

ÁRA 120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

1993. OKTÓBER, II. ÉVFOLYAM 10. SZÁM



FANTASY NOVELLÁK

LÉTSÍKOK

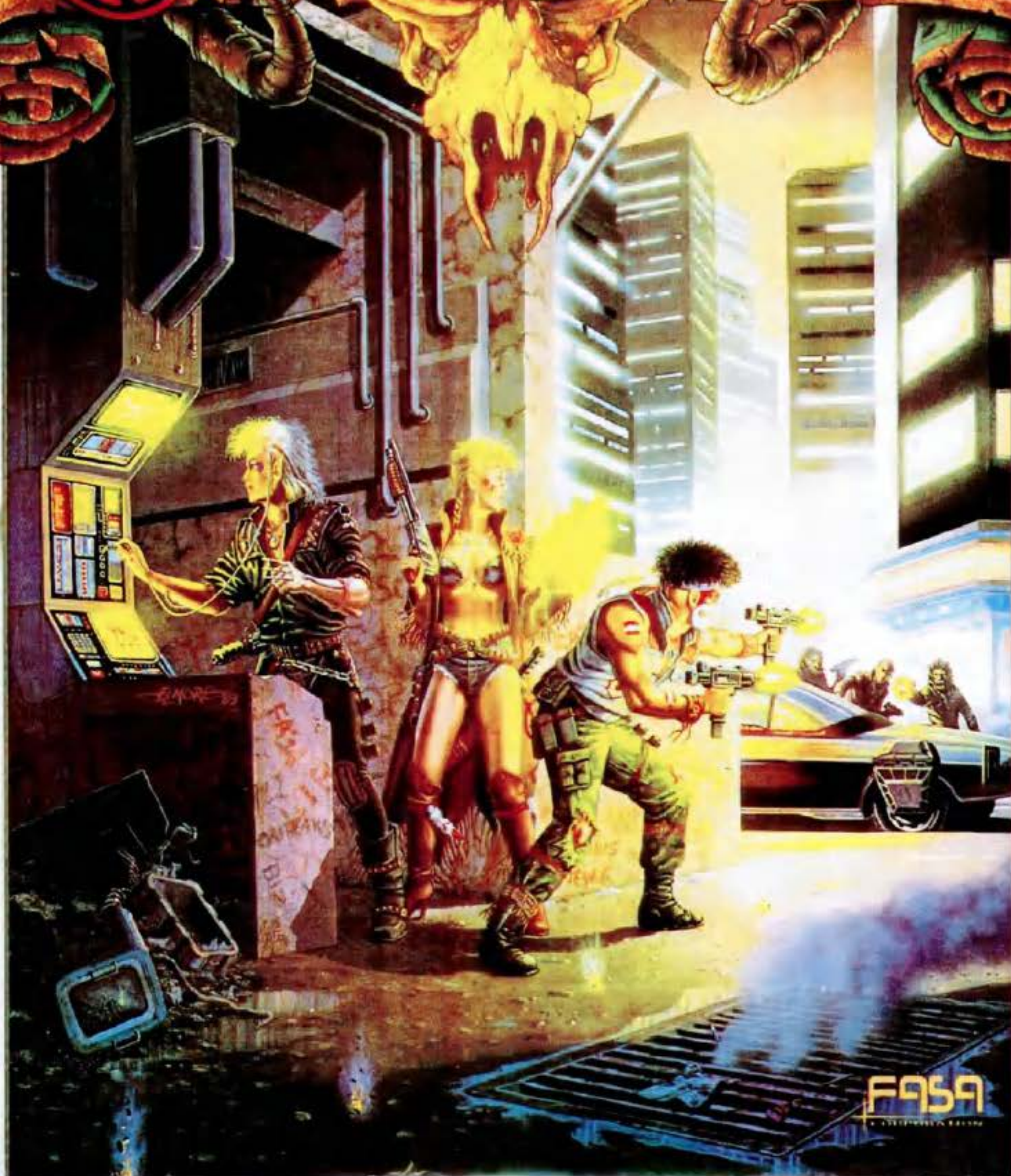
MELNIBONÉI ELRIC

SHADOWRUN

BARBÁROK

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

7900



FASA
A TETRAPOD PUBLISHING

S • E • C • O • N • D E • D • I • T • I • O • N

SHADOWRUN

A törpe lassú, megfontolt léptekkel haladt előre a rosszul megvilágított folyosón. Tudta, hogy élete legveszélyesebb küldetését teljesíti. Már onnagában az is csoda volt, hogy idáig eljutott. A jutalom, amit ígértek neki, felettébb vonzó volt. Ha sikerrel jár, élete végéig jólétben élhet, nem kell többet piszkos ügyekkel foglalkoznia, nem kell megbízási kívánságait teljesítenie. Sajnáltni fogom, gondolta, szerettem a zsoldós életet. Az infravörös spektrumra is érzékeny szemei hirtelen két alakot észleltek a távolban. Robosztus felépítésükből rögtön látta, hogy orkok. Nem szerette az orkokat. Megmarkolta fegyverét. Az ork örök mellett kinyílt egy ajtó és egy harmadik alak lépett ki. Magasabb volt náluk és egy hosszú botra támaszkodott. Az orkok mély meghajlással köszöntöttek. Ez lesz a sámánjuk, gondolta a törpe. Tüzetesen megfigyelte az alakot, a gyenge fényben is sikerült kivennie vonásait. A Patkány szektájából való! A Patkány híveit különösen gyűlölte, alattomosak voltak és sunyik, sosem lehetett megbízni bennük. Eljött a cselekvés ideje. Előrántotta a fegyvert, a három alak felé rohant és tüzelni kezdett. A géppisztoly lövéseinek zaja hangosan verődött vissza a szűk folyosó falairól. A sámán kántálni kezdett, de nem tudta befejezni varázslatát. Lerogyott, s rögtön vörös vértócsa kezdett növekedni alatta. Az orkok éppen csak, hogy felocsúdtak, sámánjuk már halott volt. Előkapták pisztolyaikat és tüzet nyitottak az üvöltve feléjük rohánló törpére. A törpe cikk-cakklán szaladt, még így is eltalálta egy golyó, ám ártalmatlanul pattant le a bőre alá ültetett vaspáncélzatról. Megérte azt a 15.000 neyuant az operáció. Két rövid sorozattal végzett az orkokkal. Behúzta a három hullát a szobába, és becsukta az ajtót. Felnézett a plafonra. Igen, ahogy a megbízó mondta, egy elektromagnetikus fállal védett szellőzőrács. Az órájára pillantott, washingtoni idő szerint 03:14:35". Ha a megbízó igazat mondott, fél perc múlva kikapcsol az elektromagnetikus generátor. Nem tudta, hogyan éri ezt el a megbízó. Valószínűleg felbérelt egy kalózt is, aki a Mátrixon keresztül jut el a fal vezérlőkomputeréhez. Lassan teltek a másodpercek, aztán hangos kattánás hallatszott, és eltűnt a sárgásan vibráló erőter. Még tíz perc és kezében lesz a Maskoue-Gogston Társaság titkos databoxa.

Meg kell vallanom, én mindig is úgy éreztem, hogy a fantasy és a sci-fi csak olyan jól keveredik egymással, mint a piskóta és a pörköltzsaft. Enyhe előítéletekkel vettem ezért kezembe a Shadowrun (Árnyfutás) című játékot. A játéknak már a második kiadása jelent meg tavaly a FASA gondozásában. Biztos sok olvasó hallott már a kiberpunk (cyberpunk, szájbörpánk) regényekről. Az iskolateremtő darab, William Gibson Neurománca magyarul is megjelent. A kiberpunk a sci-fi egy válfaja. Nem a távoli, hanem a viszonylag közeli jövőben játszódik. Az igazi hatalom az óriási multinacionális Társaságok kezében van, az emberek többsége hatalmas, zsúfolt és mocskos városokban tengeti életét. A bűnözés minden mértéket meghaladóan nagy. Ennek ellenére a tudomány hatalmas léptekkel fejlődik. A biogenetikusok képesek az emberi testet és a technikai szerkezeteket összekapcsolni. A műszervek mindennaposak, a katonák acélcsonthoz, hidraulikus izomzatot hordanak. A számítástechnika továbbra is vezető tudomány. Nincs már szükség billentyűzetre, egérre és hasonló elmaradott szerkentyűkre, a gépet közvetlenül kapcsolják az agyhoz. A programozók és a kalózkodók adatok, szerkezetek és műveletek vizuális megjelenítésében, a kibertérben végzik munkájukat. Ez az a világ, ahol néhány elképesztően gazdag embertől eltekintve, mindenkinek nagyon rossz. Kellemes pesszimizmus lehet az egyik oka, hogy a kiberpunk regények újabban sokkal népszerűbbek, mint a szokásos sci-fi-k, melyekben csillogó úrhajókon bátor harcosok vágnak neki az ismeretlennek. A kiberpunkban semmi sem csillog, minden mocskos és bűdös. A Szárnyas fejvadász című film is jócskán tartalmaz kiberpunk elemeket.

A Shadowrun elég különleges kiberpunk környezet. A megszokott elemeken (kibertér, anorganikus implantációk, hatalmas Társaságok, stb.) kívül varázslókkal, orkokkal, törpékkel és vámpírokkal is találkozhatunk benne. Hogyan lett ilyen a világ? A válasz egyszerű. Felébredt. A XX. század végén kezdődtek a problémák, a Társaságok egyre nagyobb hatalomra tettek szert. Elkezdték fegyveres egységeket tartani, melyek elsőként 1999-ben, New



Yorkban tűztek össze az éhes tömeggel. Az állam a Társaságok oldalára állt. Az amerikai indiánokat táborokba kényszerítették, mert a Társaságoknak szüksége volt a földjükön található természeti erőforrásokra. Közben pusztító vírusok, éhség és háborúk tizedelték az emberiséget. Egyre szaporodtak a genetikai torzszülöttek, az újságok törpéknek és tündéknek nevezték a furcsa gyerekeket. Egyre több jel utalt arra, hogy a világ változóban van. 2011 december 24.-én következett be az Ebredés. A Fudzi hegy felett feltűnt egy sárkány és Vonyító Coyotte ezen a napon vezette ki híveit az abilene-i átnevelő táborból. Az indián vezér harcot indított az Egyesült Államok ellen, visszakövetelte ősi földjeiket. A hadsereg tehetetlen volt, a Természet az indiánok oldalán állt. A vadászpilóta rajokat tornádók pusztítottak el, a katonai táborokon lávafolyamok söpörtek végig. Mikor 2018-ban öt, rég kihunytnak hitt vulkán tört ki ugyanazon a napon, számtalan várost temetve hamu és láva alá, a kormány beismerte vereségét. Az Államok, Kanada és Mexikó nyugati és középső területei a Független Törzsi Tanács irányítása alá kerültek. Ezzel még nem ért véget a csapások sora, 2021-ben az emberiség tíz százaléka különös változáson ment át. A tudósok később goblinizációnak nevezték el a jelenséget. Két új faj jelent meg az eddigi három mellett, az orkok és a trollok. Az emberek megrettentek, sok helyen megpróbálták elpusztítani az összes metahumánt (törpék, tündék, orkok és trollok gyűjtőneve). Nem maradt el a reakció sem, egy transzkontinentális repülőgépet terrorista sárkány semmisített meg. A világon egyre több függetlenségi mozgalom söpört végig, a déli államok elszakadtak a szövetségi kormányzattól, a Független Törzsi Tanács is problémákkal küzdött. 2035-ben a volt Washington állam területén megalakult a tündék állama, Tir Tairngire. Egyre többen váltak járatossá az új tudományban, a mágiában. A hatalmas Társaságok elkezdtek varázslókat foglalkoztatni. A dátum most 2059, viszonylagos nyugalom uralkodik, az óriási városokban, a metropolekben sokan élnek meg félig legális és illegális tevékenységekből. Zsoldosok, hűvarázslók, számítógépes kalózkodók, ők az Árnyfutók (Shadowrunner).

Ebben a környezetben játszódik az Árnyfutás (Shadowrun) szerepjáték. A játékosok emberek vagy metahumánok. Minden karakternek nyolc tulajdonsága van. Ezek: Test (a fizikai felépítés), Gyorsaság, Intelligencia, Akaraterő, Erő, Karizma, Esszencia (a test harmóniája a természettel) és Mágia (ilyen csak mágusoknak és sámánoknak van). A karakterek generálásakor öt kategória között kell fontossági sorrendet felállítanunk, ezek a következők: Faj, Tulajdonság, Képesség, Mágia, Pénz. Minél nagyobb prioritást rakunk valamire, annál több pontból, pénzből gazdálkodhatunk. Aki metahumán karakterrel akar játszani, annak az A prioritást a fajra kell raknia. A fajnak más szerepe nincs, ezért az ember karakterek ide E-t raknak. Aki varázsló akar lenni, annak a Mágia-ra kell raknia az A-t (metahumánoknak a B-t), ha B-t rak rá (metahumánok C-t), nem teljes értékű mágus, csak adeptus lesz. A tulajdonságoknál és képességeknél a prioritásnak megfelelő számú pontot oszthatunk szét. A pénznél a megfelelő mennyiségű pénzből vásárolhatunk magunknak felszerelést. A képessé-

gek igen tágak, például számítógépek, tűzfegyverek, biológia, stb. Ezekben belül lehet kisebb részterületekre koncentrálni, például a tűzfegyvereken belül a pisztolyokra, még tovább is lehet specializálódni mondjuk az Ares Predator nevű pisztolyra. A koncentráció és a specializáció növeli az adott dologban a képességet (pl. az Ares Predator használatában), de csökkenti a többi hasonlóban (pl. a többi pisztoly használatában). A képességek és tulajdonságok használata nagyon érdekesen, minden más szerepjátéktól eltérően folyik a Shadowrunban. Ahányas a képesség, annyi hatoldalú kockával kell dobni (csak hatoldalú kockákra van szükség a játékban) egy meghatározott célszámmra. A célszám a kivitelezendő dolog nehézségétől függ, átlagos feladatoknál négy. Ahány kockával a célszámnál nagyobb, vagy azzal egyenlőt dobunk, annyi sikert értünk el. Minél több a siker, annál jobban sikerült a dolog. Vannak feladatok, amelyeknek a célszáma 6-nál nagyobb. Ezekre is van esélyünk, minden hatost újra dobhatunk, ha az így dobott szám plusz 6 elegendő, sikertel jártunk. Nyilvánvaló, hogy a siker esélye a célszámtól és a dobott kockák számától (tehát a képességünktől) függ. Van, hogy valaki védekezik, ilyenkor ő is dob a megfelelő képességére (ha meg akarjuk győzni valamiről, akkor például az Akaraterőjére), aki több sikert dob, az a nyerő.

A harc fordulókra van osztva, a fordulók pedig fázisokra. A fázisok száma megegyezik a résztvevők által dobott legnagyobb kezdeményezéssel. (A kezdeményezés a Gyorsaságtól és mindenféle kibernetikus stuffoktól függ.) Egy-egy fázisban egy szabad, valamint két egyszerű, vagy egy komplex akciót lehet végrehajtani. Szabad akció például hasra vágódni vagy egy szót kimondani, szimpla akció egyet löni vagy behelyezni egy új tárat, komplex akció elmondani egy varázslatot, vagy használni egy képességet. Mindenki cselekedhet abban a fázisban, amennyi a kezdeményezése, majd ezután minden tizedikben. (Akinek 28 a kezdeményezése, az cselekedhet a 28., a 18. és a 8. fázisban.) A sebzésnek négy fokozata van: Könnyű, Közepes, Súlyos és Halálos. A fegyverek sebzését egy szám és egy betű jelzi. A betű a sebzés mértéke (Könnyű, Közepes, stb.), a szám az a célszám, ami ellen a karakter védekezhet, annyi kockával, ahányas a Test tulajdonsága. Ha a védekező dob több sikert, nem sebződik, ha a támadó, sikerült megsebeznie áldozatát. Ahányszor kétfélével több sikere van a támadónak, annnyival növeli a sebzést.

Kétféle varázsló van a Shadowrunban, a sámánok és a hermetikus mágusok. A sámánok a természettel állnak szoros kapcsolatban. Minden sámánnak van egy Toteme, ez valamilyen állat. A vidéken (az igazi természetben) működő sámánoknál ez lehet például a Medve vagy a Coyotte. Valahol a város is természetes képződmény, a városoknak is megvannak tehát a sámánjai. Ezek Toteme lehet például a Patkány vagy a Macska. A sámánok hasonulnak a Totemhez, vonásaik kissé emlékeztetnek az állatéra. Minden Totem más és más fajta varázslatokhoz ad bonuszt és különböző tulajdonságokkal ruházza fel a sámánt. A mágusok a világot körbefolyó mágikus erőből nyerik varázslataikat. Mindkét fajta varázslónak tartania kell attól, hogy a varázslatok elmondásakor sebződik. Ez nem fizikai sebzés, csak kábulás (ettől is el lehet

ájulni). A varázslók képesek átlépni az asztrális síkra. Külön szabályok vonatkoznak az asztrális síkon történő harcra. A sámánok és a mágusok azonos varázslatokat használnak, bár teljesen más úton jutnak el hozzájuk. A fő különbség idéző varázslataikban van. A sámánok szellemeket tudnak idézni, melyek valamilyen helyhez kötöttek (erdő, hegy, város, otthon, stb.), a mágusok elementálokat tudnak hívni. Minden varázslat erőssége változtatható, ettől függ a varázslat hatóereje, de a varázslón okozott sebzés is. Az adeptusok nem képesek szellemet vagy elementált idézni és néhány más téren is gyengébbek a valódi varázslóknál. A varázslóknak vigyázniuk kell a kibernetikus stuffokkal. Minél többet építenek be testükbe, annál jobban csökken az eszenciájuk és a mágikus képességeik is.

Van még egy helyszín, ahol a játékosok járhatnak, a kibertér, más néven a Mátrix. Ez a számítógépes kalózkodó vadászterülete. A Mátrixba belépő kalóz nem valódi testével van jelen. Különböző tulajdonságait programok helyettesítik. Egy jó program beszerzése, amelyik például magas védettséget ad a kalóznak, nem olcsó dolog. (Persze lopni a jövőben is lehet.) A kalózkodónak nagyon fontos szerepe van a világban, a jövőben az információ még fontosabb, mint napjainkban. Nem csak, hogy könnyedén át lehet irányítani tíz-húsz ezer neyuant a saját bankszámlánkra, illet csak a kezdők csinálnak. Egy Társaság legújabb fejlesztési adatai milliókat érhetnek a riválisnak. A Mátrixban nem egyszerű az élet, a fontos adatokat, nem is beszélve a CPU-ról, Behatólásvédő Programokkal látják el (Intrusion Countermeasure, IC). Ezek ellen folyik a harc általában. A kalóz fegyverei programok, amelyek támadják vagy hecsapják az IC-t. A harc szabályai meglehetősen hasonlítanak a többi harcra.

A szabálykönyvben található egy nagyon hasznos fejezet, melynek címe *A színpalak mögött*. Ebben sok jó tanácsot találhat a mesélő, melyeket minden szerepjátékban fel lehet használni. Gyors szabályokat találhatunk NPC-k és számítógépes hálózatok generálására. Itt olvashatunk a Karmáról is. A Karna duván azonos a Tapasztalati ponttal, minden sikeres küldetésért kaphatunk. Segítségükkel fejleszthetjük tulajdonságainkat, képességeinket. Egy részét felhasználhatjuk dobásaink javítására is. Ha a karakterek csoportot alakítanak, összeönthetik Karmájuk ezen részét, melyet aztán bármelyik tag használhat. Az alapkönyv a szabályokon felül közöl még egy csokornyit szörnyet és NPC-t is. Ezen felül leírja Seattle-t, az egyik legnagyobb metropolist és környékét.

Mindent összevetve, érdekes játék a Shadowrun. Aki hagyományos tantsyire vágyik, gyorsan rakja le. Aki a Gibson regényekből megismert hangulatot várja, csalódní fog. Am aki szereti a különleges koktélok, bátran próbálja ki. A játék technikai megoldásai nagyon érdekesek, igazi csemegét jelentenek az igényeknek. A világ igen jól kidolgozott, nem véletlen, hogy ez már a második kiadás. Ha már letettük a szabálykönyvet, akkor se felejtjük, ha hat év múlva éhséglázadás tör ki New Yorkban, nemsokára megjelennek az orkok is.

A játék kapható a Sárkányfészekben.

Nadir Gargoyl