HOLDTÖLTE

Fantasy és szerepjáték magazin

1995. március
IV. évfolyam, 3. szám

Ára: 180 Ft

64 48 oldal+16 oldal Troll oldal a szerepjátékokról

AD&D 2nd Edition

Túlélők Földje

WEREWOLF The Apocalypse

Középföldje

MAGIC The Gathering

BATTLETECH

EARTH DAWN

AZ IKREK

ÁRNYÉKMAGYARORSZÁG

KALAND

Ez a Shadowrun kaland Magyarországon játszódik. Nem akartuk beszorítani a karaktereket egy teljesen soros rendszerbe, ahol semmi mást nem tehetnek, mint ami a kalandban le van írva. Ezért csak nagy vonalakban írjuk le a kaland folyását, részletesen a szereplőket és a helyszíneket taglaljuk, valamint azt, hogy különböző eseményekre hogyan reagálnak az egyes szereplők. Ajánljuk, hogy a mesélő mielőtt a kalandba kezdene tanulmányozza az Árnyékmagyarország cikksorozat eddig megjelent részeit (Budapest 94/5 (18), Zala 94/8 (21), Dor Nathair 94/12 (25), Szabad Vállalkozás 94/10 (23)), mivel gyakran utalunk ezekre a szövegben. A kalandban végig a hamarosan megjelenő magyar Shadowrun fordítás terminológiáját használjuk.

Háttér

A Renraku Computer Systems egy teljesen újfajta Mátrix technikán kezdett el dolgozni. A kiinduló ötletet egy retardált ikerpár adta. Az ikrek IQ-ja alig veri a 60-at, gondjaik vannak a beszéddel, nem tudnak szorozni, összeadni és kivonni, viszont fantasztikus képességek birtokosai. Első pillantásra megmondják hány darab gyufát tartalmaz egy doboz, felismerik a húszjegyű prímszámokat, megmondják milyen napra esett egy dátum 40 000 évvel ezelőtt. A megmagyarázhatatlan képességek oka, hogy látják a számokat. Ugyanúgy mint mi normális emberek a színeket. Az ikrek nyugodtan éldegéltek egy szanatóriumban, míg egy Renraku kutató fel nem figyelt rájuk egy tridim műsorban. Ott természetesen csak mint érdekes csodabogarak szerepeltek, csak a kutató jött rá, hogy ők valóban *látják* a számokat. Azonnal elképzelte, mekkora áttörést jelentene, ha nem a számokat kellene úgy megváltoztatni, hogy az emberi agy értelmezhesse őket, hanem az agy lenne képes magukat a számokat és adatokat látni. A cég megszerezte az ikreket és azonnal intenzív kutatásokba fogott. Megpróbálták reprodukálni az ikrek képességeit. Mivel önkéntes alanyok nem nagyon vállalkoztak rá, hogy az agyukat megpróbálják az ikrekéhez hasonlóan roncsolni, és féltek a szaglászó újságíróktól, akik esetleg megtudhatják milyen kísérletek folynak a Renraku laboratóriumokban, teljesen biztonságos helyre kellett telepíteni a kutatásokat. Az igazgatótanács úgy döntött a szokásos területen kívüliség nem elég, olyan helyen kell végezni a kísérleteket, ahol egyáltalán nincsenek kíváncsi szemek és fülek. A választás Magyarországra esett, hiszen ezt az országot éppen ezért „vásárolták" meg a társaságok. Már két hónapja folytak a kísérletek a lajosmizsei kutatóállomáson, a hivatalos feljegyzések szerint egy új zabfajtát próbáltak előállítani. Sikernek még csak közelébe sem jutottak, a kísérleti alanyok vagy teljesen gyengeelméjűek lettek vagy meghaltak.

Természetesen semmit nem lehet teljesen titokban tartani, több mamutcég is tudomást szerzett a tervről. Először megkörnyékezték a Renrakut, hogy közösen folytassák a projektet. Inazo Aneki azonban mereven elzárkózott a gondolattól. „Ha nem megy szép szóval, próbáld erővel." Sok nagy cégnek lehetne ez a jelmondata (a többinek a „Ha nem megy erővel, próbáld szép szóval."). Sokan döntöttek úgy, hogy megpróbálják megszerezni az ikreket. Természetesen az ilyen feladatra az árnyvadászok a legalkalmasabbak.

A játékosokat egy kisebb cég, az Inewaka Technical Research Corp. bérli fel. (Ha Magyarország a bázisuk, ott, ha a világ bármely más pontja, ott.) Fizetségül 70 000 ¥-t ajánl fel, ezen felül fizeti az utazási költségeket valamint az egyéb felmerülő költségeket 30 000 ¥-ig. Az utazás Bécsig szuborbitális járaton, onnan Budapestig előre foglalt magángéppel történik. Mr. Johnson még két nevet is megad nekik, az egyik a Yamatetsunál dolgozó Kenishi Kobe, aki régóta szolgáltat neki információkat cégéről, a másik Vörös Ferenc, aki Mr. Johnson szerint a legjobb összekötő a városban és nagy segítségükre lehet.

Kenishi Kobe

A fiatal, jó megjelenésű, japán származású úrral már a reptérről felvehetik a kapcsolatot telefonon. O egy belvárosi kávéházban kínál nekik randevút. A következőkkel szolgálhat: egy belépési kód a Renraku budapesti Mátrixába, melynek segítségével elég messzire el lehet jutni; egy szerinte igen jó összekötő, Jeremy McLaughin címe; valamint az az információ, hogy már sokan keresik az ikreket. Vörös Ferenc neve hallatán kicsit elhúzza a száját, de mondani nem hajlandó semmit. („Nem minősíteném azon urat, kivel még nem adódódott szerencsém személyesen találkozni.")

Vörös Ferenc

Sajnos Mr. Johnson tévedett, Vörös Ferenc nem a legjobb, hanem a legrosszabb összekötő a városban. Legendás képessége a helyi ismerettel nem rendelkező árnyvadászok kizsákmányolása. A beszélgetés alatt kulcstartójával játszadozik, ha a karakterek legalább egy sikert elérnek egy (Észlelés)8 próbán, rájönnek, hogy az valójában kamera. Ha bármilyen felszerelést kérnek tőle, 30% előleget kér, de megígéri, hogy megszerzi. 5 000 ¥-ért elad nekik egy kódot, mely teljes felhasználói jogokat ad a Renraku budapesti Mátrixában. Ezen felül egy lakást is kínál nekik a békásmegyeri pusztulatban 100 ¥-ért. A karaktereknek gyanús lehet, hogy Vörös túl könnyen belemegy mindenbe, nem adja meg a telefonszámát, az elérhetőségét firtató kérdésekre kitérő választ ad.

Jeremy McLaughin

Jeremy McLaughin a helybéli árnyvadászok egy kedvelt helyén, a Zöldség-Gyümölcs nevezetű kocsmában kíván találkozni velük. A magas, jóöltözött orkot három troll testőre kíséri el. A legmagasabb Karizma szintű karakternek legalább egy sikert kell elérnie egy (Etikett (utca))5 próbán, hogy egyáltalán szóba álljon velük. O is egy békásmegyeri lakást kínál, 300 ¥-ért, felszerelést a beszerzési idő minimumán, az utcai

ár kétszereséért ad. 300 ¥-ért elárulja egy jó árnyklinika címét is. Az ikrekről semmit sem tud.

A békási lakás

A lakás a pusztulat közepén van, csak kocsival vagy gyalog lehet megközelíteni. Ha a karakterek a Vöröstől kapott címre mennek, éjszaka Renraku szamurájok támadnak rájuk (3-an), az összekötő a 'Rakutól is bezsebelt egy kisebb összeget. Ha a McLaughintól kapottra, nyugodtan tölthetik az éjszakát. A lakásban van Mátrix csatlakozó. Ha a játékmester akarja, békáson temetőlidércek, ork bandák támadhatják meg a csapatot, vagy mérges gáz felhőbe kerülhetnek (8S kábulás).

A Renraku budapesti Mátrixa

A Renraku budapesti Mátrix rendszere a standard Mátrix képeket használja, ettől csak néhány ponton tér el. A RECS képe egy irodaház, tetején a Renraku jelvényével. A Vöröstől kapott kódszó azonnali riadót vált ki.

1. Ez a külső RECS, mivel a Renraku többféle publikus szolgáltatással is rendelkezik, az itteni JG csak a belépő számláját ellenőrzi. Természetesen egy ügyes dekásnak nem jelent problémát átjutni rajta.
2. Ezek a Renraku publikus adatbázisai, a tőzsdeárfolyamoktól az időjárás jelentésig mindenféle adat lekérhető.
3. Alprocesszor egység, a publikus adatforgalmat irányítja.
4. A Renraku belvárosban felállított K/B egységei.
5. Alprocesszor egység.
6. Belső RECS, közvetlenül nem hívható. Egy kapu és egy gyilkos JG áll őrt.
7. A legkevésbé fontos adatok (a konyha költségvetése, a villanyszámlák stb.) tára.
8. Alprocesszor egység. A formája kellemes dohányzószoba, egy Renraku dekás áll itt őrt.
9. A Renraku székház kevésbé fontos szerkezeteit (lifteket, ablaktisztítókat, klímaberendezést) ellenőrző rendszer.
10. Alprocesszor egység. Idáig lehet eljutni a Kobe-től kapott jelszóval.
11. Adattár. Az alacsonyabb rangú alkalmazottak személyi adatai.
12. A Renraku nagy számítógépterminének termináljai.
13. A terminálokat irányító alprocesszor. Kép számítógép terem. Egy erős Renraku dekás vigyáz a rendre.
14. A rendszergazdák termináljai.
15. A legfontosabb személyi adatok.
16. Kevésbé fontos személyi adatok.
17. Kép: keleti kéjlak. Egy kemény Renraku dekás áll itt őrt.
18. Lényegtelen kutatási és üzleti adatok.
19. Fontosabb kutatási és üzleti adatok.
20. A legfontosabb személyi és üzleti fájlok.
21. CPU.
22. A legfontosabb kutatási eredmények.
23. Biztonsági berendezések irányítása.
24. Létfenntartó berendezések irányítása.

A használható adatok a 20-as és 22-es adattárban találhatóak. A 20-asban található feljegyzés arról, hogy két személyt két hónapja az UCAS-ból a lajosmizsei telepre szállítottak. A 22-esben szó esik egy két hónapja ugyanott indult zabnemesítési programról. Található még ott egy titkosított fájl is. Ezt (Számítógép)12 próbával 32 óra alatt lehet feltörni, a kutatás kezdeti eredményeit tartalmazza. (Értéke 20 000 ¥.) Ha a dekás még negyed árán át kutakodik egyéb értékes adatok után, dobhat (Dekázás)8 próbát. Ha van sikere, dobhat (Etikett(cég))6 vagy (Közgazdaság)3 próbát, az összeszedett adatok értéke az ebben a próbában dobott sikerek száma szorozva 4 000 ¥-nel. Ha nincs sikere a kemény Renraku dekás észrevette. Ha bármelyik 'Raku dekásnak sikerül behatárolnia a behatolót, 10 perc múlva 10 szamuráj tör rájuk.

A PESTI ÁRNYVILÁG

Ha a karakterek sokat kutakodnak a pesti árnyvilág után (a Zöldség-Gyümölcs jó kiindulópont lehet), dobhatnak (Etikett(utca))5 próbát.

Nincs siker	Nem sikerült kapcsolatba lépniük a pesti árnyvilággal
1 siker	Megtudják hol van jó koncert aznap este, valamint, hogy Vörös nem éppen megbízható
2 siker	Mindent megtudnak Vörösről és egy megbízható összekötőhöz irányítják őket
3 siker	Mint feljebb és megtudják, hogy legalább három csapat keresi az ikreket
4 siker	Mint feljebb és megtudják, hogy az ikreket két napja Szegedre szállították
5+ siker	Mint feljebb és kapcsolatba léphetnek Fekete Magdával a Szabad Vállalkozás vezetőjével

Magda ráígér Mr. Johnson ajánlatára 5 000 ¥-t, ha elfogadják nem kell később szembeszállniuk a Szabad Vállalkozás csapatával (mivel ők azok). Azt is hajlandó elmondani nekik, hogy szerintük már nem Lajosmizsén, hanem Szegeden vannak az ikrek.

Lajosmizse

Lajosmizsére csak autóval vagy helikopterrel lehet eljutni, az utóbbi nem ajánlatos, mivel Fekete János hadúr kicsinyke (15 gépből álló) légiflottája gyorsan elbánik minden engedély nélküli repülővel (mivel megörökölte a katonaság legnagyobb radarállomását, elég jól tudja, kik járnak a légtérben). Az engedély 60 000 ¥-be kerül. Budapesten autót bérelni nem lehet csak vásárolni. Az árak a szokásosnak 120%-ai. A határon (ha jó hazugságot találnak ki, mi dolguk van) 2 000 ¥-ért válthatnak ideiglenes tartózkodási engedélyt.

Lajosmizsétől (egy kis, jelentéktelen és erősen szennyezett várostól) 6 kilóméterre található a Renraku laboratóriuma az erdő közepén. A cég ügynökei hírül vették, hogy többen is meg akarják szerezni az ikreket. Két nappal ezelőtt Szegedre szállították őket. A bázisnál most a Renraku katonaság állított kelepcét, megpróbálják elfogni, ha az nem megy, megölni vagy eljeszteni a tolvajokat. A katonák a főépületben (4) és az amellett álló fákon (3) rejtőznek. A fákon levőket (Észlelés)6 próbával lehet észrevenni. Asztrálisan nem láthatók, mert eltakarják őket a lombok. Az épületben várakozókat csak asztrális projekcióval lehet megfigyelni. Először narcoject fegyvereikkel veszik célba a behatolókat, aztán ha komolyabbra fordul a helyzet, előkapják az éles fegyvereket. Járművük egy Ares Citymaster, amivel vígan üldözőbe veszik a csapatot. Ha a játékosoknak sikerül elkapniuk egy Renraku céglegényt, az tudja, hogy az ikreket Szegedre vitték.

Szeged

A karakterek több forrásból is megtudhatják, hogy az ikrek Szegedre kerültek: a Szabad Vállalkozás tud a dologról; egy Renraku alkalmazott elmondhatja nekik (ehhez (Etikett (cég))8 próbára és legalább 7 000 ¥-nyi megvesztegetésre esetleg nagyon komoly fenyegetésre van szükség); McLaughin 4 nap alatt szerzi meg nekik az információt 3 000 ¥-ért; a Renraku Mátrixában a 20-as pontnál 60 óra nap múlva feltűnnek erre utaló adatok (ekkor a Kobe által adott jelszó már nem használható). Szegedre legegyszerűbben repülővel juthatnak, Ferihegyen mindig akad vállalkozó kedvű pilóta, aki potom 10 000 ¥-ért elviszi őket Szegedre és vissza is hozza. A kutatóbázis a Tisza túlpartján, Ujszegeden található. Ha a karakterek nem mentek Lajosmizsére (rögtön ide jöttek), itt találják az ikreket, ha onnan visszatérve rögtön ide jöttek, éppen akkor érkeznek, amikor a Tiszta Haza elrabolja őket, ha később jönnek csak hűlt helyüket találják. Ez utóbbi esetben a kérdezősködés az egyetlen lehetőségük, mindenki úgy tudja, Kalamona vitte el őket.

Ha pontosan a Tiszta Haza támadásával egyidőben jönnek érdekes helyzet alakulhat ki, megvárhatják amíg a harcoló felek legyengítik egymást vagy beszállhatnak valamelyik oldalon. Mindkét fél nagyon vigyáz rá, nehogy az ikerpár bármelyik tagja is megsérüljön.

A KUTATÓBÁZIS

A kerítésben nincs áram és semmi hasonló, a bázis területét hatalmas reflektorok világítják meg. A bázis területén egy 5-ös erejű légelementál járőrözik asztrálisan. A betolakodókat azonnal megtámadja. A bázison 10 Renraku katona és két bérmágus tartózkodik. (A kutatók nem vesznek részt a harcban.)

1. Kapu Itt minden pillanatban 2 Renraku katona áll itt őrt.
2. Garázs egy GMC Beachcraft Patroller, két Ford Americar és egy Yamaha Rapier áll benne.
3. Raktár.
4. Kutatólabor.
5. Lakóház (alaprajzát lásd külön).
6. Állatház, patkányokkal, tengerimalacokkal és emberi kísérleti alanyokkal.
7. Barakk, a katonák szállása.

A LAKÓÉPÜLET

1. Folyosó.
2. Női mosdó.
3. Férfi mosdó.
4. A bázisvezető előszobája.

5. Kutatói szállás.
6. Vendégszoba.
7. Katonai szállás.
8. Megfigyelő szoba.
9. Az ikrek szobája.
10. A mágusok szobája.
11. Fürdőszoba.
12. A bázisvezető szobája.
13. Fürdőszoba.

A harc a mesélő belátása szerint folyhat le, a szabadban vagy az épületben.

Innentől a fogva a kaland nagyon sokféleképpen alakulhat, ezért csak a résztvevőket, motivációjukat és terveiket írjuk le.

Az Aztechnology csapat

Az Aztechnology által bérelt csapat egy pontban lényegesen különbözik a többiektől: ők nem megszerezni akarják az ikreket, hanem elpusztítani. Tudnak a játékosok csapatáról is, rendelkeznek a személyleírásukkal. Egy nappal azelőtt érkeznek Magyarországra, hogy a karakterek Szegedre indulnak. Megkeresik McLaughint, Vörös, a Szabad Vállalkozást, elrabolnak egy fontosabb beosztású Renraku alkalmazottat is. Ha a játékosoknak sikerül megszerezniük az ikreket, biztos számíthatnak a támadásukra. Senkivel nem állnak jó kapcsolatban. Esetleg megpróbálhatják megkörnyékezni a játékosokat, hogy működjenek együtt, de amint megszerzik a kincset érő ikerpárt, megpróbálnak végezni velük.

A Tiszta Haza

A Tiszta Haza a korábban uralkodó Zöld Haza mozgalom legradikálisabb szárnya. Szinte kizárólag toxikus sámánokból áll, akiket még nem ragadott teljesen magával az őrület. Bázisuk a paksi szennyezett zónában van. Az utóbbi időben egyre kevesebb pénzhez jutottak, ezért akarják megszerezni az ikreket, hogy az értük kapott pénzből finanszírozhassák tovább tevékenységüket. Egy magas szintű Renraku alkalmazottat a markukban tartanak, tőle tudtak az ikrek elszállításáról. Ha már elkésve érkeznek Szegedre, pár nap múlva újra megtudják, hol kell keresniük őket. Ha megszerzik a párt, Paksra viszik őket, ahol toxikus szellemek védik bázisukat. Tárgyalni csak nagy cégekkel hajlandóak. Jó kapcsolatokat ápolnak a Lúdvérccel, aki hajlandó segíteni őket.

Kalamona

Kalamona asztromátrix kutatásaihoz nagy segítséget jelenthetnek az ikrek. Nem véletlen, hogy bőven vet be erőket megszerzésükre. Ötfős csapata a pesti árnyvilágban kutat. A szegedi affér után két nappal megpróbálnak betörni a Renraku pesti telepére, hogy megszerezzék az ikrek DNS mintáját. Ehhez zsoldosokat keresnek, ha a karakterek a fővárosban tartózkodnak, megpróbálják őket is felbérelni az akcióhoz. Szeretnének ugyanis minél kevésbé ismert, de hozzáértő partnerekkel dolgozni. A karakterek a támadás során maguk is megszerezhetik a DNS mintát.

Ha a játékosok bármikor megszerzik az ikreket, számíthatnak három kissárkány támadására. Ezek legszívesebben akkor támadnak, ha a karakterek valamilyen járművön utaznak. (A járműves harcnál úgy kell számítani, hogy a kissárkányoknak Intelligenciájukkal megegyező szintű járműirányító rendszerük van, járművezetés képességük pedig Esszenciájukkal egyezik meg.)

Tisza István gróf

Ha Magyarországon valami zűrös dolog történik, abból a gróf nem maradhat ki. Ő is felbérelt hát egy csapatot, hogy szerezzék meg az ikreket. Sajnos azonban anyagi forrásai jelentősen megcsappantak az utóbbi időben, ezért az általa alkalmazott árnyvadászok a legjobb indulattal is csak kezdőknek nevezhetők.

Tisza gróf bérencei bármikor felbukkanhatnak a kaland során, bár nem valószínű, hogy puszta kényelmetlenségnél több gondot okoznának a karaktereknek.

Renraku

A Renraku legjobb szamurájait állította a feladatra. Mivel ők rendelkeznek az ikrek DNS mintájával, és ismerik asztrális lenyomatukat is, bárki szerzi meg őket számíthat rá, a Renraku tudja hol vannak és rituális mágiával is zargatja őket. Ha tíz szamurájnál több hal meg az akció során, a Renraku beszünteti a támadásokat, mivel az már nem kifizetődő számára.

A Szabad Vállalkozás

Bár a Szabad Vállalkozás számára nem elsődleges fontosságú az ikrek megszerzése némiképp mégiscsak belefolynak az ügybe (egy kis pénz mindig jól jön). Egy dologgal nagyon jól el vannak látva, információval. Lou Uppercup előtt semmi nem maradhat titokban a Mátrixban, Fekete Magda pedig mindig tudja mi történik az árnyakban. Ők is felbérelnek egy kisebb csapatot (talán éppen a játékosokat). A kaland során bármikor képesek információval szolgálni a karaktereknek az ikrek hollétét illetően, természetesen a megfelelő árért. Ha az ő csapatuk már közel jár a célhoz, vagy valaki jobban megfizeti őket természetesen téves információkat is adhatnak.

A Lúdvérc

A Lúdvérc számára csak egy dolog fontos, nehogy Kalamona megszerezze az ikreket. Hajlandó információkat adni, sőt még anyagi segítséget is nyújthat azoknak, akik keresztbe tesznek a sárkánynak. Ha valaki Kalamona elől menekül, Zalában menedéket lelhet. Neki nincs szüksége az ikrekre, ezért ügynökei nem is próbálják megszerezni őket.

Helyszínek

A kaland sokfelé elviheti a karaktereket, Szegedet már korábban részleteztük, Zala, Kalamona birodalma és Budapest leírását korábbi számainkban találhatod meg. Talán érdemes egy pár szót szólni a paksi szennyezett övezetről. Az atomerőmű robbanása után evakuálták a lakosságot. Az Ébredés után számtalan toxikus szellem jelent meg a vidéken. Legendák már korábban is szóltak különös remetékről, akik az elhagyott omladozó házakban laknak. Mostanra már egyértelmű, hogy toxikus sámánok laknak ott. Vannak köztük teljesen vadak, akik mindenféle életet el akarnak pusztítani, és akadnak mérsékeltebbek is, akik csak a civilizációval akarnak végezni. Normális emberek csak különleges védőöltözetben és megfelelő pirulákkal bírják ki a magas radioaktivitást (a ruha ára Budapesten 3 200 ¥, a pirulák naponta 200 ¥-be kerülnek). Az asztrális háttérzaj a paksi vidéken 5.

STATISZTIKÁK

Ezekkel a statisztikákkal nem akarjuk azt sugallni, hogy pl. a Renraku katonákat klónozták és mindegyiknek azonosak a tulajdonságaik. Ezek a statisztikák csak közelítő értékek. Érdemes például minden társasági csapatba legalább egy rigót is berakni.

Renraku katona

T: 3 GY: 2 E: 3 K: 2 I: 3 A: 3 R: 2 ESZ: 6
Szakértelmek: Tűzfegyverek 4, Etikett (cég) 2
Felszerelés: Páncél dzseki, Browning Max-Power, Narcoject Pistol
Veszély szint: 1 (harc)

A Renraku alkalmazottai egyszerű zsoldosok. Ha nagyon meleg a helyzet inkább a bőrüket mentik.

Renraku szamuráj

T: 5 (7) GY: 6 (7) E: 4 (5) K: 4 I: 5 A: 4 R: 5 (7) ESZ: 0,1
Szakértelmek: Tűzfegyverek 6, Etikett (cég) 4, Közelharci fegyverek 4, Lopakodás 5, Hajítófegyverek 3, Autó 3, Elsősegély 4, Ágyúk 3
Felszerelés: Páncél dzseki, Teljes testpáncél, Ares Predator II, Katana, HK227, Ingram Valiant, Elsősegély készlet, Trauma tapasz (10), Támadó gránát (5)
Kiberver: Drótozott reflexek 2, Testpáncélzat 2, Izom helyettesítés 1, Fegyverkapcsolat II, Hőlátó kiberszem
Veszély szint: 5 (harc)

A Renraku híres vörös szamurájai tökéletes gyilkológépeknek lettek kitenyésztve. Nem tárgyalnak, nem kérdeznek, lőnek.

Renraku dekás

T: 1 GY: 5 E: 2 K: 3 I: 6 A: 4 R: 5 ESZ: 5,8
Szakértelmek: Dekázás 4, Számítógép elmélet 3, Etikett (cég) 1

Felszerelés: Walther Palmpistol, Fuchi Cyber-4 (Test: 6 Elkerülés: 4 Álcázás: 3 Érzékelés: 5) Programok: Támadás 5, Orvos 4, Pajzs 3, Keresés 4*
Kiberver: Adatjack
Veszély szint: 2 (Mátrix), 1 (harc)
*A keresés program a nyomozó és jelentő JG-hez hasonlóan működik. A nyomozás megakadályozásához a dekás perszonáját kell megsemmisíteni vagy Áthelyező programot kell sikeresen használni.

Erős renraku dekás
T: 2 GY: 6 E: 2 K: 3 I: 6 A: 4 R: 6 ESZ: 5,8
Szakértelmek: Dekázás 7, Számítógép elmélet 4, Mátrix programozás 2, Etikett (cég) 2
Felszerelés: Beretta 101T model, Fuchi Cyber-6 (Test: 9 Elkerülés: 6 Álcázás: 3 Erzékelés: 6) Programok: Támadás 7, Orvos 5, Pajzs 3, Keresés 6*
Kiberver: Adatjack
Veszély szint: 3 (Mátrix), 1 (harc)

Kemény renraku dekás
T: 2 GY: 6 E: 2 K: 4 I: 6 A: 5 R: 6 ESZ: 5,8
Szakértelmek: Dekázás 10, Számítógép elmélet 5, Mátrix programozás 4, Etikett (cég) 4
Felszerelés: Beretta 101T model, Fuchi Cyber-7 (Test: 11 Elkerülés: 8 Álcázás: 5 Érzékelés: 6) Programok: Támadás 9, Orvos 6, Pajzs 5, Keresés 8*
Kiberver: Adatjack
Veszély szint: 4 (Mátrix), 1 (harc)
A Renraku dekásai biztosak abban a fölényben, amit a cég technikája és a rendszer ismerete nyújt nekik. Ha baj van egymást értesítik.

Renraku mágus
T: 3 GY: 5 E: 1 K: 3 I: 6 A: 5 M: 6 R: 5 ESZ: 6
Szakértelmek: Idézés 5, Varázslás 6, Mágia elmélet 2, Tűzfegyverek 3, Etikett (cég) 4
Felszerelés: Ruger Super Warhawk, Páncél mellény, fétisek, harci varázslat fókusz 2
Varázslatok: Mana labda 4, Mana lövedék 6@, Erő lövedék 3, Ellenség érzékelés 2*, Távlátás 4, Gyógyítás 5#, Reflex növelés 2 kocka 4@
Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)
*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis
A Renraku mágusa mindent a cégnek köszönhet. Ők nevelték, tanították és ők is pénzelik, semmiért nem árulnák el a céget.

AZ AZTECHNOLOGY CSAPAT

Estrella Cabella
Macska sámán
T: 2 GY: 2 E: 3 (6) K: 5 I: 6 A: 5 M: 5 R: 5 ESZ: 5
Szakértelmek: Idézés 6, Varázslás 5, Mágia elmélet 3, Lopakodás 4, Tűzfegyverek 3, Etikett (utca) 4, Hajítófegyverek 3
Felszerelés: Remington Roomsweeper, Páncél mellény, fétisek, Suriken (15)
Varázslatok: Káosz 5, Fejlesztett láthatatlanság 4#, Álca 3, Zűrzavar 3, Kezelés 5*, Harci érzék 3@, Erő tüske 4@, Akadály 2
Kiberver: Kiberkar növelt erővel
Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)
*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis

Sancho és Pedro Orvieto di Cardaganda
(ikrek azonos képességekkel)
T: 5 GY: 6 (8) E: 5 (7) K: 1 I: 4 A: 2 R: 5 ESZ: 3,2
Szakértelmek: Tűzfegyverek 6, Etikett (utca) 2, Közelharci fegyverek 4, Lopakodás 5, Hajítófegyverek 3
Felszerelés: Páncél dzseki, Ares Predator II, Katana, Uzi III, Trauma tapasz (10), Gránátvető, Támadó gránát (T0), Védekező gránát (10)
Kiberver: Izom helyettesítés 2, Fegyverkapcsolat, Kézpenge
Veszély szint: 3 (harc)

Daniel de Maro (tünde)
T: 3 GY: 4 E: 2 K: 3 I: 4 A: 3 R: 4 ESZ: 0,65
Szakértelmek: Tűzfegyverek 3, Autó 3, Repülő 4, Szárazföldi jármű É/J 3, Dekázás 5, Számítógép elmélet 3, Ágyúk 3
Felszerelés: Páncél dzseki, Ares Predator II, Rakétavető, JEIR (2), NREIR (3), Fuchi Cyber-4 (Test: 5 Elkerülés: 6 Álcázás: 4 Érzékelés: 3) Programok: Támadás 4, Orvos 2, Pajzs 3, Áthelyezés 4, Átvágás 3, Válogatás 3, Analízis 4
Kiberver: Adatjack, Fegyverkapcsolat, Járműirányító rendszer 1, Rádió, Memória 100 Mp
Veszély szint: 2 (harc), 2 (rigó), 2 (dekás)
Az Aztechnology által bérelt csapat már meglehetős (kétes) hírnévvel büszkélkedhet. Mindannyian Aztlanból származnak. Az utóbbi két évben szinte kizárólag az Aztechnology-nak dolgoztak, de magukat szabadúszónak tekintik. Az árnyakban híresek kegyetlenségükről, gyakran ölnek különösebb indok nélkül is, az UCAS, a CAS és Québec kormánya vérdíjat tűzött ki a fejükre. A csapat vezetője Estrella, a többiek feltétel nélkül engedelmeskednek nekik.

TISZTA HAZA

Toxikus sámán
Lehetséges totemek: Sas, Bagoly, Medve, Farkas
T: 4 GY: 3 E: 3 K: 1 I: 6 A: 6 M: 6 R: 4 ESZ: 6
Szakértelmek: Idézés 6, Varázslás 6, Mágia elmélet 2, Tűzfegyverek 3, Etikett (cég) 4
Felszerelés: Defiance T-250, Páncél mellény, fétisek, idézés fókusz 3
Varázslatok: Mana labda 4, Mana lövedék 6*, Erő lövedék 3, Tűzlabda 4#, Távlátás 4*, Ellenség érzékelés 4#, Tűzbomba 6#*, Akadály 4@, Gyűjtás 3
Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)
*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis
A paksi szennyezett mező toxikus sámánjai, akik a Tiszta Haza mozgalomhoz tartoznak kevésbé állnak távol az általunk normálisnak nevezettől. Bosszúállók, de nem azonnal akarják elpusztítani az egész emberiséget. Úgy vélik elég, ha csak a civilizációval végeznek. Még így is nehezükre esik civilizált emberekkel tárgyalni. Gyakran megmagyarázhatatlanul dühbe gurulnak és gyilkolni kezdenek. Számukra kín a civilizáció vívmányait használni, de minden eszközre szükségük van a szent cél érdekében.

Kalamona
Kalamona csapata összerakható archetípusokból, 2 utcai szamuráj, egy bérmágus, egy rigó és egy tünde dekás. (Ha megvan az Utcai szamuráj katalógus használhatod az ork és troll utcai szamuráj archetípusokat.) A mágusnak van 5-ös erejű tűzelementálja, aki még három szolgálattal tartozik neki. Ha akarod erősítheted őket jobb felszereléssel vagy magasabb szakértelmekkel.

Kissárkány
T: 8/6 GY: 6 x 3 (repülve 5) E: 20 K: 4 I: 4 A: 6 R: 9* ESZ: 10
Támadás: 10H
Képességek: Fejlesztett érzékek (Éjszakai látás, Hőlátás, Széles spektrumú hallás, Láng projekció)

TISZA GRÓF CSAPATA

Félelmetes Béla
T: 2 GY: 2 E: 2 K: 1 I: 2 A: 1 R: 2 ESZ: 5,5
Szakértelmek: Tűzfegyverek 2, Autó 1, Lopakodás 1, Pusztakezes harc 2
Felszerelés: Páncél mellény, Streetline Special, AK-97
Kiberver: Fegyverkapcsolat
Veszély szint: 1 (harc)

Miklós a technomágus (tünde)
T: 2 GY: 2 E: 2 K: 1 I: 2 A: 1 R: 2 ESZ: 5,8
Szakértelmek: Tűzfegyverek 1, Dekázás 3
Felszerelés: Vasalt kabát, Ares Predator, Radio Shack PCD-100 (Test: 3 Elkerülés: 1 Álcázás: 1 Érzékelés: 1) Programok: Támadás 3, Áthelyezés 2, Álca 1, Analízis 2
Kiberver: Adatjack
Veszély szint: 1 (harc), 1 (dekás)

Botond az elemek ura
T: 1 GY: 2 E: 1 K: 5 I: 3 A: 3 M: 3 R: 2 ESZ: 6
Szakértelmek: Tűzfegyverek 1, Autó 2, Varázslás 4
Felszerelés: Műbőr ruha, Streetline Special
Varázslatok: Mana tüske 4, Erő lövedék 2, Láthatatlanság 1, Gyógyítás 2
Veszély szint: 1 (harc), 1 (mágikus)
Ennek az „árnyvadász" csapatnak ez az első megbízása. Ennek ellenére biztosak benne, hogy ők a legkeményebb fickók és mindenkivel eszerint is viselkednek.

Egy utolsó megjegyzés: A történet magva valós, az említett ikerpár valóban létezik. Bővebben Oliver Sacks The Man Who Mistook His Wife For A Hat (Az ember, aki kalapnak nézte a feleségét) című könyvében lehet olvasni róluk.

Lakóépület

Budapesti Renraku Mátrix

Szegedi kutatóbázis