

ÜDVÖZLÜNK AZ ÁRNYVILÁGBAN



2 060-at írunk. A világ megváltozott, egyesek szerint Felébredt.

A világegyetem rejtélyes energiáinak áramlásában beállt nyugalomnak vége szakadt, a mágia visszatért. A tündék, törpék, orkok és trollok ledobták emberi álcájukat, és felvették igazi formájukat. A vadon állatai is megváltoztak, átalakulva a legendák és mítoszok szörnyetegeivé. A mágia elfeledett tradíciói életre keltek, sámánok és mágusok követeltek helyet maguknak és képességeiknek az új világban. Az Ébredés megannyi oldala a misztikum kódéba vész, de a modern társadalom keményen harcol azért, hogy a mágia útjai beilleszkedjenek a technológia világába.

Az Ébredést követő évtizedek a pánik és zűrzavar évei voltak; mintha az Apokalipszis Négy Lovasa vágatott volna keresztül a Földön. Az ősi kultúrák, melyek sosem veszítették el kapcsolatukat misztikus múltjukkal, mágia segítségével szálltak szembe az őket oly hosszú ideig elnyomó hatalmakkal. A globális telekommunikációs hálózat összeomlott egy rejtélyes vírus támadásának következtében. Sárkányok szárnyaltak az égen. Járványok és éhség tizedelte a világ népességét. A Felébredt fajok és a humánok maradéka közötti összecsapások mindennaposá váltak. Minden központi irányítás összeomlott, és a világ megkezdte süllyedését a pokol örvényében.

Ám az ember túlélő fajta. A pusztulás és zűrzavar mélyéről egy törékeny, új társadalmi rend emelkedett ki. A fejlett mesterséges érzékelési (műérzet) technológia segített a vírus utolsó maradványainak megsemmisítésében, és a régi telekommunikációs hálózat helyén létrejött a Mátrix virtuális valósága. Indiánok, tündék, orkok és törpék új nemzeteket alakítottak. Ahol a környezeti károk és a légszennyezés lakhatatlanná tették a területeket, környezetvédő csoportok szálltak szembe a szennyezés felelőseivel, és a Felébredt hatalmak különös mágiájukkal gyógyították meg a Föld sebeit. Központi kormányzatok zsugorodtak apró nemzetekké és városállamokká, amint a világon bekövetkezett változásoktól való félelem éket vert a különböző társadalmi helyzetű csoportok közé. Hatalmas kiterjedésű városok, úgynevezett metroplexumok jelentek meg mindenütt; ezeknek a hatalmas városi dzsungelnek a területe néhol egész államokéval vetekedett. A rendfenntartó szervezetek nem tudtak többé gátat szabni a bűnözési hullámnak és a felkeléseknek, ezért privatizálódtak, vagy cégekkel kötöttek szerződést.



A saját törvénykezesű megatársaságok váltak az új világ szuperhatalmaivá. Az egész bolygó az ő nyelvüket beszéli, a közös fizetőeszköz pedig a nujen lett. A cégek halálos játékokat játszanak, az árnyakban rejtőző bábokat fizetik meg, hogy előnyhöz jussanak a konkurenciával szemben. Mindeközben a vezetők és a cégrabszolgák saját közegükben húzódnak meg, teljes biztonságban érezve magukat törvényeik és falaik mögött. Ezen zárt közösségek és archológiák falainak másik oldalán egész városrészek váltak törvényen kívülé. Bandák uralják az utcákat; az elfeledett tömeg egyre csak nő, Rendszer Azonosító Szám (RASZ) híján minden jogától megfosztva. Ezek a gyökértelenek, disszidensek és lázadók a társadalom söpredékének szímanak, rég elhagyott épületekben tengődnek, bűnözőként, ragadozó ösztöneiknek engedelmessé válnak. Sokan a függőséget okozó JMÉ (Jobb, Mint az Élet) chippek segítségével, más bőrbe bújva próbálnak nyomorult létükön segíteni. Mások a túlélés – vagy csupán a közösség – miatt bandákba tömörülnek.

Az embereket a technológiai fejlődés is megváltoztatta. Testrészeiket sokan mesterséges beültetésekkel, kiberverekkel pótolják, hogy az egyszerű emberek fölé emelkedjenek. Néha ezen beültetések segítségével össze tudnak kapcsolódni a gépekkel, mint például a kiberdekkjükkel és programjaikkal a Matriksban szörföző dekások, vagy a rigók, akik járművekbe vagy biztonsági hálózatokba kapcsolódva eggyé válhattak az adott rendszerrel. Mások fizikai teljesítőképességük határait tolják ki, más utcai szamarájok ellen próbálva ki újonnan szerzett képességeiket. A 2060. év embere erősebb, okosabb, és gyorsabb elődeinél.

A 2060-as évek világában a metropoliumoknak nevezett szörnyetegek hatalmas árnyékokat vetnek, és az óriási céges építmények közötti résekben árnyvadászok húzzák meg magukat. Egész közösségek élnek és halnak meg az alvilágban elfeledve és kihasználva, a maguk módján mégis jelentős erőt képviselve. A maffia, a jakuza és más bűnszervezetek robbanásszerű növekedésnek indultak a mindenhez hozzájutni képes beszerzőhálózatuknak köszönhetően. Az önfenntartás világának legprofibb életművészei azonban az árnyvadászok. Amikor egy megatársaság le akar tudni egy munkát, de nem óhajtja bemocskolni a kezét, titkos akcióra van szükség, ezért azokhoz az emberekhez fordul, akik ezt képesek elvégezni: az árnyvadászokhoz. Bár csak a legeldugottabb kormányzati és céges adatbázisok jegyzik az árnyvadászok létezését, hatalmas igény van szolgálataikra. A dekások szinte észrevétlenül szelik át a gigantikus társasági adatbázisokat, megszerelve az egyetlen értékes árucikket – az információt. Az utcai szamarájokat harci képzettségük és reflexeik teszik a legveszedelmesebb városi ragadozókká. A rigók a legkülönbébb funkciójú járműveket és robotokat tudják irányítani. A varázslók, akik a Földet körülvevő mágikus energiák megidézésének és alakításának mesterei, alkalmasak a konkurencia utáni kémkedésre, varázslatokat bocsáthatnak az ellenfelekre, mágiájukkal szabotázscsúcsokat hajthatnak végre, és egyéb feladatokat is képesek megoldani, amit a munkaadó csak el tud képzelni. Ezek az emberek túlélésük érdekében képességeiket bocsátják áruba, olyan feladatokat vállalnak el, melyeket mások túl törvénytelenek, vagy veszélyesnek találnának.

AZ ALAPOK

A *Shadowrun* szerepjáték. Cselekménye a közeli jövőben, 2060-ban zajlik, ahol találkozik a mágia és a technika, ahol céges vezetők szövetkeznek bűnszervezetekkel, és ahol a fejlett technológia verseng a varázslatok és szellemek erejével. Ez a magas technikai és az alacsony életszínvonal kora, veszélyekkel és rejtélyekkel telve, ahol minden cselekedetet az intrika és az adrenalin irányít. Azoknak, akik a penge élén táncolnak, folyamatosan készen kell állniuk a kalandra.

A *Shadowrun* 2-8 játékos számára készült. Sok más szerepjátékhoz hasonlóan a játék stílusa többféle befejezést is engedélyez. Ez azt jelenti, hogy nincs meghatározott végcél – nincs időkorlát, előre eldöntött fordulósám, vagy olyan konkrét cél, melyet elérve a játék véget ér. Más játékoktól eltérően a *Shadowrun* nincsenek nyertesei és vesztesei. A végső cél mindössze az, hogy a játékosok saját fantáziájuk segítségével jól szórakozzanak. Ha ezt sikerül elérni, az mindenki számára győzelmet jelent.

A szerepjátékos tapasztalattal rendelkezők a most következőket talán ismerősnek fogják találni. Ők előreugorhatnak az *Alapszabályok* (36. oldal), vagy a *Hát így történt...* (21. oldal) fejezetekhez, és belemélyedhetnek a *Shadowrun* univerzum történelmébe és hátterébe. Az új játékosok számára sem tudunk minden szükséges információt megadni, mert a szerepjáték könnyebben eltanulható játék közben, a tapasztaltabb játékosoktól, mint bármilyen könyvből. A rövid összefoglalás azonban tájékoztat az általános irányelvekről. Ha többet akarsz tudni, tanulj a már régebben játszó *Shadowrun* játékosoktól.

MI VÁLTOZOTT?

A *Shadowrun Harmadik Kiadás (SR3)* az 1989-ben kiadott eredeti *Shadowrun* szabályok felújítása. A játékosok és játékmesterek visszajelzései alapján a könyvet átszerkesztettük és kijavítottuk a könnyebb érthetőség és a simább, gyorsabb játékmenet érdekében. Az első, illetve második kiadást már jól ismerő játékosok és játékmesterek tapasztalhatják, hogy a *Shadowrun* lényege változatlan maradt; egyik változtatás sem mond ellent a játék logikájának.

A könyv új szabályokat is tartalmaz, valamint a régebben megjelent kiegészítőkből (*The Shadowrun Companion*, *Virtual Realities 2.0*, *Rigger 2* stb.) közölt információk és szabályok javításait és kiegészítéseit. A mágia szabályainak újírásával gyökeresen megváltoztattuk és átalakítottuk a *Shadowrun* mágiarendszerének alapkonceptióját, érthetőbbé és kezelhetőbbé téve azt a játékosok számára. A *Kiegészítők módosítása* fejezet tartalmazza azokat a megjegyzéseket és szabálymódosításokat, amelyek a régebben megjelent kiegészítőkre vonatkoznak, így hozva összhangba azokat az *SR3* szabályaival. A fejezet NEM teszi elavulttá a kiegészítőket; inkább segít azokat együtt használni az *SR3*-mal.

MI AZ A SZEREJÁTÉK?

A szerepjáték részben improvizációs színjátszás, részben mesemondás, részben pedig asztali játék. Szükséges hozzá egy *játékmester*, aki vezeti a játékot, valamint egy csapat játékos, akik *karaktereket* irányítják. Ezek a karakterek statisztikával rendelkeznek, melyek a karaktergenerálás (lásd 52. oldal) során választott tulajdonságokat és szakértelmeket jelképezik.





Ehhez jön hozzá a kidolgozott háttértörténet és személyiség. A játékmester találja ki a történetet és a szituációt, a játékosok pedig reagálnak a történésekre, illetve egymás cselekedeteire.

Gondolj csak bele: mindenki olvasott már olyan könyvet, vagy látott olyan filmet, melyben a főhős olyasmit tett, amit az olvasó vagy néző annyira elhízázottnak talált, hogy legszívesebben figyelmeztetőleg felkiáltott volna. De bármit is csinálunk, a karakter azt teszi, amit a cselekmény előír számára; mi pedig csak a kispadról nézelődhetünk. Ilyenkor még a pattogató kukorica hajigálása sem segít.

A szerepjátékban viszont a játékos irányítja karaktere cselekedeteit, ő reagál a történet eseményeire. Ha a játékos nem akarja, hogy karaktere belépjen az ajtón, az nem is fog belépni. Ha a játékos úgy gondolja, karaktere könnyebben ki tudja magyarázni magát egy rázós szituációból, mintha megbízható pisztolyára bízna a dolgot, akkor megpróbálhatja. A szerepjáték közben adódó helyzetek és események rugalmasak, mindig a játékos karaktereinek cselekedetei szerint zajlanak.

A játékmester alakítja a történetet. Ő dönti el, mi fog történni, amikor a játékosok (karaktereiken keresztül) bizonyos eseményekre reagálnak, ő irányítja a többi szereplőt (a nem játékos karaktereket), és ő vezeti le a szabályrendszer szerinti cselekvéseket. Ez utóbbi akkor történhet meg, amikor a karakterek szakértelmeiket akarják használni, vagy egyéb olyan dologra készülnek, melynél kockadobásra van szükség a siker megállapításához. Speciális szabályok vonatkoznak a különféle próbák eredményének meghatározására (lásd *Alapszabályok*, 36. oldal).

A játékmester vázolja fel a világot, ő helyettesíti a karakterek szemét, fülét és egyéb érzékszerveit. A játékot vezetni nem könnyű feladat, de a kihívás, melyet a játékosok képzelete szerinti történet kitalálása, saját és karakterük képességeinek próbára tétele jelent, megéri a fáradságot. A FASA a feladatot megkönnyítendő többféle kiegészítőt és kalandot is kiadott, de a legjobb játékmesterek mindig saját stílusukhoz igazítják a történetet.

A szerepjátékban a történetek (kalandok) a könyvekhez vagy filmekhez hasonlóan alakulnak, de a játékmestertől függő, rugalmasabb keretek között. Maga a történet csak általános irányvonalként szolgál, meghatározza bizonyos történések időpontjait, és a hatásukra bekövetkező eseményeket. A játékosok megjelenéséig ennyi az összes konkrétum. Onnantól kezdve azonban olyan izgalmassá és drámaivá válhat, mint a múlt héten látott film, vagy az a könyv, melyet egész éjjel olvastál. Néha még jobb is, hiszen *te* alakítod a történetet.

A KEZDETEK

A játék különböző részei a bevezetőt követő fejezetekben találhatóak. Alább olvasható egy rövid összefoglaló a *Shadowrun* világáról, és a különféle játékestílusokról. A következő fejezet egy rövid történet, *Így vadásznak ők* címmel, amely megteremt a megfelelő hangulatot, és segít eligazodni a *Shadowrun* stílusában és nyelvezetében. Utána olvasható a *Shadowrun* világának létrejötte. Maguk a szabályok az *Alapszabályok* fejezettel kezdődnek (36. oldal).

Isten hozott az árnyak között, cimborá – rázós menet lesz!

A JÁTÉK MENETE

A *Shadowrun*ban a játékosok az árnyvadászok szabályai szerint élnek. Sokféle vadász létezik, mindegyik más fajú, nemű és méretű, és mind a saját szakterületében jártas.

A VADÁSZOK MUNKÁJA

Az árnyvadászok – rendszerint pénzért – bűncselekményeket követnek el. Amikor egy cég, vagy más megbízó el akarja végeztetni valakivel a piszkos munkát, először az árnyakban néz körül. Mint „letagadható eszközök”, az árnyvadászok előnyös – és feláldozható – befektetésnek számítanak.

A vadászok általában csapatban dolgoznak. A csapat bármilyen karaktertípusok kombinációjából állhat attól függően, hogy mit akarnak tenni a játékosok. Egy csapat sokféle okból dolgozhat együtt: lehetnek régi barátok, cellatársak, találkozhat az érdeklődési körük, vagy a körülmények is egybekovácsolhatják őket. A különböző csapatok más-más feladatok elvégzésére képesek, és ezzel a játékmesternek is számolnia kell. Például az egyik csapat kiváló a betörésben és behatolásban, míg a másik az izommelók elvégzésében remekel.

A vadászoknak vannak kapcsolataik is, akik felettébb hasznos ismeretségnak bizonyulhatnak. Ezek közül némelyik szintén alvilági figura, például egy bandatag vagy bérgyilkos. Mások átlagos emberek, akik kiváló szolgálatot tesznek információforrásként, vagy akár „speciális feladatok” elvégzésére is alkalmasak – mondjuk egy céges titkárnő, aki értesít, ha az elrablásra váró kutatótechnikus elhagyja az épületet.

Az árnyvadászok legfontosabb kapcsolata a közvetítő. A közvetítő összekötőként funkcionál, aki felszerelést, kapcsolatokot és munkát szerez – természetesen mindezt fizetség fejében. Az árnyvadászokat kereső cég, vagy más leendő alkalmazó rendszerint elküld valakit egy közvetítőhöz, hogy ajánlatot kérjen tőle. Ha egy vadásznak vagy csapatnak elég jó a hírneve, és megfelel a követelményeknek, a közvetítő találkozót szervez meg a részletek és a fizetség megbeszélésére. Mivel ezek az ügyek különösen kényesek, a névtelenség álcája szinte kötelező, ezért az ilyen munkaadókat egyszerűen csak „Mr. Johnson”-nak hívják.

Mr. Johnson nem feltétlenül valamelyik társaság képviselője. A *Shadowrun* sokrétű és összetett világában sok olyan egyén és csoport létezik, akiknek árnyvadászok segítségére van szükségük céljaik eléréséhez. Felbérelheti őket egy bűnszervezet, hogy lecsapjanak a riválisokra, vagy egy varázsló, aki a mágijához szükséges ritka anyagokat akarja velük elhozni, esetleg Szomszéd Joe, aki a terroristák által elrabolt feleségét akarja visszaszerezni. A megbízó személyétől függetlenül, ha egy munka elvégzése veszéllyel, netán törvénybe ütköző cselekedetek végrehajtásával jár, akkor az árnyvadászoknak számít.

Az árnyvadász csapatok azonban magukhoz is ragadhatják a kezdeményezést, saját maguk számára végezve el munkákat. Ilyen történhet, ha például az egyik karakternek elszámolnivalója van valamelyik megatársasággal, esetleg nem tetszik neki a közeli banda fenyegetése, vagy ha úgy határoz, megpróbálja törölni magát a rendőrségi nyilvántartásból.

A vadászok feladataik teljesítése közben információkat gyűjtenek az utcákon, szívességeket és tartozásokat hajtanak be régi barátoktól, és kapcsolatokat építenek ki az árnyakban.



Bármit megtesznek, amire a sikerhez szükségük van: kémkedés, lopás, betörés és behatolás, esetleg gyilkosság.

A vadászok mindezt azért teszik, mert ők a túlélők. Sokan közülük bűnözőként nőnek föl, esetleg máshol szerzett képességeiket akarják kamatoztatni. Némelyeknek a családjukat kell ellátniuk, és csak ezen az úton képesek ezt megtenni. Mások az árnyéklét szabadságát tartják szem előtt, és nem akarnak cégrabszolgaként élni valamelyik társasági központban, mindennap a főnökök előtt hajbókolva. Olyanok is vannak, akik élvezik a vadászat izgalmát, a mindig jelen lévő kockázatot. Végül pedig vannak a társadalmi jogokért harcolók; ők a „hatalom” ellen szállnak ringbe, a szegényebbek megsegítéséért. Az ilyen vadászokat „csuklyás”-ként emlegetik, Robin Hoodéra emlékeztető felfogásuk miatt.

A VADÁSZOK ALAPVETŐ TÍPUSAI

A következő kifejezések olyan vadászokat takarnak, akik bizonyos szakterületekre specializálódtak.

A *dekások* képzett programozók, akik professzionális módon manővereznek a Mátrix néven ismert virtuális telekommunikációs hálózat adatfolyamai között. Speciális, egyedi építésű számítógépeik, az úgynevezett kiberdekkek segítségével agyukat képesek ráhangolni a Mátrix bonyolult, háromdimenziós valóságára. Illegális úton bejelentkezve futtathatnak keresőrutinokat, lehallgathatnak telefonokat, vagy különféle rendszerekbe betörve adatokat lophatnak. Ezeknek a műveleteknek az elvégzéséhez egész sor különféle program áll rendelkezésükre, mint például a védő és támadó programok, melyek segítségével harcba szállhatnak más dekásokkal, vagy jelenlégtároló (JG) programokkal.

A *mágusok* a varázsló karakterek egyik fajtája; thumaturgikus képességeiket tudományos úton kezelik és használják. Számukra a mágia tudomány, és egyedi felépítéssel rendelkeznek. A mágusok tudnak varázsolni, asztrálisan érzékelni és projektálni, valamint elementálokat idézni.

Az *adeptusok* a modern kor nindzsái és berzerkerei, akik mágiával fejlesztik testi képességeiket. Általában jók az atlétikában; harci és lopakodás szakértelmeik kiválóak.

A *rigók* testébe egy járműirányító rendszer (JIR) néven közismert kiberver van beépítve. A JIR segítségével képesek közvetlenül összekapcsolódni a megfelelően előkészített járművekkel, úgy látva a jármű érzékelőivel, és úgy irányítva azt, mintha saját testükkel tennék. A rigók ezt távirányítóval felszerelt dekkjükkel távolról is megtehetik, sőt, ilyen úton egyszerre több járművet, illetve robotot is működtethetnek. Némelyik rigó a különböző nagyságú és funkciójú, felderítő és harci feladatokra alkalmas robotok, vagy távirányítású járművek kezelésére specializálódott. Mások, az úgynevezett biztonsági rigók kibervereiket és szakértelmüket felhasználva közvetlenül az épületek biztonsági rendszerébe csatlakoznak; ezek a karakterek pillanatokon belül képesek reagálni a behatolók minden lépésére.

A *sámánok* olyan varázslók, akik egy állati totemszellemet követnek – például Prérifarkast, vagy Medvét –, és felveszik ennek a totemnek bizonyos tulajdonságait. A sámánok véleménye szerint a mágia a természetből fakad. A mágusokhoz hasonlóan szintén tudnak varázsolni, valamint asztrálisan érzékelni és projektálni, továbbá képesek természeti szellemek megidézésére is.

Az *utcai szamurájok* fizikálisan felerősített harci szörnyetgek. Kiberbeültetésekkel és harci képzettségeikkel ők az utcák leggyorsabb, legszívósabb és legerősebb gyilkológépei. Sokan közülük kibernetikus úton felgyorsítják reflexeiket, hogy ők legyenek a leggyorsabbak; vagy erejüket, hogy nagyobb sérüléseket tudjanak okozni. Legtöbbjük halálos biztonsággal bának a lőfegyverekkel, és szinte mindegyikük rendelkezik a célzást megkönnyítő fegyverkapcsolat beültetéssel. Némelyik a becsületéért harcol, mások pénzért (ezeket zsoldosnak is hívják), megint mások pedig azért, mert örültségükben elhiszik, hogy bármivel képesek szembeszállni.

Ezek az alaptípusok csak a jéghegy csúcsát képezik, és nem határolják be a választható lehetőségeket. A játékosok számtalan más variációt is létrehozhatnak a karaktergenerálási szabályok szerint (52. oldal) – például egy nyomozót, aki a karizmát helyezi előtérbe, és nélkülöz mindenfajta kibervert, vagy esetleg egy titkosügynököt, aki az elektronikus védelmi rendszerek semlegesítéséhez szükséges minden felszereléssel és kiberverrel rendelkezik. A lehetőségeknek csak a képzeleted szab határt. Még több példát találhatsz a létrehozható típusokra a *Példakarakterek* fejezetben (64. oldal).

HÁTTÉR

A *Shadowrun* csak hatvankét évvel játszódik a jövőben, de a világ félelmetes változásokon ment keresztül. Némelyik változás vissza fog tükröződni azokban az eseményekben, amelyekben az árnyvadászok találják magukat. A két legjelentősebb közülük a Mátrix és az asztrális sík.

A *Mátrix* a nemzetközi számítógépes és telekommunikációs hálózat kibernetikus megfelelője. Csak egy kiberdekkkel felszerelt karakter képes belépni ebbe a „kibertérbe”, amely a végtelenbe nyúló rácsként jelenik meg. Amikor a dekás becsatlakozik a Mátrixba, maga mögött hagyja fizikai testét, és tudatát a kiberdekk műérzet rendszerén keresztül a hálózat virtuális valóságába küldi. A dekás agyát perszóna ikonja jelképezi, mely a dekás akarata szerint nézhet ki. Ez érvényes a Mátrix egész földrajzára, és a benne elhelyezkedő ikonokra is (ezek jelzik a rendszereket, programokat, JG-eket, más dekásokat stb.).

A Mátrix élete az adatfolyamok állandó zúgásában zajlik – faxok, telefonhívások, e-mailek, trideohívások, programsorok, kutató és dolgozó perszonák, és még sok más dolog.

A Mátrixon belül minden a gondolat, vagyis a processzor sebességével történik, ezért az idő itt sokkal gyorsabban telik, mint a való világban. Egy dekás másodpercek alatt bejárhatja a földgolyót helyi hálózatokról a





nemzetközietekre ugorva, vagy fel a műholdas kapcsolatokon, majd újra visszatérve. Hatalmas, a különféle hálózatokat szimbolizáló objektumok uralják az adattömeget. Ezek közül sok nyilvános, és bárki által elérhető, például az adatbázisok, társadalmi klubok, játéktermek, vagy PR-irodák. Más (magán) rendszereket JG-k és biztonsági intézkedések óvnak, valamint céges dekások felügyelnek. Ezek őrzik a társaságok, vagy más szervezetek legsötétebb és legmélyebb titkait.

Az *asztrális tér* a valóság egy másik síkja. Csak egy teljes értékű varázsló képes átlátni mélységeit, és tudatát átküldeni erre a síkra. Az asztrálestek a gondolat sebességével suhannak az asztráltérben, de csak kevés varázsló képes néhány óránál tovább tartózkodni abban a világban. Az asztrálsík a higany és árnyék lényeké, a szellemeknek az otthona, a rejtélyek és veszélyek birodalma. Párhuzamos a mi világunkkal, gyakorlatilag annak tükörképe. Az élőlények és varázslatok aurája visszatükröződik benne, a hozzáértők pedig képesek olvasni ezekben az aurákban. Az elméletek szerint az asztráltér a Föld, és a rajta élő lények élettereje tartja fenn. Az asztrális síkról egy varázsló az objektumok érzelmi lenyomatát érzékeli. Megfelelően erős érzelmek akár be is szennyezhetik az asztrális légkört. A steril céges irodáknak, a gyilkosságok helyszínének, valamint a toxikus hulladékártóknak – hogy csak néhány példát említsünk – mind megvan a maga jellegzetes (és nem túl kellemes) asztrális „mellékíze”.

A *Shadowrun* még rengeteg hasonlóan különleges jelenséget tartogat, de nagy számuk miatt itt nem ejthetünk szót mindegyikről. A játékosok találkozhatnak társasági archológokkal, ezekkel a gigantikus, önfenntartó mini-városokkal, melyek több ezernyi céges alkalmazottnak adnak otthont; Felébredt területekkel, ahol metahumánok és sárkányok együtt harcolnak a Föld megtisztításáért; a hideg világűrrel, ahol az emberiség lassan terjeszkedve népesíti be új állomásait, miközben újabb létrehozásán dolgozik. És természetesen ott van a vilámgyorsan terjeszkedő városi dzsungel, melynek árnyaiba még a céges bérgyilkosok, vagy rendőrök sem szívesen teszik be a lábukat.

AZ ÁRNYVADÁSZOK MUNKÁI

A *Shadowrun* világában a megatársaságok írják a törvényeket, természetesen saját igényeiknek megfelelően. Minden árnyvadász tisztában van vele, hogy a cégek akkor alakítják vagy hágják át ezeket, amikor csak akarják. Letagadható eszközként ilyenkor kerülnek képbe a vadászok. Tehát amikor a vadászok akcióba lépnek, valamilyen törvényt megsértenek – kisebb-nagyobb mértékben. A feladat végcéljától, a véletlentől, vagy az ellenfelek cselekedeteitől függően ezek a törvénysértések széles határok között mozoghatnak. A legtöbb vadászat valamelyik, az alábbiakban részletezésre kerülő kategóriába esik.

Adatlopás történik, amikor egy dekás a számítógépes rendszerbe behatolva szerez meg valamilyen információt. Ez történhet nagy távolságból is, de a nyomon követés kockázata mindig fennáll, ilyenkor pedig lecsaphatnak a rendőrségi vagy céges biztonsági erők. Számos rendszer biztonsági okokból nincs rákapcsolódva a Mátrixra, ezért a vadászoknak fizikailag kell behatolniuk az objektumba, hogy hozzáférjenek a számítógépekhez.

Szöktetés esetén egy cég értékes munkaerőt távolít el egy másik társaság állományából. A legveszélyeztetettebb – és rendszerint legjobban védett – célpontok a titkos fejlesztések kutatói, a képzett gazdasági szakemberek, valamint más, értékes információkat birtokló alkalmazottak. Nem egy szöktetés esetén az „áldozat” tudtával és beleegyezésével történik az akció – ilyenkor általában a célpont másik cégnél kíván tovább dolgozni. Némelyik cég bizonyos alkalmazottait inkább feláldozza, minthogy átengedje a riválisnak; ezeknek a személyeknek az elrablására tett kísérlet könnyen halálos kimenetelű balesetbe vezethet.

A *szállítás* egyszerű futármunka. A szállítandó tárgy általában pénzügyi vagy stratégiai szempontból jelentős értéket képvisel, ezért meg kell védeni azoktól, akik meg akarják szerezni. A vadászoknak gondoskodniuk kell arról, hogy a szállítmány sértetlenül elérje úti célját.

A *csempészet* sem sokban különbözik a szállítástól, bár a csempészek legtöbbször saját, speciálisan átalakított járművet használnak az áru határon való átjuttatására, valamint a rendfenntartók előli menekülésre (vagy fegyverzetben való felülmúlására). A csempészet nagyon jövedelmező lehet, ha a vadász ismeri a piacot. Ez a munka az esetek többségében szorosan összekapcsolódik a kalózkodással is, mert tiltott árut legolcsóbban a kalóztól lehet beszerezni. A csempészetnek számtalan módja létezik, és a legkülönfélébb járművekkel hajtják végre, de legkedveltebbek kétségkívül a Felderítő osztályú, rakétahajtású, alacsony repülési magasságú (ARM) járművek, más néven vihamadarak.

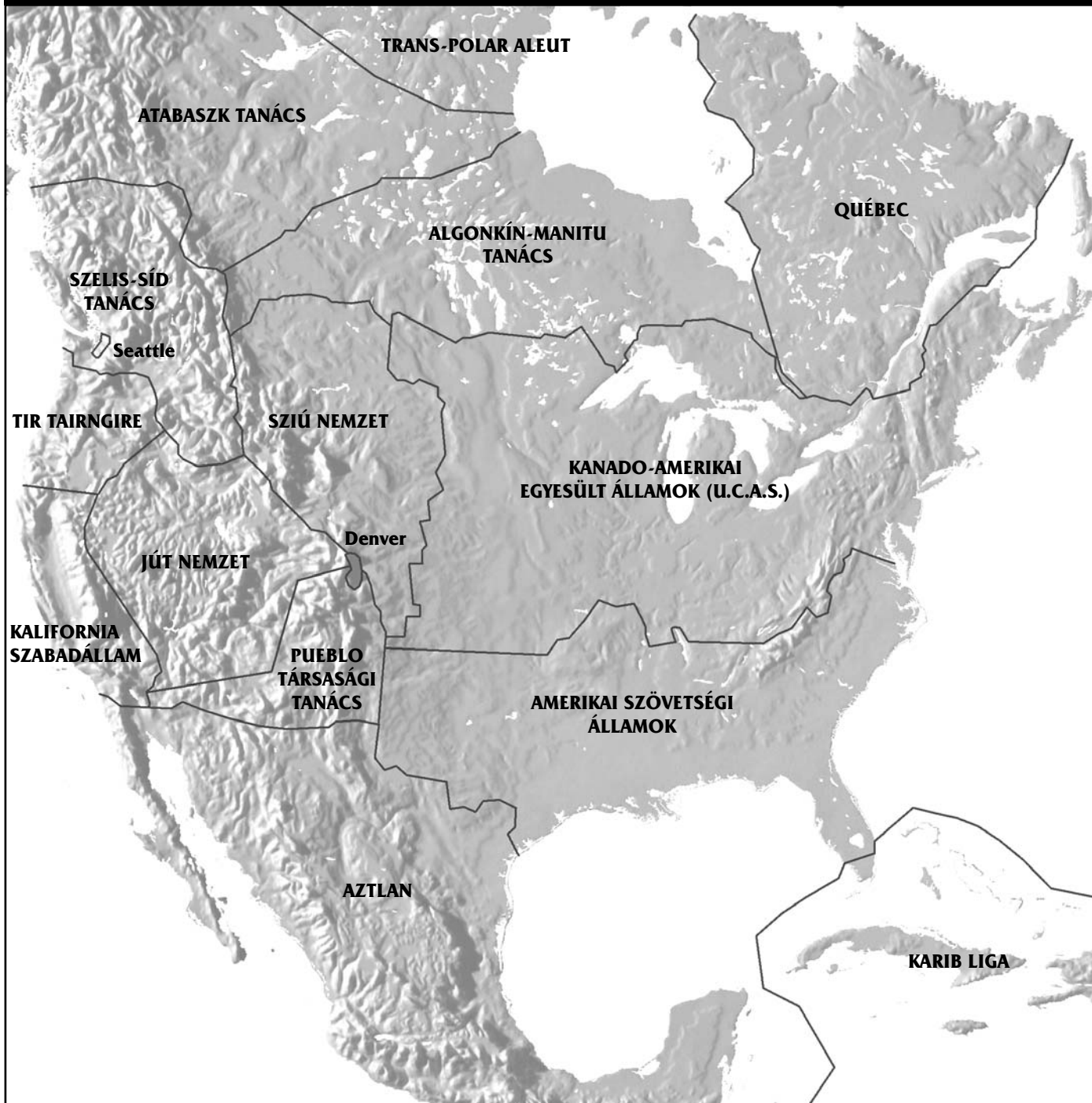
A *vadves munka* egyszerű bérgyilkosságot takar. Sok vadász visszautasítja az ilyenfajta munkát, nézetük szerint nem tisztességes dolog, és nem mocskolják be vele a kezüket. 2060 világában rengeteg különféle szervezet létezik, mindegyik sok-sok ellenséggel, akiket a legkényelmesebb és leggazdaságosabb eltakarítani az útból. A cégek és bűnszövetkezetek néha vérdíjat tűznek ki bizonyos emberek fejére; ezeknek a begyűjtése jól profitáló, de kockázatos megoldás.

A *B&B* a betörés és behatolás rövidítése. A legtöbb vadászatban valamiképpen szerepel B&B, akár a kutatási tervek ellopásáról, akár szabotázsról, akár hamis bizonyítékok elhelyezéséről, vagy bármi másról van szó, amit az aktuális Mr. Johnson éppen megkíván. 2060-ban a biztonságtechnikai már szinte művészetté vált, melyben egyaránt szerepelnek retina-azonosítóval felszerelt mágneszárok, elektromos drótkerítések, járőröző szellemek és ugrásra kész biztonsági rigók. Minden magára valamit is adó árnyvadász csapatnak rendelkeznie kell a biztonsági rendszeren való átjutáshoz szükséges ismeretekkel, kreativitással, vagy pusztán erővel.

A *csuklyás* akciók célja eredetileg a gazdagoknak való károkozás a szegények javára, de ezzel a jelzővel illetnek minden olyan vadászatot is, amely a társadalmi jogok érvényesítéséért folyik. Ilyen lehet például egy levegőt nagymértékben szennyező gyár megsemmisítése, a jakuza pénzbehajtóinak kifosztása és a pénz eljuttatása a rászorulóknak, vagy egy metahumán közösség védelmezése a humán fajgyűlölőktől. Persze sokan – főleg a társaságok – az ilyen akciókra is a „terrorizmus” jelzőt akasztják, míg a cinikusabbak a gyengeség jelének vélik.

A *rombolás* olyan szabotázsakció, melynek célja akkora kár okozása a célpontban, hogy azt csak jelentős mennyiségű idő, nujen, munka és esetleg egyéb eszközök segítségével lehes-

ÉSZAK-AMERIKA (2060 KÖRÜL)



sen megjavítani. A rombolást többféle módon is végre lehet hajtani, például erős korrozív vegyszerek, szabadjára engedett elementálok segítségével, vagy egyszerűen a megfelelő gomb rossz időben történő lenyomásával.

Ezek a lehetőségek csak az árnyvadászattal kapcsolatos munkák kezdetét jelentik. Némelyik munka állhat egyszerű nyomozásból, kisebb bűncselekmények elkövetéséből, (pl. JMÉ-vel való üzletelés), Mátix-bankrablásból, vagy fegyveres rablótámadásból. A törvényszegés könnyen a vadászok min-

dennapos gyakorlatává válhat. Néhányan azért teszik, hogy megőrizzék hírnevüket, vagy mert illegális kibervert birtokolnak, esetleg engedély nélkül gyakorolják a mágiát. Egyes vadászoknak van törvényes munkahelyük, de legtöbbjük nem rendelkezik hivatalos RASZ-szal, hamis név alatt utaznak és dolgoznak. Az árnyvadászathoz szükséges fegyverek többnyire szintén tiltottak, ezért a vadászoknak biztonságos házakat kell fenntartaniuk felszerelésük tárolására.