

Álmodnak-e az androidok a Földről?...

egyszerű poszt-apokaliptikus szerepjáték

Egy android vagy. Az Anyahajó ébresztett fel és töltötte meg memóriádat személyiséggel és ismeretekkel. Egy idegen bolygóra zuhantatok le, ami nem a Föld. Az Anyahajó nem tudja (vagy nem árulja el), hol vagytok, mert egy csillag koronáján átrepülve súlyosan károsodtak a tárolóegységei. A bolygón emberek élnek egyfajta poszt-apokaliptikus környezetben, feudális viszonyok között, és nem tudni, mikor, hogyan kerültek ide. A javításhoz bizonyos alkatrészekre van szükség. Az Anyahajó a távolból érzel néhány megfelelő darabot. Neked és társaidnak kell kiszállnotok a felszínre, hogy kiderítsétek ezt...

Android vagy, ami azt jelenti, hasonlítasz az emberekre, de belül gépek működtetnek, bőröd, húsd mesterséges, ereidben szintetikus vér kering. Nincs szükséged alvásra, de időnként meg kell pihened, hogy feltöltsd a telepeidet. Nincs szükséged táplálékra, de tudod hasznosítani az ételt. Vannak érzékeid, de az érzésekről keveset tudsz. Kaptál valami személyiséget, de ez csak egy mesterséges - és vélhetően hiányos - lenyomata annak a több ezer mintának, amit az Anyahajó őriz. Az emlékeid töredékekből állnak össze, és amit tudsz a földi emberekről, ismereteikről, történelmükről, valószínűleg már rég elfeledték ezen a bolygón.

Miután kiszálltatok, az Anyahajó bezárul és láthatatlanná válik. Figyelni fog benneteket a magasból egy felbocsájtott műholdján át, követi a mozgásotokat, de nem sok lehetősége van arra, hogy beavatkozzon, mit tesztek. Ha megszólítjátok, képes lehet tanácsokat adni, esetleg segítséget nyújtani - ha éppen felettetek tartózkodik.

A látóteretekben egy holografikus kocka pulzál és pörög, ő a Krónikás. Csak ti látjátok, más nem, mivel a saját működéseket kivételül az optikai szenzoraitokra. A Krónikás kommentál és feljegyez mindent, amit láttok, hallotok, éreztek, de nem tud hatni a világra. Vissza tud idézni eseményeket, ha kéritek, de nem tud jósolni, sem előre figyelmeztetni.

Ha játékos vagy, egy androidot fogsz alakítani a karaktereden át. Válassz egy Formát, majd egy Szerepet. Személyiséged és Emlékeid töredékekből állnak össze. Az Anyahajó válogatta és kísérletezte ki ezeket, sok behatásod nem volt rá. Kapsz némi Felszerelést, egy elasztikus - és nagyon dögös - védőruhát, valamint egy multifunkciós eszközt. Aktiváljátok a Krónikást, kiléptek a zsilipen és máris a felszínen vagytok. A közelben egy nagyobb település látszik, jó kiindulópont lehet a keresésre...

Ha mesélő vagy, te fogod a Krónikást és az Anyahajót kezelni. Te leszel az androidok minden érzékszerve, szeme, füle, hallása. Írd le nekik a környezetüket és hogy mit tapasztalnak, majd kérdezd meg tőlük, mit cselekednek. Kezeld a szabályokat (nincs sok, könnyű lesz), és alakítsd a világot a tevékenységük szerint. Használd fel a rövid leírást a bolygóról, hogy kialakíts magadban valami egyedi képet a világról, és ezt közvetítsd a játékosok felé. Nem fontos előre megírt történeteket kitalálnod, de készülj fel arra, hogy a céltalan kóborlást hamar elunhatják. Találj ki érdekes helyzeteket, helyszíneket, szereplőket, és játszd el őket. Az androidok fő programozott célja a megfelelő alkatrészek keresése, szórj el ilyen információkat lépten-nyomon, de ne túl sűrűn. Emellett idővel további célokat is meghatározhatnak maguknak, amihez alkalmazkodj megfelelően, de ne tilts meg kategorikusan semmit. Az Anyahajó nem tudja irányítani az androidokat a távolból, de vannak más eszközei, hogy jobb belátásra térítse őket...

ANDROIDOK

1 VÁLASSZ EGY FORMÁT. A Forma jellemzően emberi, de az Anyahajó képes néhány más, a világra jellegzetes alakot is leutánozni. Dobj d6-tal, ha a véletlenre akarod bízni.

Ember (1-4): A jól ismert humanoid forma, változatos bőr- és hajszínnel. A nemedet is megválaszthatod, az Anyahajó képes néhány tipikus modellből válogatni. Az emberi alak meglehetősen idealizált, hibák nélküli, és nagyjából 20-30 évesnek néz ki.

Kutyá (5): Alacsony, négylábú, szőrös; többféle fajból is választhatsz. Kutyaként elég nehezen tudsz a külvilággal kommunikálni (ugatás és farokcsóválás), de az androidok jól megértik egymást rádióán át. A mancsok nem alkalmasak finom eszközkezelésre, de jól jönnek, ha futni kell, vagy csúszós talajon kell megkapaszkodni. Méretednél fogva kisebb helyekre is beférsz.

Majom (6): A kutyáknál nagyobb, hosszú karú, rövid lábú, szőrös alak. A földön járva meglehetősen lassú vagy, de alig ér a nyomodba bárki, ha fák, vagy kábelek, traverzek között kell gyorsan mozogni. Az ujjaid elég kifinomultak az emberi berendezések kezeléséhez, a külvilággal való kommunikációdnál viszont csak mutogatásra, rajzokra, rövid szavakra hagyatkozhat.

2 VÁLASSZ EGY SZEREPET. Minden android valamilyen specialitás szerint lett felkészítve, és az Anyahajó nem küld ki a felszínre azonos programozással ellátott küldötteket, tehát döntések el egymás között, ki mit választ. Bízhatjátok is a véletlenre egy d6 dobással, de két egyforma nem lehet.

Katona (1): Jól ismered a fegyvereket, modern és primitív változatokat egyaránt. Értesz a taktikához és képes vagy kisebb csapatokat hatékonyan irányítani. A fegyvered egy energiakarabély, vagy -kard, és a ruhád könnyű páncélbetétekkel van ellátva.

Szociológus (2): Képzett vagy a társas viselkedések, szokások megértésében, a kommunikációban, és a kapcsolatfelvételen, szót értesz idegenekkel, és hamar átlátod, milyen módon nyerheted el a bizalmukat, és mit rejtenek a meséik. Az eszközöd egy fordításra képes multi-kom.

Orvos (3): Értesz a sebek kezeléséhez, a betegségekhez, és szükség esetén, megfelelő felszereléssel, műteni is képes vagy (de az androidok kívül esnek a szakértelmeden). Kellő tapasztalat után a helyi praktikákat is megérted, hatásmechanizmusukat felfogod, és le tudod utánozni azokat. Az eszközöd egy medikészlet.

Mérnök (4): Gépek, berendezések működtetésében, javításában, készítésében vagy képzett, ami hasznos lehet android társaid számára is. A világ primitív gépei nem okozhatnak gondot a számodra. Az eszközöd egy szerszámkészlet.

Felderítő (5): A világ számos veszélyt rejt, de te máris otthon érzed magad. Felismered a csapdákat, veszélyes helyeket, és egy magaslati pont, vagy térkép birtokában hamar találsz gyors és biztonságos utakat. Jól mászol, úszol, és felismered a veszélyes növényeket és állatokat, szörnyeket. Az eszközöd egy digi-térkép.

Szakértő (6): Ismered a biztonsági berendezéseket és kiiktatásuk módját, tudod, hogyan kell észrevétlenül beosonni és távozni egy helyről, vagy hogyan kell feltűnés nélkül követni valakit. Felismered az alvilági tevékenységek nyomait is. Az eszközöd egy energiátör, a ruhád pedig bekapcsolható álcázó pigmentekkel van ellátva.

3 A KEZDŐ IMPULZUSOD SZINTJE D12. Ez a belső telepeid energiája, feltöltöttsége. Bármikor, amikor lehetőség van rá, vagy *Erőfeszítést* teszel, dobj az Impulzus kockával az akciód után, és 1-3 értékre csökkentsd a szintjét eggyel (előbb d10, aztán d8, stb.). Ha d4 alá, nullára esne, kifogyott minden energiád, leállsz, és automatikusan Töltés üzemmódba kerülsz.

Átadás: Az ujjvégeiden és a tarkódon csatlakozási pontok vannak, amelyekből vékony, rugalmas kábel húzható elő. Ezen keresztül energiát adhatsz át egy alkalmas berendezésnek, vagy másik társadnak. Egy szint Impulzus elég egy eszköznek egy napi működésre, vagy egy fegyver tárának feltöltésére, vagy egy android telepének egy szinttel való emelésére. Minden szint áttöltésre dobj Impulzust, csökken-e a sajátod.

Erőfeszítés: Rövid időre felturbózhatsz a működésed, ez viszont fokozott energiafogyasztással jár. Kapsz egy extra kockát pár percig, de az Impulzusra is dobnod kell mindig, amikor ezt a kockát használod.

Töltés: Akár lemerültél, akár önként vállalod ezt, a Töltés idejére egészen minimálisra állsz be, leáll a működésed, külső ingerekre nem, vagy alig tudsz reagálni. Minden eltöltött, zavartalan óra egy szint Impulzust tölt vissza, egészen a maximumig.

4 DOBJ, VAGY VÁLASSZ EGY SZEMÉLYISÉGET. Ezek a jellegzetességek programozottak és az Anyahajó állította össze őket, de idővel a részeddé válnak és képes lesznek finom elhajlásokat, egyedi vonásokat is produkálni. Dobj kettőt és kombináld ezeket:

	1	2	3	4
1	mogorva	zárkózott	csendes	borúlátó
2	indulatos	optimista	cselekvő	aggresszív
3	aggódó	fegyelmzett	nyugodt	alapos
4	beszédes	élénk	gondtalan	érdeklődő

5 DOBJ, VAGY VÁLASSZ EMLÉKEKET. Az Anyahajó ezeket régi töredékekből, könyvekből, megmaradt feljegyzésekből állította össze, hogy a felszínre leküldött androidoknak legyen valami kötődése az emberekhez, amivel kapcsolatot tudnak teremteni. Nem tudod, hogy egy emlék valóban megtörtént-e, vagy csak fikció, de igaznak hiszed, hiszen a személyiséged része. Dobj, válassz, vagy találd ki magad kettőt, és gondold el, milyen történet kanyarítható köréjük:

- 1: Háborúban harcolsz és megsebesülsz. Az ellenfél egy idegen, rovarszerű faj egy másik naprendszerből.
- 2: Egy kolóniahajó kapitánya vagy, amit egy váratlan szupernóva robbanás szele ér el, szinte teljesen sterilizálva mindent.
- 3: Kertész vagy a Földön, egy üvegházban, amit ismeretlen fertőzés támad meg és emiatt minden elrohad.
- 4: Rendőr vagy egy futurisztikus metropoliszban és egy gyilkos szökőár idején próbálsz szervezni a kiürítést.
- 5: Egy család mellett segíedsz, akiket egy közös genetikai betegség, vagy vírus mozgásképtelenné tett.
- 6: Amnéziásan térsz magadhoz egy szanatóriumban, gumifalak között, és egy ágyhoz vagy szíjazva.
- 7: Egy csillaghajó szervizalagútjában kúszol a terroristák elfoglalta parancsnoki híd felé, miközben hallod a fejed felett a robbanásokat és pánikba esett utasok sikolyait.
- 8: Egy emelvényen állsz és gyújtó hangú beszédet mondasz a felbőszült, öklüket rázó munkások előtt. A gyárosok feszengve és aggódva pislognak és a csuklókom-jukba sutognak rejtve.
- 9: Energiáid utolsó pislákoló fényével tekintesz a magasban csillagó, elérhetetlen kijárat felé, de a hasadék túl mély és meredek ahhoz, hogy fel tudj mászni törött végtagokkal.
- 10: Egy koporsóban térsz magadhoz, síri csend vesz körül...

FELSZERELÉS

A világ egy katasztrófa utáni állapotban vegetál, a múlt technológiai fejlettsége letűnt, lakói a roncsokból és maradványokból próbálnak összetákolni dolgokat. Az androidok eszközei messze magasan csúcstechnikát képviselnek, csak néhány gondosan őrzött és hatalmat biztosító holmi veheti fel velük a versenyt.

Általános jellemzők

A rozsdamarta, olajozatlan, rosszul karbantartott eszközök könnyen megsemmisülhetnek, vagy elromolhatnak működés közben. Bármikor, amikor ilyen tárgyat használsz és a tesztre 1-est dobsz, elromlik, eltörik, használhatatlanná válik.

Az Anyahajóról származó eszközök az androidokhoz kötődnek, de más is képes használni azokat, ha fel vannak töltve. Nincs semmilyen „safe lock” a berendezéseken és nem robbannak fel, ha idegen kézbe kerülnek, ennél fogva igen-igen értékesek lehetnek a helyiek szemében.

Emellett, ha **nem megfelelő eszközzel**, vagy anélkül próbálsz megoldani egy feladatot, amihez célszámra kellene, a dobásodra hátrányt kapsz.

Fegyverek

A társadalom és a civilizáció összeomlása után előtérbe került az erő és az erőszak hatalma, amihez a legtöbben fegyvernek néznek mindent, amivel ütni, ártani, ölni lehet. Ezek többsége silány tákolmány, ami az első rossz csapásra széthullik, de vannak a régmúltból megmentett és felújított fegyverek is.

A fegyverek az alábbi **kategóriákba** tartoznak:

Egykezes: Minden, ami elfér egy kézben és ütésre, csapásra, dobásra alkalmasak, azaz kések, kardok, balták, bunkók, bombák. Törékenyek.

Kétkezes: Az egykezes fegyverek nehéz, súlyos, kétkezes változatai, valamint az íjak és nyílpuskák. Lassú, de annál pusztítóbb csapásokra képesek, és szintén törékenyek.

Modern: Ezek fejlett technikával készültek, modern fegyverek, beleértve a szilárd lövedékes tüzfegyvereket és gránátokat is. Ritkaságok, és nem is törékenyek.

Android: Ezek az ultramodern fegyverek az Anyahajóról származnak és energiával működnek, egy napig, vagy míg ki nem fogy a töltetből. De akkor mit keresnek a világban is, elszórtan? Rejtély, aminek utána kell majd járni...

Egy *Katona* mindet ismeri és tudja kezelni. A többiek csak az android fegyverekben képzettek, minden mást hátránnyal forgatnak. Az okozott sérülések is nagyjából ilyen erőszinten emelkednek. Az androidok elég jól bírják az egy- és kétkezes fegyvereket, de a többi már árthat nekik.

Páncélok

Ahol sérülések repkednek, szükség lesz megfelelő védelemre is. A legtöbb helyi páncél bőrből, vagy bőrre varrt fémkarikákból, láncszemekből készül, a kovácsolt, súlyos lemezevérték igen ritkák.

A könnyű páncélok többnyire megvédnek az egykezes fegyverektől, a nehezek a kétkezesektől is, de nem jelentenek akadályt a modern és android fegyverek számára.

Az androidok kezeléskor elasztikus, testre simul, és egyáltalán nem akadályozza a mozgást, valamint könnyű páncélnak is minősül. Könnyű páncélbetétekkel ellátva nehéz páncélnak minősül, de a lemezek hajlékonyak, izomzatra simulnak, és alig észrevehető, alig gátolnak a mozgásban.

Kereskedelem

Nincs bankrendszer, nincsenek váltópénzek, a kereskedelem alapját három fontos **csereegység** szabja meg: a *lőszer*, a *víz*, és a *rabszolga*. Ezek tízes váltóban vannak egymással, vagyis tíz lőszerért kapsz egy liter tiszta vizet, és egy rabszolga tíz litert, vagy 100 lőszer ér. Minden más felszerelést ezekhez mérnek, de helyről-helyre eltérhet a fontosságuk. Az életben maradáshoz szükséges, ritka eszközök általában jóval értékesebbek, mint a romokból kibányászott, ismeretlen rendeltetésű, törékeny holmik.

A **lőszer** modern fegyverekbe illik és mivel előállítás viszonylag egyszerű sajtolás és némi alapvető kémia, nagy mennyiségben is elő lehet állítani. Inkább a Nomádok és a Fosztogatók között van értéke, a Telepesek gyakran saját maguk is elő tudják állítani. Az eltérő technikával készült úrméreteket azért szoktak gondot jelenteni.

A **víz** főként a kiszáradt vidékeken kincs, az egyenlítő közeli, növényzettel bíró területeken könnyebben elérhető, bár a tisztítotttsága lehet kérdéses. A víz szennyezettségét egy speciális papírcsíkkal (kemopapír) szokás ellenőrizni, ami kimutatja a sugárszennyezettséget és a veszélyes baktériumok, vírusok többségét.

A **rabszolgáság** megítélése viszonylagos. A Telepesek általában megvetik, kommunáikba nem illik bele egy ilyen viszony, de a Nomádok, és különösen a Fosztogatók nagy értéket látnak bennük. Bár a gazdája felelőssége az ellátása, elhanyagoltságukban gyakran vetemednek lopásra, koldulásra, amiért aztán gúnykacaj, vagy verés jár. Az alárendeltségi viszonyt az erőszak és a fenyegetettség tartja fent; néhol ketrecre vannak zárva, kutyákkal őrzik őket, vagy robbanó nyakörv van rajtuk, ami eltávolodásra aktíválódik.

Az alábbi felsorolás csak általános, elsősorban a Telepesek közötti árat szimbolizálja. A végső szó a mesélőé.

1-5 lőszer: nyers élelem, roncsokból kibányászott „érdekesség”, tojás, régi papírpénzek és érmék, egy galamb

10-25 lőszer: edény, melegítőlap, egy-/kétkezes fegyver, feldolgozott étel, egy csirke, egy nyúl, kemopapír, egy kanna üzemanyag, sátor, hálózsák, 1 liter tej, könyv (irodalmi), lézerfény

50-60 lőszer: egy kakas és egy tyúk, egy nyúl pár, könnyű páncél, d4 komponens, vegyvédelmi ruha, képzett őrkutya, kampó, mászóvas

100-150 lőszer: iránytű, modern fegyver, lézerkés, orvosság, rövid hatótávú rádió, egy ösvér, nehéz páncél, könyv (technikai)

2-3 rabszolga: dűne buggy, jármű, egy egészséges tehén/ló

5-6 rabszolga: kiürült/lemerült android eszköz, teherautó

10-20 rabszolga: feltöltött android eszköz, működő tank

Komponensek

A régi roncsokból kibányászott elektronikai, mechanikai alkatrészek többsége haszontalan szemét, de akad köztük javítható, felhasználható darab is. A komponensek alkalmasak arra, hogy elromlott modern és android eszközöket megjavítsatok, sőt, akár az android Sérüléseket is be lehet foltozni velük. Ebben igazából a *Mérnök*ök a legjobbak, egyrészt a kitudó szerszámkészletük, másrészt ismereteik miatt. Bár közforgalomban közepesen értékesek, az androidok számára, akik el vannak vágva az anyahajójuktól, roppant hasznosak lehetnek.

Kezetben

Válassz/találj ki még két android felszerelést (a Szereptől kapotton kívül), tetszés szerint.

SZABÁLYOK

A játék szabályai elég egyszerűek ahhoz, hogy a szabadabb játékot és mesélést támogassák anélkül, hogy túlzottan belebonyolódna a rész-szabályok és alrendszer hálójába.

Tesztdobás

MINDIG TE DOBSZ. Ha a mesélő kihívást, akadályt támaszt eléd, megmondja, hogy ez milyen **nehézségű** (d4, d8, vagy d12). Az adott kockával kell dobnod, és ha az eredmény 1, 2, vagy 3, kudarcot értél el, ha 4, vagy több, sikerrel jártál. Ebből következik, hogy a d4 a legnehezebb próba és a d12 a legkönnyebb.

A **módosítók** előnyök és hátrányok. Ezek párban kiütik egymást és csak a maradékot vedd figyelembe:

Ha előny maradt, a nehézség kockát told el a d12 felé egy szinttel (d4 → d6, d8 → d10).

Ha hátrány maradt, ugyanezt az eltolást ellentétesen végezd el (d12 → d10, d8 → d6).

A d4 alá és d12 fölé ne módosíts, ezek változatlanul maradnak. Ha több kockával dobsz (Erőfeszítés, Szerep), a neked jobb értéket választhatod. Ha módosítót kapsz, az minden kockára érvényes.

Ha a Szereped illik a helyzethez, mert képzett vagy benne, ismered a fortélyait, egy extra kockával dobsz. Külön hátrány nem jár azért, ha a cselekvés nem illik a Szerepedhez, mivel az androidok általában elég képzetek minden másban is, inkább csak egyféle dologra vannak specializálva.

Ha a Formád alkalmas a helyzetre, előnyt kapsz.

Félsiker

Kudarc esetén dönthetsz úgy, hogy **félsikert** vállalsz. Ezzel együtt egy **költséget** kell elviselned, amit te választol ki:

Kapsz egy (esetleg több) Sérülést.

Elromlik az eszközöd, elfogy valami készleted, elhagysz/elvesztel valami fontosabb tárgyat.

Történik valami nem várt következmény, eredmény, ami problémákat szül, új kihívásként jelentkezik, vagy hátrányos helyzetbe hoz valakit (akár téged, akár mást).

Kudarc

A kudarc mindig rosszabbá teszi a helyzetet, ami kihatással lehet a környezetre, más személyekre, vagy karakterekre is. A mesélő dönti el, mi történik, általánosságban a fenti költségek közül kettőt is választhat, vagy kitalálhat valami mást.

Sérülés

A kapott sebek, sérülések egyben kimerültséget, memóriazavart, belső berendezés hibákat, roncsolásokat is jeleznek. **Minden Sérülés** az android Impulzusának maximumát (és ha nagyobb, az aktuális értékét is) csökkenti egy szinttel.

Ahogy több Sérülést vagy kénytelen elszemnedni, úgy nő a veszélye annak, hogy **javíthatatlanul tönkremész** (5 Sérülés). Ebben az állapotban végleg kikapcsolsz és rongybabaként zuhansz össze. Társaid visszavihetnek még az Anyahajóra és kaphatsz új testet, de az már egy új android lesz (bár a bolygón szerzett emlékeid közül néhányat megőrizhetsz).

A **Sérüléseket** a társaid, vagy te magad is meg tudják **javítani**. Ez egy elég nehéz próba (d4), de a **Mérmők**nek a szerszámkészletükkel rutinszerű (d10). Ha saját magadnak csinálod, az mindig plusz nehezítés. Szükséged lesz még komponensekre is, mégpedig annyi-szor darabra, ahány Sérülésed van éppen. A szerelés, javítás d4 óráig tart minden egyes Sérülésre, és Impulzust is kell használnod, megfelelően helyreállnak-e a kapcsolatok.

Harc

Nincsenek külön harci szabályok, játsszátok le fejben, esetleg feliskicelt helyszínnel. Az androidok megelőzik az ellenfeleket, kivéve, ha valami hátrányt szenvednek el. Távolságokban csak közeli, vagy távoli mértékekkel számoljatok, ne vonalzóval. A takarás és a fényviszonyok a nehézségre lehetnek kihatással. A páncélok hátrányt adnak az ellenfél támadására, vagy előnyt az ellene való védekezésre. Az android fegyverek pusztítóbbak a modern párjaiknál, egy-egy tállát elég lehet a legtöbb ellenfél legyőzéséhez.

Járművek

Minden jármű folyékony, gyúlékony üzemanyaggal megy, egy kan-na általában 100-200 km-re elég, tereptől függően. A kis buggy-k fűgék és fordulékonyak, a teherautók és buszok lassúak, lomhák, de jól bírják a strapát, sok sérülést elviselnek.

Fejlődés

Ez a játék, bár hosszan játszható, nem kifejezetten a karakterek fejlődésére van kihegyezve. Míg az androidok a világban kóborolnak, számos újdonsággal fognak találkozni, ami befolyással lehet a viselkedésükre, kultúrájukra, de ez nincs kihatással számszerű értékekre (hiszen nincs is ilyen nekik). Nincs „tapasztalati” pont, amiből új képességeket lehetne venni, vagy fejleszteni meglévőket.

A mesélő idővel megengedheti, hogy a sokat látott, ép, működő androidok egy második Szerepet is válasszanak maguknak. Ez jellemzően akkor következik be, ha az Anyahajó számára értékes hírekkel szolgáltak, és kár lenne veszni hagyni a tapasztalataikat, vagy töredékesen visszatölteni egy új testbe. Ha az Anyahajó úgy érzi, az androidok nyomon vannak, megerősítésként letölthet számukra egy bővített adatbázist, ami egy új Szerepet tesz elérhetővé a számukra.

Anyahajó hívása

A pusztaságban rejtőző Anyahajó számos gyártóberendezéssel és raktárral van felszerelve, de az MI elég óvatos abban, hogy mit juttasson el a felszínre. Nem volt ideje feltérképezni a felszínt optikai és egyéb szenzorokkal, ezért csak mostanság szánta el magát arra, hogy androidokat küldjön ki, és nem szeretne beavatkozni a kint folyó dolgokba.

Ha egy android kíváncsi arra, vajon az Anyahajó egy műholdja a közelben van-e, vagy közelre hívható, dobjon egy d6-ot, és 4+ értékre sikerrel járt. Az Anyahajó hívásához és a kérésekhez Impulzust is kell használni, hiszen elég magasra kell feljuttatni az energiahullámokat. Ezt óránként egyszer lehet megpróbálni.

A „vonalban” lévő Anyahajótól a következő dolgok kérhetőek (zárójelben a szokványos nehézség, ha nincs rossz hangulatban):

Sikló (d4): A transzportba néhány személy, vagy kevéske felszerelés fér, de csak androidok pótlására használja. Nagyon nehéz meggyőzni arról, hogy adja kölcsön gyorsabb helyváltoztatáshoz, utána vissza is hívja.

Felszerelés utánpótlás (d8): Az elhasznált, elromlott felszerelések pótlására, vagy új igények kielégítésére, komponensek pótlására egy csomag kérhető, amit néhány km-es körön belül dob le egy számkódolt konténerben.

Csapásmérés (d6): Az Anyahajó fel van fegyverezve sokféle rövid és nagy hatótávolságú szuperfegyverrel, amivel komplett településeket tud fortyogó kráterré változtatni. Ez megalézerek és óriás rakéták változatos arzenálját jelenti, és 2d4 km átmérőjű körben mindent elpusztít. Megjegyzés: az Anyahajó figyelni az androidokat a Krónikáson át, tehát ha fogságba esnek és túl nagy kockázatot lát a helyzetben, ezt hívás nélkül is megteheti...

MESÉLŐKNEK

A világot számos nép lakja, de igazából mind emberek, vagy valamilyen mutációjuk. Utóbbiak vannak kevesebben és többnyire üldözött páriák, akiket sehol sem látnak szívesen.

Egységes igazgatás nincs, csak kis, folt-szerű uradalmak és birtokok, ahol egy-egy erősebb kezű hatalom ural néhány települést és földterületet. A legtöbb helybeli három nagy csoportba sorolható be:

A **Telepesek** lakják a városokat és művelik a környező földeket. A városokban többnyire pár százan laknak, az ezer-tízezer fős települések elég ritkák. A Telepesek nem szívesen mozdulnak el otthonukból, városaik falak veszik körül és bizalmatlanok a kinttről érkező idegenekkel szemben. Általában a felszereltségük - helyi viszonyok közt - elég jó, kereskednek egymással, a karavánokkal, és a Nomádokkal, főként élelmet és szolgáltatásokat nyújtanak távoli területek termékeiért.

A **Nomádok** állataikkal szinte folyton mozgásban vannak, sáttortáborait néhány napra, hétre verik fel, aztán továbbállnak. Őseik útvonalt követik a különböző évszakokban, hogy állataikat mindig biztonságban tudják és élelmet tudjanak nekik nyújtani. Általában véve semlegesek mindenkivel, jól tudják, mennyivel nehezebb az élet a városok falain túl, így a vándorokkal sem annyira bizalmatlanok.

A **Fosztogatók** mindenki által megvetett népség. Ha beveszik magukat egy környékre, valami elhagyott épületbe, a békének hamar vége szakad. A Fosztogatók nem termelnek és nem állítanak elő semmit, ők elveszik, amire szükségük van, és nem érdekli őket, mennyire nem tetszik ez másoknak. Ebben a hanyatló világban csak a mának élnek, és nehéz elkergetni őket. Senki sem bíz meg bennük, jó okkal: kiszámíthatatlanok, a legegyszerűbb megoldás a számukra, ha megölnék, vagy kifosztanak és rabszolgát csinálnak belőlük.

A Telepes **városok** bádoglemezektől, kőből, betonból, és változatos egyéb szemből állnak, amit valami állványzatra, vagy régi romokra húznak fel. Sokat foglalkoznak a biztonságukkal, éjszakára mindent bezárnak, és éjjel-nappal őrzik azokat. Szeretik a modern fegyvereket, mert erőt sugároznak és távol tartják tőlük a bajkeverőket. Belső törvényeik általában elég radikálisak a kisebb kihágásokra is, de csak így tudják fenntartani az egységet.

Vannak olyan városok, amelyek óvhelyre épültek, egy-egy hegy oldalába, vagy mélyen egy régi város alá, de ősi metrálóutakat és csatornákat is hasznosítanak, ha jól védhetők és kevés áthaladási pontot kell őrizniük. Egy-egy régi metropolisz területén akár több ilyen kis város is létezik egymás közelségében, békében, vagy ellenségeskedés közepette.

A városokat, nomád törzseket, fosztogató bandákat mindig egy jelentős, bölcs, vagy nagyhatalmú személy vezeti, akinek szava parancs, megtagadása pedig büntetést, akár elűzést, vagy halált is jelent. Bár a többség hallgat a józan észre, vannak köztük is örültek, hatalommániások, és fondorlatos cselszövők. Lételemük a bizonytalanság fenntartása, hogy a többiek ráutaltsága végig fennálljon, ezért ritka az olyan, akinek ne lenne valami serege ügyes és engedelmesebb helyiekből. Gyakran egyenruhát és valami félelmetes nevet is kapnak, és ellátásuk, felszereltségük jobb, mint az átlag.

Az androidok felbukkanása minden bizonnyal olyan hatással fog járni, mint egy vízbe dobott kavics. Ne félj kihasználni a helyzetet és bátran vess be ellenük csábítást, meggyőzést, erőszakot is, ahogy egy-egy vezér maga mellé próbálja állítani őket - vagy elpusztítani, hogy mások ne is kapjanak esélyt erre. Az Anyahajó nem tiltja meg nekik, hogy oldalt válasszanak, de ha a fő céltől nagyon eltávolodnak, drasztikus lépéseket is foganatosíthat...

Föld? Ez ebben a leírásban sehol nincs kimondva, vagy leírva. Lehet az is, de lehet egy másik kolonizált bolygó is, ami kősziba fulladt. Még mielőtt elkezdenétek játszani, döntsd el magadban, milyen megoldást szeretnél. Bár a leírás erre a bolygóra fókuszál, akár átviheted a történetet egy csillagközi felfedező-utazós stílusba is, jöhetnek idegen lények, akik az utolsó emberi kolóniákra vadásznak bosszúból, stb.. Az androidok Emlékeit is ennek megfelelően kezelj. Az Emlékek egyébként jól használhatók kapcsolatteremtési, bizalomépítő helyzetekben is.

A vidék meglehetősen változatos. Régi csaták maradványai körül kilométerekig kihalt, csupasz, vagy halálos mérgeket pöfékel és sugároz (a mérgek nem hatnak az androidokra, de a sugárzás komolyan roncsolhatja őket, az EMP meg kifejezetten gyengéjük, rögtön lebénulhatnak tőle). Máshol sivatagos, vagy kopár, esetleg préri-szerű, gyenge, szívós növényzettel és főként rovarokkal.

Egyfajta nukleáris tél állapota miatt az égővek elkeskenyedtek és közelebb húzódtak az egyenlítőhöz. A világ nagy részét kies sivatag, vagy jeges tundra borítja, ahol alig él meg bármi is. Több embercsoport a tengerekre költözött, ahol rozsdásodó, egymáshoz kapcsolt hajókonvojokkal úsznak, és elkerülik a „barbár” partokat. Talán ezek az úszó városok a legbékésebbek, de kalózzal és tengeri szörnyekkel nekik is számolniuk kell.

A mérsékelt égöv alatt már van növényzet és állatok, de ezek mind félnek az embertől, és amennyire csak lehet, elrejtőznek, elbújnak. Jórészt hasadékokban, barlangokban találni meg őket, és fenemód veszélyesek, emiatt az itt élők egyik legveszedelmesebb foglalkozása a begyűjtőké.

Az egyenlítő körül buja növény- és állatvilág él, olyan sűrűségben, hogy pusztá ökológiai méretükkel elnyomják az embert. Itt minden mérgez, harap, döf, vagy vért szív, és az emberek vannak hátrányban, települések megbújnak a biztonságos zónákban és nem is nagyon merészkednek a sűrű fák közé.

Bestiák

A drasztikusan megváltozott körülmények hatására számos faj kihalt, csak a legszívósabbak maradtak fent. A szelekció törvénye néhány generáció alatt új, életképes törzseket alakított ki, amelyek jobban tudtak alkalmazkodni a világhoz. Többségük vadászta az embert, vagy szimbiózisban él vele, mint optimális tápanyagforrás, ez alól a növények sem kivételek.

Szörnyként bátran bedobhatsz fantasztikus állatokat és növényeket, az eredeti formájukra már úgy sem emlékszik senki. A pusztá ki híváson kívül adj nekik veszedelmes képességeket is, amikkel életben maradhattak, és bár ezek egy része hatástalan lehet az androidok ellen, sok olyan bukkanhat fel, ami komoly problémákat okozhat a számukra is.

De a fő gondot általában az emberek jelentik, az emberi hatalomvágy, gyűlölet, bosszú, és irigység, ami számos konfliktust szülhet...

Az Álmodnak-e az androidok a Földről?... c. szerepjáték Tóth Péter (Petrus) munkája. V1.21 változat, 2019. További infókért lásd a <https://www.reddit.com/r/PeteRPG/new/> oldalt.

A teljes anyag a Creative Commons BY-NC-SA 4.0 licenc hatálya alá esik: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Hangulati forrásként a következő, többnyire nagyon kommersz és nem túl művésziessé váló filmeket, sorozatokat, animékat, és játékokat ajánlom: *Blame!*, *Coppelion*, *Escape From New York*, *Fallout*, *Gunnm*, *Hokuto no Ken*, *Into the Badlands*, *Jericho*, *Kotetsujo no Kabaneri*, *Shinsekai yori*, *Shoujo Shuumatsu Ryokou*, *Snowpiercer*, *Suisei no Gargantia*, *Tank Girl*, *The Day of the Triffids*, *The Road*, *Z Nation*.

FRATA MORGANA

Ezen a lapon egy lehetséges kezdeti helyszínt és rövid leírását találhatod. A leendő játékosok is elolvashatják, hiszen a mesélő tetőszólegesen változtathat a leírtakon, ugyanakkor segíthet nekik elképzelni a világot.

Frata

Egy kisváros a Draa-óceán partján, a mérsékelt égövben. Nyugatra és délre az óceán sárgászöld tömege hullámzik, amelyből rozsdásodó hajóroncsok emelkednek ki, mint valami mesterséges szirthelem. A roncsok miatt a kikötő megközelítése is veszélyes, egyben jól védhető a tenger felől.

A város a part fölé emelkedő sziklás kiszögelyen áll. Ódon kőfalak és modern, utólag hozzáépített vasbeton részek határolják. Valaha nagyobb lehetett, de jó részét már elnyelte a fövenyről felkúszó vöröses homok; csonka, töredezett falak és úttest maradványok, rozsdás jelzőablák és oszlopok merednek ki a hullámzó homoktengerből. Itt-ott ritkás, pálmákra emlékeztető facsoportok és szívós fűcsomok tarkítják a sivárságot.

A település nagyobb része a kiszögely belsejébe fúrt járatokban rejtőzik, amiket vasajtók szakaszolnak. Az alagutakat, termeket, csarnokokat a hajókból kimentett rozsdás, de lecsiszolt, festett lemezek burkolják, és számos dísz-elemet aggattak a falakra, fordulóba, színes kábelekre felfűzött koponyákkal együtt. Az óceán felőli oldalon sziklába vájt kajütblakok sorakoznak.

A felszíni romokból őrtornyokat és falakat alakítottak ki, és a közbezárt tereken folyik a roncsokról levágott, hasznosítható fémek feldolgozása, csiszolása, festése, emiatt elég nagy hangzavar szokott lenni odakint. A napsütötte részeken halat és rákokat szárítanak és füstölnek. A város két fő cseréértéke a feldolgozott fémlemez és a tengeri étel, amiért cserébe fát, üzemanyagot, szövetet, és lőszert kérnek leginkább.

A mintegy 300 lakos főként a felszín alatt él. A járatokban és termekben családok tucatjai élnek egymás mellett, sokszor csak kifeszített lepedőkkel, vagy tákolt bádoglemezekkel elválasztva. A főzés és a gyereknevelés közösen zajlik a nagyobb termekben. A légcserelésről ventilátorok és mennyezeti szellőzőjáratok gondoskodnak. A pincében egy üzemanyag aggregátoruk is van, amivel energiát tudnak előállítani, de csak módjával használják.

Sárkányok

A város védereje mintegy 70, kiképzett és jól felszerelt harcos. Egyenruhájuk vörös alapon sárga betétekkel díszített könnyű bőr, ami az alkarnál, a lábszáraknál, és az ágyékon vékony fémlapokat is kapott. Jól értenek a közelharc technikákhoz, jellegzetes fegyverük a tör, a kétélű, egyenes kard, és a mindkét végén vasalt hosszú bot. Kisebb számban íjak, pisztolyok, puskák, és sorozatlövő fegyverek is vannak. A homokos terep bejárását három- és négykerekű homokfutók biztosítják. Légi eszközük nincs.

Szomszédok

Keletre a homokvidék gyér fűvű prérivé válik, ahol a kis létszámú, *Szélzakító* és *Vágottszemű* nevű nomád törzsek élnek, egymással viaskodva, lótenyésztésből élve. Valaha egy törzs voltak, de utolsó nagy kánjuk váratlan (és gyanús) halála után fiai összemaradtak, és már csak ketten maradtak. Dháli és Rego egyaránt magát tartja alkalmas vezérnek, egyhamar nem várható kibékülés köztük.

Délre, a város félig eltemetett romjai közt több fosztogató banda is megbújik, köztük a *Koponyák* a legveszedelmesebbek. Vezetőjük, a brutális Kerba, mintegy negyven kihegyezett fogú kannibálnak parancsol és senkit sem ismernek el maguk fölött.

Északra egy kihalt (?), gyilkos sziklasivatag terül el.

Főszereplők

Az alábbi szereplők nevezetesebb figurák a térségben. A köztük lévő kapcsolatokra dobj a leírás végén lévő módon. Ezt a saját helyszíneid kialakításakor is felhasználhatod, kibővítheted.

Beona Eppseny grófnő (1): Frata úrnője, minden tekintetben. Magas, terebélyes alkatú, 50 körüli asszonyosság vöröses arccal. Hangja parancsoló, pattogó, ellentmondást nem tűr. Szolgáloít és ágyasfiúit gyakran cserélgeti, mert árulástól tart.

Lator (2): A Sárkányok vezetője. Félszemű, őszes hajú, borostás alak, aki kemény, mint az edzett acél. Keveset szól, azt is csendben, de az emberei habozás nélkül engedelmeskednek neki. Igazi nevét senki sem tudja, az óceánból halászták ki (néha most is a horizontot figyeli, mintha várna valamire). Mesterien harcol két karddal, és pisztolyokkal is.

Vatre Mon (3): Fratai főkonstruktor és technológus. Zavarodott, kettős énű, fura alak, egy 20-as éveie elején járó fiatalember, akinek gondolatai összevissza cikáznak és senki sem tudja követni igazán. Keveset fog fel az emberi problémákból és magával is alig törődik, de tiszta pillanataiban rendkívüli lángész.

Geprae néne (4): A Fényesség Holdasszonyban hívó gyógyító és bába. Idős nő, aki már nehezen mozog, haja ősz, látása elhomályosuló, de nagyon bölcs és sokan hallgatnak rá, tisztelik őt. A Holdasszony egy elterjedt kultusz a partvidéken és a nomádok között egyaránt, a gyógyítás és az ellenségek feláldozásának praktikáival foglalkozik, bár a néne csak az előbbit folytatja.

Sumti (5): Az építőmesterek vezetője, egy bajszos-pocakos, középkorú férfi. Jó kedélyű, szívélyes, kedves ember. A védművek ellenőrzése és az új járatok megtervezése a feladata, de ezeket gyakran más mesterekre és a tanoncra hagyja.

Oggdor (6): A felszíni erőd kapitánya. Szálkás izmú, de kissé elkenyelmesedett, középkorú férfi, a bot mestere. Derekat gyakran tapogatja fájdalmasan, izületi betegségben szenved, az orvoszaton gyakran megpihen. Nem hanyagolja el a feladatát, de az utóbbi időben kevés veszély bukkant fel a falak előtt.

Mastany (7): Fiatal, süket lány, aki jelbeszéddel kommunikál. A grófnő egy frissen megbízott szolgája, aki tud írni és olvasni, így úrnője macskakaparásait javítgatja át hivatalos levelekben, ráérő idejében meg a könyveket bújja. Szerény, szende lány.

Eppus (8): A grófnő titkára, az egyetlen ember, akiben talán megbízik. Már sok éve szolgálja az úrnőt, eddig nem volt rá panasz. Karót nyelt, csak formális nyelven beszélő, művelt férfi. Minden hivatalos ügy az ő kezében fut össze.

Az alábbi mondatokat egészítsd ki a fenti nevekkal (d8) és viszonyokkal úgy, hogy dobsz a megfelelő kockával. Elsőként még a legfurcsábbakat se vedd el (az azonosakat kivéve). Dobj minden sorra egyszer, és az egészet tekintsd át, próbálj valami értelmet találni bennük. Ha szükséges, cseréld ki a neveket a megfelelő helyeken, hogy jobban hangzó eredményt kapj. Dobhatsz Személyiséget is.

- (Név) nem kedveli (Név)-t, mert (1 - piperkőc, 2 - pletykás, 3 - gyanús, 4 - volt egy ügye, 5 - hazudós, 6 - kiszámíthatatlan)
- (Név) valójában a (1-2 - Szélzakító, 3-4 - Vágottszemű, 5 - Koponyák, 6 - más nép) besúgója/kéme.
- (Név) összeszúrta a levét (Név)-vel / egy családtagjával.
- (Név) el akarja tenni láb alól (Név)-t, és ehhez már megnyerte magának (Név)-t.
- (Név) és (Név) régóta ismerik egymást és/de (1 - barátok, 2 - ellenségek, 3 - titkolják ezt, 4 - szeretők, 5 - testvérek, 6 - riválisok)
- (Név) igazából (Név)-nek engedelmeskedik, mert (1 - zsarolják, 2 - fél tőle, 3 - kedveli/szereti, 4 - terveik vannak vele, 5 - (Név) utasítja erre, 6 - a rabszolgája)
- (Név) titokban egy (1 - kannibál, 2 - drogos, 3 - iszákos, 4 - kultista, 5 - élvhajhász, 6 - mutáns)