon nyugtalan volt, nem tudta kivenni a fejéből azt az éjszakát. Ahogy a statikus zaj megszűnt és indult volna, egy bizonytalan körvonalú alak jelent meg előtte. Egy fejetlen, vérvörös, agyonkrómozott férfi alakja...

„BENG! Milyen sok vér ahhoz képest, hogy mekkora volt a fejem... Ugye? Igazán megvárhattad volna, amíg végzek...” hallotta még, mielőtt elájult a mátrixban. A fejetlen alak gúnyos röhögése még sokáig visszhangzott a kibertérben.

Magáhoztérve érezte, hogy soha többé nem akar becsatlakozni. Két hét múlva azonban már minden pénze elfogyott, kénytelen volt becsatlakozni, hogy munkát keressen. A fejetlen jelenés ismét megmutatkozott előtte, és Doro sikoltva tépte ki a fejéből a kibercsatlakozóját. Azóta még megpróbálkozott néhányszor a kibertérbe-lépéssel, de mindannyiszor találkozott a rémálmaiban élő férfivel.

Az életvidám, csak a manák élő lányból zárkózott, barátságatlan nő lett, kapcsolatai egyszerre megszűntek, nem járt el sehová. Aki látta, drogosnak hitte, kialvatlan, karikás szemei és holtfáradtnak tűnő, bizonytalan mozdulatai után – részben igazuk volt: Doro va-

lóban víziókat látott, és képtelen volt szabadulni tőlük, már az álmaiban is előjöttek. Mindenki elfordult tőle, senkinek sem mondhatta el, mi a baja.

A Ghostok egy sikátorban találták rá, felvágott erekkel. Talán megéreztek, hogy közéjük való, elvitték egy ismerős tüstént-egyklinikába. Doro eleinte még ellenkezni próbált, de a lelke mélyén a régi énje örült, hogy ismét tartozik valahova. Mivel a Hálózattól retteg, korábbi életében szerzett ismereteit kamatoztatja: fél évet szolgált a Vector hadseregében, ezért „látott már puskát”. Senki sem tud róla, hogy egy régi ismerőse révén beszerzett egy Mirage NTA218- mesterlövész puskát, amivel munkát is vállal. Azt lövi le, akit a megbízó kíván, mindegy, ki a célpont. Mivel azonban még újnak számít ebben a szakmában, legtöbbször a Club Beyond Xben- üldögél – egyedül.

Test +0 (ÁKS +0; ERŐ -1; ALK +1)

Elme +2 (EML +2; FLF +2; LOG +2)

Ügyesség +0 (FRG +1; KOO +0; RFX +0)

Karizma +2 (BDK +1; MGJ +3; MOD +1)

Lélek +1 (AKR +2; AUR +1; ÖTN +0)

MS: 11 m; DH: 3 m; FS: 5

Ismeretek: Fegyvertelen harc 4; Akrobatika 2; Kézifegyver (Pisztoly) 3; Kézifegyver (Puska) 5; Műveltség 6; Deccelés 9; Földi jármű vezetés (Autó) 5; Alvilág 3; Álcázás 6; Kézügyesség 4; Csábítás 7; Divat 5; Japán nyelv 7

Króm: Interfész •3; Ujjpenge •1; Maljzat •2; Kiberkéz •1 (bal)

Pszionika: ME 13; Pszi-kapu 8; – (sosem volt alkalma pszionikával foglalkozni)

Felszerelés: bőrdzseki; D-II tüvető pisztoly; 3 tár tű; Mirage N-TA 218 mesterlövész puska (×2 digitális távcső, éjjellátó); 3 db tár az N-TA-hoz; 70 \$ kp

Harci értékek: Kezdeményezés 0+2D; Akrobatika 2+2D; Fegyvertelen támadás 4+2D; Fegyvertelen sebzés 5×D-D (ujjpengékkel 6×D-D); D-II tüvető támadás 4/3/2/1+2D; Mirage N-TA 218 mesterlövész puska támadás 7/7/7/6+2D

Sebhatár: Fej 6; Kar 7 (bőrdzseki P5); Törzs 10 (bőrdzseki P5); Láb 8

Életerő: 10; Fájdalomküszöb 4

EGY ÁTLAGOS BANDATAG

Test +1 (ÁKS +2; ERŐ +1; ALK +1)

Elme +0 (EML +1; FLF +0; LOG +0)

Ügyesség +1 (FRG +1; KOO +1; RFX +0)

Karizma +0 (BDK -2; MGJ +1; MOD +1)

Lélek +1 (AKR +1; AUR +1; ÖTN -1)

MS: 11 m; DH: 3,5 m; FS: 6

Ismeretek: Fegyvertelen harc 8; Közelharc fegyver (lánc) 6; Akrobatika 5; Műveltség 3; Földi jármű vezetés (Motor) 5; Alvilág 3

Króm: — (nem jellemző)

Pszionika: ME 11; Pszi-kapu 8; — (nem jellemző)



Felszerelés: bőrdzseki; lánc; bicska, könnyű drogok, 60 \$ kp
Harci értékek: Kezdeményezés 0+2D; Akrobatika 6+2D; Fegyvertelen támadás 9+2D; Fegyvertelen sebzés 6×D-D; Lánc támadás 7+2D

Sebhatár: Fej 7; Kar 8 (bőrdzseki P5); Törzs 11 (bőrdzseki P5); Láb 9
Életerő: 11; Fájdalomküszöb 4

CLUB BEYOND X

Ez a szórakozóhely New Hessen harcizónájában van, így közönsége nem éppen a legfinomabb, legjobb nevelésű hölgyekből és urakból tevődik össze. Egy felrobbantott épület garázsát alakították át; maga az épület – illetve a romok – 2090-ben, karácsony előtt néhány nappal került a híradók beszámolóí közé. Akkor még egy közepes színvonalú magánkézből levő áruházzal működött itt, és tömve volt idegesen rohangáló ajándékvásárlókkal. A hangosbemondók szerint a harmincadik emeletől felfelé 80%-os árleszállítást tartanak, még negyven percen keresztül. Természetesen mindenki oda igyekezett, hiszen a felsőbb szinteken mindig a legjobb minőségű árut lehetett kapni. A fél óra múlva bekövetkezett robbanás földig rombolta az épületet. Érdekes módon csak százhatan haltak meg, a tévénezők csalódottan kapcsolták át készülékeiket más, izgalmasabb csatornára. Mint később kiderült, a tulajdonosok visszautasították a Fenrir társaság nagylelkű ajánlatát, és úgy döntöttek, hogy továbbra is magánkézből akarják tartani az áruházzal. A katasztrófa után a médiák ismét szenzációs hírről számolhattak be: a Fenrir ügyvédei és nyomozói megdönhetetlen bizonyítékokat találtak arra, hogy a robbanást a tulajdonosok idézték elő. A bűnösöket még másnap kivégezték.

Ahogy az eltelt években egyre beljebb húzódott a városközpont,

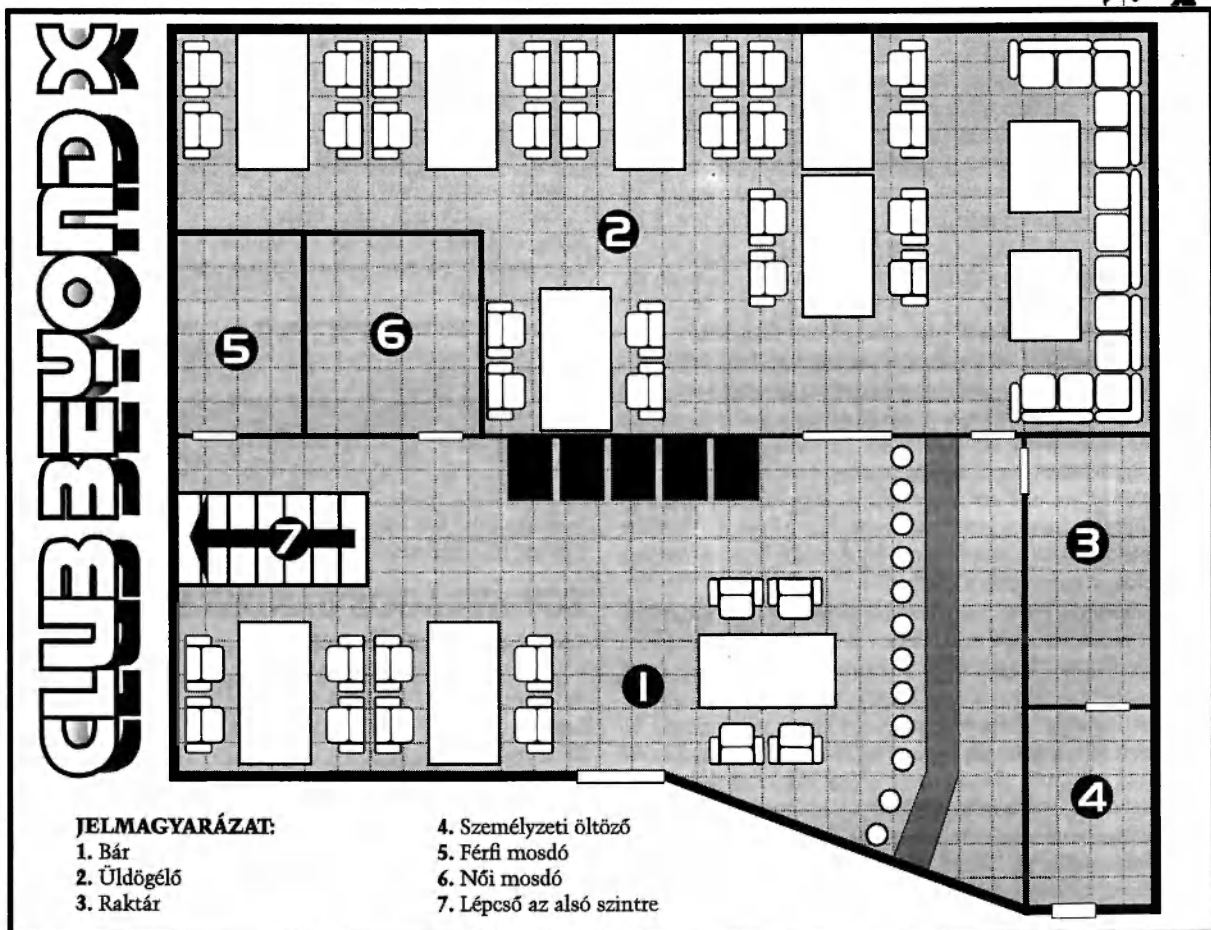
úgy zuhantak az ingatlan- és telekárak a kerületben, míg végül a Club Beyond X tulajdonosai pottom pénzért jutottak hozzá a romhoz.

A klub kétszintes, mindkettő a talajszint alatt van. A vendégek a felső szint 1. helyiségébe lépnek be. Az ajtók hangtalanul húzódnak be a falba. Bent titokzatos félhomály fogadja a látogatókat, az állandó cigarettafüst és a színes, villódzó hangulatfények még inkább lecsökkentik a látótávolságot (maximum 4 méterre; hőérzékeny retinára hatástalan). A bárból (1.) a balra található lépcsőn lehet lejutni az alsó szintre, ahonnan szinte elviselhetetlen hangerővel üvölt a legvadabb zene (ez nem afféle diszkóklub...). A bejáratl szemben öt játékgép található, ezekben a legnépszerűbb virtuális valóság játékokat lehet játszani, akár egymás ellen is. A bárpult jobbra kapott helyet, előtte magas bárszékekre telepedhet aki akar. A kiszolgálók mindig nagyon vonzó külsejű lányok, akikre jólépezett testőrök vigyáznak, bár nagyon ritka, hogy bárki is megpróbálna szemtelenkedni a személyzettel.

Az üldögélőbe (2.) már nem hallatszik be olyan erősen az alsó szinten dübörgő zene, így itt már kiabálás nélkül, akár öt méterről is beszélgetni lehet. A bútorzatot fekete és mély vörösesbarna színekből állították össze. Az asztalok fölött alacsony, szórtfényű lámpák világítanak úgy, hogy az asztalnál ülők arca nem nagyon látszik, még közelről sem. Minden asztalba automata pincéért építettek, amivel a legolcsóbb és legdrágább ételeket és italokat is bármikor meg lehet rendelni.

Az alsó szint alaprajza ugyanolyan mint a felsőé, azzal a kivétellel, hogy egyáltalán nincsenek válaszfalak, így az egész egy nagy táncterem. A fal mellett apró, négyszemélyes boxok sorakoznak. A mennyezetről a legújabb technikát képviselő fény- és füstgépek lógnak le a legerősebb hangüvöltők mellett.

-SZS



KRÓMCSEMPÉSZEK

K A L A N D M O D U L

Hey God, can this world really be as sad as it seems? Hé, Isten! Lehet, hogy tényleg olyan szomorú ez a világ, amilyennek látszik? Nine Inch Nails: „Terrible Lie”

Ez a kalandmodul a mostanában megjelent Armageddon 2092 Mars szerepjátékhoz használható, és kezdő karaktereknek is mesélhető. A modul – mint ahogy az Armageddon 2092 Mars szerepjáték is – csak 14 éven felülieknek ajánlható, a világ morális és etikai beállítottsága miatt.

A keretbe rakott szöveget fel is olvashatod a Játékosoknak, vagy tetszésed szerint adhatod elő az ott leírtakat. Az ismeretek illetve pszi-képesség után szögletes zárójelben a használható tulajdonsággal összegzett értékük található.



A kaland New Hessenben játszódik 2092 július végén. Az időjárás szokatlanul hideg: a legmagasabb hőmérséklet alig éri el a 12 °C-t, a magasabb területeken hó is esik.

ELŐZMÉNYEK

A kaland indulása előtt egy héttel hatalmas vihar volt; a várostól északra, mintegy 8 km-re egy azonosító-jelzés nélküli AG-sikló szállt le. A sikló utasai négyen voltak: japán krómcsempészek. Miután elrejtették a siklót, be-motoroztak a városba. A megbeszélte találkozáson az olasz seftes nagyon szívélyes volt, biztosította őket, hogy nyugodtan hozzák csak a szállítmányt, ő a legjobb a szakmában, szerencsájük, hogy hozzá fordultak. A japánok azonban bizalmatlanok voltak, és néhány napi gondolkodási időt kértek, amibe a seftes nem egyezett bele, és megfenyegette őket, hogy tud más hangon is beszélni. Amikor azonban a szél belekapott a japánok vezetőjének divatos, bő szabású fehér ingébe és a ruha szétárult a férfi mellén, a seftes hirtelen elhallgatott. A férfi testét japán írásjeleket, motívumokat és embereket ábrázoló színes, gondosan megrajzolt tetoválás borította. A seftes rájött, miért volt neki gyanús a férfi csonka balkeze, a kis- és a gyűrűsujja első percének hiánya: a japánok jakuzák voltak, a szervezett bűnözés egyik legerősebb csoportjának tagjai. Megbánta már, hogy olyan lekezelően viselkedett velük, de megpróbálta elrejtetni rémületét.

Mintát és teljes árajánlatot kért, amit két órával később át is adtak neki a Casus Bibendiben (ld. New Hessen térkép, 55. pont). A krómok elég silány alkatrészekből álltak, és már használtak voltak (működési tesztre E-4 büntetés, sérülés: F fokozat), de áraik a szokásosnak éppen a felével voltak egyenlők. A seftes aktuális barátja elbűvölte a japán férfit, aki szinte le sem vette a szemét a lány bőkezűen, jó ízléssel tervezett bájairól, és nem is igazán figyelt oda a tárgyalásra, így sikerült rávenni arra, hogy adjon egy nap „próbaidőt”, hogy megvizsgálhassák, mennyire kelendő az áru. A jakuzák közben az összes krómot beszállították a seftes raktáraiba, hiszen az üzletet megkötöttnek tekintették.

A pénz átadására még aznap sort akartak keríteni. Kint, a „nyugodt” harcizónában találtakoztak volna, ahol is a seftes barátja várta őket a kocsijával. Nem volt nehéz rávennie a vezetőjükhöz feltétlenül engedelmessé tette őket arra, hogy elhiggyék a meséjét, miszerint a találkozás egy még nyugodtabb helyen lesz, ahová készséggel elszállítja őket. A fél várost átutóztatva, már esteledett, amikor a kocsis fékezett és megállt egy magas, romos parkolóház mellett (New Hessen térkép, 73. pont).

Csapdába estek. A házban már várta őket a seftes által szerződtetett „kivégzőosztag”, és rövid, de heves tűzharc kezdődött. Vagy a seftes apródjai voltak ügyetlenek, vagy a japánok vezetőjének volt hihetetlen szerencséje, de valahogy megúsza az orvttámadást, és ki tudott menekülni az utcára. Soha életében nem futott még olyan gyorsan, mint akkor. Az orgyilkosok – élükön a seftes barátjával – végig a nyomában voltak, de arra nem számított, hogy éppen a rendőrség menti majd meg. A rendőrfőnök felgyógyult a menekülő, vérző férfira, és miután elkapták és azonosították, azonnal letartóztatták. A seftes bérénci még sokáig bámultak tétovázva a rendőrautó után; túl közel voltak a belső biztonsági zónához, nem sok esélyük lett volna, ha metámadják a rendőroket.

Amikor a seftes megtudta, hogy a jakuzavezérnek sikerült meglépnie, nagyon megijedt: tudta, hogy ha nem sikerül valahogyan elhallgattatnia, akár most rögtön főbelöheti magát. A béréncek lelővése után – semmit sem bízott a véletlenre – gondolkodni kezdett, miképpen ölethetné meg a japánt, de főképpen hogyan tudhatná meg, hogy otthon maradt társai tudnak-e már az esetről. Nagyon kis pont ő még ahhoz, hogy az egész japán alvilág vadásszon rá. Az egyszerű lelovételről sem nagyon lehet szó, hiszen ki tudja, volt-e a japán fejében kibememória, és ha igen, akkor mi minden érdekeset rögzített rajta.

A KALAND

Több lehetőség is van, hogy a karakterek belekeveredjenek a történetbe: ha valamelyiküknek véletlenül volna lakása, a seftes felhívhatja telefonon. Sokkal valószínűbb, hogy egy „kollégája” irányítja hozzá a karaktereket, de természetesen más megoldás is elképzelhető. A lényeg a következő: néhány óra melől lenne szó, fejenként kb. 10 000\$ várható érte. Ha a karakterek tovább kérdezősködnek, annyit tudhatnak meg, hogy a munka veszélyes részét más végzi majd, rájuk pedig egyfajta kisegítő, egyszerű feladat vár. A további megbeszélésre a Heaven & Hell kocsmába (New Hessen térkép, 34. pont) invitálja őket. A kérdésre, hogy miről ismerhetik meg, azt feleli, hogy majd ő megtalálja őket, ha az asztalukon egy „háromemeletes tornyot” építenek a sörösdobozokból.

A környéketlenül zuhogó esőben a Heaven & Hell felé siettek. A külváros ócska, lepusztult, málladozó házai között a nedves betonon hatalmas tócsákban tükröződnek az utcai boltok neonreklámai. Hátatok mögött a metrót suhan el csatogó hanggal – egy pillanatig csak a gyorsan halkuló, jellegzetes zajt halljátok. aztán a hirtelen beállt csendbe éles macskanyávogás, majd egy szemetesfedél csörrenése, utóbb pedig egy hangos akurvaanyád! hasít bele. A közeli zsákcácból egy reklámléghajó lebeg ki, oldalán a monitorok éppen a híreket közvetítik. Úgy látszik, a léghajón kamera is lehet, mert a monitoron hirtelen ti jelentek meg, ahogy elég száználmas látványt nyújtva, bőrig ázva tocsogtok a pocsolókban. Átközölvé összehúzzátok magatokon a kabátjaitokat és meggyorsítjátok a lépteiteket.

A Heaven & Hell neonreklámja elmosódottan ragyog az esőben: lángoló pokoltörténet ábrázol, melyben egy nyárspány húzott, kékrűhás angyalka körülöleli éppen. A bejárat előtt szakadt, rongyos punkok ácsorognak, láthatóan nem érzik az esőt, gondolatban valahol máshol járhatnak.

Megtaszítjátok az ajtót, és kissé visszatántorodtok, amikor megcsapja orrotokat az olcsó pia és a vendégek szaga. Bent tulajdonképpen sötétség van, a hangulatvilágítás vörös és zöld lámpái alig adnak valami fényt. Az üvöltő zene pokolmély basszusai szinte visszalöknek az utcára, ahogy megpróbáltok átfurakodni az ajtóval lebzselő tömegben.

Ha a karakterek még mindig elég nagyfiúknak érzik magukat, érdemes egy meglöktes-barátnőmet trükköt alkalmazni. Vigyázz, nehogy komoly verekedés, legfeljebb csak egy kis lökdösődés legyen belőle, épp elég, ha a Játékosok is ráéreznek az ócska külvárosi kocsmá hangulatára.

Hamar találnak egy üres asztalt, és a pincér is nem sokára odalép melléjük. Amint megépítik a sörösdoboz-tornyot, várhatják, hogy a seftes megjelenjen. Csak az időhúzás kedvéért iktass be egy-két érdeklődő prostituáltat (nőket és férfiakat egyaránt), ne tudják a karakterek rögtön, kivel is kell majd tárgyalniuk. Amint a seftes megérkezik, rögtön körül fog nézni, kinek az asztalán látható a sörösdoboz-torony; ha senkién, rövid várakozás után lelép (ezzel a történetnek vége, de a Játékmeister még megmentheti, ha akarja). Ha valami módon sikerül észrevennie a karaktereket, elmosolyodik, rágyújt egy hatalmas szivarra. Mielőtt odamenne hozzájuk, használja a Bizalom [2] pszi-képességét.

A tömeg egy pillanatra szétnyílik, és megpillantotok egy magas, középkorú férfit, aki a sötét ellenére is napszemüveget visel. Kirí a többi vendég közül elegánsnak mondható ruhájával, vastag szivarjával, és a jobbán álló igencsak látványos vörös, sötét, inkább piros hajú nővel. A férfi elmosolyodik, szájaiban megvillannak a tökéletesen fehér fogak. Sűg valamit a nőjének, amire az megfordul és elmegy. Könnyed, laza léptekkel odasétál hozzáatok, egy széket húz az asztalotokhoz és lehuppan rá. Kényelmesen rákönyököl az asztalra, és közben abba nem hagynd a vigyorgást. Jóságos zakója alatt egy hatalmas pisztoly markolata domborodik – nem látszik túl sok belőle, de annyi biztos, nem olcsó darab.
– Bon giorno, Mario Allen vagyok – mondja nagyon halkán, és nagyot szív a szivarjából. – Örülök, hogy találkoztunk.

A seftes előadja, miről is lenne szó, közben folyamatosan füstöl. A szivarfüstön érződik, nem csak dohány van benne...

– Rövid lesztek és a lényeggel kezdem: 10 000\$, kb. három óra akció, 48 óra múlva esedékes. Eddig oké!

Megvárja, amíg a karakterek bólintanak, s csak aztán folytatja.

– Jó. Tehát: nem egészen 48 óra múlva egy északi sivatagi börtönből egy ismerősömet fogják a városba hozni, tárgyalásra. Őt fogjuk kiszabadítani. Nem kell megijedni, nem követett el semmi komolyt, de az itteni rendőrök minden ügyet nagyon felfújnak. Az akció a várostól északra, 70 km-re lesz. Ha történetesen kíváncsiak vagytok rá, elmondom, hogy nagyon pocsek idő lesz holnap-tól. Olyannyira, hogy csapkodni fog a mennykő, rendesen. Hála nekik, azon a tájon képtelenség lesz majd rádiózni legalább másfél napon át, de inkább tovább, ezért a rabszállító kocsit nem kérhet majd segítséget.

Amikor idáig jut, megérkezik az asztalhoz a seftes barátnője, egy üveg pezsgővel, és annyi pohárral, ahányan vannak. Rámosolyog a karakterekre, majd leül melléjük. A karakterek orrát megcsapja a nő illata: nagyon extra, drága paculus lehet. Minden férfi karakternek (illetve hát, ha van vállalkozó kedvű női karakter, akkor neki is) dobni kell egy Akaraterő tesztet, ahol a célszám a barátnő Csábítás próbájának cselekvési értéke [Csábítás [12]] – a többség ezt el fogja rontani. Aki legalább 7-tel kisebbet dob a célszámmal, menthetetlenül vágyat érez a nő iránt.

A seftes folytatja. – A rabszállítóval nem lesz gondotok, mások foglalkoznak majd vele.

Leveri a hamut a szivarjáról, majd közelebb hajol, és még jobban lehalkítja a hangját. – Egy motorosbandára bízom, hogy megállítsák a rabszállítót.

A seftes arca megkeményedik, abbahagyja a vigyorgást. Halálosan komoly képpel folytatja. – Azokra a mocskos gyilkosokra, akik egy évvel ezelőtt megölték az öcsémet. Akkor nem tudtam nekik ártani, de most, utóljára még szolgálatot tehetnek. Látjátok, soha ne higgyétek, hogy az ellenségeket azonnal ki kell nyírnotok, később még hasznos lehet. Szóval, felbéreltem őket. Már nem emlékeztek a tesztvéremre azok az ördögök, és rámm sem. Jól figyeljétek: a rendőrök szemében kamerák vannak, amik még a halálukkal is folyamatosan közvetíteni fognak. A fene se tudja, hogy hová, milyen módon sugároznak képet, ezért nem kockáztathatunk. SEMMI ESETRE SEM SZABAD A RENDŐRÖK LÁTÓTERÉBE KERÜLNI! A terv a következő: a motorosok megállítják a terepjárót, és kinyírják a rendőröket. Ekkor ti előjöttök, és kinyírjátok őket. Mégegyeszer hangsúlyozom, nehogy a rendőrök látóterébe kerüljön bármi, ami arra utalhat, hogy nem csak a motoros banda volt ott! A rendőrségnek azt kell hinnie, hogy a motorosok szabadították ki a rabot, és elpucoltak vele, így majd őket fogják körözni, nem pedig az „ismeretlen elkövetőket”, amivel csak azt érnék el, hogy egy ideig még gyanakvóbbak lennének. Ha minden motoros meghalt – ő, nem is mondtam még: öten lesznek –, szóval ha meghaltak, el kell ásnotok a tetemeiket és a motorjaikat, nehogy bárki is rájuk akadjon az elkövetkezendő száz évben. Aztán már csak annyi lesz a dolgok, hogy az ismerősömet ügyesen visszahozzátok a városba, és letegyétek északon, a régi parkolóházban.

A parkolóház, amiről szó van, a New Hessen térképen a 73. pontnál található. Ha szükséges, a seftes Trantor könnyű géppisztolyokat tud adni az eredeti ár 130%-ért (2990\$, szóval nagyon olcsón, baráti áron, mivel a legtöbben minimum 150%-ért adnák). Csak standard 9×19 mm-es tölténye van, ebből is legfeljebb 100 darab, aminek az ára 100\$. Hitelbe nem szívesen ad, de megoldható, ha a karakter az ár 150%-ánál többet ígér. Megbeszéljük, hogy másnap, a seftes barátnője fogja átadni nekik a térképet, valamint az előleget, ami fejenként az összeg 10%-a lesz.

A seftes barátnője kocsival érkezik a találkozóra (Ford Maverick, jellemző a modul végén olvasható). A szűk utcát magas házak veszik körül, ablakaik vakon, sötétlen bámulnak le a karakterekre. Az egész környék túlságosan csendes és nyugodt, az égen már látszanak a vihar sötét fellegei. A szél nagyon erősen fúj, és az eső is zuhog, úgyhogy igencsak sötét van. Végre motorhang hallatszik – a karaktereknek feltűnhet, hogy a közeledő járműnek igencsak nagyteljesítményű lehet a motorja –, majd két reflektor villan fel az utca végén. A kocsi hamarosan megérkezik, az ablaktörőli folyamatosan járnak. Mielőtt még a karakterek közelebb mehetnének, az autóból kiszáll a Heaven & Hellben megismert lány, kezében egy átlátszó műanyag tasakkal. Arra a karakterre mosolyog, amelyik a leginkább elrontotta a Csábítás próba elleni Akaraterő tesztet, és megindul feléjük; láthatóan nem félti a frizuráját az esőtől.

Amikor már csak három-négy méter van a karakterek és a lány között, egy lézercéltű vörös foltja jelenik meg a lány homokán, majd egy puskalövés hallatszik. Az orvlövész nem tévesztett célt, lövése talált. A lány holtan esik össze, már nem lehet megmenteni. A környező házakból géppisztolyok kattognak fel, és a karakterek lába mellett jópár töltény csapódik az útba. Ha volt a karaktereknek bármilyen járművük, sorra felrobbannak, ahogy egy-egy kisebb gránát pottyan rájuk. Látni senkit sem látnak, így csak vaktában lövöldözhetnek – már ha van mivel [ajánlott, hogy legyen, különben mi a fenének mentek el a találkozóra?]. Hangsúlyozni kell, hogy teljesen esélytelenek, és előbb-utóbb eltalálnák őket, ezért az egyetlen esély, ha a lány kocsijába vágódva minél hamarabb meglöknak innen. Ha nagyon „ramboid” karakterekkel van dolga, a Játékmeszter kiiktathat egy-két jelentéktelenebb végtagtalálót, vigyázva arra, nehogy túlságosan megsérüljenek a karakterek. A lövöldözők célja a karakterek elijesztése, nem pedig a megölése.

Ha a karakterek nem vették fel a lány holtteste mellől a térképet tartalmazó tasakot, dobass velük egy Emlékezős tesztet 10-es célszámmal, vagy pedig még egyszerűbb megoldásként, jelentsd ki, hogy akinek +2-es, vagy jobb az Emlékezős, annak eszébe jut a térkép (meg a kialakított összeg 10%-a, előlegként). A Fordot vezető karakterrel dobass egy Földi jármű vezetés tesztet, de nem mondj célszámot. Ha a teszt nem balsiker, sikerül megfordulniuk és pörgő kerekekkel elindulni. Ha a teszt balsiker, a kocsi néhány lövedék vágódik, amitől az „A” rész (Karosszéria) K fokozatba kerül. Ez után nem kell újabb teszt, sikerül elindulniuk. Csak hogy ne menjen túl könnyen, a kocsi nyomában lövedékek tépik fel a betont. Az utcából kiérve egy férfi ugrik eléjük. Hosszú kabátja köpenyként lebben mögötte, jól látszik, hogy a bal combján hatalmas seb tátong. A kocsi reflektora megvilágítja a fájdalomtól elkínzott arcát, és a kezében tartott pisztolyt. A karakterek két dolgot tehetnek: vagy elütik (Földi jármű vezetés próba, amire a férfi Akrobatika [4] [a sérülés miatti büntetés is benne van]) tesztet dobhat. Ha a teszt sikertelen, elütik, amitől az a kukák közé gurul, ha sikeres, félre tud ugrani), vagy továbbbrogognak. Függetlenül attól, hogy mit csinálnak, a férfi nem lő rájuk.

Néhány perccel ez után megsörren a kocsi rádiótelefonja. Mario Allen telefonál. A hangja nagyon izgatott, remegő. Megtudta, hogy lelőtték a barátnőjét – egy embert bízott meg azzal, hogy vigyázzon rá, de feltartóztaták, és már csak akkor ért oda, amikor az első lövés eldördült. O volt az a férfi, aki az utca végén előkerült. A seftes szípig egy kicsit, meg sóhajtozik, hogy egyedül maradt, de sikerül erőt vennie magán. Tudomására jutott, hogy hamarabb indul a rabszállító, ezért már most rögtön el kell indulni a sivatagba – a vihar már elég erős ahhoz, hogy ne nagyon lehessen a városon kívül kapcsolatot tartani. Ha a karakterek nem akarnak menni, a seftes előbb könyörög, több pénzt is hajlandó ígérni (akár 30 000\$-ig is felmegy), majd fenyegetőzik széleskörű kapcsolataival.

Amikor a karakterek már kiértek a városból, és kb. 2 km-re jutottak a sivatagba, a seftes újra telefonál. A vétel nagyon rossz, de azért még el lehet boldogulni valahogy. Elmondja, hogy a következőket tudta meg: az ismerőse nagyon erős kiberpshichózisban szenved [ez a vele való telefontárgyalásoknál nem derült ki], ezért a börtönben egy kiiktató szerkezetet kapcsoltak rá, amivel tulajdonképpen gombnyomásra megbénítható. A karaktereknek meg kell szerezniük a rendőroktól a bénító szerkezet távirányítóját (úgy, hogy ne kerüljenek a rendőrök látóterébe, és ne is legyen semmi gyanús [nem lehet tehát például letakarni a halott rendőrök fejét]), és azt aktivizálva meg kell bénítaniuk a seftes ismerősét, egy japán férfit, nehogy bepörogjön, és bárkinek baja essen.

FOLYTATÁS

Innentől már teljesen a Játékmeszterre bízunk a kaland további folytatását, amihez a következőket kell tudni: Az orvlövészeket a seftes bérelte fel. A barátnőjét két okból ölette meg: először, hogy hihetőbb legyen a történet, másrészt pedig a lány már így is túl sokat tudott. A seftesnek soha nem volt testvére, ezért a motorosbandával kapcsolatos állítása egyszerű hazugság. A motorosbanda könnyedén megállítja a kíséret nélküli rabszállító terepjárót egy gázgránáttal, és csak egyikük marad életben a két rendőrrel folytatott tűzharc után. A japán férfi valóban kiberpshichózisban szenved, de a seftes nem azért béníttatja meg a karakterekkel, mintha bárki testi ép-sége érdekelné, hanem mert tudja, hogy a megbénított ember nem tud beszélni...

A seftes – függetlenül attól, hogy a karakterek elvégzik-e a rájuk bízott feladatot – egy újabb csapatot bérel fel, hogy a Parkolóháznál várakozva, vagy felkutatva őket, támadják meg és öljék meg a karaktereket. Mario Allen személyében egy lélekelen, pszichopata ellenséget szerezhetnek maguknak, akivel még sok bajuk lehet a későbbiek során... persze csak ha sikerül valahogy elkerülni a parkolóházi bérenceket.

SZEREPLŐK

Mario Allen, az olasz seftes

Olasz származású, 34 éves, magas, erőteljes testalkatú férfi. Haja közep-hosszú, sötét, erősen göndörödik. Állandóan fekete napszemüveget visel, amit szinte sohasem vesz le. Jobb gyűrűsujján vastag arany pecsétygyűrűt visel, amit gyakran dörzsölget szórakozottan. Erős dohányos, legkésőbb negyedóránként rágyújt; naponta legalább egyszer elszív egy szivart is.

Mario Allen korábban úrbányász volt, de egy balesetnél meghalt a társa, és az úrhajó is nagyon megsérült. A visszautat a gyakorlatilag nyitott úrhajóban szkafanderben kellett megtennie. Spórolnia kellett az energiával,

ARMAGEDDON

KALANDÖTLETEK



SZÓKÉS A RABSÁGBÓL

Kezdő kalandnak nagyon alkalmas. A karakterek közös helyen raboskodnak – persze nem feltétlenül bűnösök (mind) –, és közös cellába kerülnek, és/vagy együtt tervezik meg a szökésüket. (Ötletekért meg lehet nézni a *Fortress*, a *Running Man*, esetleg a *Menekülés Abszolomból* című filmeket!)

Egy marsi börtön a városban, vagy pedig nagyon távol a várostól, a sivatagban van. A kalandok szempontjából a ideális a sivatagi börtön. Itt teljesen önálló létesítményről van szó, ahol a rabok nehéz fizikai munkát végeznek, olyat, ahol ugyan robotokat is lehetne használni, de valamiért gazdaságtalan. (Vajon miért...?) A leggyakrabban valamiféle bányászatról lehet szó, és a szűk járatokhoz speciális, hajlékony robotokat kellene kifejleszteni, aminél sokkal olcsóbb az emberi munka, még ha az időnként előforduló bányaomlások miatt új munkásokra lehet szükség.

A sivatagi börtönökre jellemző a „sterilitás”, vagyis hogy kevés kapcsolatuk van a külvilággal, az új rabszállítmánnyal érkezők általában hosszú évekig nem pillanthatják meg újra az égboltot. A rabok nem fogadhatnak látogatókat, nem kaphatnak csomagokat, leveleket, és a külvilágról is csak a börtön belső (agyoncenzúrázott) hírközlő egységein keresztül juthatnak információhoz. Az órok jól képzettek, kiváló felszerelésűk van, de mivel ők is rabnak érzik magukat, unatkoznak, gyakran nem elég figyelmesek. Ennek elkerülésére a szigorúbb börtönökben robot-őrsemek, vagy „tenyésztett” kiborgok (a *Fortress*) vigyázhatnak a rendre és fegyelmre.

HALANDÓK BÜNE

„Mert eljöttek a Bosszú Angyalai, és elpusztítják az Eltévelyedetteket, de Ti még megtisztulhatok Általam!” A Föld elhagyatása óta egyre többen hirdetik vallásos révületben a Világvégét. Szezták alakultak, és nem ritkák a hamis próféta és messiások a külvárosokban. Az egyik leg-erősebb, legjobban szervezett és legkegyetlenebb szehta vezetője valójában egy Báb. Célja hogy minél nagyobb pánikot keltsen és a lehető legtöbb kárt okozzon ott, ahol csak tud.

A karakterek többféleképpen is kapcsolatba kerülhetnek a szehtával. Ha a karakterek repülőgépen utaznak egy másik város felé (lehet, hogy még nem is ismerik egymást), egy vagy több fanatikus szehtatag leszállásra kényszerítheti a gépet a sivatagban, és megpróbálhatja foglyul ejteni a lehető legtöbb utast. Lehetséges, hogy a kényszerleszállásnál baleset történik, ilyenkor még izgalmasabb lehet a kaland: egy csomó felszerelési tárgy, élelem stb. megsemmisülhet, és egyik-másik karakter elveszítheti szeretteit a lángokban. Ha minden jól ment, a le-

szállaskor még néhány fegyveres szehtatag felbukkanhat, ezzel is sugallva a karaktereknek, nem érdemes meggondolatlanul hősödni (meggondoltan kell). A szehtának több oka lehet a tüz- illetve foglyoszedésre. Elképzelhető, hogy ki akarják üzni belőlük az Ördögöt, vagy keresik közöttük a Messiást, de lehet, hogy egyszerűen csak pénzre van szükségük. Az elszigetelt településeken valószínűleg szívesen vásárolnak rabszolgákat.

Egy másik lehetőség: a szehta erőszakosan toboroz új tagokat, közöttük a karakterek hozzátartozóit, ismerőseit. Mivel a karaktereknek egyébként is sok idejük van, és nem túl nehéz fegyverhez jutniuk, illetve tapasztalhattak már elégszer, hogy a „hatóságokra” nem számíthatnak, összefoghatnak, és maguk vehetik kezükbe az ügyet.

A kalandot bármilyen mélységben elmesélheted. Ha a karakterek eljutnak a vezetőig, ne feledd, szinte bárkiből lehet Báb, akár kettős életet is élhet. Ha egy gazdag, befolyásos, okos személyről van szó, aki ráadásul még áruháat is visel a szehtagyűléseken, igencsak észnél kell lenniük a karaktereknek ahhoz, hogy ne hagyják ott a fogukat.

TUAREGEK

Az aranyások mindig is szívesen színezték ki kalandjaik történetét, mindenféle furcsasággal népesítve be a sivatagokat. De mi van akkor, ha a furcsaságok egy része valóban létezik? Állítólag emberek élnek a radioaktív sivatagokban, akik tuaregeknek nevezik magukat. Félelmetesek a közelharcban, a rejtőzés mesterei. Testüket sűrű szövésű ruha borítja, arcuk elé rongyokat csavarnak, nehogy valaki megpillanthassa őket. Ha igaz, amit róluk beszélnek, testüket szörnyű módon eltorzították a különféle sugárzások, gyakorlati köztük a mutánsok, a torzszülöttek, akik elég erősek voltak az életben maradáshoz. A tuaregek a radioaktív sivatagokat járják, mindenről tudnak, ami ott történik, és jobban ismerik területüket, mint a tenyerüket.

A kalandban a karaktereket egy aranyásó keresi fel, és ráveszi őket arra, hogy tartsanak vele. Beszélhet kutató- vagy mentőexpedícióról, de érdekesebb lehet, ha nem derül ki az elején, hogy az illető valójában kalandor. Az aranyásó társaival korábban mutáns tuaregek fogságába került, mert olyasmit találtak, amit nem lett volna szabad megpillantaniuk (mondjuk egy készülő atombombát).

Egyik lehetőség: az aranyásónak sikerült megszöknie, és most ki akarja szabadítani a társait (az is lehetséges, hogy egyedül kapták el, a tuaregek elvették minden összegyűjtött kincsét, és most ezeket akarja visszaszerezni); ehhez segítségre van szüksége.

Másik lehetőség: a tuaregek két választás

elő állították foglyaikat. Vagy a törzs tagjaivá válnak és alávetik magukat a Beavatási Szerződésnek, vagy megölik őket (feláldozzák őket, ha be akarjuk venni a vallásos megszállottságot is, amitől fanatikusabbak lehetnek). Az aranyások természetesen az előbbi lehetőséggel éltek, ám arra nem gondoltak, hogy a vad, nomád mutánsok nem szükségszerűen értelmileg visszamaradt, technikailag fejletlen állat-emberek. A megfelelő kábítószeres és pszichológiai kezelések után (tegyük fel szuggesztíóval, agymosással stb. történt) az aranyások önként csatlakoztak a törzshöz. Kivéve azt a bizonyos aranyásót, akivel a karakterek találkoznak. Az ő esetében nem volt elég hatékony az „átnevelés”, röviddel a Szerződés után félig tudatára ébredt helyzetének, és megszökött. A kábítószeres azonban a városba érkezés után ismét úrrá lettek rajta, és úgy érezte, vissza kell mennie. Tudta, hogy szökéséért büntetés járna, ezért arra gondolt, hogy magával csal néhány gyantúlan embert, és úgy adja elő elűnését, mintha portyázni ment volna, és foglyokat szerzett.

Az előző lehetőség bevadításaként a tuaregekről kiderülhet, hogy kannibálok (ha belegondolunk, könnyebb emberi húshoz jutni a Marsra, mint állati eredetűhöz), és a karaktereket „vacsorára invitálják”. Ebben az esetben az aranyásó talán már régebb óta tuareg, és ő az a személy, aki az élelemért felelős.

A KESELYŰ BEPOROZTA

A VIRÁGOKAT

Klasszikus, de szerintem meglehetősen kiaknázatlan szituáció, ha az egyik karaktert összetévesztik valami igazi keményfűfival. Az elég reális, hogy a karaktereknek egy jó ideig nemigen lehet belelátásuk a nagystílű dolgokba, viszont így egy csomó érdekes kalandból kimaradnak. Viszont, ha egy általad jól kitalált félreértés során (lásd a *Spionfióka* c. filmet) megágyúgnak nézik a karaktereket, akkor a Társaságok nagyvonalú ügyleteibe is belekötnyeleskedhetnek, meg érdekes aspektust is kap az egész azáltal, hogy alapállásban képtelenek lesznek eleget tenni az elvárásoknak. Viszont ha nem tesznek eleget, kiderül, hogy véletlenül jutottak szuperitkos információkhoz, és ez nem egy életbiztosítás ügyebár. Kitérő kalandokhoz vezethet az is, hogy megpróbálnak belemenni a játékba, meg az is, hogy belepottyannak a szituációba, elszűrik, és valahogyan tisztára kell mosniuk magukat. Ötletadóknak itt egy indító jelenet:

A karakterek az utcán (vagy bárhol máshol) szemtanúi lesznek, amint egy békés polgár szív-rohamot kap. Egy ideig támolyog, zihál, majd zsákként eldő. Természetesen odamennek hozzá, és minden valószínűség szerint magukhoz veszik az arany diplomata táskát, ami az ember-

nél volt (akármilyen céllal – lehet, hogy csak a hatóságoknak akarják visszaszolgáltatni, de az is, hogy meg akarják nézni a tartalmát, eladni stb.). Valamikor később a nap folyamán egy öltönyös úriember közelíti meg őket, és sokatmondóan a fülükbe súgja, hogy:

– A sólyom azt üzeni, hogy a keselyű beporozta a virágokat!

Lehet, hogy amit erre reagálnak, az pont a megbeszélte kód lesz? És mi van az aktatászkában? Hogy nyitják ki? Lehet, hogy az öltönyös ember még egy optidiszket is a kezükbe nyomott? Lehet, hogy akaratlanul alapos slamasztikába keveredtek...?

SZUPERCSOPORT

A csapat éppen végrehajtott egy igen sikeres akciót. Az akciót figyelemmel kísérte egy „üzletember”, aki éppen nemrég veszítette el az akciócsoportját. A Társaság, amelyik az emberünk csapatát alkalmazza, gond nélkül találna magának egy másik szupercsoportot, csak hogy ezt az élve maradt vezető nem szeretné. Tehát újra szervez egy feladatvégreható elit-kommandót, és pont a karakterek kerültek először a szemé elé. Mivel emberünk kényes helyzetben van, a karakterek számára szinte visszautasíthatatlanul jó ajánlatot tesz. Kapnak felszerelést, kis átképzést, küldetéseket, sok pénzt, látszólag mindent, amire szükségük lehet. Aztán egy idő után a dolog elmergesedhet – erkölcsileg megkérdőjelezhető feladatok, kevés információ, átlagnál nagyobb veszélyek, a karaktereket semmibe veszik, harci zombinak nézik stb. Az ötlet egész sor apró, izgalmas kalandra ad lehetőséget (olyasmiket kell elképzelni mint a *Szuper-csoport* c. filmsorozatban), továbbá egy nagyobb átfogó kerettörténetre is megvannak az alapok; ezt olyan bonyolultságra és végkimenetelfőre dolgozzuk ki, amilyenre akarjuk. Lehet, hogy a végén kiderül, korántsem csináltak ők olyan jó üzletet mint hitték, esetleg véletlenségből kezdek rájönni, hogy elődeikkel mi történt, és milyen körülmények között. Lehet, hogy csak egy rivális Társaság műve, de az is lehet, hogy éppen azé, akinek dolgoznak. De kinek is dolgoznak! Kényelmes kis intrikavilágot dolgozhatunk ki e mellé a történet mellé körítésnek, aminek a kibogozása talán már jócskán igénybe veheti mind a mesélő, mind a játékosok szürke-állományát. (Alternatív megoldásként az is szóba jöhet, hogy a társasági ember direkt egy kezdő csapatot akar szerezni – talán éppen gorillákra van szükség főnöke védelmezésére, és emberünknek nem a főnök megvédése a célja (sőt), de az is lehet, hogy nincs elég pénze igazi nagyfiúkra. Mindkét esetben érdekes szituációk adódhatnak...)

MÚLT SZÁZADI RELIKVIA

Ki tudja, nem indult-e felderítőúrhajó a Marsra már az 1980-as, 90-es években? Ki tudja, nem versengett-e titokban USA és a Szovjetunió a Marsért? Ki tudja, nem alapítottak-e bázisokat a nagyhatalmak már a XXI. század legelején (vagy még előbb), és kezdték meg titokban a kolonizációt? A bázis[oka]t aztán persze valamilyen oknál fogva felszámolták, esetleg tragédia történt, vagy a nagy háborúk hevében elfeledkeztek rólok. Egy ilyen bázis aztán könnyen észrevétlenül maradhatott a kolonizálók számára (akárhová

telepíthették, márpedig a betelepülők számához mérten a Mars elég hatalmas, ezen kívül megfelelő álcázással is elláthatják [vajon mi ellen...?]; a project egykori szervezői és kivitelezői pedig már rég kihaltak).

Sok minden érdekes dolog maradhatott egy ilyen bázison (vagy báziskomplexumon): akkori-korban kifejlesztett újítások, melyek most is érdekesek lehetnek még egyes Társaságoknak, kezdetleges MI-k és egy kisebbfajta hálózat (amit nyilvánvaló okokból nem fertőztek meg az MI-vírusok, tehát sokat érhet), csúcsmínőségű fegyverek, esetleg nagy mennyiségben nyersanyag, vagy fontos adatok a Marsról (előhelyek, eddig ismeretlen részek adatai, mérési adatok az akkori-korban még föld alatt levő M-vízről, esetleg az azzal végzett kísérletekről, amelyek adatai az M-víz eddig ismeretlen felhasználási módját fedhetik fel, és így tovább – a lehetőségek végtelene).

A játékosok kétféle úton bukhatnak rá egy ilyen bázisra: véletlenül, egy aranyásó-akció során, vagy pedig úgy, hogy egy alvilági fickó kiküldi őket, akár nyíltan elárulva, mi az akció célja, akár valami „fal” indokkal (vigyázat: Társaság nem jó, mert azok biztos a saját szuperosztágaikat küldik ki!). Az is elképzelhető, hogy a játékosok egyedül indulnak neki, miután titokába jutottak egy bizonyos adatcchipnek (hogy milyen úton, az már egy másik mese dolga).

A bázis persze ne legyen könnyű préda: a telepítők annak idején bizonyára felszerelték a helyet némi elhárító-rendszerrel (ki mondta, hogy már nem működik!); az ajtó se biztos, hogy öt centi vastag és magától kinyílik; önmegsemmisítőt is felszerelhettek (nehogy már a ruszkiak megszerezhessék a titkos kis fejlesztéseket, még ha be is tudnak jutni!). Ha önmegsemmisítő van, akkor persze önműködő „backup”-úrhajó is lehet, ami, ha beüt a legrosszabb, a legfontosabb adatokat kilövi a Földre – talán a játékosokkal együtt...?

A REMETE (KALANDELEM)

A Remete története nem önálló kaland, a játékosok bizonytalanságát tudja felerősíteni. A játékmester sem fogja még tudni, pontosan mi is történik, de erre még nincs is szükség, még nem jött el az ideje.

A marsi területszerző háborúból nem minden katona tért vissza. Ezeket a harcosokat hamarosan eltűntnek nyilvánították, hiszen a sebesültek nem élhettek sokáig a sivatagban, és senki sem kereste őket. Nem minden eltűnt sebesült azonban meg úgy, hogy ne tudott volna hirt adni magáról. Néhányan – nagyon kevesen ugyan – megelégtették az úgynevezett civilizációt, és nyugalomra vágyva elfordultak a világtól, remetek lettek.

Remetek a legintelligensebb, legerősebb katonákból lettek, akik mindenre képesek,

hogy megvédjék választott területüket és elnyert szabadságukat bárkitől. Akik egy remete területére tévednek, számtalan ravaszul álcázott, primitív (pl. álcázott verem, vagy medvecsapda) és csúcstechnikát felhasználó csapdára (pl. lézerekamerás aknamező, vagy hőkövetős gázbomba) kell, hogy számítsanak. A remete természetesen nem páncélban, elesített fegyverrel alszik, de minden felszerelését igen jól elrejtette, és nagyon hamar össze tudja szedni ezeket, ha a szükség úgy hozza. Mivel senki sem élhet a levegőből, a remetek gyakran földműveléssel, vagy ha szerencsájük volt (megbízható barátjuk egy aranyásó lett), állattenyésztéssel, pásztorkodással foglalkoznak.

Ha a játékosok már régebb óta együtt vannak, és megsejtettek valamit a Marsot fenyegető Ausländer-támadásokról, érdemes egyszer elmesélni a következő jelenetet, amikor valahol mélyen a sivatagban ismeretlen területre téved-



nek. Éjszaka tábornozt fényét pillantják meg, ami valami miatt nyugtalansággal tölti el őket. Tudat alatt is csendben maradva, óvatosan közelednek a fény felé. A tábornozt egy domb mögött lánkol. A karakterek először egy embert pillantanak meg – kiderül róla, hogy remete (talán látszik rajta, vagy éppen az volt a feladatuk, hogy megtalálják és elvigyenek neki valamit) –, amit egy vele szemben, a tűz másik oldalán ülő titokzatos alakkal beszél, de semmi sem hallatszik a tűz pattogásán kívül. Aztán az ismeretlen hirtelen feláll – egy Ausländer az –, a karakterek felé fordul, majd egyszerűen nyom nélkül eltűnik, a remete pedig elrohan, bele a sötétségbe. A karakterek sohasem látják őket többé.

MÉG EGY DOLG

Már sokszor hangsúlyoztuk, hogy az Armageddon – mint minden kiberpunk játékot – minél kevesebben jobb játszani. Biztos sokan látták a közöletet a *Nikita* című francia filmet, és/vagy az ugyanazt a történetet feldolgozó amerikai változatát, *A bérgyilkosnő* (ha valaki nem látta volna, sürgősen nézze meg mindkettőt, a várokozással ellentétben az amerikai változat egyáltalán nem rosszabb az eredetinel, csak egy kicsit más). A filmekben feldolgozott történet rendkívül alkalmas a szerepjátásra.

mindenféle Armageddon-fejlesztők

ARMAGEDDON

KIEGÉSZÍTÉSEK



T-SQUAD

„Maradjatok párosával, és keveset pofázzatok: kezdődik a móka!”

Cameron Hall hdgy., Fenrir T-Squad

New Hessenben a harci zónák különösen frekvenciált helyeit a rendőri zsgaron terminus zónáknak nevezi (a szó végállomást jelent). Ezek a helyeken a leggyakoribbak a felkelések, a tüntetések, mert rengeteg búvóhely és számtalan egérút akad. Mivel a Marson továbbra sem használhatóak az egykor a Földön oly jól bevált kémholdak (a megbolygatott légkörben folyamatosak az olyan kisülések és felhőcsoportosulások, amik túlságosan leárnyékolják vagy éppen összezavarják a kémholdak által vehető adatokat), szükség volt egy olyan különítményre, amelynek tagjai a lehető legjobban ismerik ezeket a területeket, és emellett szinte katonai szintű városi kommandós kiképzést kaptak. A csoport neve: T-Squad.

T-SQUAD rohamosztagos

Test +2 (ÁKS +3, ERŐ +2, ALK +2)

Elme +1 (EML +0, FLF +2, LOG +0)

Ügyesség +1 (FRG +1, KOO +2, RFX +0)

Karizma +0 (BDK -1, MGJ +0, MOD +0)

Lélek +1 (AKR +1, AUR +0, ÖTN +1)

MS: 11; **DH:** 3,5; **FS:** 7

Teherbírás: 26

Hatótáv: 17,5 (C#4), 35 (C#7), 70 (C#10), 140 (C#13), 280 (C#16), 560 (C#19), 1120 (C#22)

Sebek:
 Fej SH: 8; P: 15
 Karok SH: 9; P: 14
 Törzs SH: 12; P: 14
 Lábak SH: 10; P: 14

FK: 5; **Életerő:** 10

Pszionika: ME 12; PK 8.

Pszí-képességek: nem jellemző.

Ismeretek: Dobás [6]; Fegyvertelen harc [9], [Pajzs] [8]; Kézifegyver [Puska] [6], [Pisztoly] [5]; Közelharc fegyver (Bot) [6]; Földi jármű vezetése (Autó) [5]; Rémisztés [6]; Nyelvtudás (Angol) [4]; Akrobatika [4]; Észlelés [8, rohamsisak nélkül 5]; Futás [4]; Területismeret [New Hessen-i terminus zónák] [8]

Felszerelés: Rohamsisak (infra-, éjjellátó; fénykiegyenlítő; óra, adóvevő gégemikrofonnal; HUD [a sisaklemezre vetíthető a fontosabb információk]; térkép-rendszer); rendőrségi rohamvért (-2 Ügyesség, kivéve célzaskor); rohampajzs (leírása, használata rögtön következik); sokkbot; FR-Penetrator (lopásgátló; lézercélzó); MRAF-72 (lopásgátló; lézercélzó; távcső x3) vagy Mossberg M900 (lopásgátló); 2 kábítógránát; 2 könnyőgránát

Rohampajzs

A rohampajzsot mindenki ismeri a hírekből: ez az az átlátszó pajzs, amit a rohamrendőrök a tüntetések szétverésekor használnak. 10-es védettséget biztosít. Használata a *Fegyvertelen harc* ismerettel történik, ami ilyenkor ismeretcsoporthá alakul: alismeretként megkapja a Pajzshasználattól.

A pajzsos sikeres háritást kell dobni (mivel általában a „bal” kézben van, a teszttel C+2 büntetéssel kell dobni, ha csak nincs meg a Kétkezesség előny), s a pajzs méretéből adódóan É+5 bónusz jön

még hozzá. Ha a háritás sikeres, a sebzés a pajzsot tartó kart éri, de rögtön 10-zel csökken a pajzs miatt, és *feleződik*, mert a pajzsos a támadást nem blokkolni kell, hanem félrecsapni. Ha a pajzsot tartó rendőrről rálőnek, és a pajzs a golyó útjába kerül, a védettsége megfelelően csökkenti a sebzést, de háritani természetesen ilyenkor sem lehet.

Név	Kateg.	Méret	Pon.	Sebzés	Átütés
Rohampajzs	Fegyvert.[Pajzs]	R/7	É+5	FS+1	Erő+10 (max. 7)

Robot rendőr-kutya

A Fenrir rendőrség robot rendőr-kutyákkal megerősített járőr-csapatokat vezényel ki az olyan, fokozottan veszélyes helyekre, mint amilyenek a nagyobb tüntetések vagy a legnagyobb sportesemények. A robotok használata egyáltalán nem megszokott, bár a rendőrséget csak a kutyák nagyon magas ára tartja vissza attól, hogy minden járőrük mellé ilyen társat rendeljenek. A legtöbb rendőrrajőrnek meg kell elégednie egy hús-vér diablóval (ez a doberman és a pit bull keresztesztésével kitenyésztett kutyafajta; a végeletekig szívós és vad).

A robotokat egy-egy specializált MI vezérli. Ezek intelligenciája nem magasabb egy kutyaénál, de a városi közelharc stratégiai ismereteivel is rendelkeznek. Minden kutyaiban teljes audio-vizuális adóvevő (kamera és rádió) van, így felderítési feladatokra is alkalmasak.

Test +2 (ERŐ +4)

Elme +2

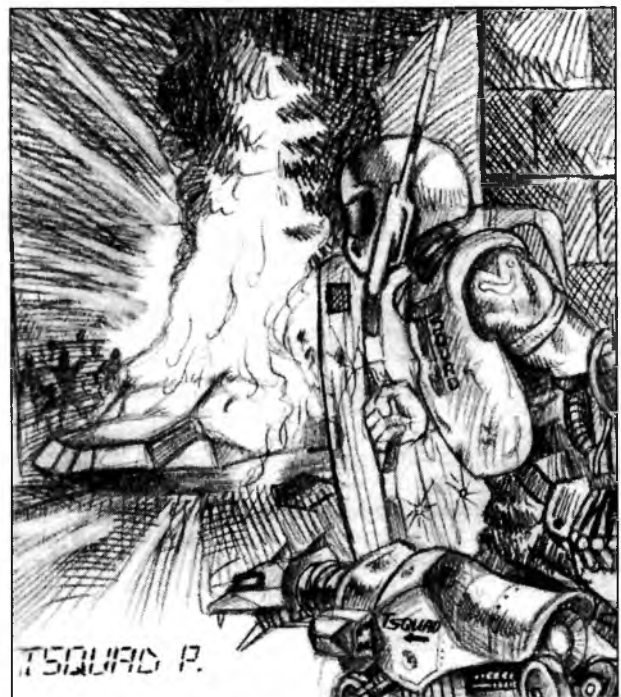
Ügyesség +3 (RFX +10)

Karizma —

Lélek —

MS: 16 (maximális sebessége kb. 72 km/h, vagyis 5 sebességpont);

FS: 16



Hatótáv: 35 (#4), 70 (#7), 140 (#10), 280 (#13), 560 (#16), 1120 (#19), 2240 (#22)

Fej SH: 7; P: 15

Mellső lábak SH: 6; P: 15

Törzs SH: 10; P: 15

Hátsó lábak SH: 6; P: 15

Ismeretek: Harc (általános harc, mindig ezt kell használni) 10; Észlelés 12; Akrobatika 7

Harc:

A robotkutyá fő fegyvere a 28 mm-es rakétavető. A testbe, pontosabban a vállakba építik, mindkét oldalon négy-négy rakéta van. A rakétákat a standard kiépítésben könnygázzal töltik fel, de különleges esetekben ettől eltérhetnek.

Hatótáv: 1000 m; Tűzgyorsaság: E4; Tár: 8; Sebzés: könnygáz (ld. szabálykönyv 116. oldal); Pontosság: +0, +0, -2, -4, -6; Visszarúgás: elhanyagolható; Méret: beépített.

Ha már kifogyott a rakéta, netán kívülálló épsége is veszélybe kerülhet, a robotkutyák közelharcba is bocsátkozhatnak. Két fő támadási formájuk a harapás és a feldöntés. A játék szempontjából ezeket hasonlóan kell kezelni. A robot pontosan ismeri saját képességeit, folyamatosan elemzi ellenfele helyzetét és várható képességeit. Csak akkor lendül támadásba, amikor a siker biztosnak látszik. Azaz, ha a kutya támadása sikertelen volt, nem ugrott neki az ellenfelének, csak bizonyos távolságból kerülgette. Pszichológiai megfontolásból a robot szájából minden sikeres támadása előtt egy síri „LOCK ON” hangzik el, miközben a szemei vörösen felvillannak.

Harapáskor az állkapocsból hegyes fogak ugranak elő (kiberpszichó-vadász osztagoknál a kutyák fogai üregek, és a páncél átharapása után hatalmas dózis nyugtatószert fecskendeznek belé), majd találatkor akár többszáz kilogrammos erővel is összehúzódnak. Páncélozatlan embereknél egy harapás szinte mindig azonnali halált, de minimum csonkolást okoz (kivéve, ha az MI valami miatt „megkegyelmez”; mi lehet az oka?...).

Ha a feldöntést alkalmazza, támadásához C-4 bónuszt kap, mert kb. olyan nehéz, mint egy motorkerékpár... A feldöntés szabályai az alapkönyv 94. oldalán olvashatók.

Molotov-koktél

A legegyszerűbb gyújtóbomba a világon, éppen ezért a tüntetéseken nagyon gyakori (ezeket dobálják a tüntetők a kivezényelt rendőrökre). Nem kell hozzá más, mint egy üveg (vagy konzervdoboz stb.), némi benzin, vagy hasonló éghető anyag, egy darab rongy, egy szál gyufa vagy öngyújtó, és egy jól dobó vállalkozó. Főként tüntetéseken használatos: régi, bevált fegyver.

Hatósugara 1,5 méter. Tüzet gyújt, ami a játékmester belátása szerinti ideig ég, körönként kb. 20-25 sebpontot okozva. A koktélhoz szükséges tárgyak hozzáférhetősége 4 vagy kevesebb.

SHANGRI-LA

„Odafent szép sorban, egyenként kihunytak a csillagok.”

Arthur C. Clarke: Isten kilencmilliárd neve

Sokan hallottak már a Marson a Szerzetesekről: azokról a békés vándorokról, akik nyugodt, önelemző életmódjukkal az új hatalom, a pszi mestereivé váltak. Sokan tudják azt is, hogy van valahol egy fennsík, ahol ezek az emberek hatalmas palotát építettek, és rendre oda térnek vissza, hogy társaikkal együtt meditálva keressék az élet, a létezés értelmét, hogy megfelelhessenek a Teremtő felsőbb akaratának, és sikerrel véghezvigyék a Nagy Tervet, amelynek eredményeképp anyagi formájukat levette mindnyájan megszabadulhatnak az elmúlás és a feledés veszélyétől.

A legtöbben persze mindebből csak annyit látnak, hogy él valahol egy csapat szelíd, kedves, bölcs ember, akik rettenetes pszi-képességek birtokába kerültek. Hát miért ne pont ők legyenek azok, akinek ezek a szerzetesek önként elárulják az eszköz nélküli pusztítás titkát, azt a titkot, amire a tűz felfedezése óta fáj az emberiség fo-

ga? Az ilyen emberek közül azonban még senkinek sem sikerült Shangri-La nyomára bukkannia; az elfogott és halálra kínzott szerzetesektől pedig semmit nem tudtak meg. Néhány szerzetes anyagi mosollyal tűrte a legperverzebb kínzásokat is, és ugyanazzal a békés mosollyal halt meg, amikor belátta, hogy fogvatartói nem engedik szabadon. Mások – ők bizonyára gyengébb akaratúak voltak, s így kisebb hatalom fölött rendelkeztek – hosszú napok után megtörve, zokogva mutattak rá az eléjük tolt Mars-térkép egy-egy pontjára. A kiküldött expedíció azonban sohasem talált semmit, legfeljebb egy természetes eredetű barlangot, esetleg egy kunyhót, ahol néhány szerzetes elmélkedett csendben. A gyengébb szerzetesek egyszerűen nem tudták, hol van Shangri-La, pedig állításuk szerint már többször is voltak ott, ráadásul az utat mindvégig gyalog tették meg.

Az irigység több elméletet is szült: voltak, akik azt állították, hogy az egész Shangri-La ügy csak szóbeszéd, és hogy a szerzetesek rituális kábítószerekkel hallucinálnak a Szent Fennsíkról.

Voltak, akik szerint Shangri-Lát a Kibertérben kell keresni, a szerzetesek bizonyára hordozható kiberdeckekkel, műholdas átjátszókon keresztül csatlakoznak a Hálózatához. Valahogyan bejutottak a Föld azóta is néma rendszerébe, és felélesztettek (vagy befejeztek?) egy tibeti vallási csoport által kifejlesztett szuper MI-t, aki messianisztikus programozása (emlékei?) révén megpróbálja rávenni az emberiséget az öngyilkosságra (hiszen bizonyára ezt kell érteni az „anyagi forma levetése” alatt).

Mások úgy vélték, a szerzetesek nagyobb hatalom birtokosai, mint ahogy azt bárki gondolná: Shangri-La egy másik bolygó, talán nem is ebben a Galaxisban van. A szerzetesek tehát megoldhatták a mozgás nélküli uralás titkát, alighanem felfedezték, hogyan nyithatnak a Világűrben Kapukat, amiken átlépve több ezer fényévnnyi távolságot lehet megtenni egy pillanat alatt.

Akadnak olyan gondolkodók is, akik azt vallották, több Shangri-La létezik, és egyetlen szerzetes sem ismeri mindegyiket. Ezért nem lehet megtalálni a Szent Fennsíkot.

A választ azonban senki sem ismeri, talán soha nem is lehet majd megismerni. A szerzetesek nem árulják el, aki pedig méltó arra, hogy eljuthasson a Potalába, az megérti majd azt is, miért nem tudhatja meg más, hol is keresse a Szent Fennsíkot.

A szerzetesek

A szerzetesek valóban a pszionika legjobbjai ismerői. Nemcsak vizsgálják a képességeiket, nem csak kihasználják az így nyert hatalmat, de megismerni, megérteni is megpróbálják. Ennek eredményeképp ráta-
találtak néhány olyan képességre is, amelyeket senki más nem képes elsajátítani; pontosabban: úgy gondolják, túlságosan veszélyesek, semhogy akárki használhassa őket.

De nem ez az egyetlen, amit elértek a pszionikában. Folyamatos meditációiknak köszönhetően eljutottak arra a szintre, amikor már kezdik sejteni, hogyan is lehet erősíteni az emberi test mentális energiáját. Az eddigiek alapján úgy tűnik, az emberiségnek sohasem lesz hatékony „mágikus ereje”, mert annak hatékony gyakorlásához az önismeret olyan fokára kell eljutni, amire az átlagembernek egyszerűen nincs ideje. Maga a gyakorlat folyamatos koncentrációt igényel, a szerzeteseknek tehát legelőször figyelni kell megtanulniuk. Ez többnyire elég gyorsan, néhány hónap alatt sikerül, hiszen mestereik még a Földről hozták magukkal a koncentráció tudományát. Ők voltak azok, akik a Himalája fagyos lejtőire épített kunyhóikban egyetlen vékony ruhában sem dideregtek, mert megtanultak úrrá lenni a testükön. Ha a jelöltek már megtanultak figyelni, megehe-
tük az első lépéseket a valódi élőlény, a saját lelkük megismerése felé. Ez a folyamat sohasem ér véget, még a legnagyobb mesterek is számos dolgot titkolnak saját maguk elől. Általánosságban elmondható, hogy azok a szerzetesek, akikkel a karakterek találkozhatnak, körülbelül négy-öt éve figyelhetnek önmagukra, mialatt a mentális energiájuk megduplázódott, és feleannyi idő alatt regenerálódnak, mint másoknak.

Egy átlagos szerzetes adatai a következőképpen néznek ki a játérendszer szabályai szerint kifejezve:

Test +0 (ÁKS +1, ERŐ +0, ALK -1)
 Elme +1 (EML +2, FLF +1, LOG +0)
 Ügyesség +1 (FRG +0, KOO +2, RFX +0)
 Karizma +1 (BDK +1, MGJ +1, MOD +1)
 Lélek +3 (AKR +3, AUR +3, ÖTN +4)
 MS: 10; DH: 2,5; FS: 5

Teherbírás: 20

Sebek: Fej SH: 6; P: 0
 Karok SH: 7; P: 0
 Törzs SH: 10; P: 0
 Lábak SH: 8; P: 0

FK: 4; Életerő: 10

Pszionika: ME 14 (28); PK 10

Pszí-képességek: Emléktörles 5, HA3; Fájdalomtűrés 8, HA5; Gondolatpajzs 10, HA2; Gyógyítás 2, HA6; Hibernáció 2, HA5

Ismeretek: Fegyvertelen harc [4]; Közelharc fegyver (Bot) [5]; Elsőségi [4]; Írás/olvasás [latin betűk] [6]; Írás/olvasás [Tibeti írásjelek] [4]; Nyelvtudás (Angol) [5]; Nyelvtudás (Tibeti) [4]; Meditáció [10]; Navigáció [5]; Túlélés (Sivatag) [4]; Vallásismeret (Neo-buddhizmus) [7].

Felszerelés: A szerzetesek egy vándorboton, némi élelmiszeren és néhány apróbb személyes tárgyon kívül nem visznek magukkal semmit.

ÚJ PSZÍ-KÉPESSÉGEK

Parancs

H: Akaraterő • F: Aura • T: C+10 • HA: 9

Hatótáv: látás • Hatásterület: 1 lény • Időtartam: koncentráció

Az igazi mesterek képesek rákényszeríteni bárkire az akarukat. A pszi-képesség használatához tesztet kell dobni, a célszám alapja a célpont pszi-kapuja. A célszám az adott parancstól függő mértékben tovább változhat:

Parancs jellege	Mód.	Példa
Logikus	C-10	Fuss innen! Menekülj!
Elfogadható	C-5	Hallgass!
Ártalmatlan	C+0	Töröld meg az orrod!
Megkérdőjelezhető	C+5	Add meg magad!
Veszélyes	C+10	Öld meg a társaidat!
Öngyilkos	C+15	Ugorj bele a szakadékbá!

A parancs jellegének megállapításánál azt kell figyelembe venni, hogy a célpont hogyan vélekedhet a parancs lényegéről. Ha nem tudja, hogy egy altatóval átitatott zsebkendőt nyújt felé a pszi-képesség használója, a parancs – Töröld meg az orrod! – ártalmatlannak minősül.

Zavarodottság

H: Lélek • F: Akaraterő • T: C+4 • HA: 15

Hatótáv: látás • Hatásterület: 1 méter/szint átmérőjű kör • Időtartam: ld. leírásban

E meglehetősen ritka, nemrég felfedezett [kialakult?] pszi-képességnek van egy különlegessége: egyszerre több célpontra is alkalmazható. Hat a hatásterületen belül álló összes fejlettebb élőlényre (kb. a macska intelligenciája lehet az alsó határ). Használatához egyetlen tesztet kell dobni, és a cselekvési értéket (egyenként) össze kell hasonlítani az élőlények pszi-kapujával. A hatás erősségét a játékmester határozhatja meg az alábbi táblázat alapján:

C#-É	Hatás
0	A célpont tétovázik. Harc esetén a következő körben a kezdeményezéséhez É-2 büntetés járul.
1-2	A célpont elbizonytalanodik. Hatása mint előbb, de a büntetés már É-5.
3-4	A célpont a hatóidő további részére nem képes összefüggően gondolkodni, ezért, bár közelharcban védekezhetsen, ezen felül csak értelmetlen szövegelésre képes.
5-7	Mint az előző fokozatnál, de a célpont érzékszervei is összezavarodnak, ezért minden olyan körben, amikor mozogni kíván, sikeres Akrobatika tesztet kell dobni,



különben esik. A teszt célszáma a játékmester rosszindulatán (meg a terep- és látásviszonyokon, a mozgás sebességén, megterhelésen stb.) múlik.

8-10 Szinte teljes cselekvésképtelenség. A célpont csak áll, és értelmetlenül bámul maga elé (esetleg még valamit moxyog az orra alatt, meg nyaladzik, ha elég rossz napja van a játékmesternek). Ha megtámadják, csak C+5 büntetéssel védekezhet.

11- Teljes cselekvésképtelenség. A célpont semmit sem képes tenni, még az érzékszervei által nyújtott információ feldolgozására sem képes [a hatáside alatt történetekre tehát nem is emlékszik majd].

A hatás időtartama annyi kör, amennyivel a cselekvési érték meghaladta a célszámot. Lehetőség van arra, hogy a pszi-képesség használója tudatosan is meghosszabbítsa az időtartamot, de ez meg lehetőséves veszélyes. Ilyenkor minden egyes plusz ME pontért (az így felhasznált ME ponttal nem fokozható a képesség hatása) 4 körrel tovább tart a zavarodottság, de ha a használati teszt balsikerrel végződik, a pszi-képesség használójának elméje zavarodik össze. Ebben az esetben a hatás a balsiker-fokozattól függ (egy 2. fokozatú balsiker tehát elbizonytalanodással és É-5 kezdeményezési büntetéssel jár).

Emlékfürkészés

H: Ösztön • F: Lélek • T: C+7 • HA: 10

Hatótáv: érintés • Hatásterület: 1 lény • Időtartam: 1 kör

A pszi-képesség sikeres használatával a célpont egy régebbi emlékét lehet megismerni. A használónak tudnia kell, hogy körülbelül mikor és milyen körülmények között létrejött élményt keres. Tesztet kell dobni, amelyben a célszám az ellenfél pszi-kapuja. A célpontot az alábbi dolgok befolyásolhatják:

Az élmény	Módosító
Egy hónapnál régebbi	C+2
Egy évnél régebbi	C+5
Öt évnél régebbi	C+10
Meghatározó, emlékezetes volt a célpont életében	C-10
Különleges, de nem túl érdekfeszítő	C-5
Teljesen mindennapos, megszokott	C+5
A célpontnak érdeke, hogy az élmény feltárható legyen	C-5
A célpont minden erejével titkolni akarja [ehhez teljesen az eszméleténél kell lennie]	C+5+AKR

Az emléket olyan mértékben lehet megismerni, amennyire a cselekvési érték meghaladta a célszámot. Ha a teszt balsikerrel végződik, olyan veszélyes, erős emlékre bukkan a használó, amely megsebezhetik. Ilyen emlékek lehetnek a korábbi komoly sérülések, kínzások, vagy hasonló emlékezetes, nehezen feledhető élmények. Balsikernél tehát a fokozatnak megfelelő életerőpont veszteséggel kell szembenézni.

SzS

ARMAGEDDON KIEGÉSZÍTÉSEK

Egy kiberpunk világban csak az igazán leleményesek boldogulnak. A legtöbb érdekes, hasznos tárgyat szinte lehetetlen beszerezni megfelelő kapcsolatok nélkül. Akadnak persze olyan helyzetek, amikor nincs idő vagy lehetőség a megfelelő softes felkutatására, különösen akkor, ha nem kívánatos, hogy más is tudjon arról, hogy a karakternek a birtokában van az a bizonyos tárgy. Ilyenkor a legjobb megoldás az lehet, ha saját maga próbálja elkészíteni – persze nem feltétlenül a legjobb alkatrészekből kell elindulni.

A játékmesternek viszont egyáltalán nincs könnyű dolga: honnan kellene tudnia, hogy az egyes drogokat, kiberuccokat, számítógépeket, fegyvereket és egyéb kutyákat mennyire bonyolult megtervezni, mennyire nehéz beszerezni a hozzávalókat (alapanyagot és szerszámokat egyaránt), és hogy körülbelül mennyi idő alatt, mennyi pénz és energia ráfordításával készíthetők el? Mivel lehetetlen a fondorlatos elméjű játékosok minden ötletét előre kidolgozni, a legjobb megoldásnak az látszik, ha a tervbe vett tárgyat egy már létező, ahhoz legjobban hasonlító tárgyhoz hasonlítjuk. Ehhez „kissé” fel kell javítani a szabálykönyvben közölt tárgyak adatait; jöpar kiegészítésre lesz szükség.

Az **Árat** mindig dollárban adjuk meg, ez az áru elméleti, legális ára. Ha a tárgy a fekete kereskedelemben is (és nem csak ott) előfordul, az ottani (várható) árat a legális érték százalékával jelezzük. Ha a tárgy csak illegálisan szerezhető be, **dólt betűvel** szedjük az árat. Bizonyos tárgyaknál több változat is létezik, amelyek ára változó lehet; ezt a **változó** szóval jelöljük, a konkrét értékek a szabálykönyvben megtalálhatók.

A **Hozzáferésnél** az első érték a **Helyismeret** (New Hessen) teszt célszáma, zárójelben az **Alvilág** teszt célszáma látható; ezt elérve a karakter tudja, hol érdemes megpróbálni a vásárlást. Érdemes vigyázni azonban a feketeipiaci árukkal: gyakran hibásak, lopottak, vagy másként veszélyesek lehetnek.

A **Legalitás** (vagyis hogy a tárgy birtoklása milyen fokú büntetéssel járhat; az „ítélet” persze függ a körülményektől pl.: van-e enyhítő körülmény, visszaes-e a karakter, utálja-e az ítélethez, sikerült-e valahogy a kedvére tenni stb.) egy kóddal szerepel, a kódok jelentése a következő táblázatból derül ki.

A **Bonyolultság** a tárgy összetettsége, két kóddal jellemezzük. Az első kód a tárgy megtervezéséhez szükséges időre, tapasztalatra, felkészültségre utal, a második pedig az elkészítéséhez szükséges idő, felkészültség.

LEGALITÁSI KÓDOK

- A** A tárgy tökéletesen legális. Sem használata, sem birtoklása nem ütközik a törvénybe, és semmiféle engedély sem szükséges hozzá. *Példa: zsebkész, elem-lámpa, hátizsák, bőrdzseki.*
- B** A tárgy használatához és birtoklásához engedély szükséges, annak hiányában maximum hét napos börtönre vagy maximum 1000 S-ig terjedő pénzbüntetésre ítéltethető. Az engedély elméletben bármely büntetlen előéletű állampolgár számára hozzáférhető. *Példa: gyenge kábítószer, patkánymérge, bizonyos krókok (éjjellátó, infrahang stb.).*
- C** A tárgy használatához és birtoklásához engedély szükséges, annak hiányában egy hónaptól egy évig terjedő börtön vagy kényszermunkára, illetve 500-tól 2500 S-ig terjedő pénzbüntetésre ítéltethető. Az engedély megszerzéséhez előfeltétel a büntetlen előélet és az orvosi/pszichológusi alkalmasság. *Példa: önvédelmi pisztolyok.*
- D** A tárgy használatához és birtoklásához különleges engedély szükséges, amelynek hiányában egy évtől hét évig terjedő börtön vagy kényszermunka és (indokolt esetben) agymosás szabható ki. Az engedély megszerzésére csak valamely különleges szervezet tagjai jogosultak. *Példa: automata fegyverek, szervopáncélok.*
- E** A tárgy használata és birtoklása törvénybe ütközik, és kettőtől tizenöt évig terjedő szigorított börtönnel vagy kényszermunkával büntethető. *Példa: karompenge, nehézfegyverek, kábítószer, szimstim-lejátások, katonai járművek.*
- F** A tárgy használata vagy birtoklása törvénybe ütközik, és felső határ nélkül, minimum öt évi, maximális felügyelet melletti börtön vagy kényszermunka jár érte. *Példa: lézerek, társasági térképek a Marsról, szimstim-felvéők.*
- G** A tárgy használata vagy birtoklása törvénybe ütközik, és azonnali kivégzéssel büntethető. Az ítéletvégrehajtás és a megfelelő vizsgálatok után a tetemet meg kell semmisíteni. Ezt a legalitási kódot szinte sohasem használják a Marson,

de indokolt esetben elképzelhető lehet. *Példa: tanulmány az Ausländerekről, a Phobos-bázis térképe.*

FONTOS: A fenti büntetések kizárólag az aktuális tárgy birtoklására és esetleges használatára vonatkoznak. Ha például egy karakter fegyvertartási engedély nélkül, pisztollyal lelő valakit az utcán, nem csak az illegális fegyverbirtoklás és -használat, de emberölés vagy gyilkosság miatt is vádolható lesz.

BONYOLULTSÁGI KÓDOK (TERVEZÉS)

- A** Bárki, minimális műveltséggel megtervezheti a tárgyat. *Példa: kés, puskához támasz (tripod), iránytű.*
- B** Alapfokú iskolázottsággal rendelkező személyek különösebb erőfeszítés nélkül megtervezhetik a tárgyat. *Példa: zseblámpa, horgászorsó.*
- C** Magasfokú, de általános irányú iskolázottsággal rendelkező személyek is megtervezhetik a tárgyat. *Példa: faház, kerékpár.*
- D** A tárgy megtervezéséhez alpműveltségen kívül némi szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egyszerű számítógépes program (nem Kibertérre tervezett) működésének megtervezése, alacsony hatásfokú gránát vagy akna.*
- E** A tárgy megtervezéséhez elég mély szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egyszerű króm (pl. karompenge), nem túl bonyolult drog, egyszerűbb lőfegyver, hardverkiegészítő számítógéphez.*
- F** A tárgy megtervezéséhez magasfokú műveltség és akár többirányú szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egy teljesen új drog, króm, bonyolult fegyver, kiberdeck.*

FONTOS: A fenti tervezési kódok csak a működőképes prototípus kialakításához szükséges felkészültségre utalnak; az elkészített tárgy nem lesz feltétlenül tetszetős, szépen kivitelezett, hacsak a tervező nem ügyel erre is.

BONYOLULTSÁGI KÓDOK (ELKÉSZÍTÉS)


- A** Bárki, minimális műveltséggel elkészítheti a tárgyat. Szinte semmilyen különleges felszerelés, szerszám nem kell hozzá. *Példa: sátor, tutaj.*
- B** Alapfokú iskolázottsággal, átlagos ügyességgel és kevés gyakorlattal elkészíthető a tárgy. *Példa: zseblámpa, kés.*
- C** Nem kell hozzá különösebb felszerelés; akár egy pajtában is el lehet készíteni. *Példa: adóvevő, egyszerűbb távcső, járműhöz karosszéria.*
- D** Nagy gyakorlat és hozzáértés kell hozzá, de továbbra sem igényel különleges környezetet vagy szerszámokat. *Példa: egyszerűbb számítógépek és alkatrészek, egyszerűbb drogok, belső égésű motorok, a legtöbb fegyver.*
- E** Nagy gyakorlatot és hozzáértést igényel, emellett csak speciális szerszámokkal és/vagy különleges környezetben (pl. laboratóriumban) készíthető el. *Példa: optidiszkek, krókok, AG-hajtómű.*
- F** A jelenleg létező legjobb szakemberek készíthetik csak el, mert olyan környezetre (pl. űrbéli laboratórium) és/vagy szerszámokra (pl. részecskegyorsító) van szükség, amihez rengeteg pénz kell; annyi, amennyi csak egy társaság kutatócsoport-részlegének lehet. *Példa: teljesen új, különleges harci drog, forradalmi-an új szerű hajtómű vagy fegyver.*

FONTOS: A fenti bonyolultsági kódok csak a tárgy működéséhez szükséges technikai felkészültségre utalnak. Ahhoz, hogy a tárgy szép kivitelű, tetszetős legyen („gyárinak” tűnjön), az elkészítőnek külön ügyelnie kell munkájára. A legtöbb tákoló által elkészített kutyú nem több egy drótgubancnál, aminek a mélyén mindenféle sötét kis dobozka van (jé! Az ott nem egy sörösdozboz!).

A játékmester a tervezésnél és a kivitelezésnél a következők szerint határozhatja meg a célszámot:

Kód	C#
A	7
B	10
C	13
D	16
E	19
F	22-től

Mind a tervezésnél, mind a kivitelezésnél minél több előkészítő próbát érdemes dobni, mert így sokkal realisabb lesz az eredmény.

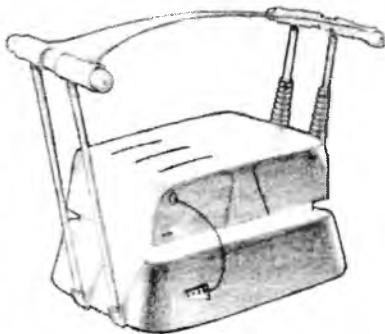
Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony	Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony	Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony
DROGOK, GYÓGYSZEREK					KÖZELHARCI FEGYVEREK					PÁNCÉLOK				
AD-89	10\$ (200%)	10 (16)	A	E/E	Intrahang	2000\$ (250%)	(16)	C	E/E	GFT F.G.	8000\$ (400%)	(22)	F	E/E
Altató	1\$ (120%)	4 (4)	A	E/D	Arcmás*	változó (0%)	(19)	F	E/E	Standard robbananyagok	változó (300%)	(változó)	E	D/D
Antiméreg	30\$ (500%)	7 (10)	A	F/E	KÖZELHARCI FEGYVEREK					UTX akna	350\$ (300%)	(10)	E	D/D
Energia	2\$ (200%)	0	A	D/E	Boxer	50\$ (1000%)	(10)	B	A/B	CN402	500\$ (300%)	(16)	E	D/E
Fájdalomcsillapító	15\$ (200%)	0	A	E/D	Rövid bot/hosszu bot	—	0	A	A/A	PÁNCÉLOK				
Fekete Kőd	70\$ (1000%)	(19)	F	E/E	Sokkbot	1200\$ (120%)	16 (16)	C	C/C	Bőrdzseki, hosszú bőrkabát	változó (120%)	4 (4)	A	B/B
Gombaméreg	változó (1500%)	(16)	F	D/D	Balta	130\$ (120%)	0	A	A/B	Kev-páncélok	változó (150%)	7, 10 (13)	B	C/C
Heroin	30\$ (200%)	10 (7)	C	E/E	Fejsze	250\$ (120%)	0	A	A/B	Sisakok	változó (200%)	7, 10 (16)	A	C/D
Kokain	20\$ (200%)	10 (7)	C	E/E	Kés	60\$ (120%)	0	A	A/B	Rendőjárőr dzseki	2000\$ (300%)	(13)	C	C/C
Regen	30\$ (400%)	0	A	E/E	Tőr	380\$ (120%)	7 (7)	B	A/B	Rendőrségi rohamvél	2500\$ (350%)	(19)	D	C/C
Selyvitamin	35\$ (400%)	0	A	E/E	Xard	800\$ (150%)	13 (16)	B	A/B	Harci páncélok	változó (150%)	(változó)	D	D/D
Serkénő	15\$ (200%)	0	A	E/E	Lánc	25\$ (150%)	4 (4)	A	A/B	Szenovértek	változó (250%)	(változó)	D	E/E
SPPS-US	20\$ (120%)	1 (13)	A	F/D	Fojtódrót	300\$ (150%)	16 (16)	C	A/A	Tűszerzés	3100\$ (150%)	16 (19)	C	D/D
Stabilizáló	200\$ (200%)	4 (4)	A	F/F	LŐFEGYVEREK					PÁNCÉLOKRA SZERELHETŐ KIEGÉSZÍTŐK				
Szelep	170\$ (120%)	16 (10)	C	E/E	WALT-1	200\$ (150%)	7 (10)	C	D/D	Csőrő	1600\$ (120%)	10 (13)	A	B/B
Vadász	40\$ (300%)	13 (13)	B	E/E	Midgard	350\$ (150%)	7 (10)	C	D/D	Éjjelátó	300\$ (200%)	19 (19)	B	D/E
Vipera	300\$ (1000%)	(16)	F	F/F	Koolt P54S	400\$ (150%)	8 (10)	C	D/D	Életben tartó berendezés	4000\$ (300%)	19 (22)	A	E/E
Zombi	340\$ (500%)	(19)	F	E/F	FR-Penetrator	500\$ (150%)	(14)	C	D/D	Fényszűrő	300\$ (120%)	4 (4)	A	B/B
IDEGI IMPLANTOK					Ruger Combat Master	650\$ (150%)	16 (16)	C	D/D	Foltzó	1800\$ (500%)	(16)	B	E/D
Fejlesztett reflexek	változó (200%)	10 (13) +3xszint	A	F/E	Übermacht	750\$ (150%)	(16)	C	D/D	Gravi-csizma	1650\$ (200%)	(16)	B	E/D
Idégszabályzó	változó (250%)	10 (13) +3xszint	B	F/F	Gauss Micro Lin	4200\$ (200%)	19 (22)	C	E/E	Oxigéntartály	400\$ (150%)	7 (7)	A	C/D
Tűvezérlés	változó (300%)	10 (13) +3xszint	D	F/E	Drag-7 Turbo	2800\$ (200%)	16 (19)	D	E/D	Önmegsemmisítő	800\$ (500%)	(22)	E	D/E
Interfész	változó (120%)	(10) +3xszint	A	E/E	Viking	2600\$ (200%)	16 (16)	D	E/E	Radar-álcázó	2100\$ (300%)	(16)	E	E/D
Visszacsatolt mozgás	változó (250%)	7 (16) +3xszint	A	F/E	MAT 202	2500\$ (200%)	16 (16)	D	D/D	Radar	1500\$ (250%)	(10)	D	E/D
M-alizat	változó (200%)	4 (7) +2xszint	A	F/E	Trantor MGM-11b	2300\$ (200%)	13 (16)	D	D/D	Rádió (kódolható)	630\$ (200%)	16 (16)	B	C/C
Kibermemória	változó (150%)	13 (16)	A	F/F	UZI-981	4700\$ (200%)	(16)	D	D/D	Rakétacsizma	3000\$ (300%)	(22)	D	E/D
TESTI IMPLANTOK					MRAJ-72	4200\$ (200%)	(16)	D	D/D	Szerszámkar	2400\$ (250%)	10 (16)	B	D/D
Levegőszűrő	1800\$ (150%)	10 (13)	A	E/D	M-39 A	7500\$ (300%)	(22)	E	E/E	KIEGÉSZÍTÉSEK JÁRMŰVEKHEZ				
Légszűrő	850\$ (150%)	10 (10)	A	D/D	Petersen SS	3000\$ (150%)	10 (13)	C	D/D	Autopilotá (2D)	változó (150%)	3 (4) xszint	A	E/D
Vérszűrő	2500\$ (120%)	10 (16)	A	E/D	Big Brother Z39	3200\$ (150%)	10 (13)	C	D/D	Autopilotá (3D)	változó (200%)	4 (5) xszint	A	E/D
Rádió	250\$ (150%)	7 (13)	C	D/C	Mossberg M900	2700\$ (150%)	16 (13)	C	D/D	Csőrő	változó (120%)	változó (+3)	A	B/B
Páncéltör	változó (300%)	10 (13) +3xszint	B	D/F	Mirage N-FA 218	3800\$ (250%)	(19)	D	D/D	Életben tartó berendezés	25 000\$ (150%)	19 (19)	A	E/E
Fejlesztett test	változó (250%)	10 (13) +3xszint	C	E/F	Nimrod SR	4000\$ (250%)	(16)	D	D/D	Golyóálló kerék/stabilizátor	változó (200%)	változó (+3)	A	D/D
Fejlesztett csontváz	változó (300%)	10 (13) +3xszint	A	E/F	SV Drag-3071	5500\$ (300%)	(22)	D	D/D	Golyóálló üveg	változó (250%)	változó (+3)	A	D/D
Koponya-páncélozás	változó (200%)	10 (16) +3xszint	A	F/F	SSN	38 000\$ (300%)	(22)	F	E/E	Külső kamera	5000\$ (150%)	13 (16)	A	E/E
Gerinc- és borda-páncélozás	változó (200%)	10 (13) +3xszint	A	E/E	Minigun Alpha	17 000\$ (300%)	(19)	E	D/D	Riasztó	változó (150%)	változó	A	C/D
Adrenalin fejlesztő	változó (250%)	10 (13) +3xszint	D	F/E	ORG AM-49	16 500\$ (300%)	(19)	E	D/D	Tűkröző üveg	80\$ (120%)	4 (4)	A	B/B
Újipenge	változó (200%)	(13) +3xszint	E	D/D	Shinobi MG	20 000\$ (300%)	(19)	E	D/D	KIBERDECKEK				
Karpenge	változó (250%)	(14) +4xszint	E	D/D	Abyss-666	5600\$ (400%)	(16)	E	D/D	Dragon Adept	2000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
ÉRZÉKSZERV-PROTEZISEK					Flamarrow	7100\$ (300%)	(16)	E	D/D	Ishimas9	4000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
Kiberszem	változó (200%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	Twin	3800\$ (300%)	(16)	E	D/D	Vector G706	12 000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
Nagyítás	változó (150%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	G-LANX	36 000\$ (300%)	(22)	E	D/D	90486 SUB LC	32 000\$ (150%)	7 (13)	A	F/E
Éjjelátó	900\$ (300%)	10 (16)	B	D/E	Thunderfist	45 000\$ (300%)	(22)	E	D/D	EMPEROR	57 000\$ (150%)	10 (13)	A	F/E
Fénykiegészítő	500\$ (200%)	10 (16)	A	D/D	NIHIL	47 500\$ (300%)	(22)	E	D/D	90886 TDX	95 000\$ (150%)	10 (16)	A	F/E
Intra	700\$ (250%)	10 (16)	A	D/D	Zeus	116 000\$ (300%)	(25)	F	E/E	OQuadra 900	275 000\$ (150%)	13 (16)	B	F/E
Kamera	3500\$ (130%)	10 (13)	B	D/D	Zaktek 7	850\$ (300%)	(13)	D	D/D	Vector SENSE-I Grandmaster	550 000\$ (150%)	16 (19)	B	F/E
Monitor	400\$ (150%)	7 (10)	A	D/D	Naiker	1400\$ (300%)	(16)	D	D/D	* Az arcmászt manapság már senki sem keresi: minden jel arra mutat, hogy használati kivétel nélkül csont- és bőrrákok kapnak.				
Óra	130\$ (120%)	7 (10)	A	D/D	D-II	3500\$ (300%)	(19)	E	D/D					
Harci számítógép	változó (500%)	(16) +3xszint	D	F/E	HNN v11	400\$ (300%)	(16)	E	D/D					
Kiberfül	változó (200%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	LŐFEGYVEREKRE SZERELHETŐ KIEGÉSZÍTŐK									
Radar-érzékelő	200\$ (200%)	10 (13)	C	D/D	Bajonett	200\$ (150%)	(5)	B	A/B					
Energia-detektor	változó (150%)	10 (10) +3xszint	B	D/D	Hangtompító	600\$ (200%)	(13)	C	C/B					
Nyomkövető	250\$ (200%)	10 (13)	C	D/D	Heveder	2700\$ (200%)	(19)	D	D/D					
Magnó	300\$ (130%)	10 (13)	A	D/D	Infracélzó	4000\$ (250%)	(19)	D	D/D					
Zaj-szerkesztő	500\$ (150%)	10 (13)	A	D/D	Jeladó	3000\$ (150%)	16 (16)	A	D/C					
VEGTAGPROTEZISEK					Lángrejtő	300\$ (120%)	(10)	D	D/D					
Kiberkar	változó (150%)	7 (16) +3xszint	A	E/E	Lézerrelző	1500\$ (200%)	(16)	D	D/D					
Vállmodul	változó (150%)	10 (16) +3xszint	B	E/E	Lopásjelző	1200\$ (150%)	13 (13)	A	D/C					
Kiberláb	változó (150%)	7 (16) +3xszint	A	E/E	Támasz (kétláb)	200\$ (120%)	7 (10)	A	A/C					
Futómodul	változó (150%)	10 (16) +3xszint	B	E/E	Támasz (háromláb)	300\$ (150%)	10 (13)	A	A/C					
Páncél	változó (200%)	4 (7) +3xszint	B	D/E	Távcső	változó (200%)	4 (7) +nagyításx3	B	E/E					
Kibervégtag szervó	változó (300%)	7 (10) +3xszint	D	D/E	Távcső (digitális)	változó (200%)	5 (8) +nagyításx3	B	E/E					
Műbőr	400\$ (120%)	7 (13)	A	E/F	Visszarúgás tompító	250\$ (150%)	7 (10)	A	A/C					
Fémöntás	200\$ (120%)	4 (7)	A	B/B	TÖLTENYEK									
Rejtett fűrész	350\$ (250%)	(10)	C	B/B	Standard	változó (120%)	változó (+3)	C	B/C					
Beépített fegyver	változó (150%)	(13-tól)	E	B/C	Páncéltörő	változó (200%)	változó	D	C/C					
VAMPÍRKROMOK					Iker-páncéltörő	változó (400%)	változó	D	C/C					
Sokkölő	változó (200%)	4 (10) +3xszint	C	D/E	Titan	változó (500%)	változó	D	C/C					
Harci reflex	változó (150%)	7 (10) +3xszint	C	F/E	Gyújtó	változó (300%)	változó	D	C/C					
Éjjelátó	1200\$ (200%)	10 (16)	B	D/E	Uránium	változó (800%)	változó	E	D/D					
Óra	500\$ (150%)	7 (13)	A	D/D	Mikrokaliberű	350\$ (1000%)	(22)	F	E/E					
Fényerősítő	1000\$ (150%)	10 (16)	A	D/E	GRÁNÁTOK, RAKETÁK, ROBBANÓANYAGOK, AKNAK									
Fénykiegészítő	600\$ (150%)	10 (16)	A	D/D	Szinte minden gránát	változó (250%)	(változó)	E	D/D					
Zajszűrő	változó (150%)	10 (13)	A	D/D	Idéggáz gránát	2000\$ (500%)	(19)	F	E/D					
					Szinte minden rakéta	változó (400%)	(változó)	E	E/D					

Ha már a tárgyaknál tartunk... Véletlenül a kezembe került a szabálykönyv, és felháborodva tapasztaltam, hogy nincs valami sok tárgy benne. Előrelapoztam: ki írta, ki volt ilyen szűkmarkú?! Ja, izé... Jobb későn, mint soha: néhány hasznos cucc, az új adatokkal meghatározva.

Akkutöltő

Ár: 820 \$ (120%); Hozzáférés: 7 (7); Legalitás: A; Bonyolultság: C/D

Hordozható akkumulátor-töltő és energiaszolgáltató egység, amely a standard (kiberdeckekhez, járművekhez, hősugárzókhoz használatos) energiaformátumokat képes előállítani „mindenevő”, belső égésű motor táplálta generátorral. Üzemanyagának a legrosszabb, házi főzésű pálinkától kezdve bármilyen folyékony, éghető anyag megfelel.



Doppleganger-vetítő

Ár: 50 000 \$ (300%); Hozzáférés: 22 (25); Legalitás: E; Bonyolultság: E/F

A Doppleganger-vetítőt – amely leginkább egy fém töltényövhöz hasonlít – a Fenrir fejlesztette ki nemrégiben. A D-vetítő egy holovetítő, amely képes viselőjének

holoképét néhány méterrel arrébb megeleníteni. A holoképnek nem muszáj a viselő látóterében maradnia, de természetesen ebben az esetben az illúzió sokkal kevésbé hihető. A vetített kép hitelességét a következők figyelembe vételével lehet eldönteni: amennyiben a holomátsolat legfeljebb három méterre van, és a használó látja a vetített képet, az illúzió tökéletes. Ha ennél távolabb van vagy a szabad rálátást akadályozza valami (pl. eső, köd, sötétség stb.), a játékmester meghatározhat egy célszámot, amire a figyelőknek elme tesztet kell dobni; ha a teszt sikeres, rájönnek, hogy csak egy holoképet látnak.

Fehérszaj bomba

Ár: 400 \$ (300%); Hozzáférés: (13); Legalitás: D; Bonyolultság: D/E

Aktiválás után a bomba hatvan percen keresztül elviselhetetlen zajjal árasztja el a környékét (általában kb. 15 méter sugarú gömböt tetelezhetünk fel, de ezt a környezetet, az alapjai és még sok minden más is befolyásolhatja). A hallásvédelemmel nem rendelkezőknek állóképesség tesztet kell dobniuk 13-as célszám ellen. Ennek kudarca esetén kb. 10 perces eszméletvesztéssel és mintegy 24 órás süketiséggel kell számolniuk. A kibernetikus hallószervek illetve mikrofonok és hasonló szerkezetek csak a „visítás” idejére válnak működésképtelenné.

Fémdektektor

Ár: 150 \$ (150%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

A szerkezet képes a legfeljebb fél méternyi távolságban levő fémek észlelésére. Vizsgálatának eredményeit egy kis képernyőre rajzolja ki, megbecsülve az érzékelte fémtárgyak nagyságát, alakját is.

Fűrés-impulzusfegyver

Ár: 2500 \$ (300%); Hozzáférés: (22); Legalitás: D; Bonyolultság: E/D

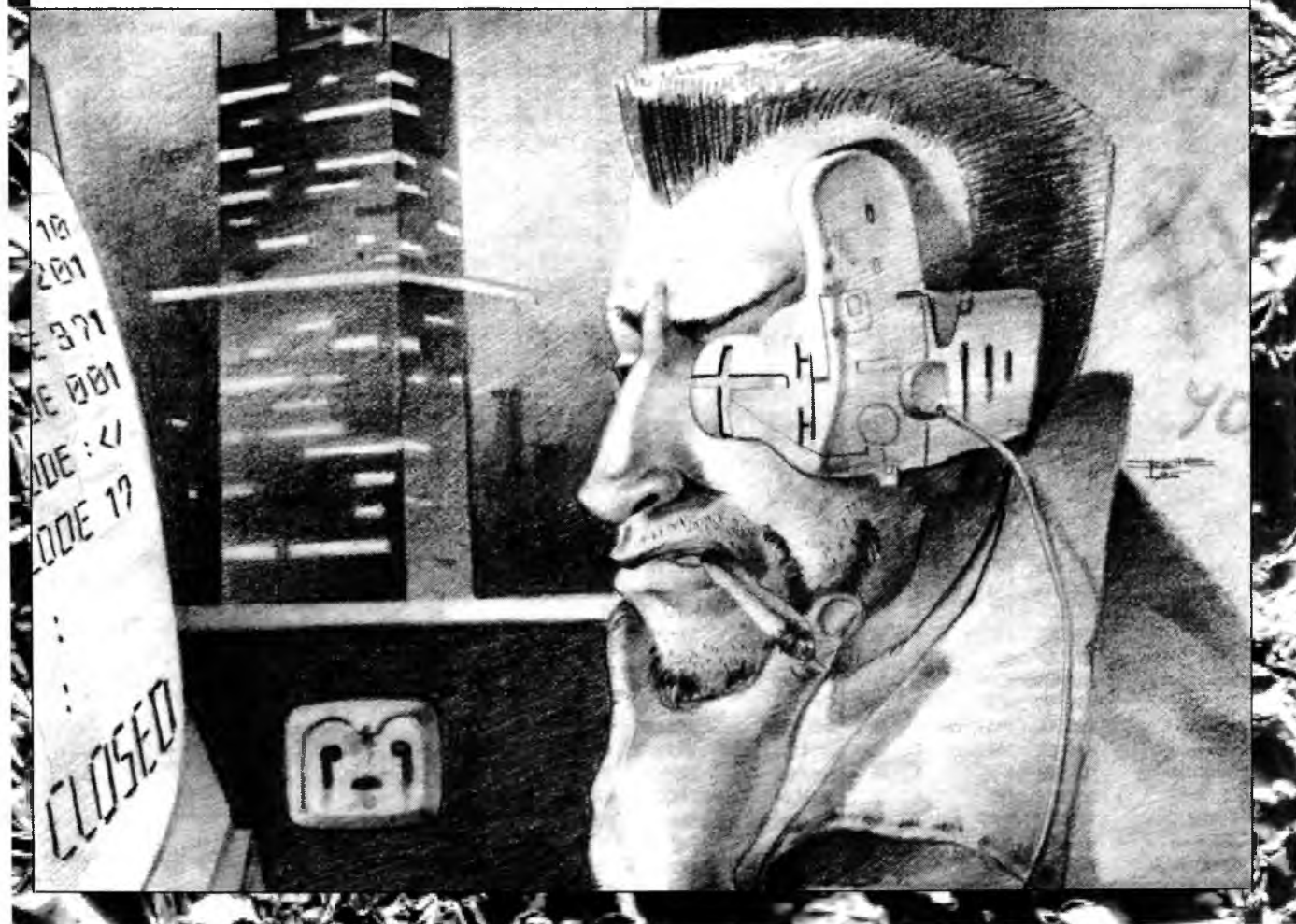
Senki sem hitte volna, hogy az első töltény nélküli fegyvert (a lézerek kivül, természetesen) nem egy társasági kutatólaboratóriumban, hanem valahol a külvárosban fogják elkészíteni; de így történt. A kirúgottak között mindenféle foglalkozásúak és érdeklődési körűek előfordultak. Egy baráti társaság eltökélte, hogy fegyverfejlesztésből próbál megélni. Ha hinni lehet a híreknek, ez nem volt túl jó ötlet, mivel a csapat minden tagja nyomtalanul eltűnt; ki magától, kit pedig eltűntettek. No, ennyit a balszerencsés „tudósokról”. A fegyver csak szerves anyagok ellen hatásos, a molekulák mozgását változtatja meg, így pusztít. A megsebzett szövetek képlekennyé válnak; megfelelő intenzitást elérve akár cseppfolyóssá is. A fűrés-impulzus rendszer legnagyobb előnye, hogy a viselő páncél nem módosítja a sebést, bár a kellő vastagságúak semlegesíthetik a hullámokat. Az egyszerűség kedvéért: a 20-as védelmi értéket elérő páncélt viselők biztonságban vannak az efféle sugárzásoktól.

A fegyver a könnyű géppisztoly kategóriába sorolható be; használatához mindkét kézre szükség van. A játékadatok a következők: TGY A10; TAR 15/ENR; SEB/ÁTÚ 15/20; PON +0, -1, -4, -8, -12; VR —; MT 13

Gyógycsomag

Ár: 900 \$ (250%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: D/E

A gyógycsomag tulajdonképpen egy akataska méretű, hordozható kórház. Az apró számítógép szinte az összes eddig előfordult betegséget, mérgezést és sérülést képes diagnosztizálni, ezeket gyógyírókat ajánlani. A számítógéppel hagyományos billentyűzettel kommunikálhatunk, de egyszerűbb mérésekre (pl. testhőmérséklet, pulzus, vérnyomás stb.) felcsatlakozható szenzora is van – ez injekció beadására is alkalmas. A következő szereket tartalmazza: 3 adag altató (II), 3 adag antiméreg (II), 3 adag fájdalomcsillapító (II), 3 adag stabilizáló (II).



Ha valaki a gyógyszerhasználati utasításai szerint cselekszik, és nincs elsősegély ismerete, 3-as szinten, járatlan-sági büntetés nélkül próbálhatja meg kezelni a pórul járat, ha a szerkezet legalább egy percen át információkat kapott a sérült állapotáról.

H-gránát

Ár: 350 \$ (200%); Hozzáférés: 16; Legalitás: E; Bonyolultság: E/D

A gránát [fegyverbe nem tölthető] földet érve különleges gázt enged ki, amely minden, 15 méternél közelebb álló (légzőmaszkot vagy hasonlót és szemvédőt nem viselő) élőlényre hat. Akaraterő tesztet kell dobni, a célszám 13. Aki a gáz kilövellése pillanatában sikeres észlelés tesztet dob (C# 10), az egyik kezével eltakarhatja az arcát és a szemét, ilyenkor az akaraterő tesztre C-5 járulék jön. A gáz 5 körig maradhat, ezekben a körökben folyamatosan kell akaraterő tesztet dobni.

Az elrontott teszt eredményeképp rémisztő hallucinációk lesznek az áldozatnak, aki képtelen normálisan cselekedni. A játékmester mondja meg, ki mit tesz. A hallucinációk legalább 5 percig tartanak. Mindazok, akiknek átlag alatti (negatív) az állóképessége, állóképesség tesztet dobnak 10-es célszám ellen, és ha ez nem sikerül, a hallucinációk rögzülnek az elméjükben, és különleges pszichológiai kezelés nélkül minden cselekedetükhöz C+2 büntetés járul a továbbiakban, sőt, állandó rémálmaik is lesznek.

Intelligens térkép (NavMap)

Ár: 500 \$ (200%); Hozzáférés: 4 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: E/D

Zsebszámológép nagyságú, leginkább egy laptop-hoz (hordozható számítógéphez) hasonló szerkezet. Speciális optidiszkenek tárolja egy maximum 25 km sugarú terület térképét. Bármely publikus, beprogramozott helyet vagy épületet megtalál, illetve műholdas tájékozással meghatározhatja a használó helyzetét, ha az a térkép területén tartózkodik. Természetesen képes megtervezni két pont között a legoptimálisabb útvonalat is.

Térképlemezek

Ár: 100 \$ (200%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: D/D



KK detektor

Ár: 100 \$ (300%); Hozzáférés: 4 (10); Legalitás: D; Bonyolultság: D/D

Minden rendőrárműben, illetve rohamrendőrnél van egy ilyen szerkezet. Tulajdonképpen egy rádió adóvevő, elektronikus szemmel együtt; ha a rendőr legfeljebb egy méter távolságra tud kerülni az igazoltatott Kolonista Kártyájától, máris megtudja akár az összes személyi adatot, és azt is, hogy az adott személyt körözik-e.

Bevett módszer, hogy a bűnözők és priuszosok, valamint a veszélyes helyeken dolgozók KK-ját a testükbe építik.

Kommunikátor

Ár: 150 \$ (150%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

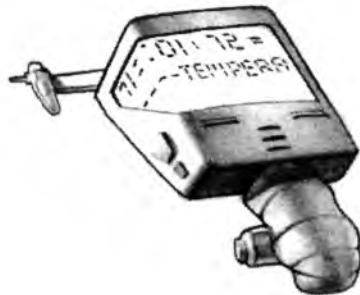
A kommunikátor egy apró, kis (max. 20 km) hatótávolságú rádió adóvevő. Az energiaforrást is magában rejtő fül-egységet egy fém pánt tartja a fején. A mikrofon a gégre tapasztható szalag; használatához tulajdonképpen nem is kell hangot kiadni. A kommunikátor kétféle

üzemmodban működhet: a standard módon a hatótávon belül bárki foghatja az adást. A kódolt módra kapcsolva csak az előre beállított célpont veheti az adást, ami tömörített, és csak szűk sugárban fogható. Az utóbbi módszer használatához a két kommunikátor között lehetőleg ne legyen semmilyen árnyékoló (fém- vagy beton) tárgy.

Környezet-analizátor

Ár: 750 \$ (150%); Hozzáférés: 10 (16); Legalitás: A; Bonyolultság: D/D

Az analizátor képes megállapítani, hogy a környezet veszélyes-e az emberi életre, s ha igen, mennyire káros. Elemzi a levegő összetételét, a radioaktivitás és az egyéb sugárzások mértékét, a hőmérsékletet, a nedvességtartalmat, a légszennyezést stb.



Mechanikus/elektronikus zárnyitó

Ár: 450 \$ (300%); Hozzáférés: 13; Legalitás: D; Bonyolultság: C/D

Kombinált készülék, amelynek használatával optimális esetben E+10 bónusz jön a mechanikus és az elektronikus zárok kinyitásához. A zárba helyezés után a készüléket hagyni kell, hadd tapogassa végig a szerkezetet; minden így eltelt percért E+2 összeadóó bónusz adódik a használó zárnyitás tesztjére. A végső bónusz E+10, ennel többet nem lehet összeszedni.

Mozgásdetektor

Ár: 800 \$ (150%); Hozzáférés: 10 (13); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

A kézben tartható berendezés a levegőmolekulák mozgása alapján jelzi a hatótávon belüli mozgások irányát és egyéb adatait (sebesség, a mozgó tárgy becsült tömege, mérete stb.) A kijelző egyszerre 90°-nyi területet fog át, de csipogással jelzi a veszélyesnek ítélt mozgásokat. Nyugodt időben, épületben vagy hasonló szelvédtett helyen egy gyalogló embert kb. 100 méterig jelezhet. Ha a jelek körülményesebben észlelhetők (pl. vihar van, a mozgó tárgy kicsi vagy lassú), a hatótáv tört részére csökkenhet.



Sercegetető

Ár: 1250 \$ (300%); Hozzáférés: 19; Legalitás: B; Bonyolultság: C/D

Karóra méretű és kiserelésű szerkezet. Gombnyomásra olyan elektronikus sercegéssel tölti fel a teret (a használó körül 2 méteres sugárban), ami lehetetlenné teszi a rádióadást, illetve zavarja a kibernetikus szerkeze-

tek működését. A krómok csak akkor működnek, ha sikeres működési tesztet dobunk, C+5 büntetéssel. A szerkeztű legfeljebb 10 körig üzemel folyamatosan, ez után 5 kör alatt töltődik fel (mozgással és napenergiával).

Szellemruha, szellemköpeny

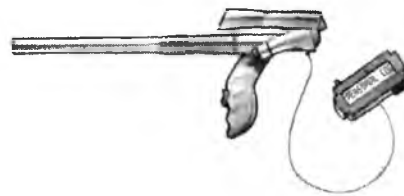
Ár: 32 000 \$, 25 000 \$ (200%); Hozzáférés: 13 (19); Legalitás: D; Bonyolultság: D/E

A katonai és rendőrségi felderítők számára kifejlesztett öltözék (és ennek köpenyváltozata) szinte észrevehetlenné teszi viselőjét. Szinte teljesen leárnyékolja a testhőmérsékletét, miáltal az illető hang- illetve hagyományos radarral csaknem lehetetlen beérni. Szabad szemmel is elég nehéz észrevenni az ilyen ruhát viselőket; az észlelés tesztre teljes ruha esetében C+10, köpenynél pedig C+5 büntetés jön, ha a megfigyelt személy ötven méternél távolabb van. Ötven méternél közelebb ez feleződik. Természetesen mindezt befolyásolhatja az időjárás, a megfigyelők ébersége stb.

Tesztköpos, szűk sugarú KK detektor

Ár: 2000 \$ (200%); Hozzáférés: 16; Legalitás: D; Bonyolultság: D/D

Tulajdonképpen a KK detektor fejlesztett változata; leginkább egy távcsöves puskához hasonlít. Használatához célozni kell [2000 méteres hatótávval, +0, +0, -1, -3, -5 pontossági kóddal], akár egy fegyverrel. A távcső digitális, ötszörös nagyítású.



Villámgránát

Ár: 620 \$ (350%); Hozzáférés: 19; Legalitás: D; Bonyolultság: E/D

A gránát [fegyverbe nem tölthető] földet érve 5 méteres sugárban villámszerű kislüléseket produkál, amelyek sebése 10x D-D. Az erős elektromos hatás miatt minden élőlénynek akaraterő tesztet kell dobni 10-es célszám ellen; az elrontott tesztet következményeként azonnali eszméletvesztés áll be. Minden, a hatósugárba eső elektronikus szerkezetnek (krómoknak is) sikeres működési tesztet kell dobni, vagy a játékmester belátása szerinti mértékben és időre megsérülnek. A célszám itt is 10. A működési tesztbe beleszámít a szerkezet minősége [vagy szintje].

Xerxes 3000 videokamera

Ár: 8000 \$ (300%); Hozzáférés: 19; Legalitás: D; Bonyolultság: E/E

E típus az apró AG-hajtómű révén vált hírhedtté a rendőrség körében. Főként az MBN tudósítói használják, mivel akár a 100 méteres magasságot is elérheti, és meglehetősen biztonságosan irányítható a talajról is.



SzS

AUSLÄNDER!

PLUTO

Azért egy kicsit sajnálom, hogy emlékeztet az emberi városokra. Úgy tűnik, nem tudtak repülni...

– Dr. David Jennings elnök, Cryo

Az egész 2092. május 28-án kezdődött, amikor az első bolygóközi utazásra képes űrhajó, az ADAM leszállt a Plútón, és a kutatók ott egy idegen civilizáció kihalt, földalatti városára bukkantak. Az űrhajó parancsnoka, a várost felfedező két kutató, valamint a Marson maradt tudóscsoport rádión folytatott tárgyalása szerint meghatározatlan időre zárolták az információkat, így csak a Társaságok legmagasabb szintű vezetői szerezhettek tudomást a felfedezésről.

TALÁLKOZÁS

*Nincs válasz! Az ADAM hallgat!
– Bård Lindström rádióosztás, ADAM-project*

Az ADAM rövid kutatás után folytatta az útját, kifelé, a Naprendszer külső szférái felé. Harminc napon keresztül csak huszonnégy óránként egy alkalommal küldtek rutinjelentéseket, amikből – a tudósok számára – rendkívül érdekes dolgokat tudtak meg a világról.

Aztán június 27-én, hajnali 3 óra 24 perckor az űrhajót figyelő marsi központban riadókészültséget rendeltek el: az ADAM-tól nyugtalanító üzenetek érkeztek. A Társaságok közti szerződés értelmében azonnal felvették a kapcsolatot az űrhajóért felelős Cryo Társaság elnökével, Dr. David Jennings-szel, aki a hajnali időpont ellenére percekben belül megérkezett. Az űrhajóval csak körülményesen tudták tartani a kapcsolatot, mivel a jelentések és az utasítások között hosszú percek teltek el a hatalmas távolság miatt.

„ADAM: ADAM a Mars Központnak. Két azonosíthatatlan űrtárgyat észleltünk előttünk. Még semmit sem tudunk róluk, de mozognak...

MARS: Kívánnak UFO-t jelenteni!

ADAM: Még nem vagyunk biztosak benne, de úgy vélem, Találkozunk... Mars! Meghallottunk még kettőt!

Jennings: Hovelsen! Mi az, hogy »meghallottunk«? Ezek hallgatónak az űrben?

Hovelsen: A legnagyobb hatótávolságú radar működési elve emlékeztet a tengeralattjárók hangradarjára. Hagyománytiszteltetből nevezik »meghallásnak« az új objektumok észlelését. Ugyebár az űr nem valódi vákuum. A radar képes a hidrogénmolekulák űrtárgyak keltette zava...

Jennings: Elég! Nem értek hozzá, ne is magyarázza!

ADAM: Újabb két objektum oldalról, a koordináták leadása folyamatban. Ha ugyanazt a mozgásvektort tartják mint eddig, nyolcvanegy perc múlva találkozunk velük. Kizárt, hogy természetes tárgyak legyenek: mind felénk tart.

Rádióosztás: Dr. Jennings! Engedélyt kérek, hogy az ADAM felvonhassa a pajzsait, és megpróbálhassa felvenni a kapcsolatot az ismeretlen űrjárművekkel.

Jennings: <bólint>

MARS: Mars Központ az ADAM-nak. Sárga riadó! Vonja fel a pajzsait álcázás nélkül, majd kísérelje meg felvenni a kapcsolatot a célpontokkal!

ADAM: Mars Központ! Az űrjárművek mérete megváltozott: megnöttek! Valószínűleg valamiféle szárnyakat nyithattak ki. Hát, most igazán nem tudom, mi legyen... Ha fegyverek, az baj... Az űrjárművek nem reagálnak a kapcsolatfelvételre, és nincs semmilyen kiindulópontunk sem, hogy mivel próbálkozhatnánk. Megpróbálunk »mutogatni«.

Jennings: Mutogatni?

Hovelsen: A napelemeket kinyithatják, és szemeforoként használhatják. Nehéz elképzelni, hogy ezzel a kezdetleges módszerrel sikerülhet »beszélni« velük, de semmi sem kizárt.

ADAM: Huszonhat perc a kontaktusig. Már a rövidhatótávolságú radarokra is felkúsztak hárman, de nagyon rosszul látjuk őket.

Hovelsen: Rossz előérzetem van. Valahogy hozzuk el őket onnan!

Jennings: Nyugalom! Innen semmit sem tehetünk; legalább figyeljünk!

ADAM: Nemsokára megpillantjuk őket. Eddig hat célpontot mértünk be... Egy kicsit gyanús: semmit sem csinálnak, csak jönnek... Most már nem tehetünk semmit, meg kell várunk a kontaktust. Nem mondhatnám, hogy nem félünk...

MARS: Tartsák az irányt, de fokozzák a sebességet! Bizonyosodjanak meg róla, hogy a célpontok reagálnak-e. Ha igen, akkor azonnal vörös riadót rendelünk el.

ADAM: Mars! Most láttuk meg az egyiket. Hasonló jelek vannak rajta, mint amilyeneket a Plútón találtunk. Azt hiszem, baj lesz...

MARS: Kezdenek kitérő manővereket! Vörös riadó!

Rádióosztás: Nincs válasz! Az ADAM hallgat!"

MI-VÍRUS

*T...tényleg nem tudom, mi volt az! Ilyen nem létezik!
– Nick Pilgrim alelnök, Vector*

Július 18-a feketebetűs ünnep a deckerek között. 2092-ben ezen a napon bukkantak fel a Kibertérben az első MI-vírusok. Ezen a napon több mint 370 decker vesztette életét, úgy, hogy a legtöbbjük igazából azt sem tudta, mi végzett vele. A Társaságok vezetői hamarosan meggyőződhetek róla, szinte kétségtelen, hogy az MI-vírusok nem emberi agytól származnak. Néhányan pánikba estek, a világ végét kezdték hirdetni, és száz különböző istenhez fohászkodtak kegyelemért. Mások figyelmen kívül hagyva az MI-vírusok elsöprő technikai fölényét, úgy vélték, valamelyik Társaság kutatóinak sikerült egy ezeddig elképzelhetetlen fejlettségű Mesterséges Intelligenciát kifejleszteni, és azt klónozva megpróbálják átvenni az uralmat a Mars felett (a lelkiük mélyén a legtöbb Társaság elnöke ekkor erre gondolt keserűen: megelőztek bennünket!). Megint mások – és ők voltak a legtöbben – arra voksoltak, hogy a Föld katasztrófája, az ADAM eltűnése, az idegen űrhajók felbukkanása és az MI-vírusok egy az Emberiség ellen irányuló invázió első jelei.

Úgy küzdött, mint egy ördög. Azt hittem, már sosem tudom agyonlőni...

– Robert Chester rendőrjárőr, Fenrir

Két nappal az MI-vírusok első felbukkanása után a városok rendőrfőnökei kissé értetlenül számoltak be a hirtelen felszökő eltűnési-, illetve vandalizmushullámról. Először úgy vélték, hogy az elfogott és beszállított kolonisták (sajnos csak az őrjögök 20%-át sikerült ártalmatlanná tenni, a többieket helyben meg kellett semmisíteni) valamiféle új kábítószer hatására vadultak meg, de a Hírszerzés rövidesen arra következtetett, hogy a bolygó minden településén, gyakorlatilag egyszerre jelentkező erőszakhullám forrásai az MI-vírusok lehetnek.

Több kísérletet is végeztek mit sem sejtő „önkéntesekkel”, majd szinte teljes bizonyossággal állíthatták: a Kibertérben olyan vírusok jelentek meg, amik képesek az emberi agyra feljutva azok viselkedését befolyásolni. Kimutatták, hogy akinek kibermemóriái is vannak, azokra fokozottan veszélyesek az MI-vírusok, de ez sajnos nem jelenti azt, hogy a kibermemória-nélküliek ne volnának potenciális áldozatok.

Az átprogramozott agyú embereket ezidáig nem sikerült „meggyógyítani”, ám már a tény, hogy az emberi agy programozható, hihetetlen izgalommal töltötte el a tudósokat. Mivel a direkt programozás olyan katonai lehetőségeket rejt magában, ami nemigen szorul magyarázatra, szinte logikus volt, hogy az igazi kutatás abban az irányban erősödött meg, hogy miképpen lehet az agyat átírni.

AUSLÄNDER!

Ausländer!

– Konrad Heinkel tizedes (†2092), Kraftwerk Gesellschaft

Amitől annyira félték a Marson, végül beigazolódott: idegen lények űrhajói tűntek fel a Naprendszerben. Az ADAM eltűnése után a Társaságok belátták, hogy az űrhajók valószínűleg hamarosan megérkeznek, és az invázió megkezdődik. Szinte azonnal hozzáláttak, hogy felfejlesszék katonai erőiket, amilyen gyorsan és amilyen erősre csak lehet. Kutatóik minden egyebet félretéve lázasan dolgoztak a fegyverek és egyéb harcászkozók tökéletesítésén. Az őrjáratok éjjel-nappal rótták a sivatagokat, de csak a legmagasabb szintű katonai vezetők tudták, mit is keresnek valójában.

A Phoboson, a Dragunov harcibázison augusztus 18-a óta több UFO-megfigyelést is végeztek, ám egyetlen idegen űrjárműről sem tudtak meg semmi újat, mert csak a legnagyobb hatótávolságú radarokkal észlelték őket.

Aztán a rémálmom valósággá vált. Senki sem tudja pontosan, hogy az első idegenek mikor és hol szálltak le a Marson; egyetlen radar sem jelezte közeledtüket. Az idegen lények kifinomult álcázási technikáit ismerve ez nem is olyan meglepő. Az első regisztrált megfigyelés a Tartaros sivatagban történt, augusztus 23-án, éjjel 24 óra 2 perckor, amikor is egy Kraftwerk-őrjárat szokatlan mozgást észlelt az egyik homokbucka mögött. Az utasítás szerint a kezdeti tizenkét fős őrjárat kettes csoportokra válva gyűrűt vont a bucka köré, majd lassan, óvatosan megpróbálták elfoglalni a kijelölt megfigyelőpontokat. Halálos csendben lopakodtak a katonák, egymással kizárólag kézjelekkel kommunikáltak. A domb tetejére érve megpillantottak valamit, amiről igazából egyikük sem tudta eldönteni, mi is lehet. A domb mögött egy nagyobb, mintegy ötven méter átmérőjű bemélyedés, egyfajta szakadék volt, melynek közepén egy erősen nyújtott félgömbhöz, vagy egy óriástatuhoz hasonló, a vörös marsi homokkal erősen belepett valami lapult. A homokréteg alól több helyen is homokmarta, homályos fényvel csillogó kékes alapszínű fém látszott ki – nem lehetett tehát természetes eredetű. Semmilyen mozgást nem észleltek,



és különböző szondák sem mutattak ki semmiféle olyan energiaáramlást, amiből arra lehetett volna következtetni, hogy az a valami egy működő gépezet. Egyetlen vizuális észlelőrendszer sem mutatott ki semmilyen lényt a közelben a katonákon kívül, ami miatt mindannyiukon méginkább eluralkodott az ismeretlentől való félelem. Nem olyan erős volt ez, amit bárki azelőtt megtapasztalhatott volna: olyasvalamivel találkoztak most, amihez előttük csak az ADAM legénységének volt „szerencséje” – de az űrhajó eltűnt, és a katonák még csak nem is sejtették, mi vár rájuk.

Normális ember már rég visszavonult volna, hiszen tizenkettejükön kívül senki más nem értesülhetett a Marson a felfedezésükről, de nem kockáztathatták meg, hogy az idegen űrhajó esetleg eltűnik, mire bárki is ideérhetnek. A megfelelő harci drogok használata után valamelyest csillapodott a tudatalattijukból fakadó rémületük, és elszántan, lassan közeledtek az ismeretlen objektum felé. Az összes lehetséges módszerrel folyamatosan pásztázták maguk körül a tájat, de semmi szokatlant nem tapasztaltak. A környék csendes volt, halálosan csendes.

Már alig ötméternyire voltak az űrhajótól, amikor egyikük vérfagyasztó rikoltást hallatva hirtelen eltűnt a homokban, mintha gödörbe lépett volna. Csak a beszedett stimulánsok és kitűnő kiképzésük akadályozta meg a katonákat abban, hogy rögtön tüzet nyissanak a szélrózsa minden irányába. Az esztelen lövöldözés helyett – melyben csak saját maguk sérülhettek volna meg – a körülményekhez képest fegyelmezetten elkezdtek visszahátrálni a dombra.

Mintha jeltelen földalatti sírokból emelkedtek volna fel, jelentek meg a dombtetőn az árnyalakok. Magasabbak voltak az embereknél, testüket hosszú köpeny fedte, amely egybeolvadni látszott a talajjal mind a standard, mind a hőmérsékletet is látni képes szemekkel nézve. Fejükön hosszúkas sisakot viseltek; úgy tűnt, többé-kevésbé emberszerűek lehetnek, eltekintve felmagasodó vállaitól. Fegyverek nem látszottak náluk.

A körülzárt katonák nem tudták, honnan kerültek elő, csak sejtették, hogy valahogyan észrevétlenül maradva a hátukba kerültek. De hogy nem láttak náluk fegyvert, és nem mozdultak, elbizonytalanította őket. Néhányuk csalódott volt, hogy az idegenek ennyire hasonlítanak rájuk. Katonák lévén azzal sem

tudtak mit kezdeni, hogy az idegen lények tétlenül szemlélik őket, a harcon kívül nem értettek semmihez. Rövid hallgatás után az őrző parancsnok tett néhány lépést, és kiszáradt torokkal megpróbálta köszönteni az „idegen civilizáció küldöttét”. A rövid, zavaros, dadogó beszéd után a parancsnok mögött álló idegenek egyike előrelépett, és furcsa, csupa „cs” és „k” hangból álló nyelven mondott valamit. A katonák már éppen azt hitték, hogy sikerül harc nélkül megoldani a találkozást, amikor a vezetőjüknek egy villanással eltűnt a teste. A levegő megtelt forrósággal és füsttel, ahogy a katonák nagykaliberű fegyvereikből megpróbálták viszonzni a támadást.

A tizenkét katonából csak egy jutott el a legközelebbi sivatagi támaszpontig. Valószínűleg az idegen harcosok akarták úgy, hogy hírül vihessék érkezésüket. Amikor a több sebből vérző, haldokló tizedes megérkezett a szétlőtt terepjáróval a támaszpontra, már csak egyetlen szóra futotta erejéből: „Ausländer!”. A szó jelentése: idegen.

Azóta szerencsére nem bukkantak fel tömegesen az idegenek, vagy ahogy elnevezték őket, az Ausländerek. Ennek okát csak találgatni tudják, semmiféle bizonyítékkal nem rendelkeznek a stratégiák. Az eddigiek alapján úgy tűnik, kevesen vannak, és a gerillataktikát követik: váratlanul megjelennek valahol, majd hatalmas pusztítást okozva ugyanolyan hirtelen eltűnnek, mint ahogy megjelentek.



TOP SECRET

A továbbiak szigorúan csak a Játékmesterekre tartoznak!

Mivel az Ausländerek nemigen mutatkoznak a városok és a nagyobb települések közelében, a karaktereknek nincs túl sok esélyük, hogy összefussanak velük. Kevésbé valószínű, hogy bárki is szakadt, nincstelen jöttmenteket alkalmazzon a jólképzett, tapasztalt katonák helyett, így a harci bevetés csaknem teljesen kizárt (természetesen ha a karakterek eleve katonákként indulnak, más a helyzet, de ilyenkor nagyon nehéz visszakanyarodni a lövöldözős kalandjátékból a szerepjátáshoz).

Az Ausländerek gerillatermészetét ismerve elképzelhető, hogy a karakterek a sivatagban összefuthatnak egy-két idegennel, de – hacsak nem különlegesen erősek és jól felszerelték a karakterek – vigyázni kell, mert egy Ausländer igen sok emberrel felér, amennyiben harcra kerül a sor.

Az Ausländerek a Mars teljes területén, bárhol és bármikor felbukkanhatnak, a Játékmesternek csak két dologra kell figyelnie: az Ausländer harcosok semmiképp sem kerülhetnek fogságba (ha egy Ausländer elveszti az eszméletét és nincs leg-

alább egy aktív Ausländer tíz méternél közelebb, aktivizálódik az önmegsemmisítő, amit a szabad akaratából is bármikor működésbe hozhat), és hogy egyetlen felszerelési darabjuk sem használható az emberek számára (legalábbis hosszú hónapok megfeszített kutatómunkája szükséges, hogy működésükre rájöjhessenek).

AUSLÁNDER

Test +7 (ÁKS +7; ERŐ +7; ALK +7)

Elme +1 (EML +2; FLF +0; LOG +1)

Ügyesség +7 (FRG +5; KOO +7; RFX +10)

Karizma ? (BDK ?; MGJ ?; MOD ?)

Lélek +3 (AKR +10; AUR +0; ÖTN +0)

MS: 15; **DH:** 6 (12, 24, 48, 96); **FS:** 12 (karommal 20)

Teherbírás: 41

Hatótáv: 40 (C# 4), 80 (C# 7), 160 (C# 10), 320 (C# 13), 640 (C# 16), 1280 (C# 19), 2560 (C# 22)

Sebek: Fej SH: 13, P: 40 □□□□

Karok SH: 14, P: 25 □□□□

Törzs SH: 17, P: 30 □□□□

Lábak SH: 15, P: 25 □□□□

FK = 7; **Életerő:** 17 □□□□□□□□□□□□□□□□

Pszionika: ME -, PK 18

Ismeretek: Dobás 8 [8]; Fegyvertelen harc 6 [13]; Kézi-fegyver (Puska) 9 [16]; Közelharc fegyver (Karom) 10 [17]; Akrobatika 8 [15]; Észlelés 12 [20*]; Futás 7 [14]; Lopakodás 10 [20*]; Rejtőzés 18 [40*]

* Az ismeret működését az Ausländer felszerelése befolyásolják.

Felszerelés: Az Ausländerek jelenleg a következő fegyvereket használják, de ez persze nem zárja ki, hogy nehézfegyverek is lehetnek:

Plazmapuska (GPu/Pu)

65 cm hosszú, 6 kg súlyú ormótlan, vaskos fegyver. Hidrogént hevít és alakít át, így levegővel rendelkező helyeken gyakorlatilag végtelenszer használható, nem fogy ki belőle a muníció. A belső energiaellátás 2000 órányi folyamatos tüzelés után merülne csak ki. Különleges esetekben az övre csatolható, 10 × 8 × 2 cm-es tartályokból táplálhatják a fegyvert. Egy ilyen tartályba 350 lövésre elegendő üzemanyag fér. A fegyver átütése mindig az okozott (a D–D szorzó utáni) sebzésével egyenlő.

TGY	TÁR	SEB/ÁTÜ	PON	VR	MT
H12	speciális	20/spec.	+3, +3, +1, +0, +0	3	13

Sorozatlövő (NGPi/Pu)

80 cm hosszú, 8 kg súlyú. Nagyon hasonlít a plazmapuskához, de a csövére szerelt kettős hűtőrendszer miatt sokkal vastagabbnak tűnik. Hevített hidrogént lő ki, működése meg egyezik a plazmapuskáéval. Különös ismertetőjele, hogy a hosszabb sorozatok leadása közben és után a hűtőrendszer sűrű, fehér gőzt fúj ki.

TGY	TÁR	SEB/ÁTÜ	PON	VR	MT
A50	speciális	20/spec.	+1, +0, -1, -2, -4	5	16

Karom

Minden Ausländer harcos ún. karommal is fel van szerelve. A kb. 70 cm hosszú fémpenge gondolati parancsra csusszan elő. A fegyver hatékonysága szükség szerint, aktivizálva az izzítóberendezést, rövid időre megnövelhető, ilyenkor a sebzés 10-zel megnő, az átütés pedig megduplázódik. Mindennek azonban ára van: a molekuláris izzítás ideje alatt, és utána 5 körig a lény fájdalomküszöbe feleződik.

Kategória: Karom; **Méret:** R / 0; **Pontosság:** É+0; **Sebzés:** FS+8; **Átütés:** Erő+40

SzS

HOGYAN JÁTSZUNK ARMAGEDDONT?

Most, hogy nagysokára megjelent az *Armageddon 2092 – Mars szerepjáték* (ezúton is elnézést-hegyek a késésért és ígérgetésekért), eljött az ideje, hogy szólnunk róla, (szerintünk) hogyan is érdemes játszani vele. Ez már csak azért is időszertű, mert a játék koncepciója az első vázlatok óta jelentősen változott (először még fanzinformatumú űrbeli lövöldözős játéknak indult, s csak később lett belőle rendhagyó kiberpunk rendszer). Sajnos, terjedelmi és időbeli okok miatt a szabálykönyvben már nem volt mód mindezeket elmondani, ill. a szabályrendszeren kívüli lényegesen többet (ötletek, tanácsok) közreadni, ami miatt több félreértés is adódott-adódik az olvasók körében. Ezeket most megr próbáljuk tisztázni, néhány kiegészítéssel és tippel fűszerezve.

A legfontosabb dolog, amit hangsúlyoznunk kell: az *Armageddon* nem harci játék, bármennyire is ez a látszat (harminc oldalas harc-fejezet stb.). Az eddigi visszajelzésekből nagyrészt az derült ki, hogy a legtöbben (bedölvé a látszatnak) egyfajta magyar Cyberpunkként játsszák az *Armageddon*ot. Valójában ezzel semmi baj sincs, az *Armageddon* azonban mégsem a „szokásos” kiberpunk világ. A hangsúly a hangulaton van, ami a környezet idegenségéből és a tökéletes világvége-hangulatból adódik. A bolygó mindennél ellenségesebb, semmi otthonos, ismert nincsen benne, *senki* nem tudja, mi történhetett a Földdel, vagy hogy mi áll az Ausländer-támadások mögött, az emberiségből megmaradt maroknyi embercsoport magára van hagyva egy teljesen idegen világban. Nagyon erősen építünk az idegen világ nyújtotta és hangulati pluszra (már az olyan apróságok is jól használható kényelmetlenség-érzést biztosíthatnak, mint hogy 24,5 óra egy nap vagy hogy a természet fittyet hány a naptár állásának [vagy inkább fordítva]). Ne feledjük azt sem, mekkora a kavarodás a Föld eltűnése és a titokzatos idegen lények feltűnése miatt: az információáramlás megbénult, senki sem tudja, mihez kezdjen, mindenki igyekszik kihasználni a zavarodást és így tovább. Persze megvan a hagyományos kiberpunk-elemek is: az intrikáló Társaságok, az alvilág, a mocskos utcák és így tovább. (A Társaságok vezetői rádöbbenek ugyan, hogy előbb-utóbb *kénytelenek* lesznek összefogni a közös ellenséggel szemben – bármennyire is undor és rosszullet fogja el őket még a gondolatától is –, egyelőre azonban zavartalan a pezsgő „üzleti élet”). Mindezeket vegyítve igazi, százjűnk szerinti nyomászó hangulatot keverhetünk.

Lássunk néhány gyakorlati tanácsot, vagy inkább intést!

Az első kritikus pont (mint a fentiekből már ki-világott) a fegyvereké. Való igaz, az *Armageddon* világa erőszakos, veszélyes hely, ez azonban nem azt jelenti, hogy mindenki állig felfegyverkezve, robbanógolyókkal, gránátokkal a tarisznyájában, golyóálló mellényben caplat az utcákon, csillogó krómkezeléssel meg-megtörölve a repedt éjjellátó-optikáiból szivárgó olajat, és minden szembejövőt, aki nem hajol földig előtte, cafatokká lö szét a haditechnika legújabb vívmányával. Az emberi élet még a 2090-es évben is

több annál, semhogy *mindenki* könnyedén gyilkoljon bármiféle lelkiismeret-furdalás nélkül. Remek szerepjátékra adhat lehetőséget az első fegyverhasználat vagy az első gyilkosság – nem kell mindenkinek Schwarzeneggernek lennie.

Nem árt újra hangsúlyozni, hogy a kiberpunk-ill. akciójáték-sztereotípiával ellentétben itt nincs mindenkinél lőfegyver, és az automata fegyverek nagyon ritkák. [Gondolj csak arra, hogy Amerikában sincs mindenkinek fegyvere, pedig ott elég lazák a fegyvertartásra vonatkozó szabályok – sokkal lazábbak, mint a Marson. Nem beszélve arról, hogy a legtöbb ember amíg lehet, távol tartja magát a fegyverektől, még akkor is, ha erőszakos világban él.] Aki mégis van fegyvere, soha nem hordja nyíltan, hiszen a látható fegyver sokakat ingerel, és könnyen előfordulhat olyan alkalom, amikor bizonyítani kell, hogy a karakter használni is tudja azt. Könnyű belátni, hogy még a legkeményebb, legjobbban felszerelt harcosnak is lehet balszerencsés napja, és lehet, hogy ott marad, vérbe fagyva – itt nincs Trauma Team, sem pedig DocWagon... [Egyáltalán nem abnormalis tehát, szót, hogyha nincs a parti minden tagjának fegyvere.]

Mit tehet a Játékmester, aki felfegyverzett csapatnak mesél, és valahogy el szeretné szedni tőlük a flintákat úgy, hogy ne kelljen kitérni őket mindenféle társasági rohamcsapattal? Legelőször is láttatnia kell a játékosokkal, hogy másnál nincs fegyver, vagy legalábbis nem feltűnően. Le kell írnia, hogy a járókelők hogy reagálnak a fegyverekkel maszkáló partira. Gondolj bele, ha ma a főutcán végig masírozna egy csapat fickó, nyíltan viselt fegyverekkel, mit szólnának hozzá az emberek. No, pont így reagálnának 2092-ben is: lehetőleg minél messzebb kerülnének tőlük, a hátuk mögött megjegyzéseket tennének, remélve, hogy csak a haverjaik hallják szellemes beszólásaikat, és ha nagyon látszana rajtuk, hogy a saját szakállukra dolgoznak – tehát nincs méteres betűkkel a dzsejkijükön a városi Társaság jele –, valaki kihívná a rendőrséget. Azt se felejtsetek el, hogy a szabálykönyvben köztel fegyverek és felszerelések kóbbaltáknak és halszállás fűzőnek számítanak a Társaságok kutatólaboratóriumaiából kikerülő technikai csodákkal szemben – a játékosok tehát egy bizonyos határon túl esélytelenek a konfliktusok fegyveres megoldásában.

Ha ez nem elég, és még mindig nagyon kemények, kössön beléjük egy banda; elég, ha a támadók csak kések vagy láncokat forgatnak, az a lényeg, hogy úgy ird le a találkozást, hogy a játékosok érezzék, *emberekkel* állnak szemben, és nem játékkadályokkal. A támadók csak azért kötöttek beléjük, mert egyszerűen nem tetszett nekik a parti megjelenése, és egy kicsit „meg akarták őket nevelni”. Nyilván az a legyorsabb megoldás, ha a karakterek fegyvert rántanak, és lövöldözni kezdenek, leterítve egyiket csövest. Bár a 2092-es években olcsó az emberi élet, igazából ez csak a Társaságokra és egyéb nagy szervezetekre igaz – manapság is látszik hasonló, ahogy az áremelkedést elnézgetem – az „átlagember-

berben” még mindig benne van az az egészséges gátolás, hogy nem gyilkol hidegvérrel, vagy ha mégis emberölésre kényszerülne, nem intézi el annyival, hogy fátyolos tekintettel, arcán pengemosollyal, könnyed mozdulattal kifújja a füstöt a fegyvere csővéből. Ha a karakter előéletéből nem következik másképp, feltételezhetjük, hogy megvan benne ez a bizonyos gátolás, és a harc még sokáig fel-fel bukkan rémálmaiban. Ezt a momentumot feltétlenül vigyük bele a játékba. A játék célja ne a lövöldözős legyen – igaz, a környezet erőszakos, de ez inkább az emberek hozzáállásában és a világot uráló Társaságok módszereiben nyilvánul meg.

Az *Armageddon* harci szabályai lehetővé teszik a nem-halálig menő küzdelmeket (elsősorban közelharcban). Nem feltétlenül kell kinyírni a másikat, elég harcképtelenné tenni, vagy egyszerűen csak leütni, de a legjobb megoldás az, ha valami más megoldást keresünk (ugye, milyen jó lett volna a Karizma-csoportra több pontot tenni!).

A másik fontos dolog, hogy az Ausländerekről nem derülhet ki semmi. Sem nyelvüket, sem indítékaikat nem lehet megfejteni, nem lehet velük kommunikálni, és játékosok/nem-játékosok nem ejthetnek egyetlen harcost sem fogságba – főként nem tanulmányozhatják a testfelépítésüket, és felszerelési tárgyaik közül még azok sem kerülhetnek az emberek kezei közé, amelyeket a 30-as Holdtöltében közzöltünk le. Most már tudom, nagy hibát követtem el, amikor a 30-as Holdtöltében az Ausländerekről játékadatokot is leírtam, néha érzékeltem, hogy az *Armageddon*ban Ausländerekre kell lövöldözni. Nem. Az ott leközölt adatok kizárólag a Játékmesternek szólnak, abból a célból, hogy „tudja hova tenni” az idegen támadókat, és hogy izelítőt kapjon a Marsot fenyegető egyik veszélyről... Az Ausländerek egy hosszabb távú „project” részei; szerepük egyelőre annyi, hogy időnként itt-ott felbukkannak, kavarodást okoznak és mindenki ideges miattuk (de *senki* sem tudja, valójában mit akarnak). A Föld elhaggatásának okát sem sikerülhet megfejteni [a bolygót lehetetlen megközelíteni, és egyetlen műszer sem képes az ismeretlen eredetű zavarás miatt kielégítően működni]. Ha ti is úgy akarjátok, napvilágot látnak majd olyan *Armageddon*-kiadványok, amikben az emberek, a Mars, sőt a Naprendszer jövőjére is fény derülhet majd (azt, hogy szívesen látnátok a játékhoz kiegészítőket, úgy adhatjátok leg-egyszerűbben a tudtunkra, hogy megírájátok véleményeteket a játékról és a világról).

A fegyverekhez hasonló megfontolások szükségesek a krómokkal kapcsolatban is. A krómok hasznosak és nem nagyon drágák, de az átlagembernek a filléres beépítéseken (pl. szimstim-csatlakozó) kívül nem lesz más beépítése – az utcai keményfiúknak nincs fémkezüik, és a sarki hentes sem ujjpengével vágja a szalámit. A menőbb krómok olyanoknak számítanak, mint manapság a mobiltelefon: van, akinek tényleg kell, van, aki csak sikkból használja, de egyik csoportra sem lehet az ágrólszakadt titulust ragasztani. Arra is figyeljünk, hogy a kiberpszichózis

ne legyen jópofa dolog („Tök buli, a terminátorom letaposta a nagypofájúakat!”). A karakter kerüljön nagyon kellemetlen helyzetbe a tombolásai miatt: lecsukják, és csak nagy nehézségek árán szabadulhat, vagy magára haragít egy egész bandát, esetleg nyomába éred a kiberspíció-elhárítás...

A krómoknál – és minden más, nem szabvány felszerelési tárgynál – arra is vigyázzunk, hogy a krómok beszerzése ne degradálódjon egyszerű hozzáférhetőség-dobások sorozatává: legalább egy mondatban döntsiük el, kitől, hogyan és miért szerezte a karakter az adott krómot/tárgyat – ez már alapszabvány segíteni fog a karakter esetleges alvilági (vagy „felvilági”) ismeretési körének megtervezésében is.

Jelentéktelenebb elem ugyan, de ne felejtjük azt se, hogy a Marson nem csupa pszionista nagymester járka. A pszionika nem túl gyakori dolog – olyan, mint manapság mondjuk a zenei hallás. Legtöbbször ne engedjük, hogy minden karakternek legyen, csak azért, mert jó poén. (Hogy ne legyen minden fenéig tejfel, és a pszionika ne egyszerű tápplusz legyen, esetleg mondhatjuk, hogy a pszionikus karaktereknek van valami defektje, például furcsák, érzékenyebbek a „normális” embereknél, esetleg „eszmések”, és ezt ki is kell játszani [az ember nem veszi nyugodtan tudomásul, hogy tárgyakat tud emelgetni pusztán koncentrációval] – gondolj a keleti meditációkat üzőkre, Agykontrollosokra vagy szerepjátékosokra.)

Mostanra már sokan felfortyanhattak, hogy van itt egy szerepjáték, de se így, se úgy ne játszunk vele. Akkor hogyan?

Meséinkben elsősorban a felfedezés/nyomozás vonulatot részesítsük előnyben. Nem kell, hogy mindenkinek fegyvere legyen és aknavetővel üldözzék a karaktereket. Ne az legyen félelmetes, ha egy ellenfélnek nem hús, hanem ötven fegyvercső áll ki különböző hajlataiból, hanem az, hogy a játékosok fenyegetve vannak, számukra ismeretlen erők szervezkednek mögöttük, fenyegeti őket a felfedezetlen világ [gondolj arra a részre a Neurománc 2-ből, amikor Gróf Zéró hazafelé tart, és egyszer csak azt olvasa az újságban, hogy a lakásába rakétát lőttek]. Mindezt fűszerezzük meg a fent már részletezett hangulattal.

De milyenek is legyenek ezek a mesék? Mit meséljék egy számomra teljesen ismeretlen bolygóra? Egyáltalán, hogy jöjjen össze a parti? A Társaságoknak megvannak a maguk emberei, az Alvilágot a maffiák irányítják, az önálló munkához pedig töké kéne, ami meg nem biztos, hogy van a karaktereknek.

Mindenek előtt: engedj szabadjárá a képzelet! Ne riasszon el, hogy a világ felfedezetlen – annál jobb lesz felfedezni. Mivel nincs kidolgozva minden egyes négyzetcentiméter (sőt!), nem is tévedhetsz: saját világot alakíthatsz ki magadnak. (Azért persze mi is igyekezzünk majd segíteni.)

A partiszervezésnél több lehetőség van. A legkézenfekvőbb, hogy a karakterek korábról ismerik egymást: munkatársak, jóbarátok vagy [esetleg] rokonok [voltak], és egy időben rakták ki őket, tehát együtt is igyekeznek boldogulni [egységben az erő, ugyebár]. Izgalmasabb megoldás, ha nem ismerik egymást, és mi kényszerítjük össze őket valami váratlan esemény nyomán, ahol kénytelenek összetartani (ehhez tippetek ld. alább). Ez utóbinnál plusz ízt ad a kampánynak az a folyamat is, ahogy a karakterek megismerik egymást. (A módszer veszélye, hogy a kiberpunk világ törvényei alapján a csapatnak a mese után fel kell bomolnia – ennek megakadályozását a leleményességetekre bizzuk). A harmadik lehetőség, hogy egy seftessel vagy titokzatos megbízóval rántjuk össze a csapatot. Ehhez csak akkor folyamodjunk, ha nagyon jó és logikus háttérrel tudunk kitalálni hozzá, különben eléggé lapos.

A parti összekovácsolásáról és összetartásáról a továbbiakban már a mesék hivatottak gondoskodni. Néhány ötlet és kiindulási pont ezekhez:

- A nagy Társaságok ugyan nem csavargókat bérelnek fel a titkos feladataik elvégzésére, de a kisebb szervezeteknek nincsenek erre a célra tenyészített szuperügynökeik (könnyen akadhat tehát a karaktereknek kémkedéssel, betöréssel, információszállítással kapcsolatos munkájuk).

- Semmi szükség felkérésre, játékosokat belekötethetjük egyenesen a mélyvízbe: együtt utaznak repülőn, és lezuhannak/lelővik őket, egy városkózi járással lerobbannak a sivatagban [lehet, hogy nem magától romlott el a motor...]. Kiaknázhathatjuk az előleletet is ilyen „nyakba-szakadós” kalandban

[rosszakaró régi ellenség vagy a karaktert kirúgó Társaság akcióba lendül].

- A régi jó barátok, ismerősök és munkatársak mindig jól jönnek – az ismerős nyomozásra vagy védelemre kérheti a karaktereket, vagy bevonhatja őket egy felfedező akcióba, csempészületbe vagy akcióba. Egy tapasztalt, az Utcát már ismerő NJK haver esetleg hosszabb időre is a csapat „menedzserévé” válhat.

Egyéb ötletadók:

- Harc-orientáltabb kalandokhoz felhasználható a különböző szélsőséges vallási szektákat [szabálykönyv 23. old.].

- A Mars nagy területeit még soha nem látta emberi szem; az ismeretlen helyekre szabadon telepíthetsz szinte bármit.

- A városok között a végtelen sivatagokban hatalmas területek váltak örökké terméketlenné, mérgezetté a korai területsszerző háborúzások miatt; ezeken a helyeken a különleges sugárzás megváltoztathatta az odatévedt élőlényeket.

- A csatákban eltűnt emberek közül talán nem mindenki halt meg, lehet, hogy megpróbáltak valamivel önállóan, távol a romlott városoktól, távol a lelketlen Társaságoktól. [Az utóbbi kettőhöz hasonló titokzatos pletykák mindegyik területtel kapcsolatban olvashatók a szabálykönyvben, érdemes rájuk odafigyelni. Persze te magad is találj ki ilyeneket – a bolygó nagysága és az emberi populáció mérete miatt, és mivel a világ nagyrészt felfedezetlen, erre rengeteg lehetőség van.]

A fentiek természetesen mind csak ötletek, javaslatok. Ez a mi véleményünk, ezek azok az elvek, amik alapján a játékot a továbbiakban fejleszteni szeretnénk. Persze semmi sem szentírás – a játék a tied, úgy játszod, ahogy akarod. Aki valódi kiberpunk játékra vágyik, és szereti a Kibertér-kalózkodást, nyugodtan szórja ki a Hálózatból az MI-virusokat, mintha soha nem is léteztek volna [aztán, ha később mégis megdondolja magát, bármikor felbukkanhatnak]. Ha valakinek sok ideje van, kidolgozhatja a 2092-es évek Földjét, és játszhat ott is [ha később mégis megdondolja magát, és csatlakozni akar az Armageddon-történethez, még mindig átteheti a karaktereket a Marsra, és Armageddon 2098 – Mars-ot játszik]. Akik nem komálják a sci-fis beütést és az egzotikumot, egyszerűen felejtsek el az Auszländereket és a pszionikát. Akik viszont inkább a sci-fi játékokat kedvelik, erősíthetik az űrutatásban elért eredményeket, hozzáférhetőbbé téve az űrutatásokat a karakterek számára is. Azok, akik a kommandós, űrgárdista stb. harcok-kalandjátékokat szeretik, társasági katonákból összeállított csapattal teljesíthetnek küldetéseket [szabotázsakciók – akár a Phobos ellen is –, vagy Aliens-szerű mesékhez az Auszländerek elleni kalandok]. Ha nincs kedved a „hivatalos” kiegészítőkre várni, nyugodtan találd ki magad, mit akarnak az idegenek és mi történt a Földdel – és így tovább.

A következő Holdtöltében további ötletgerjesztőnek leközlünk majd egy halom kalandötletet, amiből mindenki (mármint Játékmaster) kedvére csemegezhet. Most pedig következzen néhány pontosítás, kiegészítés és megjegyzés.

Szereplők (NJK-k) kidolgozása

Amikor egy szerepjáték tervezői arra törekednek, hogy minél realisabb rendszert alkossanak, gyakran elfelejtkeznek a Játékmaster irányította lények (Szereplők, avagy közismert nevükön nem-játékos karakterek) statisztikáinak könnyű, gyors kialakítható-



„Kérjük, ne akadályozzák a hatóságokat a törvényes rend visszaállításában...!”

Egy Fenrir-osztag akcióban, avagy: kiket *nem* fognak a játékosaink lenyomni, avagy: játékmester-válasz a Terminátor-stílusra

ságáról. Első ránézésre az **Armadillo** elnaszthatja az egyszerű Játékmestert: **húsz tulajdonság hierarchikus ismeret-rendszer, testzónák stb.** Most egy olyan gyors, egyszerű szereplőgenerálási módszert írok le, ami kiválóan alkalmas mind az egyszerű járókelők, mind pedig a nagytantosságú, újra meg újra visszaközönő szereplők megalkotására.

Tulajdonságok

Mivel a tulajdonságcsoporthoz mindig a hozzájuk tartozó három tulajdonság átlaga, megtehetjük, hogy csak a tulajdonságcsoporthoz készítjük el, és mindig a megfelelő csoportot használjuk a tulajdonság helyett. Ha tehát például valami miatt a Koordináció tulajdonságra lenne szükség, az Ügyességet lehet behelyettesíteni.

A tulajdonságok meghatározása lehet teljesen „hasraütős”, de ki lehet dobni 2D-7-tel is, illetve – tucatszereplők esetében – teljes lelki nyugalommal ki lehet jelenteni, hogy valamennyi +0 értékű.

Abban az esetben, ha egy szereplőt úgy képzeltem el, hogy egyik-másik tulajdonsága kirívóan magas vagy alacsony értékű (pl. nagyon erős, vagy könnyen befolyásolható, gyenge akaratú), az adott tulajdonságot külön-külön is meghatározhatod.

A tulajdonságokból következő értékek (szabálykönyv 38. oldal) már egyszerű számítások, és igazából csak kettőre lehet szükség közülük. E kettő a Mozgási Sebesség (FRG+10), és a Fegyvertelen Sebesség (ERO+5). A Dobási Hatótávot nagyon ritkán kell használni, a Teherbírás pedig csak a Karakterek esetében fontos. A gyors szereplőgenerálásnál nem szabad elfelejteni, hogy az „átlagember” (akinek csupa +0 minden tulajdonsága) Mozgási Sebessége 10, a Fegyvertelen Sebessége pedig 5.

Ismeretek

Az ismeretek kiválasztásánál arra kell figyelni, hogy csak olyan ismereteket kaphat egy szereplő, amelye-

ket korábbi élete során megtanulhatott, másszóval egy jöttment csavargó nem ismerkedhetett meg egy kiberdeck vagy egy aknavető működtetésével, és valószínűleg lila gőze sincs az orvostudományról.

Minél jelentéktelenebb egy szereplő, annál kevesebb munkát igényel a kidolgozása. Csak azokat az ismereteket kell felírni, amiket valószínűleg majd használni fog. Ha játék közben szükség lenne egy ismeretre, mérlegeld, hogy a szereplő egyáltalán jártas lehet-e az adott témakörben, majd ha erre igennel válaszoltál, határozd meg (ismét a bűvös hasraütéses módszerrel) a hozzáértés szintjét.

Nem árt tudni, mi számít alacsony, és mi magas szintű hozzáértésnek, ehhez segítségként itt egy összefoglaló táblázat:

ISMERET SZINTJE	MEGNEVEZÉS
0	Nem ért hozzá, használni kell a Játérlansági Büntetést
1–2	Kezdő
3–4	Gyakorló
5–7	Gyakorlott
8–10	Kiváló
11–13	Mester
14–16	Nagymester
17–	Legendás tudás

Nem szabad elfelejteni, hogy a szint az ismeret szintjét jelenti, nem pedig az ismeret használatához szükséges tulajdonság és az ismeret szintjének összegét. Fontos még tisztázni, hogy az emberek többsége csak alacsony szinteken jártas a különféle ismeretekben, egy átlagember ismeretei ritkán magasabbak 5–6-nál. Nyilvánvaló továbbá, hogy az egyes szintekhez tartozó „szakemberek” száma (azaz hogy hány ember ismeri a világon az adott szinten az adott ismeretet) exponenciálisan (nagyon meredeken) csökken. Tehát mondjuk Gyakorlott elektroműszerzést könnyűszer-

rel találhatsz. Kiválóhoz már ki kell nyitnod a szemed, egy adott város Mestereiből egy közepes méretű klub telne ki, Nagymesterekből és Legendás tudásúakból pedig 10–20 van az egész világon.

Az ismeretek szintjét nem érdemes pontokból felépíteni, még a legfontosabb szereplőknél sem. Soha ne úgy találj ki egy szereplőt – bármennyire fontos is – hogy elkezdeshz számolgatni, hanem gondold végig a szereplő életét, mivel foglalkozott eddig, mennyire magas szinten sajátíthatta el az ismereteit, milyen erőforrásai vannak stb. A karaktergenerálás szabályai a karakterekre vonatkoznak – te, mint Játékmester szabadon dolgozhatsz.

Sok gond szokott lenni a zombiszerű szereplőkkel (egyszerhasználatos bandatagok, nagyszájú csavargók stb.). Elég bosszantó, ha órákat töltesz azzal, hogy kiírogasd a megfelelő fegyveradatokat, kiszámolgasd a különböző bónuszokat és hasonlót, aztán pedig fél perc alatt szitává lövik a szereplőt. Erre két megoldás lehet. Vagy uniformizárod a golyófogókat (ugyanolyan tulajdonságok, ugyanolyan fegyveradatok stb.) – ez persze nem jelent az életben is azonosítást, könnyen kimesélheted a helyzetet úgy, hogy ne tűnjön fel a dolog; a tagok ruhája különböző, fegyverük máshogy néz ki (csak a statisztikáik ugyanolyanok) stb. Ha nagyon akarsz egyéniesíteni, minden tagnak kitalálhatsz valami speciális jellemzőt [ennek a pisztolya gyorsabb vagy pontosabb, ennek nagyobbak a sebhátai stb.]. A másik, haladóbbaknak ajánlott megoldás, hogy ki sem dolgozod őket részletesen, hanem „saccolgatsz” (ennek a bandatagnak kb. emnyi a támadóértéke, ez ennyitől már meghal stb.). Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ne jegyezd fel a szereplők adatait egy darab papírra, de nem szabad, hogy a szereplők lélek-telen, gondolkodni nem képes számhalmazá degeneralódnak. Bizonyos alapértékeket persze fel kell írni, mert egyrészt mindenki hajlamos elfelejteni a kevésbé gyakran használt adatokat, másrészt pedig a rossz értelemben vett csalásra csábít. Általános tanácsként azt tartsd szem előtt, hogy a lényegtelen szereplőkkel nem

folytatás a következő oldalon

