

VIHARMADÁR

SZABADON FELHASZNÁLHATÓ KALANDMAG

1. TÖREDÉKEK

– Kedves Utasaink!...

Lent, messze lent...

Por, mindenütt csak por – az aszfalt szürkére fakult, imitt-amott sötét csíkokban sebhelyes, mintha öngyilkos próbált volna lenni, s most csupa heg. Heg és por. Még fáj neki néha, vagy talán nem is csak néha – gyakran, főleg azokban az órákban, amikor a Nap remegő szőnyeget von fölé, hőségből és porból. Azokban az órákban, amikor az apró, fehér fémtollpihék a legtöbbet piszkálják, felkavarva a porban fuldokló emlékeket, újra valósággá emelve az égtől való végleges elszakítottág gondolatát, felébresztve a magányt. Fáj neki a magány – ilyenkor üvölt. Üvölt – mélyről felszakadóan, hol morajló légszomjjal, hol sivító feszítettséggel. De senki nem törődik vele, hisz maga sem más már, mint elnyűtt klisé, az élet észrevétlen része... Akárcsak a por. Igen.

A por.

– ...Hamarosan földet érünk Kjotóban. Odakint kellemesen hűvös az idő, enyhén fúj a szél, csapadék nincs. Kérem kapcsolják be biztonsági öveiket, s fejezzék be a dohányzást...

Üres tekintettel bámult ki az ablakon, egyenesen a millió szilánkra hulló napfénybe. Kezdett megfájdulni a feje – kényszerítette magát, hogy ne forduljon el. Hiszen erre várt. Mutató- és hüvelykujjával masszírozni kezdte az orrtővét, hogy enyhítsen a fájdalom pontszerűségén – tudta, mi következik. A bizsergés hirtelen támadt fel, elborította az arcát, majd csomósodni kezdett a nyakszirtjén. Felköhögött, tudattalanul próbálva kiköpni a torkára kúszó zsibbadást – mindig ez történt, majdnem mindig. Bosszúsan összeszorította a fogait, s akaraterejét megfeszítve visszatartotta lélegzetét. Ahogy gondolta. Pontosan. Öt másodperc szünet segített. A furcsa érzésgomoly újra felgyúlt, majd túlfeszült s szétcsattant – jóleső hideg borzongás futott végig a gerincén. Az az emlék – az EMLÉK – tovatűnt. Szétszabdalták a lemenő Nap pengéi, s elborította a közeledő Föld zaja. Ekkor ébredt rá, mit is jelent valójában az, hogy fejfájás. Sziszegve fordította el tekintetét, lefelé, az alatt nyújtózó hatalmas, szürke aszfaltmőba felé. Repülőtér. Hazaérkezett. Haza.

...utolsó mozzanatként kikapcsolta a retinaképernyőjét. Az üzenet végszava semmivé foszlott. Mi is volt?

„Visszavárlak.”

Volt egyáltalán valami?

**„Fear In My Subconscious
Terror Invades My Speech
Faith In My Own Words
No One Knows The Nameless”
– Altered State / Sepultura**

– ...Köszönjük hogy az Air Transatlantica szuborbitális járatát választották. Reméljük legközelebb is minket választanak!

2. MI IS EZ?

Sok Shadowrun-mesélőnek okozott már kisebb-nagyobb gondot partijának „túl profi felszereltsége”, csakúgy, mint a problémához csak nagyon távolról kapcsolódó „vajon mit meséljek ma?” kérdés. Jelen írás ezen eseteken szeretne segíteni – erre utal a címben szereplő „szabadon felhasználható kalandmag” kifejezés. Te, mint mesélő, csinálhatsz belőle röpké epizód történetet, kanyaríthatsz köré egy egész kampányt, illetve felhasználhatod, mint viszonylag finom táp-csökkentő eszközt. Hogyan? Erre a kérdésre az alábbiakban találd meg a választ.





3. A MAG

Azok, akik figyelmesen átböngészték a *The NeoAnarchists' Guide to Real Life* c. Shadowrun kiegészítőt, minden bizonnyal emlékeznek azokra a paragrafusokra, melyek a közlekedés különféle válfajai közül a repülést tárgyalják – különös tekintettel a szuborbitális ill. szemiballsztikus változatokra. Ezekből kiderül, hogy a repülés mint olyan, igen bonyolult és veszélyes dolog – s akkor még finoman fogalmaztam. Az állítás alátámasztásához a következőket kell figyelembe vennünk, egy átlagosnak mondható shadowrun kaland keretein belül (már ha létezik ilyen):

– A fizikai konfliktushelyzetek megoldási lehetőségei nagyon korlátozottak, azaz amolyan igazi dirr-durr típusú harcra gyakorlatilag nincs esély, hacsak nem szuperterroristákkal van dolgunk (l. alább). Ennek oka természetesen a repülőgép sérülékenységből adódik – ezt a harcban mindkét résztvevő félnek szem előtt kell tartania, amennyiben nem akarja becsapódó ágyúgolyóként végezni karrierjét – ne feledjük, a lehető legjobb lövészek is hibáznak néha, még akkor is, ha agyon vannak drótozva... (Aki akarja, idézze fel magában nyugodtan az Aliens megfelelő jelenetét, melyben megtiltották, hogy egy bizonyos területen lövöldözzenek.)

Mellesleg lehet, hogy nincs is náluk fegyver. Igen könnyen lehet. Miért? Talán azért, mert nem engedték fel őket a fedélzetre – ez a legkézenfekvőbb magyarázat. Ám van másik is: talán azért, mert abszolút nem számítottak arra, hogy odafönt majd szükségük lesz rá. De ez már egy másik fejezet – éppen ezért szerepel majd néhány bekezdéssel lejjebb.

A „szimpla” közelharcnak ill. verekedésnek gátat szabnak a biztonsági emberek és a biztonsági berendezések. No persze semmi sem lehetetlen – de ezt nem is mondta senki. Csupán azt, hogy nehéz.

– Az asztrális típusú ellentétekre ugyanúgy vonatkozik az előzőekben ismertetett korlátozottság, természetesen főleg a varázstudókra érve, hiszen a mágiát csak kívülről ismerő átlag érzelmi viharai legrosszabb esetben is az előbb említett fizikai úton nyernek megtestesülést. Az asztráltérrel való bármiféle manipulálás azonban a szuborbitális pályán (!) sajnálatos módon az örülethez vezető kaput nyitja meg a mágus előtt, s a megüresedést (azaz használhatatlanná válást) kínálja bármilyen működő – aktív! – fétisnek ill. mágikus tárgynak. Ez azt jelenti, hogy az asztráltérbe még kinézni is (agy)halálos veszedelem, nemhogy varázsolni ill. csinálni bármi mást benne avagy vele kapcsolatban (ne feledjük, hogy a varázslás asztráltér-függő!).

– Mivel a gondolati síkkal még nem kezdtek semmit a Shadowrun írói, erről elmondhatjuk, hogy nem rejt magában több veszélyt a levegőben gondolkodni, mint idelent, jó öreg Földanyánk keblein. Ezt természetesen csupán a teljesség kedvéért említettem meg. (Igaz, igaz, még így sem teljes a kép, de legalább megközelítőleg rendben van – a többit jobb meghagyni a Shadowrunon kívülre.)

4. VÁLASZOK

Hogyan lesz mindebből...

– ...epizód történet?

A legegyszerűbb megoldást a játékosok kezdeti átrázása kínálja. Nem hiszem, hogy nehéz lenne úgy megszervezni egy hosszabb kalandot, hogy valamely részére ne azon a helyen kerüljön sor, ahol a többire – azaz hogy a játékosoknak hosszabb utat kelljen megtenniük, természetesen repülővel. Az út szervezése természetesen megbízójuk hatáskörébe tartozik – s látszólag tökéletesen el is van intézve, senki nem foglalkozik igazán vele. A hangsúly egyértelműen az utána következő akcióra (stb.) kerül: te, mint játékvezető is ezzel foglalkozol, ezt ismerteted részletesen. S akkor, amikor a játékosok azt várják, hogy „Miután megérkeztetek...”, te nem ezt mondd...

Az indirekt belekeveredés mellett más is elképzelhető – olyan szituáció, amikor a játékosok nagyon is tudatában vannak, hogy odafent történni fog valami. Ez esetben jobban felkészülhetnek, ám a Magban említett korlátozásokkal így sem igazán tudnak mit kezdeni.

Néhány példa azt hiszem segíthet saját ötletek kitalálásában. Véletlen lehet a fentebb már említett terroristás epizód, mikor is a játékosok, mint az egyetlen igazán cselekvőképes csapat tagjai a gép fedélzetén, szembekerülnek a mindenre elszánt gazemberekkel. Ha játékosaid netántán a terrorista-ellenes különítmény tagjai, akkor ez a találkozás természetesen lehet több, mint a véletlen műve, csakúgy, mint akkor, ha a terroristákat a játékosok régi ellenfeleivel helyettesítjük, akik éppen csapdát állítottak... De az is lehet, hogy egy igen fontos ismerős valamiért csak a gépen hajlandó találkozni a karakterekkel. Lehet, hogy fél – kérdés: kitől? Váratlan problémát természetesen nem csak intelligens tervezés okozhat. Egy műszaki hiba elhárítása is igencsak rázósnak bizonyulhat – gondoljunk csak egy meghibásodott hajtóműre avagy a raktérbeli ketrecből elszaba-



dult paraállatra... (További ötletekre vágyóknak ajánlom az Airport – avagy, neadj'isten, az Airplane – sorozatot...)

– ...kampány vagy kaland?

Az előzőekben felsorolt rövid epizódok könnyűszerrel egy kaland avagy egy egész kampány központi elemévé válhatnak. Elég áttekinteni az iménti példákat s néhány lehetséges komplikációt ahhoz, hogy erről meggyőződjünk. A terroristák elrabolhatnak valamit vagy valakit a sikeres landolás után, ami valamiért igen fontos a karaktereknek. Kiderülhet róluk, hogy valamelyik karakter rokonai, kiderülhet, hogy a gépet üzemeltető társaság bérelte fel őket némi biztosítási keverésre, megpróbálhatják a karakterekre fogni az egész ügyet, maguk helyett őket téve meg bűnbaknak... A műszaki hiba elhárítása után leleplezésre kerülhet valamilyen nagy céges korrupciós ügy, melynek során alkatrészekkel, tervrajzokkal, titkos katonai/céges dokumentumokkal történt valami... amiről a karaktereknek nem kéne

tudniuk. Vagy mégis? S végül – az ismerős, aki csak odafent hajlandó randevúzni. Ez a személy könnyen lehet, hogy csak odafent az, aki... idelent csupán egy báb. Itt kerül a képbe (elméletileg, lehet hogy már lerágott csont – ez esetben bocs!) ezen írás legzordabb ötlete... Lehet, hogy ez a valaki egy mágus, aki egyszer elkövette azt a hibát, hogy szuborbitális pályán kinézett az asztráltérbe – s még pechje is volt. Elméjét hatalmába kerítette egy egyelőre megnevezhetetlen, teljességgel negatív entitás (Earthdawn-kedvelők előnyben...), mely a maga céljaira használja őt – s rajta keresztül a tudatlan (!?) játékosokat. A fenti találkozókra csak az imént említett bábozás miatt van szüksége: a Föld még viszonylag (!) erős és tiszta asztráltérében egyelőre még nem volt képes megvetni a lábát. Csak a repülőgépen szállhatja meg a varázsló testét, egyébként kénytelen parancsokat osztogatni az engedelmes mariolett-zombinak, aki semmire sem emlékszik (?) a repülés eseményeiből. S ha már ilyen „rémes” dolgoknál tartunk, ez az entitás viszont – ellenben mindenki mással –, igenis képes varázsolni odafent. Valami hasonlóról szólnak az 1. pont Töredékei...

5. NÉHÁNY MEGJEGYZÉS

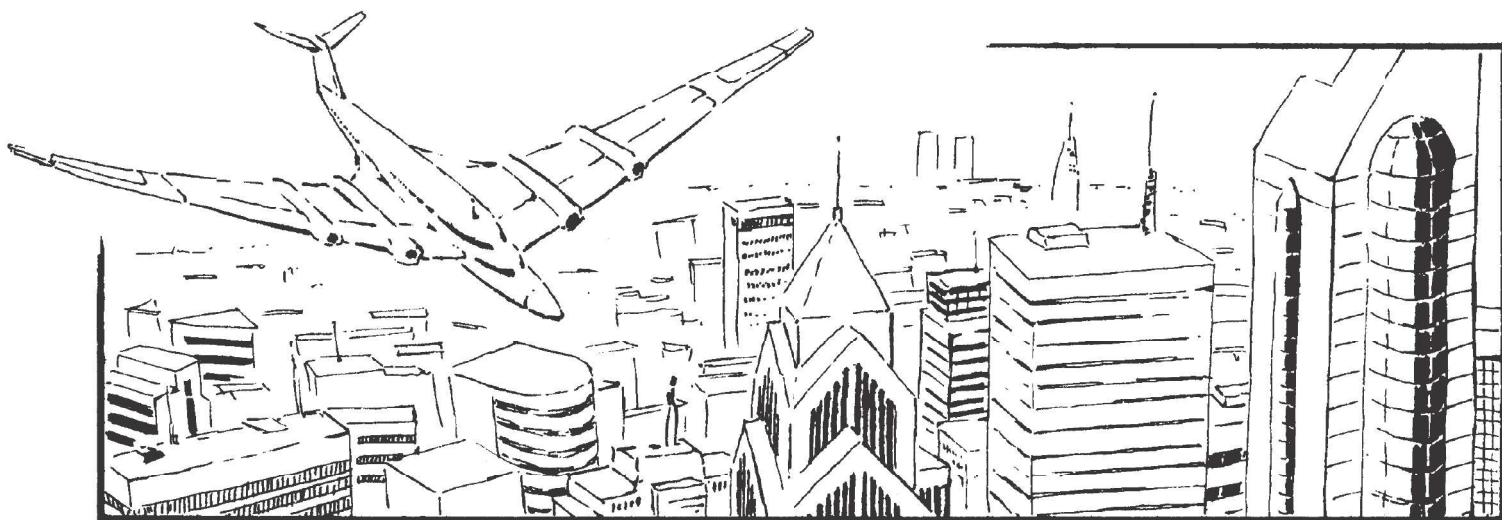
– A 4. pontban szerepel az az állítás, miszerint a Föld viszonylag tiszta asztrállal bír a Shadowrunban. Ha valaki kételkedne a „viszonylagos” jelző jogosságában, vessen egy pillantást az Aztlan könyvre. Például...

– A szemiballisztikus repülésnek alapban nincsenek meg az asztrális korlátai – mint azt a megfelelő helyen jeleztem is. Ám a szemiballisztikus gépeknek megjegyzendően nem esik túl nehezükre kikerülni szuborbitális pályára – mondjuk egy kellemetlen műszaki hiba miatt...

– Megrögzött dekások (bár az régen rossz, ha a játékosok olvasták ezt az írást...) hiányolhatták a mátrixra vonatkozó részeket. Jogos. A mátrix valóban nincs korlátozva – hacsak a gép kommunikációs rendszerei tönkre nem mennek. Ekkor a gép zárt rendszerré válik – amire amúgy is igen jó esély van. Problémát a ráccsal kapcsolatban talán az jelenthet, ha egy elszabadult (stb.) MI garázdálkodik benne – s figyelme valamiért a repülőgépre irányul.

Remélem senkinek nem maradt kérdése a táptalanítás mikéntjével kapcsolatban. Köszönjük, hogy velünk repültek – további jó utat!

CSIGÁS GÁBOR



SHADOWTECH

>>>>> [Jól van, gyerekek, mára elég is ennyi a kibercuccokból. Úgyis tudom, hogy néhány drótagyú gyerkőc máris összezsínálta magát a gyönyörűségtől. Tartogatok azonban még a számotokra néhány jópofaságot. No nem olyan egetverő dolgokat, mint az előbb, de azért olyanokat, amiknek megvan a maguk haszna. Tehát: szamurájok (és nem szamurájok), kérek tovább figyelni! (Az alábbi cuccokat megtalálhatjátok még a Shadowland szerveren, a **Shadowtech** hirdetőtáblán – persze, csak ha tudtok angolul.)] <<<<<

—Sabc <08:12:21/10-30-56>

DIKOTE™

A Dikote™ igazából egy eljárásnak a neve, aminek keretében vékony gyémántréteget visznek fel egy kemény felületre. Összekevernek egy kis metánt és jó sok hidrogént, és az egészet erős mikrohullámú sugárzásnak teszik ki. Így plazma jön létre, magyarul olyan szuperforró gáz, amelynek minden atomja ionizálódott állapotban van. A plazmát ezek után ráfűjják egy hidegebb, szilárd felületre, és a megszilárduló gáz vékony gyémántfilmet alkot.

A gyémántfilm jelentős mértékben megszilárdítja az illető anyagot, és jóval ellenállóbbá teszi a sérülésekkel szemben (ez +2 akadály szint, valamint +1 ballisztikus és +1 ütési páncélzat szint növekedést jelent). Ha a Dikote™ kezelést kézfegyverre alkalmazzák, az illető fegyver energiája 1-gyel megnő (vagyis pl. egy 5K sebzésű fegyver sebzése ettől kezdve 6K lesz). Ha éles fegyvert kezelnek, akkor az illető fegyver sebzés szintje nő meg 1-gyel. Egy kard normál sebzés kódja pl. (Erő+2)K, egy Dikote™ bevonatú kardé viszont (Erő+2)S. A Dikote™ bevonatú dobó- és lőfegyverek sebzés kódja úgy növekszik meg, mintha a használója Ereje lenne 1-gyel nagyobb. Ha Dikote™-tal kezelt tárgyat védekezésre használnak, a használója 1 plusz kockát kap, melyet kizárólag védekezési célokra fordíthat.



Az összehasonlítás kedvéért Dikote™-tal kezelendő dzseki felülete nagyjából 1,5 m², egy teljes öltönyé 2,25 m², egy hosszú kabáté 2,75 m².

A Dikote™ bevonattal ellátott, éles fegyverek a „megerősített” páncélzatú célpontok (pl. járművek) ellen is hatásosak. Ilyen esetben a fegyver normális (módosítatlan) sebzés kódját 1 szinttel csökkenteni kell. Egy Dikote™ filmmel bevont kard pl. ember ellen (Erő+2)S sebzést ad, jármű ellen viszont csak (Erő+2)K sebzést.

Ár Elérhetőség Utcai index

Dikote™ bevonat (100 cm²) 1000 ¥* 6/14 nap 10

*A 100 cm²-nél kisebb felületek bevonása is 1000 ¥-be kerül.

>>>>> [Nem mindent lehet Dikote-tal bevonni. Az illető tárgynak ki kell állnia a plazma magas hőjét. Ez nyilvánvalóan kizárja a szövetet és a műanyagot. Igazán kár, hogy a legtöbb páncélzat ilyenekből készül manapság. Ha viszont van otthon nehezebb ruhád, vagy kerámiapáncélzatod, azt faszán be lehet fúvatni Dikote-tal. Már ha meg tudod fizetni.] <<<<<

—A Mosolygó Bandita <Újra lecsap!/Ha-Ha-Ha>

>>>>> [Egyszer láttam egy Dikote bevonatú kardot használat közben. Az az izé egyszerűen mindenén átvágta magát!] <<<<<

—A Neon Szamuráj <11:21:00/12-07-56>

>>>>> [Azt hallottam, hogy a cucc elfárad kábé hat hónap után, de... az is lehet, hogy ez az idő attól függ, hogy mit csapkodsz vele, és azt milyen sűrűn csapkodod.] <<<<<

—Görögtűz <11:43:45/12-07-56>

DMSO

A dimetil-szulfoxid (DMSO) egyszerű hordozószer, mely acetonban, alkoholban, éterben és vízben oldható; szobahőmérsékleten folyékony halmazállapú és a legtöbb vegyszerrel nem lép reakcióba. Ha valamilyen vegyszert DMSO-val elegyítünk, és az oldat a bőrfelületre kerül, a DMSO „megnyitja” a bőrt, így az általa „szállított” vegyi anyag a bőrön keresztül azonnal bejut a testbe. A DMSO-t általában különféle vegyi és biológiai anyagok szervezetbe juttatására használják.

A porózus páncélzat (mint pl. a ballisztikus szövet vagy a kev-

lár jellegű páncélok) nem védenek a DMSO ellen. Ha a támadó fél eltalálja az áldozatot (függetlenül attól, hogy a páncélzat esetleg kivédné a lövés vagy ütés által okozott sebzést), a DMSO által szállított vegyszer feloldódik a szervezetben. A merev páncélzatok (a lemezes páncélzatok, vagy azok, amelyek páncélzat szintje legalább 5) szintjük feléne (felfelé kerekítve) megfelelő védelmet nyújtanak a DMSO támadás ellen (ilyenkor az oldat csak az illeszkedési pontokon hatolhat be). A DMSO csak vegyvédelmi ruhát, vagy teljesen zárt páncélzatot viselő karakterek ellen nem hatásos.

Gyorsaság	Bevitel	Ár	Elérhetőség	Utcai ind.
DMSO	Azonnali	Érintkezés 10 ¥/adag	2/12 óra	1,5

ARES VEGYIPISZTOLY

Az Ares ezúttal újabb játékszerrel állt elő azoknak, akik nem szeretik a lövöldözés közbeni vérontást. A fegyverbe kétfajta vegyszert kell betölteni, két, jól elkülöníthető helyre. Az egyik egy speciális gélartály (250 ¥/feltöltés), amibe az Ares által szabadalmaztatott DMSO-gél kerül (ez lesz a hordozóanyag), a másikba pedig a felhasználó kedvenc vegyszerével töltött ampullák sorakoznak. A fegyver lövés előtt DMSO-géllel veszi körül az ampullát, majd sűrített levegővel kilövi az egészet. Találatkor a DMSO-gél szétfröccsen a célponton, és előkészíti annak bőrét a „bevitelre”, a cél-vegyianyagot tartalmazó ampulla pedig szétörik, és volla, a szer máris bejut az áldozat szervezetébe.

A fegyver jó tulajdonsága, hogy mivel sűrített levegővel működik, sem hangja, sem visszarúgása nincsen (amúgy is csak egyes lövést lehet leadni vele).

Típus	Elrejt.	Lőszer	Súly	Ár	Utcai ind.
Ares vegyipisztoly	KPi	7	10/20* (t)	1,75	750 ¥ 1,5

*A speciális vegyi anyag-tár 10 ampullát tartalmaz, a gélartályba pedig 20 lövésre elegendő DMSO-gél fér bele (vagyis a tartályt minden második tár felhasználása után kell csak újratölteni).

>>>>>[Vigyázzatok ezzel a cuccal cimborák. Ha a kezetekre fröccsen, alaposan megszívhatjátok – még akkor is, ha csak tiszta DMSO-val dolgoztok, nem valami ocsmány keverékkel. A DMSO ugyanis nem gondolkodik: ami kosz vagy szenny a kezteken van, zutty, már megy is bele a véráramba. Néha az ilyesmitől is rosszul lehet az ember.]<<<<<

—A Mosolygó Bandita <Újra lecsap/Ha-Ha-Ha>

>>>>>[nem mindent lehet DMSO-val a vérbe juttatni. A DMSO úgy működik, hogy molekuláris méretű „réseket” nyit a bőrsejtek falán. A bőr pedig olyan, hogy a nagy molekulánál nagyobb cuccok nem férnek be ezeken a réseken. Általánosságban fogalmazva a DMSO-val csak olyan anyagokat lehet bejuttatni a szervezetbe, amelyek folyékony oldatban kaphatók.]<<<<<

—KAM <17:02:44/12-07-56>

HYPER

A Hyper közvetlen idegi stimulátor szer, mely az agy azon részébe vezető idegekre hat, mely részek a legtöbb érző ingert feldolgozzák (íz, szag, hang, kép). A Hyper néven ismert drog mesterségesen hyperaesthesiába hozza az áldozatot, vagyis olyan állapotba, amelyben az illető a végletekig érzékeny lesz mindenféle ingerre. Még a legkisebb és legenyhébb inger is fizikai fájdalmat okoz neki. Egy gyenge válraütést kalapácsütésként érzékel, egy suttogást üvöltésként, stb.

A kezdeti bevitel után az áldozat 4S kábulás sebzést szenved el, és enyhe zavarodottság lép fel (+1 minden célszámra). Ezután Test (4) próbát kell dobnia: a próba során elért minden egyes siker 5 percet levon a szer eredetileg 60 perces hatóidejéből. Ezen időszak alatt az áldozatot heves érzéki ingerek bombázzák. Minden koncentrációt igénylő tevékenységre (ide tartozik a varázslás is) +4 célszám módosítót kap, és minden elszenvedett sebzés nagyobbban számít az érzéki túlterhelés miatt. A plusz sebzést a karakter állapotjelzőjének Kábulás rovatába kell bevezetni: a mértéke megegyezik az eredeti (fizikai vagy kábulás) sebzés felével, felfelé kerekítve. Ha tehát például egy Hyperrel „belőtt” karakter Súlyos fizikai sebesülést szenved (ami 6 rubrikát jelent az állapotjelzőn), akkor e mellé még fele ennyit, vagyis 3 rubrikát be kell jelölni az állapotjelző Kábulás rovatába.

Sebzés	Gyorsaság	Bevitel	Ár	Elérh.	Utcai ind.
Hyper 4S kábulás	Azonnali	Vérbe	180 ¥	4/24 óra	9
		vagy érintkezéssel			

>>>>>[Ez az izé komoly agybuggyanás. Ha tehetitek, hassatok oda, hogy ne lőjenek meg ilyennel.]<<<<<

—A Neon Szamuráj <10:12:59/12-09-56>

>>>>>[Azért ennek is megvan a maga felhasználása. Egyszer egy vadászaton már az elején kilőtték a mágusunkat. Valószínűleg mi is megszívtuk volna, amikor az ellenfél mágusa sarokba szorított minket, de Ace-nél szerencsére volt egy festékpuska Hyper/DMSO koktéllal töltve. Egy szép lövés, és a fickó hirtelen túl sok mindennel el lett foglalva ahhoz, hogy észrevegye, amint lelépünk.]<<<<<

—Reflex <11:47:20/12-09-56>

