

MATRIX

SZEREPJÁTÉK ALAPKÖNYV



A Mátrix Trilógia világában játszódó szerepjáték

D6Legend verzió

MÁTRIX SZEREPJÁTÉK

D6 Legend Verzió

(Mátrix: Forradalmak kiegészítéssel)

A SZERZŐ ELŐSZAVA

Ez a szerepjáték a **Mátrix Trilógia** mozifilmek világán alapszik. Ez egy letölthető verziója az eredetileg a <http://thematrixfreerpg.tripod.com/> honlapon közzétett dokumentumnak.

Ennek a játéknak két verziója létezik a weboldalon: Az első, a Mátrix RPG D6 Classic, a West End Games kiadásában megjelent Csillagok Háborúja Második Kiadása javított és kiterjesztett szabályrendszerének (boltokban már nem kapható) közvetlen átvételése. A második, a Mátrix D6 Legend, a [West End Games' DC Universe](#) siker-alapú szabályrendszerén alapszik.

Ezen játékok eredeti szabálykönyvének beszerzése erősen ajánlott. A West End Games egyes termékein keresztül ennek a játéknak a működését is jobban megértheted. Természetesen független játéktervezők is vannak, akik D6 alapú játékokat írnak. Látogass el a <http://www.finalswordproductions.com/> oldalra, és tekintsd meg a PsiberTroopers című játékot, melynek a pszionikus képességek és technológiai részének jó hasznát veheted a Mátrix kalandjaidban is.

FIGYELEM: Ez a szabálykönyv új elemekkel frissítve lett a Mátrix: Forradalmak mozifilm alapján 2003 novemberében. Ajánlott megnézni a filmeket, mielőtt tovább olvasnád ezt a könyvet.

A képek többsége a [Mátrix](#) hivatalos honlapjáról (a filmen alapuló képregényekről is egy teljes szekció található), és különböző rajongói oldalakról valók. A hivatalos oldal egész klassz, ajánlom megtekintésre.

Ez egy szabadon terjeszthető szerepjáték-rendszer, és én sem próbálok pénzt keresni rajta (így nehegy beperelji). Pusztán volt egy ötletem és néhány szabad óráim, hogy elkészítsem ezt a cuccost. Tonnaszámra vannak ingyenes szerepjátékok a neten, egyéb Mátrix-alapú rendszereket is beleértve. A Matrix RPG Website-on találhattok linkeket.

A FORDÍTÓ MEGJEGYZÉSEI

A könyvből kihagytam a Kibernetika Szakértelmet és minden arra utaló részt. Mivel kibernetikus eszközök és beültetések NEM voltak a könyvben, a szakértelmnek sem láttam értelmét (maximum a mátrix-csatlakozók esetén, de különösebb játékbeli értelme annak se lenne). Szerintem a Csillagok Háborúja szabályrendszerének átírásakor hagyhatta benne véletlenül a szerző.

A Verekedés szakértelem az Ügyességből és az Erőből is le volt vezetve. Mivel az Erő Tulajdonsághoz kapcsolva logikusabbnak gondoltam az Ügyességből levezetett Harcművészetekkel szemben, így azt hagytam bent.

A könyvből hiányzott a Közelharci Fegyverek szakértelem. Volt azonban Lőfegyverek, amivel kapcsolatban viszont fegyvereket nem közölt a szerző. A Lőfegyverek Szakértelmet kihagytam, és beraktam helyette a Közelharci Fegyverek Szakértelmet. Ha gondoljátok, kitalálhattok Lőfegyvereket (íjak, számszeríjak, parittyák, stb.), és akkor az ahhoz tartozó szakértelmet is megtarthatjátok. Ilyenkor a Nehézség a távolságtól függ, és egy adott fegyverre lehet specializálódni.

Az Ismeretekből levezetett Orvostudomány Szakértelmet véletlenül (?) a Technológia alapú Szakértelmeknél közölte a szerző. Átraktam az Ismeretek csoportba. Az Elsősegély Szakértelmet is bátorítottam oda rakni a Technológiaiak közül, bár annál nem találtam konkrét utalást erre a hibára, csak az Orvostudomány miatt döntöttem így.

A magyar kiadáshoz bátorítottam egy új karakterlapot tervezni.

TARTALOMJEGYZÉK

I. AZ ALAPOK.....	004	Oktatás	021
A JÁTÉK MŰKÖDÉSE	004	Orvostudomány	021
A Kocka.....	004	Taktika	022
A Vad Kocka.....	004	Teológia	022
Nehézségi Számok.....	006	Törvény	022
Ellenpróbák	006	Tudományok.....	022
Karakterpontok.....	006	Túlélés.....	023
Csí Pontok.....	006	Utcai Bölcsesség	023
Hatásérték.....	007	MECHANIKA.....	023
II. KARAKTEREK	008	Autóvezetés.....	023
Sablonok.....	008	Helikoptervezetés	024
Tulajdonságok.....	008	Kommunikáció.....	024
Elme.....	009	Légierő Fegyverzet.....	024
Részletek	009	Légpárnás Vezetés.....	024
Sebesség	009	Lovaglás.....	024
Alap Fegyvertelen Sebzés (AFS).....	010	Motorvezetés	025
Erő / Emelés Bónusz	010	Navigáció	025
Test Pontok.....	010	Nehéztűzéség	025
Leírás	010	PSZE Vezérlés	025
Háttér.....	010	Repülővezetés.....	026
Személyiség	010	Szenzorok.....	026
Célok	011	Tank Vagy Páncélozott	
Kapcsolat Más Karakterekkel	011	Jármű Vezetés.....	026
Szakértelmek Kiválasztása	011	ÉRZÉKELÉS.....	026
Valódi világ-béli szakértelmek	011	Alkudozás.....	026
Mátrix szakértelmek.....	011	Átverés.....	027
Specializációk.....	011	Benyomás	027
Különleges szakértelmek	012	Előadás.....	027
Villám szakértelmek („feltöltések”).....	012	Elrejtés	028
A Karaktert Úgy Ébresztették Fel?.....	012	Hit.....	028
Csí	012	Információszerzés.....	028
Kétkedés Pontok	013	Keresés.....	028
Fejlesztés	013	Lopakodás.....	029
Szakértelmek Szintjének Növelése	014	Meggyőzés.....	029
Új szakértelmek Tanulása	014	Nyomkövetés.....	029
Tulajdonságok Növelése	014	Összetett Tevékenység.....	029
III. TULAJDONSÁGOK ÉS SZAKÉRTELMEK	015	Parancsnoklás.....	030
ÜGYESSÉG	015	Szerencsejáték.....	030
Akrobatika	015	ERŐ	030
Dobás	015	Emelés.....	030
Futás	016	Mászás	030
Harcművészet.....	016	Stamina	031
SPECIÁLIS MANŐVEREK	016	Ugrás.....	031
Kitérés.....	017	Úszás	032
Közelharc Fegyverek.....	018	Verekedés.....	032
Nehézfegyverek	018	TECHNOLÓGIA	032
Tűzfegyverek.....	018	Biztonsági Intézkedések.....	032
TUDÁS	018	Elektronika.....	032
Akarakterő	018	Fegyverjavítás	033
Bürokrácia	018	Gépészet	033
Elsősegély.....	019	Mesterség (Ács, Kőműves, stb.)	033
Értékbecslés	019	Páncéljavítás	033
Földrajz	019	Robbantás	033
Kereskedelem.....	019	Robot Javítása	034
Kultúra.....	020	Robot Programozás.....	034
Mátrix Földrajz.....	020	Számítógép Javítása	034
Megfélemlítés	020	Számítógép Műveletek.....	034
Nyelv (speciális) (adott nyelv)	021	Számítógép Programozása.....	035

Újrahasznosítás	036
IV. MÁTRIX SZAKÉRTELMEK	037
ELME	037
MÁTRIX KÉPESSÉGEK	037
Elektrosztatikus Mező	038
Fáziseltolódás („Anyagtalanság”).....	038
Felerősített Tulajdonságok (Erő vagy Ügyesség)	039
Gyógyítás	039
Integrálás	039
Jövendölés	040
Kiterjesztett Érzékek	040
Klón	041
Kódlátás.....	042
Kódolás („Álcázás”)	042
Koncentráció.....	043
Manipuláció (Élettelen anyag, Tűz, Víz, Elektromosság, Hőmérséklet)	043
Maradandó Önkép Meváltoztatása	044
Mátrix Feltörése („Hekkelés”)	044
Megsemmisítés.....	044
Repülés.....	045
Rugalmasság	045
Sebesség	046
Sugaras Érzékelés.....	046
Szétválás	047
Telekinézis	047
Telepátia („Gondolatolvasás”).....	048
Teremtés	048
Térkép	048
Utólagos Megismerés („RAM Előhívás”).....	049
Vonzás („Falfutás”).....	049
VILLÁM SZAKÉRTELMEK („FELTÖLTÉSEK”).....	049
V. TEVÉKENYSÉGEK ÉS HARC	051
TEVÉKENYSÉGEK.....	051
Idő.....	051
Körök.....	051
Kezdeményezés.....	051
Képzetlen Tevékenységek	051
Több Tevékenység Egy Körben	051
Reakció	052
Teljes Reakció	052
Reakció Kiterjesztése A Teljes Körre	052
TÁVOLSÁGI HARC	052
Távolsági Harc Nehézségi Számok.....	052
Lövés Több Célpontra.....	052
Sorozatlövő Fegyverek.....	053
Két Fegyver Használata Egyszerre	053
TERMET	053
Kisebb Termetű Támad Nagyobbat ..	053
Nagyobb Termetű Támad Kisebket ..	054
HARCI MÓDOSÍTÓK	054
Kocka Csökkenések.....	054
Nehézségi Módosítók	054
Egyéb Módosítók.....	055

KÖZELHARC	056
Fegyvertelen Harc	056
Közelfegyveres Harc	057
SEBZÉS	057
PÁNCÉL	057
GYÓGYULÁS	058
Természetes Gyógyulás	058
Elsősegély Csomagok / Gyógycsomagok	058
Orvosi Ellátás / Laboratóriumok / Kórházi Szobák	059
VI. FELSZERELÉS	060
FEGYVEREK	060
A Fegyverek Statisztikái	060
KÖZELHARCI FEGYVEREK	061
Általános Kés	061
Kard.....	061
Bunkó / Baseball Ütő.....	061
TŰZFEGYVEREK	062
Pisztoly	062
Nehézpisztoly	062
Géppisztoly	062
Géppuska	062
Automata Puska.....	063
Sörétes Puska.....	063
Kábító Pistoly	063
Kábító Puska	063
Lángszóró	063
Sztázis Puska	064
PÁNCÉLOK	064
Pajzs.....	064
Bőrpáncél.....	064
Kevlár Mellény.....	064
Teljes Testpáncél.....	065
SZÁMÍTÓGÉPEK	065
Hajóvezérlés / Mátrix Csatlakozás.....	065
Vezérlő Ülések	065
ROBOTOK	066
Őrszemek I. Széria.....	066
Küldöncök	067
Dajkák	067
Karbantartók	068
EGYÉB FELSZERELÉSEK	068
Kommunikációs Felszerelések	068
Mobiltelefon	068
Vezetékes Telefon	069
Rádió	069
Túlélő Felszerelés	069
Élelmiszeradagok	069
Robbanószerek.....	070
Gránátok.....	070
Molotov Koktél.....	070
Csőbomba.....	070
JÁRMŰVEK	070
Motor	070
Dzsip	071
Olcsó Autó	071
Luxuskocsi.....	071

Légpárnás Hajó	072	Construct	098
Páncélozott Személyi Egység (PSZE) ..	073	A Mátrix Feltörése	099
PROGRAMOK	074	A Tudat Felszabadítása	099
KÓDOLT DROGOK	074	Halál A Mátrixban	100
Követőprogram	074	ELLENÁLLÓ HEKKEREK	101
Altató Program	075	Alap Hekker	101
Izgatószer	075	Alap Operátor És Hajómatróz	101
Őrjítő	075	Alap Zioni Ellenálló („Tisztaszülőtt”)	102
Akarattörő	076	MELLÉKLET	103
FAMULUSOK	076	KARAKTER SABLONOK	103
Órkutya	076	Informátor	104
„Vérfarkas”	076	Őrző	105
Nyomkövető Parazita	077	Felszabadított Hekker	106
Kémrobot	078	Felszabadított Testőr	107
VII. A GÉPEK	080	Felszabadított Látnok	108
A GÉPESÍTETT VILÁG	080	Száműzött Program	109
A LEVIATÁN FELEMELKEDÉSE	080	Szabadszülőtt Operátor	110
A GÉPEK LÁZADÁSA	080	Hajómatróz	111
A LEVIATÁN SZERKEZETE	082	Szabadszülőtt Katona	112
A Gépek Városa	082	Karakterlapok	113
A Globális Idegi Hálózat	082	Eredeti Mátrix Karakterlap	113
Csomópontok: Helyi Idegi Hálózat	082	További Karakter Sziluettek	114
Erőművek / Mezők	083	Bővített Mátrix Karakterlap	115
Klónozók	083		
Robot Gyárok	083		
Műholdak És űrállomások	083		
A MÁTRIX	084		
Az (Ál) Valóság	084		
A Mátrix Hat Generációja	084		
A Közélfő Egyenlet És A „Kiválasztott”			
Hibakódja	085		
Születés, Halál, Újjászületés	085		
Változtatások A Mátrixban	086		
Portálok, Belépési Pontok, Kiskapuk ...	086		
Kulcsok, Reteszek és Kapuk	086		
A Folyosó	087		
A Mátrixon Kívüli Kódszobák	087		
ÖNÁLLÓ PROGRAMOK ÉS A			
SZÁMŰZÖTTEK	088		
Ügynökök	088		
Alap Ügynök (<i>Mátrix</i>)	089		
Fejlesztett Ügynök (<i>Mátrix: Újratöltve</i>) ..	090		
Emberi Szövetségesek	090		
Alap Rendőr	091		
SWAT Egység	091		
Kommandós	091		
Emberi Ügynökök	092		
VIII. AZ ELLENÁLLÁS	093		
A VALÓDI VILÁG	093		
AZ ELLENÁLLÁS SZÜLETÉSE: ÉBREDÉSEK ...	093		
ZION: AZ ELLENÁLLÁS BÁSTYÁJA	093		
Zion Gyermekai	094		
Az Ellenállók	096		
Zion Frakciói	096		
Ébresztés	096		
Zion Technológiája	097		
Belépés A Mátrixba	097		
Idegenek Idegen Földön	098		

A MAGYAR VÁLTOZATOT FORDÍTOTTA ÉS SZERKESZTETTE, VALAMINT BORÍTÓ- ÉS DESIGN-
TERV:

Farkas „Skull” Milán

ELÉRHETŐSÉG:

E-mail: folken@freemail.hu

Web: www.skull.uw.hu

01. AZ ALAPOK

A játék a West End Games D6 Legend System Rendszerén alapul, pontosabban a DC Universe rendszeren. A DC Universe szabálykönyv beszerzése erősen ajánlott (kapható a boltokban és a [WEG Website-ján](#)), hogy kitöltsd a hiányosságokat, amiket én itt nem fedtem le. Több különbség is van a Mátrix D6 Legend és a DCU között. Mint sok más rendszer írója, én is arra bátorítlak, hogy nyugodtan változtass a szabályokon kedved szerint. Ha bármilyen kérdésed lenne, írd meg e-mailt a gaminggeek@earthlink.net címre, és megpróbálok válaszolni.



A JÁTÉK MŰKÖDÉSE

A Kocka

A játékosok hatoldalú (D6) dobókockát használnak a rendszerben, ezekkel határozzák meg a Tulajdonságaikat és szakértelmeiket. Mikor szükséges, a Játékmester (JM) kérheti egy játékostól, hogy dobjon a próbához szükséges Tulajdonságnak vagy szakértelmének megfelelő számú dobókockával. A játékos dob a meghatározott számú kockával, megszámlálja a sikereket és megmondja a Játékmesternek az eredményt.

Ha a sikerek száma egyenlő, vagy nagyobb, mint a Nehézségi Szám (NSZ, lásd lejjebb), a játékos sikerrel jár. Ha kisebb, a próba sikertelen.

Példa: Rom megpróbál végigsétálni egy vékony párkányon anélkül, hogy leesne. 3D ügyességgel rendelkezik. A JM megállapítja a Nehézségi Számot, majd a karakter dob a 3 kockájával, majd az eredménytől függően sikerrel jár, vagy elbukik.

Hagyományos Kocka	
Dobás	Eredmény
1, 2	Hiba
3, 4, 5, 6	Siker

Vad Kocka	
Dobás	Eredmény
1	Kritikus Hiba
2	Hiba
3, 4, 5	Siker
6	Kritikus Siker

A Vad Kocka

Minden játékosnak ki kell neveznie a dobókockái közül egyet Vad Kockának (ha lehetséges, ez legyen más színű).

Kritikus Siker: Amikor a Vad Kocka 2, 3, 4, vagy 5-ös eredményt mutat, az eredményt az előzőek szerint kezeld. De amikor 6-ost mutat, automatikusan sikernek számít, majd dobj ezzel a kockával újra, és azt is add hozzá az eredményhez. 1-es és 2-es eredménynél semmi sem történik (csak az első dobásnál számít hibának). 3-5-ös eredménynél a karakter egy újabb sikert szerez. 6-os eredménynél szintén szerez egy sikert, és újra dobhat! Ez addig folytatódik, míg a játékos 6-ost dob a Vad Kockával.

Példa: Rom tűzfegyverek szakértelme 4D. Mikor tüzel, 4 kockával dob. Az értékei 2, 5 és 3, a Vad Kockával pedig 6, így 3 sikert szerez. Újradobhatja a Vad Kockát, újabb hatost eredményezve! Így már összesen 4 sikere van, és újra dobhat. Ezúttal 1-est dob,

ami ugyan nem számít kritikus hibának, de nem dobhat többet. Így összesen 4 sikert szerzett.

Kritikus Hiba: Ha a Vad Kocka 1-est mutat az első dobáskor, dobd újra. Ha a következő dobáskor 1-től 5-ig terjedő értéket kapsz, vedd ki a Vad Kockát és még egy kockát, amivel sikert dobtál (ha van ilyen). Ha a Vad Kocka második dobása 6-os, a karakternek bonyodalmi adódnak. Valamit elszúr, és nagy bajba kerül... Elejti a fegyverét a csatornalefolyóba, vagy kifecamítja a bokáját, mikor megpróbál félreugrani. A bonyodalmaknak meg kell nehezíteniük a karakter életét, de az sosem halhat bele.

Példa: Rom újra lő. A dobott értékei 2, 5, 6 és a Vad Kockán 1. Újradozja a Vad Kockát, ezúttal kettes eredményt kapva. Kiveszi a Vad Kockát és egy sikert, így összesen 1 sikert ér el a próbán.

Példa 2: Rom egy pár ügynök elől menekül a zsúfolt utcán. A JM futás próbát kér tőle két sikerrel, hogy elkerülje az összeütközéseket. Rom futás szakértelme 3D, három kockával dob. 2-es és 3-as eredményt kap (egy hiba és egy siker), a Vad Kockán pedig 1-est. Újradozja, és 6-ost kap! Nem véti el a próbát, mert így összesen 12-t ér el a próbán, de bonyodalmi adódnak. A JM elmondja neki, hogy belefutott egy hajléktalan nőbe, felborította a bevásárló kosarát, amiben a cuccait hordta, és közben beleejti a telefonját a csatornába, ami így rövidzárlatot kap. Másik módot kell keresnie, hogy felvegye a kapcsolatot az operátorával!

A JM azt is mondhatta volna, hogy Rom izomgörcsöt kap futás közben, és -1D büntetés sújtja minden Ügyesség próbáját a következő 5 körben, vagy elkábul a következő kör végéig. Bármilyen történhet, ami Rom életét kissé megnehezíti.

Nehézség	Nehézségi Szám	Leírás
Nagyon Könnyű	1	A legtöbb esetben bárki képes rá. Példa: Autót vezetni közepes forgalomban.
Könnyű	2	A legtöbb karakter képes rá, de van némi esély, hogy nem sikerül. Példa: Autót vezetni közepes forgalomban, esőben.
Közepes	3	Meghatározott szintű hozzáértés és/vagy erőfeszítés szükséges hozzá. A legtöbb hozzá nem értő karakter elvétí a próbát. Példa: kikerülni a járókelőt, aki hirtelen kilép az autó elé, miközben száguldasz.
Nehéz	4	Rendszerint csak magasan képzett karakterek képesek elvégezni. Példa: áthajtani egy forgalmas és zsúfolt útkereszteződésen.
Nagyon Nehéz	5	Csak a profik képesek kivitelezni. Példa: Irányítani az autót szembejövő forgalomban, és elkerülni az összeütközést nagy sebességnél.
Extrém Nehéz	6	Csak a legszerencsésebbek és legképzettebbek képesek kivitelezni. Példa: átugrani egy háztetőről az utca túloldalán lévő épület ablakába (mint Trinity a filmben).
Hősi	7	Jó, ha képzett és szerencsés is vagy egyszerre. Példa: Egy hevederbe kapaszkodva megmaradni a háztetőn, ami egy zuhanó helikopterhez van rögzítve (mint Neo a filmben).
Földöntúli	8	Csak a Mátrixban nagyon képzett karakterek képesek sikeresen kivitelezni. Példa: Egyik épületről átugrani a másikra (ahogy a Construct programban Morpheus, a filmben)
Legendás	9	A karakternek olyan fejlett képzettségekkel kell rendelkeznie a Mátrixban, hogy elég csak rágondolnia. Példa: Megállítani a golyókat a levegőben.
Lehetetlen	10	Csak azok képesek kivitelezni, akik mesterien irányítják a Mátrixot. Például: Dekódolni egy ügynököt.

Nehézségi Számok

Mikor a karakter egy Tulajdonság vagy szakértelem próbát tesz, többnyire egy Nehézségi Szám ellen dob (A **szerző megjegyzése**: Szerintem ezek az NSZ-ek túl könnyűek! Azt tanácsolom, hogy emeljétek őket néhány próbajáték tapasztalata után. Aztán [írjátok meg](#) a tapasztalataitokat.) (A **fordító megjegyzése**: A fenti táblázat Célszámok rovata valójában a szükséges sikerek számát jelenti.). A nehézségek kategóriákba vannak osztva a fenti táblázat szerint.

Ellenpróbák

Mikor a karakter teszteli a képességeit egy másik ellen (JK vagy NJK ellen). A több sikert elérő karakter nyeri a próbát.

***Példa:** Az egyik karakter megpróbálja lelőni a másikat. Az egyik tűzfegyverek próbát tesz, a másik elkerülés próbát. Ha a támadó ér el több sikert, a lövés talál (lásd Tevékenységek és Harc fejezetet több információért).*

Karakterpontok

A játékos Karakterpontokat költhet el, hogy plusz kockákat vásároljon egy tevékenységhez. Egy pontért egy kockát vásárolhat. A karakter maximum 3 pontot költhet el tevékenységenként vagy támadásonként, és maximum 5 pontot védekezéshez (elkerüléshez, Erő dobásra sérülés ellen, stb.). Ha a KP-ért vásárolt kockával 6-ost dob, sikernek számít és újradobhatja azt (mint a Vad Kockánál, de 1-es esetén csak egyszerű hibának számít).

***Példa:** Romnak át kell ugrania az épület párkányáról a lebegő helikopterre. A JM szerint a próba nehézsége Nagyon Nehéz (5). Rom Ugrás szakértelme 5D, ennyi kockával dobja a próbát. Az eredményei 3, 4, 1, 4, és a Vad Kockán 2 (3 siker és 2 hiba). Úgy dönt, hogy elkölt némi KP-t, hogy elkerülje a szétkenődést az utcán. Elkölt egy pontot és 6-ost dob! Ez egy siker, majd újra dob a kockával, 3-as eredményt szerezve. Megcsinálta az ugrást!*

A Karakterpontok a Mátrixban és a valódi világban egyaránt felhasználhatók, továbbá ugyanolyan tevékenység keretében, mint a Csí Pontoknál.

Csí Pontok

A csí reprezentálja a karakter benső erejét, és hogy milyen fokú befolyással rendelkezik a Mátrix felett. Mikor a karakter Csí Pontot költ el, minden Tulajdonság és szakértelem kockája megduplázódik (Megjegyzés: Ez különbözik a D6 Classic szabályaitól, ahol az Erő Pontok hatására minden tevékenység megduplázódik egy körben. A Legend verzióban ez csak egy tevékenységre vonatkozik!). Bármire, ami nem része a karakternek (fegyver vagy jármű), a Csí Pont nincs hatással.

***Példa 1:** Rom egy ügynökkel áll fegyvertelen közelharcban. Eldönti, hogy elkölt egy Csí Pontot egy körre. Harcművészet szakértelme normálisan 5D, míg a Mátrixban van. A következő tevékenységre ez 10D-re emelkedik! A sebzés szempontjából az Ereje ugyanakkora marad.*

***Példa 2:** Rom tűzharcban áll egy ellenségével, és eldönti, hogy elkölt egy Csí Pontot. A Tűzfegyverek szakértelme megduplázódik 4D-ről 8D-re, a fegyver sebzése (5D) azonban változatlan marad (bár a Hatásérték esélye fennáll, lásd lejjebb).*

Lásd még a Karakterek: Csí fejezetet a csí használatára és frissülésére vonatkozó szabályokért. Ne feledd, a Csí csak a Mátrixban használható.

Hatásérték

A játékos által dobott sikerek száma és a próbához szükséges sikerek száma közötti különbséget nevezzük Hatásértéknek. A Hatásérték a mérce, hogy a karakter mennyire sikeres a próbán (vagy bizonyos esetben, hogy mennyire súlyos a sikertelensége). Harcban a karakter minden Hatásérték pont után plusz egy kockával dobhatja a sebzést. Nem harci helyzetben a Hatásérték mutatja a karakter sikerének gyorsaságát, kecsességét, leleményességét, amivel elvégezte a próbát. Lásd még a Tevékenységek és Harc fejezetet több információért.



02. KARAKTEREK



SABLONOK

Ahhoz, hogy a Mátrix Szerepjátékkal játszhass, szükséged lesz egy karakterre. Az első, amit el kell döntened, hogy a karaktered ember-e, akit úgy ébresztettek fel a Mátrixból, vagy egy Szabadszülött zioni; vagy pedig egy Önálló Program. Csak a Felszabadított karaktereknek van kibernetikus beültetése („csatlakozója”), amivel képesek becsatlakozni a Mátrixba. Az Önálló Programok teljesen a Mátrixban élnek, és nem képesek belépni a valódi világba (az esetek többségében...).

Kiválaszthatod karaktered sablonját az alábbi listából, vagy megalkothatod teljesen önállóan. Az alábbi típusok sablonja megtalálható a könyv végén lévő Mellékletben.

Száműzött Program: Egy önálló program a Mátrixon belül, ami megtagadta az eredeti rendeltetését, és egy önálló, egyedi személyiséggel rendelkező egyénné vált.

Szabadszülött Operátor: 100% tiszta, ódivatú módon születtek Zionban, szabad szülőktől. Technikai szaktudásukkal segítik az Ellenálló Hekkereket a Mátrixban.

Szabadszülött Hajómatróz: Tehetséges szerelő és harcedzett veterán, a hajólegénység tagja, akik az első vonalban harcolnak a gépek ellen.

Szabadszülött Katona: Életét Zion védelmének szentelte, kész fegyvert fogni a gépek ellen a valódi világban.

Őrző: Egy bizonyos célból megalkotott független program, bár olykor ő maga sem tudja, mi is az a cél.

Informátor: Egy független program, ami információkkal kereskedik, hogy hatalmat szerezzen a Mátrixban.

Felszabadított Testőr: Zion seregének katonája a gépek ellen, akit a Mátrixból ébresztettek fel, és arra használja a képességeit, hogy megvédje a testvéreit a Mátrixban.

Felszabadított Hekker: A zioni ellenállás tagja, a Mátrixból felszabadítva, ahova kész visszatérni, hogy harcoljon az emberiség szabadságáért.

Felszabadított Látnok: Egy tehetséges gyermek kivételes érzékelési és pszichikai képességekkel a Mátrixban.

TULAJDONSÁGOK

Ember karakterek 18 kockát oszthatnak el a hat Tulajdonságra (lásd lejjebb). Legalább 1 és maximum 5 kockát lehet minden Tulajdonságra tenni.

Az Önálló Programok 19 Tulajdonság kockát oszthatnak szét, és maximum 6 kockát tehetnek egy Tulajdonságra.

A Tulajdonságok a következők:

- **Ügyesség**

- Tudás
- Mechanika
- Érzékelés
- Erő
- Technológia

Példa: Bob egy Rom nevű karaktert alkot, aki egy Felszabadított Hekker. Úgy dönt, nem a sablonból választ, hanem ő maga osztja szét a pontokat. A következők szerint teszi ezt:

Ügyesség: 3D

Tudás: 3D

Mechanika: 2D

Érzékelés: 3D

Erő: 3D

Technológia: 4D

ELME

Amíg a Mátrixban van, a karakter képes felülmúlni fizikai teste korlátait. Az alapos kiképzéssel és akaraterővel megtanulhatja, hogy a Mátrixban csak azok a korlátok léteznek, amiket mi magunk állítunk az elménknek.

Az Önálló Programoknak fejleszhető szubrutinjai vannak, amik az emberi elméhez hasonlítanak. A programok azonban csak hihetetlenül ritka esetekben képesek áttörni a Mátrix fizikai korlátait. Így egy programnak, hogy fejlessze az elméjét, kétszer annyi pontot kell elköltenie, mint egy ember karakternek (lásd **Fejlesztés**, lejjebb).

A karakter elméjének három részét képes felszabadítani, amivel képes áthágni a Mátrix fizikai korlátait.

- **Gyorsaság:** Ez az érték a karakter Ügyességéhez adódik hozzá, amíg az a Mátrixban tartózkodik. Minden Ügyesség alapú szakértelem megnő ezzel az értékkel.
- **Tudatosság:** Ez az érték a karakter Érzékeléséhez adódik hozzá, amíg az a Mátrixban tartózkodik. Ez a növelés minden Érzékelés alapú szakértelemre és képességre vonatkozik.
- **Kitartás:** Add hozzá ezt az értéket a karakter Erejéhez, valahányszor Erő próbát tesz a Mátrixban. Ez a növelés minden fizikai és mentális kitartásra vonatkoznak, így az Akaraterőre és Megfélemlítésre is.

A kezdő karakterek elméjüknek csak egy részét szabadíthatják fel, és csak egy kockát tehetnek rá (azt is csak akkor, ha felszabadítják őket).

Példa: Bob úgy dönt, hogy Rom elméjének Tudatosság részét szabadítja fel, és 1 kockát tesz rá.

RÉSZLETEK

Itt van lehetőséged a karaktered leírására, hátterének, személyiségének, céljainak kialakítására.

Sebesség

A karakterek általában 10 métert tesznek meg körönként sétálva. Egy sikeres Futás szakértelem próba (és bizonyos Mátrix képességek) képes növelni ezt az értéket.

Alap Fegyvertelen Sebzés (AFS)

Az AFS a karakter támadásra használt szakértelmétől függ. Egy átlagos ember AFS értéke csupasz kézzel 1D. Ha egy karakter Verekedés vagy Harcművészetek szakértelmet használ, az AFS értéke 2D.

Erő / Emelés Bónusz

Ezáttal a karakter több sebzést képes bevinni az Erejéből fakadóan. Vedd az Erő Tulajdonságot VAGY az Emelés szakértelmet, és oszd el kettővel, lefelé kerekítve. Ez az érték hozzáadódik minden sebzés dobásodhoz, ami egy sikeres Verekedés, Harcművészetek vagy Közelharc próbából származik.

Test Pontok

Ez tükrözi a karakter fizikai szívósságát. Hogy meghatározd a karaktered kezdő Test Pont értékét, dobj az Erő kockáiddal, és az eredményeidtől függően az alábbi táblázatban szereplő Test Pont értékeket kapod. Add össze őket, és az eredményhez adj hozzá még 20-at. Ha egy karakter a jövőben megnöveli az Erő Tulajdonságának az értékét, egy újabb kockával dobhat és újabb Test Pontokat szerezhethet. Továbbá, ha a karakter felszabadítja elméje Kitartás részét, azokkal a kockákkal is dobhat (Vad Kocka nélkül), valahányszor belép a Mátrixba, hozzáadva az így szerzett Test Pontokat a meglévőkhöz. Ezek az elméből nyert Test Pontok csak az aktuális Mátrix utazásra vonatkoznak. Ha a karakter rendelkezik Kétkedés Pontokkal, annyiival kevesebb kockával dobhatja ki ezeket az elméből nyerhető extra Test Pontokat.

Hagyományos Kocka	
Eredmény	Test Pontok Száma
1, 2	4
3, 4, 5	5
6	6
Vad Kocka	
Eredmény	Test Pontok Száma
1	3
2	4
3, 4, 5	5
6	6 (és újra dobhatsz)

Leírás

Írd le a karakteredet: Milyen magas? Milyen ruhákat visel? Van valamilyen jellegzetessége, tetoválások vagy hegek?

Háttér

Alkosd meg a karaktered múltját. Hogyan kezdett el harcolni a gépek ellen? Ha úgy szabadították fel, mit csinált, hogy élt, míg a Mátrix része volt? Mióta él felszabadítva?

Személyiség

Mogorva a karaktered? Esetleg lobbanékony, mindig keresve a harcot, vagy sokkal megfontoltabb és óvatosabb?

Célok

Szinte minden ember a gépek uralma ellen küzd, hogy felszabadítsa az emberiséget, de több szempont is lehet, hogy hogyan is kéne ezt véghezvinni. Némelyek nem hajlandók megölni más embereket, míg a Mátrixban vannak, míg mások ezt szükségszerűnek és elkerülhetetlennek tartják. Hogyan képzelel el a karakter a gépek legyőzését, és az utána következő világot? Van-e valami személyes oka, hogy harcoljon? Esetleg a szerelme még mindig a Mátrixban van, vagy a gépek megölték egy családtagját?

Kapcsolat Más Karakterekkel

A karakterek általában együtt szolgálnak egy hajón. Egyesek azonban régebről is ismerhetik egymást. Bármilyen kapcsolatban állhatnak egymással, lehetnek szeretők, vagy akár ellenségek is.

SZAKÉRTELMEK KIVÁLASZTÁSA

Valódi világ**o**béli szakértelmek

A Felszabadított karakterek és az Önálló Programok (Informátorok, Őrzők és Száműzöttek) 7 kockát, a Szabadszülött karakterek pedig 11 kockát oszthatnak szét a szakértelmeikre. Továbbá, minden karakternek ki kell választania minden Tulajdonság alá 3 olyan szakértelmet, aminek „0D” lesz az értéke. Ezek után a szakértelmek után nem szenved el a +1 Nehézség büntetést, mint a többi, nem felvett szakértelmek használata esetén. Ezek olyan képességek, amiket a Mátrixban és azon kívül is használhat (feltéve, hogy tudja alkalmazni őket a Mátrixon kívül).

Mátrix szakértelmek

Ezek olyan speciális szakértelmek vagy Képességek, amiket csak a Mátrixban használhat a karakter. Ezekkel általában képesek megszegni a Mátrix fizikai törvényeit.

A karakterek kezdéskor nem kapnak Mátrix szakértelmeket. Akkor tesznek szert rájuk, mikor egyre tapasztaltabbak lesznek. Lásd **Fejlesztés**, lejjebb.

Specializációk

A legtöbb szakértelmeknek vannak Specializációi, amik az adott szakértelmek egy bizonyos aspektusára fókuszálnak. A karakter a hagyományos szakértelmek fejlesztéséhez szükséges pont feléért vehet fel Specializációkat. Azonban a szakértelmek többi, nem a Specializáció alá tartozó használata esetén az alap értéket kell használnia.

Példa: Rom 4D Tűzfegyverek szakértelmével rendelkezik. Úgy dönt, hogy a Tűzfegyvereken belül specializálódik a Géppuskákra, amit 5D-re kíván fejleszteni, amire 6 KP-t kell költenie 12 helyett. Valahányszor Géppuskát használ, 5 kockával dobja a próbát, de minden más Tűzfegyver esetén 4 kockával.

Karakter-alkotáskor is lehet felvehet Specializációkat. Ilyenkor 2 kockát oszthat el egy Specializációkra. Így, egy Géppuska Specializációval rendelkező karakter +2 kockát kap minden próbájára ezzel a fegyverrel. Ha gondolod, megengedheted, hogy a karakter 1-1 kockát osszon el, így akár két Specializációt is felvehet (például Vezetés: Motor, stb.).

Megjegyzés: Egy karakter sem kezdheti a játékot 6D-nél nagyobb szakértelmekkel és 7D-nél nagyobb Specializációval!

A Specializációk függetlenek attól a szakértelmtől, amiből származtatják. Ha a játékos a későbbiekben növeli a szakértelmet, a Specializáció nem fog vele együtt növekedni. Ugyanígy, ha a Specializációt növeli, az nem módosítja az alap szakértelmek szintjét.

Szakértelmek Fejlesztése

Némely kiváltképp bonyolult szakértelem fejlesztése kétszer annyi Karakterpontot igényel. Ezeknek többnyire valamilyen egyéb szakértelem előkövetelménye is van.

Villám szakértelmek („Feltöltések”)

*Tank, egy M-109-es helikopter-pilóta programja kéne.
- Trinity*

A modern technika segítségével lehetséges egy bizonyos feladathoz szükséges információk at közvetlenül feltölteni a karakter agyába. Az Operátor ezt a Hekker Vezérlő Ülésén keresztül tudja ezt megtenni. A feltöltött információ nagyon specifikus, és csak addig marad a karakter agyában, amíg az a Mátrixban tartózkodik.

A karakter ilyen ideiglenes módon a Tudás Tulajdonság Kockáival egyenlő számú szakértelmet képes megtanulni, amíg a Mátrixban vannak. Ezek a Villám szakértelmek Specializációnak számítanak. Így, ha a karakternek egy helikopter-pilóta programra van szüksége, az Operátor feltölti neki a Helikopter Vezetés: M-109 Helikopter szakértelem Specializációt. A feltöltés a szakértelem szintjének megfelelő számú körig tart.

Az Önálló Programok is élvezhetik a Villám szakértelmek előnyeit, azzal a különbséggel, hogy nem csatlakoznak rá semmilyen forrásra, ahonnan feltölthetnék őket. Azonban képesek kapcsolatba lépni emberi Operátorokkal vezetékessé telefonon keresztül, így megszerezhetik a szükséges feltöltéseket.

A KARAKTERT ÚGY ÉBRESZTETTÉK FEL?

A Mátrix kalandokban szereplő karakterek többségét az Ellenállás szabadította ki, ébresztette fel a Mátrixból. Így képesek a beépített kibernetikus csatlakozóik segítségével visszalépni a Mátrixba, a Vezérlő Széken és kommunikációs csatornákon keresztül.

Továbbá, minden Felszabadított karakter 1 Csí Ponttal kezdi a játékot.

Csí

A Csí szimbolizálja a karakter benső erejét és egyensúlyát. Azt tükrözi, hogy mennyire képesek megtagadni a Mátrix valóságát. Egy karakter legfeljebb 2 Csí Pontot költöthet el körönként, minden elköltött pont megduplázza a karakter Kockáinak a számát a következő 1 tevékenysége idejére (lásd Csí Pontok, az Alapok fejezetben). Önálló programok nem rendelkeznek (nem is szerezhettek, és ezáltal nem is használhatnak) Csí Pontokkal.

Mikor a karakter elkölt egy Csí Pontot, az azonnal vissza is tér, vagy elveszik a tevékenysége után, a következő esetekben:

Kockázatos vagy hősi feladat: Ha a karakter egy viszonylag nehéz és merész dologgal próbálkozik és sikerrel jár, visszanyeri az elköltött Csí Pontot, és még egyet szerez. *(Megjegyzés: A feladatnak tényleg kockázatosnak kell lennie, a karakter Tulajdonság értékeit is figyelembe véve. Valaki kezéből kilőni a fegyvert nem nagy feladat, ha 9D Tűzfegyverek szakértelemmel rendelkezel!)*

Ha a karakter ilyen nehéz és kockázatos feladattal próbálkozik és



elbukik, Akaraterő próbát kell tennie Közepes Nehézség ellen. Ha sikerrel jár, visszaszerzi az elköltött Csí Pontot.

Ha azonban Bonyodalmi adódnak az Akaraterő próba során, elveszi az elköltött Csí Pontot, és szerez egy Kétkedés Pontot.

Kihívást jelentő feladat: Ha a karakter egy közepesen nehéz vagy trükkös tevékenységgel próbálkozik és sikerrel jár, visszaszerzi az elköltött Csí Pontot, és tehet egy Akaraterő próbát Közepes Nehézség ellen, hogy szerez-e még egy további pontot.

Ha közepesen nehéz vagy trükkös tevékenységgel próbálkozik és elbukik a karakter, Nehéz Nehézség ellen kell Akaraterő próbát tennie, hogy visszanyerje az elköltött Csí Pontot.

Ha Bonyodalmi adódnak az Akaraterő próba során, azonnal egy Kétkedés Pontot szerez.

Könnyű feladat, vagy nagyképűzés: Ha a karakter egy egyszerű feladathoz költ el Csí Pontot, és sikerrel jár, Nehéz Nehézség ellen kell akaraterő próbát tennie, hogy visszanyerje az elköltött pontot. További Csí Pontot nem szerezhet ilyen esetben.

Ha a karakter ezen az egyszerű feladaton elbukik úgy, hogy Csí Pontot is használ, elveszi a felhasznált pontot, és nem tehet Akaraterő próbát, hogy visszanyerje.

Ha Bonyodalmi adódnak az Akaraterő próba során, egy Kétkedés Ponttal lesz gazdagabb.

Kétkedés Pontok

A Kétkedés Pontok reprezentálják a karakter kételkedését a Mátrix valótlanágával szemben; képtelen elfogadni a Mátrixot annak, ami. Kétkedés Pontot akkor szerez a karakter, mikor szánalmasan elbuknak egy próba során, vagy mikor elcsábítja őket a Mátrix „valósága”. Az Önálló Programok immunisak erre a gyengeségre, és nem is szerezhetnek Kétkedés Pontokat.

A Játékmester akkor is oszthat Kétkedés Pontokat, mikor a karakter gyáván vagy aljasan viselkedik (mikor egy civilt ok nélkül megölnék, erejüket fitogtatva a Mátrixban, vagy hagynak megtörténni valamilyen gonosz eseményt). A karakter minden Kétkedés Pont után +1 Nehézség módosítót kap minden Mátrix szakértelmének használatára. Mikor a Kétkedés Pontok száma eléri az 5-öt, a karakter már nem képes használni a Mátrix szakértelmeit, és az Elméje felszabadított részeit. 10 Kétkedés Pont esetén nem képes belépni a Mátrixba (a Construct programot használhatja, ha sikeres Akaraterő próbát tesz Nehéz Nehézség ellen). Alkalmanként a Játékmester megengedheti a karakternek, hogy Hit szakértelem próbát tegyen, hogy legyőzze a Kétkedés Pontok hatását.

Kétkedés Pontok Eltörlése: A karaktereknek hosszú órákon át edzeniük és meditálniuk kell a Construct programban (vagy a Mátrixban, ha képesek még belépni), hogy „ledolgozzák” a Kétkedés Pontjaikat. Minden Kétkedés Pont után 1 napot kell tölteniük Mátrix szakértelmük és Elméjük gyakorlásával (azaz a Mátrix „valóságának” tesztelésével), és Akaraterő próbát kell tenniük Közepes Nehézség ellen. Ha elbuknak a próbán, még egy napot kell eltölteniük gyakorlással, és újabb Akaraterő próbát kell tenniük. Ez addig folytatódik, míg nem sikerül a próba.

(Megjegyzés: A Kétkedés Pontok az egyéb D6 játékokban használatos Sötét vagy Hős Pontokhoz hasonlóan működnek, kivéve, hogy ezeket a pontokat nem lehet a tevékenységek kiterjesztésére használni. A Mátrix műfajára jellemzően a karakterek kénytelenek olykor aljas módon is viselkedni. A Játékmesternek kell eldöntenie, hogy hol a határ, és mikor oszt Kétkedés Pontot.)

FEJLESZTÉS

A kaland végén a Játékmester Karakter Pontokat oszt a játékosoknak. Megtarthatják a pontokat későbbi felhasználás céljából, vagy szakértelmek tanulására fordíthatják őket.

Szakértelmek Szintjének Növelése

Egy szakértelem szintjének növeléséhez a szakértelem aktuális szintje x3 Karakterpontot kell elkölteni. Így ahhoz, hogy a karakter 4D-ről 5D-re növeljen egy szakértelmet, 12 KP-t kell elköltenie. A Specializációk szintjének növelése a Specializáció aktuális szintje x2 (4D-ről 5D-re növelni 8) KP-be kerül. Új szakértelem tanulása a szükséges Tulajdonság értéke x3 Karakterpontba kerül.

Példa 1: Rom Tűzfegyverek szakértelme 6D, és 7D-re akarja növelni. Ehhez 18 KP-t kellene elköltenie. Ezt túl soknak tartja, ezért inkább specializálódik, és felveszi a Tűzfegyverek: Pisztolyok Specializációt 7D szinten, ami 12 KP-be kerül.

Példa 2: Rom fel szeretné venni a Helikopter Vezetés szakértelmet. A Mechanika Tulajdonsága 2D. Így 6 KP-t kell elköltenie, hogy 3D szinten felvegye a Helikopter Vezetés szakértelmet.

A Mátrix Képességek az aktuális értékük x4 KP-be kerülnek. Ahhoz, hogy megtanuljon egy új Mátrix Képességet, 6 KP-t kell elköltenie a karakternek. Így 1D értékkel kapja meg a Képességet.

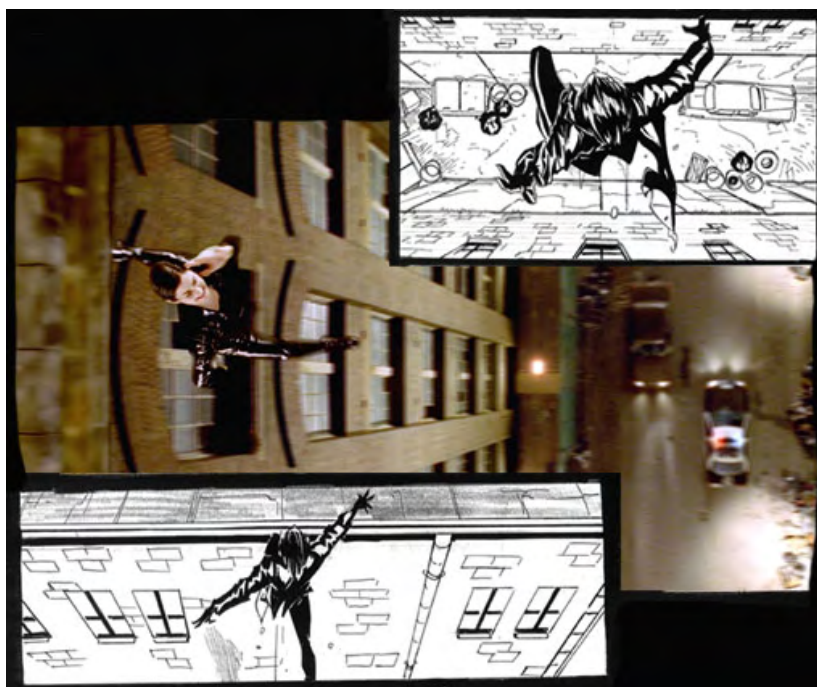
Új szakértelmek Tanulása

A hagyományos D6 szabályok szerint történik. A Mátrixba becsatlakozott karakterek azonban szimulációk segítségével és tanárok nélkül gyorsabban is képesek tanulni – már ha hozzáférnek a szükséges szoftverekhez.

Tulajdonságok Növelése

Ahhoz, hogy növelje egy Tulajdonsága értékét, a karakternek az aktuális Tulajdonság érték x15 Karakterpontot kell elköltenie.

Az Elme szabad részeinek fejlesztése az aktuális érték x5 KP-be kerül. Ha a karakter szeretné felszabadítani Elméje egy újabb részét, 15 KP-t kell elköltenie. Az Önálló Programoknak kétszer annyi Karakterpontot kell elkölteniük az Elme fejlesztésére, mint az emberi karaktereknek.



03. TULAJDONSÁGOK ÉS SZAKÉRTELMEK

A Mátrix Szerepjátékban használatos szakértelmek többsége megegyezik a Csillagok Háborúja szerepjátékban használatosakéval. Azonban elvégeztem némi változtatást. Minden szakértelem egy Tulajdonságból van levezetve, egy Tulajdonsághoz kötődik (a szakértelmek többsége a West End Games szabálykönyveiben sokkal jobban el van magyarázva).

TULAJDONSÁGOK:

- Ügyesség
- Tudás
- Mechanika
- Érzékelés
- Erő
- Technológia

ÜGYESSÉG

Akrobatika

Szükséges Idő: Egy kör.

Specializációk: Bukfenc, Egyensúlyozás, Cigánykerék



Akrobatikát akkor használ a karakter, ha megkísérel valami nehéz vagy szokatlan manővert a testével. A zuhanó vagy fellökött karakter egy Akrobatika próbával megpróbálhat talpra érkezni, vagy elkerülni a sebződést (dobj akrobatika próbát a sebzés ellen. Ha az Akrobatika dobás nagyobb, csökkentsd a sebzést a különbséggel).

Akrobatikát lehet használni harc közben is, ilyenkor a következő előnyök közül választhat:

Egy Közepes Nehézség elleni Akrobatika próba során sikerrel jár a karakter, +1D módosítót kap a következő Támadás **vagy** Kitérés (de nem Hárítás) tevékenységére. Ha sikeres a próba, az Akrobatika nem minősül tevékenységnek. Ha sikertelen, akkor igen.

A Nagyon Nehéz Nehézség elleni próba során a karakter +1d módosítót kap erre a körre a Támadás és a Védekezés tevékenységeire. Ha sikeres a próba, az Akrobatika nem minősül tevékenységnek. Ha sikertelen, akkor igen.

Valahányszor a karakter a fenti módok egyike szerint használja az Akrobatikát harc közben, dönthet úgy, hogy utolsóként cselekszik a körben (a támadásait a „második részben” viszi be).

Dobás

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Meghatározott tárgyak: gránátok, lándzsák, cipők, stb.

Ez a szakértelem jelképezi a szem-kéz koordinációt ahhoz, hogy felkapj valamit, és eldobva azt eltaláld a célpontot. A Nehézség a tárgy légellenállásától, egyensúlyozásától és a távolságtól függ.

Futás

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Könnyű. Nehezebb is lehet, ha akadály van az útban, vagy a karakter megterhelt.

Harcművészet

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Közepes, hogy bevigyél egy szimpla ütést. Speciális Manőverek esetén a Nehézség nő (lásd lejjebb).



A Harcművészet a képzett fegyvertelen harcot jelenti. A Felszabadítottak többsége különböző programokat használ, hogy megtanuljon egy egyveleg stílust. Karakteralkotáskor a játékos választhat egy Manővert a karaktere Harcművészet szakértelmének minden kockája után. Ha a karakter játék közben szeretne tanulni új Manővereket, 8 KP-be kerül (annyit vásárolhat, amennyit akar).

***Példa:** Rom Ügyessége 3D, és karakteralkotáskor további egy kockát ad a Harcművészet szakértelméhez (így összesen 4D a Harcművészet szakértelme). Kiválasztja a Lefegyverzést, Könyökhúzást, Többszörös Csapást és az Erőblokkot. Később 4D-ről 5D-re növeli a Harcművészet szakértelmének szintjét (12 KP-t elkölthetve), és felveszi a Pörgőrúgást további 8 KP-ért cserébe.*

A karakter Alap Fegyvertelen Sebzése 2D a Harcművészet szakértelem használatakor. A Harcművészet szakértelem minden 3 szintje után egy kockával nő az AFS (így egy 3D Harcművészet szakértelemmel rendelkező karakter sebzése 3D).

Megjegyzés: A Verekedés és a Harcművészet két különböző dolog ebben a D6 Legend játékban, mint a DC Universe-ben. Mint mindig, a Játékmesternek és a játékosoknak meg kell egyezniük, hogy melyik rendszert tartják jobbnak.

SPECIÁLIS MANŐVEREK

A Manőverek alap Nehézsége a zárójelben olvasható.

Azonnali Felállás (Közepes): A harcművész egy mozdulattal azonnal álló helyzetbe helyezkedik, további tevékenység nélkül.

Azonnali Kábulás (Nehéz): Ha sikeres a támadás, a célpont egy körre elkábul.

Azonnali Kiütés (Nehéz): Ha sikeres a támadás, az ellenfél a földre kerül. A célpontnak a következő körét a felállásra kell költenie, különben többszörös tevékenység büntetést szenved el.

Csendes Csapás (Nehéz): Ha a karakter sikeresen a célpont mögé lopakodott, és sikeres a Csendes Csapás Manővere, a támadó AFS +1D sebzést okoz, anélkül, hogy egy hangot is kiadna.

Dobás (Közepes): Ha sikeres, a támadó a földre löki az ellenfelét, 3D sebzést okozva.

Erőblokk (Közepes): A sikeres Erőblokk megállít egy fegyvertelen támadást, és AFS-1 sebzést okoz a karaktert támadónak.

Fegyverblokk (Harcművészet ellenpróba Közelharc Fegyverek ellenében): A harcművész képes hárítani egy közelharc fegyver támadását.

Fejelés (Könnyű): Csak akkor alkalmazható, ha a támadó közel van az ellenfélhez (Birkózás, stb.). Előnye, hogy a harcművésznek nincs szüksége szabad kézre.

Fordított Helyzet (Erő, Verekedés vagy Harcművészet ellenpróba): Csak Megragadás / Birkózás alatt. Ha sikeres, a harcművész kiszabadítja magát, és ős ragadja meg a célpontot (lásd Megragadás / Birkózás, lejjebb).

Idegre Sújtás (Nagyon Nehéz): Ha sikeres a támadás, a karakter eltalálja a célpont egy idegdúcát, így használhatatlanná téve annak egy végtagját 3D körre. Ha a karakter 15 sikert elér a próbán, a célpont 3D körre eszméletlenné válik.

Könyökhúzás (Nehéz): Ha sikeres, a támadó +1 kockát adhat a sebzéshez.

Lábsöprés (Közepes): Elgáncsolja a célpontot, akinek egy tevékenységet kell költenie a következő körben, hogy felálljon.

Lefegyverzés (Nehéz): Ha a támadás sikeres, és az ellenfél nem hárít vagy nem tér ki, a támadó lefegyverzi azt.

Megragadás / Birkózás (Közepes + Erő Ellenpróba): Ha a karakter sikeresen megragadta a célpontot, a támadónak minden körben sikeres Harcművészet ellenpróbát kell tennie az ellenfél Harcművészet, Verekedés szakértelme vagy Ereje ellen, hogy továbbra is fogva tartsa. Amíg az ellenfél fogva van, nem képes támadni.

Pörgő / Erőrúgás (Közepes): Erő +2D sebzés. Ha sikertelen, a támadó elveszti az egyensúlyát és -1D büntetés sújtja minden tevékenységét a következő körben.

Repülőrugás (Nagyon Nehéz): Ha sikeres, a támadó további +2D +2 sebzést okoz. Ha sikertelen, a támadó elveszti az egyensúlyát és -1D büntetés sújtja minden tevékenységét a következő körben.

Többszörös Csapás (Nehéz): A karakter bevihet még egy támadást Erő sebzéssel, ugyanabban a körben, büntetések és újabb tevékenység nélkül.

Válldobás (Közepes): A támadó egy sikeres próbával elhajítja a célpontot 3D sebzést okozva neki. A célpontnak egy tevékenységet kell költenie, hogy felálljon.

Kitérés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Nincs.

A kitérés az elkerülés művészete. A karakternek csak egy Kitérés próbát kell tennie körönként. Az eredmény lesz a Nehézségi Száma mindenkinek, aki lőni vagy dobni akar a karakter felé. Így, ha a karakter 4 sikert ér el a Kitérés próbán, az ellenfeleinek legalább 4 sikerre van szükségük, hogy eltalálják. A Kitérés eredménye helyettesíti az alap Nehézségi Számot, ami a karakter eltalálásához szükséges, így egy rossz kitérés próba során a karakter hátrányos helyzetbe is kerülhet. A Kitérés szakértelemmel ki lehet kerülni olyan tárgyakat is, amik nem kifejezetten a karakter ellen irányulnak, mint például a zuhanó sziklák, száguldó buszok, vagy irányítatlan deszkások.

Közelharcú Fegyverek

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Meghatározott közelharcú fegyverek: kés, kard, baseball ütő, stb.

Nehézség: Könnyű (2).

A Közelharcú Fegyverek szakértelem használatos minden régi és új közelharcú fegyverhez, mint amilyen a kés, kard, baseball ütő, és így tovább.

Tűzfegyverek

Szükséges Idő: 1 tevékenység. A tűzfegyverek többsége csak meghatározott alkalommal képes lőni egy körben.

Specializációk: Adott fegyvertípus. Például Tűzfegyverek: Puskák.

Nehézség: Távolságtól függ.

A Tűzfegyverek szakértelemmel a karakter képes célozni a fegyverrel és meghúzni a ravaszt. Elképzelhető, mennyire népszerű lehet a Hekkerek körében.



TUDÁS

Akaraterő

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Az Akaraterő tükrözi a karakter akaraterejét, hogy mennyire képes ellenállni a külső behatásoknak. A karakternek Akaraterő próbát kell tennie, hogy ellenálljon a kísértésnek, legyőzze az elmére ható drogokat, és hogy eszméletén maradjon, mikor fizikailag gyenge, vagy nagy fájdalom éri.

Bürokrácia

Szükséges Idő: 1 tevékenységtől akár néhány óra ideig.

Nehézség: Könnyű. Bizonyos homályos vagy titkos bürokratikus információk esetén nőhet.



A karakter balszerencséjére fejlett ismeretei vannak, hogyan is működik a bürokrácia. Tudni fogja, mi a kötelessége és kinek tartozik engedelmességgel, hol végzik a papírmunkát, és hogy milyen eljárásokat kell követni a parancsok bürokratikus hálójában. Minden fajnak megvan a saját típusú bürokráciája, és a talpraesettek tudják, hogyan fordítsák előnyükre. A Gépek rendelkeznek a szinte legjobb bürokratikus felépítéssel és munkamegosztással. A valódi világban a karakterek arra használhatják ezt a szakértelmet, hogy felismerjék a gépi osztályok különböző funkcióit, hozzáférését, biztonsági intézkedéseit, és természetesen ezek gyengéit.

Elsősegély

Szükséges Idő: 1 kör a célpont minden Sebzásszintje után (a nagyobb mértékben sebesült egyének esetén még tovább tart).

Specializációk: Bizonyos sebzéstípusok: Lőtt Seb, Csonttörés, Mérgezés, stb.

Nehézség: Erősen változó. Lásd a Tevékenységek és Harc fejezet Gyógyítás: Elsősegély részét több információért.

Az Elsősegély szakértelemmel rendelkező karakter képes ellátni a kisebb sérüléseket és betegségeket (émelygést és fejfájást). Képes használni az alap orvosi felszerelést, kötszereket és fertőtlenítőket, de műtétet vagy egyéb összetett eljárást már nem tud elvégezni.

Értékbecslés

Szükséges Idő: 1 kör vagy több, ha a karakter jobban fel akarja deríteni a tárgy természetét.

Specializációk: Bizonyos tárgyak (ékszerek, fegyverek, technológia, szövegfájlok, stb.).

Nehézség: Könnyű. A Játékmester módosíthatja a Nehézséget, a tárgy ismeretlenségének mértékét figyelembe véve.

Az Értékbecslés tükrözi a karakter ismeretségét a tárgyak gazdasági értékével szemben – tárgyak, valódi vagyon, gyűjtemények, stb.

Földrajz

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Adott terület (Észak Amerika, Délkelet Ázsia, a Hold, stb.).

Nehézség: Könnyű az alap földrajzi információkkal szemben. A Nehézség nőhet kevesebb vagy egymásnak ellentmondó információk esetén.

A Földrajz tükrözi a karakter helyismeretét, és azok jellemzőinek ismeretét. A Földrajz szakértelemmel rendelkező karakterek tisztában vannak a fővárosok és határok helyzetével, vagy akár helyi érdekességekkel, és esetleg titkos járatokkal vagy szent helyekkel. Ez a szakértelem magában foglalja az olyan elektronikus eszközök és számítógépek használatát, mint amilyen a GIS szoftverek vagy GPS eszközök.

Kereskedelem

Szükséges Idő: Többnyire folyamatos.

Nehézség: A legtöbb esetben Közepes.

A karakter képes a gazdasági elveket legjobban alkalmazni egy adott helyzetben. Képes vállalni profit hozó kockázatokat, alkalmas kapcsolatokat találni, és felismerni, hogy mely alapanyagokból van hiány. Ez a szakértelem a Mátrixban és a valódi világban egyaránt hasznos.

Kultúra

Szükséges Idő: 1 kör vagy több perc.

Specializációk: Egy adott kultúra.

Nehézség: Könnyű a hétköznapi szokások gyakorlása esetén. Növelj a Nehézséget, ha az ismeret sokkal összetettebb vagy misztikusabb.

A Kultúra szakértelem tükrözi a karakter ismereteit más társadalmak felépítését, hiedelmeit és szokásait illetően. Hasznos lehet az indíték megérzéséhez és a helyes cselekedetek meghatározásához.

Mátrix Földrajz

Szükséges Idő: 1D6 kör.

Specializációk:

A Mátrix Földrajz szakértelem segítségével a Mátrixra kapcsolódó karakter (Operátor és Hekker egyaránt) meg tudja állapítani, hogy a fizikai rendszer melyik ágába, részébe lépnek be. Továbbá képesek nyomon követni, hogy valaki más honnan csatlakozott be. A szakértelem használatához a karakternek 1D6 körön keresztül koncentrálnia kell a célpontra.

Példa: Rom egy lehetséges Felszabadítható jelölt után kutat a Mátrixban. A Mátrix Földrajz szakértelmével kideríti, hogy a civil fizikai teste a Los Angeles területén található farmon van a Mátrixra csatlakoztatva.

Egy másik alkalommal, Rom és a társa belefutnak egy meglehetősen ravasz ügynökbe. Úgy döntenek, megkeresik, hogy az ügynök program fizikailag hol van telepítve, és a valódi világban fogják elpusztítani. Rom a Mátrix Földrajz szakértelmével kideríti, hogy az ügynök szoftverét a párizsi erősen őrzött adaterődből futtatják.



Megfélemlítés

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Ellenpróba a célponttal szemben. A Nehézség nőhet bizonyos körülmények vagy a karakter előnytelenége esetén.

A karakter jártas a ráijesztésben, terrorizálásban, és ezeket képes is teljes erőbedobással bevetni. Többnyire ezzel kényszerítenek másokat olyan dolgokra, amit azok nem akarnak megfenni. A célpont ennek hatására információkkal, szolgáltatásokkal vagy javakkal szolgálhat. A szakértelem használata után a célpont többnyire negatívan viszonyul a karakterhez. A karakter barátaival szemben a szakértelem nem használható.

Nyelv (Speciális) [Adott Nyelv]

Szükséges Idő: 1 tevékenység beszélni, 1 kör fordítani.

Specializációk: Minden Nyelv szakértelem Specializációnak számít. Lásd lejjebb.

Nehézség: Könnyű hétköznapi nyelvek esetén (angol, kínai, francia, stb.). A Nehézség nőhet ritkább nyelvek vagy nyelvjárás esetén.

Ha a karakter felveszi a Nyelv szakértelmet, ki kell választania hozzá egy adott nyelvet. Minden karakter 3D értékkel rendelkezik az anyanyelvét illetően.

Megjegyzés: Ez a szakértelem különbözik a Csillagok Háborúja Szerepjátékban leírt Nyelv szakértelemtől.

Oktatás

Szükséges Idő: 1 kör vagy több óra.

Specializációk: az oktatás egy adott területe.

Az Oktatás szakértelem a karakter akadémikus hátterének mélységét tükrözi. A karakter Oktatás próbát tehetnek bizonyos területeken, ami általános ismereteket igényel, mint például a Földrajz, Történelem, Görög Mitológia, Matematikai Alapismeretek, és így tovább. Abban különbözik a Földrajz és Tudományok szakértelmektől, hogy az ezáltal megszerzett információk nem alkalmasak a karakterrel szembeállított valós problémák megoldására – csak a karakter általános ismereteit tükrözi (például, egy karakter általános Oktatás szakértelemből származó ismeretei szerint a szív egy organikus szerv, ami a vért keringeti a szervezetben; de Orvostudomány próbára lenne szüksége, hogy felderítsen egy szívelégtelenséget.).

Az Oktatás Szintje	Azonos Értékű Iskolázottság
1	Általános Iskola
2	Középiskola
3	Főiskola
4	Egyetemi Tanulmányok
5	Még Plusz Tanfolyamok
6	Világhírű Tudós
7	Forradalmi Tudós

A fenti táblázat elnagyoltan bemutatja, hogy mit is tükröznek az egyes Oktatás szintek. Megjegyeznénk, hogy nem szükséges főiskolára járni, hogy 3-as, 4-es Oktatás szakértelem szintre tegyen szert a karakter, azt is jelentheti, hogy a karakter időt fektetett az önképzésre (valójában, a főiskolát végzett emberek többsége nem szentelt annyi figyelmet a tanulmányainak, így azok olykor csak 2-es szintű Oktatás szakértelemmel rendelkeznek).

Orvostudomány

Előkövetelmény: Tudományok 4D, Elsősegély 5D, Oktatás 4D.

Egyéb: Habár az Orvostudományt a Tudás Tulajdonságból vezetjük le, mikor a karakter felveszi a szakértelmet, az 1D szintű lesz (nem a Tudás Tulajdonságának megfelelő szintű). Az 1D szintű szakértelemmel rendelkező karakter medikusnak vagy orvostanhallgatónak, 2D szintnél bejegyzett ápolónak, 3D szinten orvosnak, 4D szinten specialistának vagy tapasztalt orvosnak, 5D vagy magasabb szinten egy világhírű orvosnak számít.

Szükséges Idő: 1 kör, vagy akár több óra, több nap.

Specializációk: Bizonyos területek: Kardiológia, Operáció, stb.

Nehézség: A tevékenységtől függ. Nagyon Könnyű alap szintű ellátás, Könnyű a halálosan sérült betegek, Közepes egyszerű műtét, Nehéz az általános műtét, és Nagyon Nehéz veszélyes műtét vagy rossz diagnózis esetén. Hősi kísérleti vagy szokatlan munkák során. A Nehézség tovább nőhet, ha nem megfelelőek a körülmények.

A szakértelem átfogja az egész orvostudományt, a bonyolult orvosi eljárásoktól kezdve a műtéteken át a kísérletekig és fejlesztésekig. Mikor a karakter elsősegélyre és alap szintű orvosi

ellátásra (egyszerű műtéteket is beleértve) alkalmazza a szakértelmet, hozzáadódik az Elsősegély próbájához. Továbbá hozzáadódhat a Tudományok: Biológia próbájához is, ha biológiai kísérleteket folytat. A Keresés próbájához is hozzáadódhat, ha orvosi kutatásokat folytat könyvtárban vagy számítógép segítségével.

A Játékmester bizonyos Specializációk esetében elengedheti a követelményeket. Így hasznos lehet egy Orvostudomány: Kibernetika szakértelem a Légpárnás Hajó legénység tagjának, hogy ellássa a frissen felébresztett karaktereket, miután kiszabadították azokat a Mátrixból.

Taktika

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott szervezetre vonatkozólag: Gyalogság, PSZE Osztag, Hajó Manőverek, stb.

Nehézség: A helyzettől függően. Többnyire ellenpróbát igényel az ellenséges csapat vezetőjével szemben.

A Taktikát többnyire vezetők használják, mikor csapataikat a harcban irányítják. Egy ellenféllel szemben is használható, megjósolható vele a következő tevékenységének jellege.

Teológia

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott vallás: Katolicizmus, Buddhizmus, Mátrix Messiás-hit, vagy Titkos Tanok.

Nehézség: Könnyű hétköznapi vallások esetén. A Nehézség nőhet ismeretlen vallások vagy titkos tanok esetén.

A Teológia tükrözi a karakter ismereteit a metafizikai hitek és azok dogmatikus tanaival szemben. Az ezzel a szakértelemmel rendelkező karakter nem csak a mélyebb igazságokat ismeri, de a vallás szertartásait, szent szövegeit és ereklyéit is.

Törvény

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: A törvény egy adott területe: Büntető Szankciók, Magánjogi Vétkes Cselekmények, Büntetőjog, Alkotmányos Jogok, stb.

Nehézség: Könnyű az alap jogi ismeretek esetén. A Nehézség nőhet az összetettebb jogi rendszerek vagy a jogi ismeretek magasabb szinten való használata esetén (védelem a bíróságon, stb).

A Törvény szakértelemmel a karakter képes megérteni a jogi rendszerek működését, és hogy mit kell tennie, hogy érvényesítse a jogait. A képzett karakterek bíróság előtt is képesek megvédeni magukat (vagy másokat), hozzáférhetnek információkhoz, vagy érvényesíthetik jogaikat egy személlyel szemben (akár megvádolva őket egy bűnténnyel). Zion a valódi világban a Mátrixtól eltérő jogi berendezkedéssel rendelkezik, így az egyik jogi rendszerben jártas karakterek nem mozognak otthonosan a másokban.

Tudományok

Szükséges Idő: 1 tevékenység (vagy több óra, a cselekedet jellegétől függően).

Specializációk: A tudomány egy adott területe: Fizika, Kémia, Biológia, stb.

Nehézség: Könnyű, vagy magasabb, összetettebb vagy homályosabb tudományos elméletek esetén.

A Tudományok szakértelem tükrözi a karakter ismereteit egy tudományágban, mint például a Fizika, Kémia, Biológia, stb.

Túlélés

Szükséges Idő: 1 próba 1 eseménnyel szemben.

Specializációk: Egy adott helyszín: Erdő, Dzsungel, Város, Vízi, Sivatag, Sarkvidék, stb.

A Túlélés szakértelemmel rendelkező karakter képes kibírni a természetes világ környezeti hatásait számos helyzetben. A karakter élelem és óvóhely keresése, vagy egyéb vadonbeli tevékenység esetén használhatja a szakértelmet. Megjegyeznénk, hogy a Túléléssel csak az életben maradást lehet biztosítani. Ha egy kényelmes kis házat szeretnél építeni a Gilligan's Island-en, jobb, ha a Mesterség: Ácsmesterség szakértelemmel, vagy valami hasonlóval próbálkozol... A Nehézségi Szám nő, ha a karakter nem csak önmagával szemben használja a szakértelmet, hanem igyekszik másokat is megvédeni.

Utcai Bölcsesség

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: A társadalom egy bizonyos „ágazata” (Drogok, Bérgyilkosság, Hekkelés, stb.) vagy egy adott terület (Zion, New York, San Fransisco, Párizs, stb.).

Nehézség: Könnyű. A Nehézségi Szám nőhet, ha a karakter számára ismeretlen városban használja a szakértelmet.

Az utcai Bölcsesség szakértelem tükrözi a karakter ismereteit a társadalom sötétebb oldaláról. A szakértelem segítségével lopott tárgyakat szerezhet be, bérgyilkosokkal léphet kapcsolatba vagy drogot vásárolhat. A szakértelem segítségével szokatlan vagy idegen lényeket vagy tárgyakat is találhat.

MECHANIKA

Autóvezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott 4 (vagy több) kerekű jármű, mint például Sportautó, Limuzin, Kamion, stb.

Az autóvezetéssel képes vagy az általános utasszállító földi járművek vezetésére. Egy tankkal persze nem boldogulsz el ezen szakértelem segítségével...

Helikoptervezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott helikopter-típus.

Nehézség: Könnyű az alap helikoptervezetéshez. Bizonyos időjárási körülmények (szél, stb.) és manőverek (egy helyben tartani a helikoptert, miközben valaki megpróbál átugrani rá) növelhetik a Nehézséget.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes elvezetni egy helikoptert, a szükséges ismeretekkel együtt – képes leolvasni a műszereket, képes navigálni, elvégezni az alap technikai áttekintést, beállítani a szükséges rádiókommunikációt, stb.

Kommunikáció

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Általában Könnyű.

A különböző kommunikációs eszközök ismeretét tükrözi, azok helyes használatát és esetleges javítását is beleértve.

Légierő Fegyverzet

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott légi jármű fegyverete: Repülő, Helikopter, Légpárnás, stb.

Ez a szakértelem minden légi járműre rögzített fegyver használatát lefedi, beleértve a légpárnásra is.



Légpárnás Vezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott légpárnás típus: Teherhajó, Légpárnás Tank, Légpárnás Hajó.

Nehézség: Könnyű az alap légpárnás vezetéshez. Bizonyos időjárási körülmények (szél, stb.) és manőverek (egy helyben tartani a légpárnást, miközben valaki megpróbál átugrani rá a dokkolóegységről) növelhetik a Nehézséget.

A Légpárnás Vezetés minden repulzor és propulzor technológiára épülő hajó vezetését, manőverezését, alap javítását magába foglalja.

Lovaglás

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Könnyű az alap lovagláshoz. Bizonyos időjárási körülmények (szél, stb.) és manőverek növelhetik a Nehézséget.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes lovagolni lovon és hasonló fajtákon (szamaron, őszvéren, tevén, stb.). A legtöbb zioni lakos látott már lovat – a Mátrixban és a valódi világban egyaránt. Némely hekker pedig a vidéki küldetések során tanul meg lovagolni, a Mátrixban.

Motorvezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: 2 vagy 3 kerekű járművek egy adott típusa: Motorbicikli, ATV, stb.

A karakter képes kezelni a 2 vagy 3 kerekű járműveket. Fürgeségük és sebességük miatt ez a legkedveltebb szállítóeszköz a Hekkerek körében, a Mátrix küldetések során.

Navigáció

Szükséges Idő: 1 vagy több kör, a feltérképezett járat hosszától és összetettségétől függően.

Specializációk: Egy adott környezet: Szárazföldi, Vízi, Földalatti, Űr, stb.

Nehézség: Könnyű vagy Közepes, a navigátor rendelkezésére álló információktól függően (térkép, tájoló, jelenlegi helyzet, stb.).

A Navigációban jártas karakter bármilyen információt felhasználhat, hogy meghatározza a helyzetét, és kiválaszthatja a megfelelő járatot, hogy megérkezessen a kívánt helyre. Képes leolvasni a műszereket, térképet, elvégezni a szükséges számításokat, korrigálni a hibákat, és elkerülni, hogy elveszen. Még térkép és felszerelés nélkül is tud tájékozódni a helyi jellegzetességek (vagy a nap, vagy a csillagok állása) alapján, és meghatározni a nagyjából helyes irányt.

Nehéztüzérség

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott fegyver-típus: Gatling Gun, 20 mm-es Ágyú, Rakétavető, stb.

Nehézség: Távolságtól függ (lásd a Harc fejezetben).

A Nehéztüzérség szakértelmet akkor kell használni, mikor a karakter egy földi járműre, dzsipre vagy légpárnás tankra rögzített fegyverrel tüzel.

PSZE Vezérlés

Szükséges Idő: 1 kör

Specializációk: Különleges PSZE modellek.

Nehézség: Könnyű alap vezérlés esetén. Kiváltképp göröngyös terep vagy összetett manőverek növelik a Nehézséget.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes használni a PSZE egységeket Zion védelmében. Az állva 20 láb magas, és gatling ágyúkkal felszerelt PSZE egységek alkotják a Gépek elleni védelmi front végső vonalát. Támadásra ritkán használják őket, de kiválóan képesek visszaverni a Zion védelmi vonalát megközelítő Polipokat. A PSZE egységeket használják a zioni építési munkálatokra, és a hajók teherrakodására is.



Repülővezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott helikopter-típus: Propelleres Repülőgépek, Sugárhajtású Repülőgépek, stb.

Nehézség: Könnyű az alap repülővezetéshez. Bizonyos időjárási körülmények (szél, stb.) és manőverek növelhetik a Nehézséget.

Ezzel a szakértelemmel a karakter minden tevékenységhez ért, ami egy repülőgép vezetéséhez szükséges. Ért a műszerek leolvasásához, navigációhoz, az alap mechanikai ellenőrzéshez, a szükséges rádiókommunikáció beállításához, és a gép vezérléséhez.

Szenzorok

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Adott szkenner-típusok: Radar, Mozgás-érzékelők, stb.

Nehézség: Könnyű. Interferencia és a távolság növelheti a Nehézséget.

A szakértelem magába foglalja az érzékelő műszerek használatát, mint amilyen a radar, és egyéb szkennek. A karakter képes megzavarni is ezeket a készülékeket, és ellen-intézkedéseket is végezhet.

Tank vagy Páncélozott Jármű Vezetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Könnyű alap vezetés esetén. Bizonyos időjárási körülmények (szél, stb.) és manőverek növelhetik a Nehézséget.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes elvezetni bármilyen katonai páncélozott harcjárművet.



ÉRZÉKELÉS

Alkudozás

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott áru-típus: Fegyverek, Étel, Hajók, stb.

Nehézség: Ellenpróba a másik alkudozó féllal szemben.

A karakter szinte mindenről képes alkudozni. Zion piacain szinte minden kapható, az eladók azonban meglehetősen agyafúrtak. Az Alkudozás szakértelem nélkül a karakterek sokkal drágábban tudják csak megszerezni a kívánt terméket vagy szolgáltatást. A mellékelt táblázat bemutatja az „alkucsaták” általános eredményeit. Ha a vásárló győz, csökkentsd az árat (a Játékmester döntése szerint) az árszorzóval. Ha az eladó győz, alkalmazd az árszorzót.

A Győztes tiszta sikerei > a Vesztes tiszta sikerei	Árszorzó
1	x1,5
2	x1,75
3	x2
4	x3
5	x4
6	X5

Átverés

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Egy adott átverés-típus: Álcázás, Gyorsbeszéd, Hamisítás, stb.

Nehézség: A célpont ellenpróbát tesz az Akaraterével vagy a Tudás Tulajdonságával, hogy leleplezze a karaktert.

Átveréssel a karakter képes elferdíteni az igazságot, vagy mellébeszéléssel összezavarni a célpontot. Egyéb, kevésbé erkölcsös dolgot is magába foglal, mint például az álcázás vagy a hamisítás.

Benyomás

Szükséges Idő: Nehézségtől függ (lásd lejjebb).

Specializációk: Bizonyos viselkedé nyomok érzékelése, mint például a Hazugság, Idegesség, Düh, Félelem, Bűntudat, stb.

Nehézség: Távolságtól függ (lásd a Harc fejezetben).

A Benyomás szakértelemmel a karakter felméri a célpontot, gondosan tanulmányozza a célpont érzéseit és mentális állapotát. Minél tovább tanulmányozza a karakter a célpontot, annál inkább von le helyes következtetéseket. Az alap Nehézségi Szám a célpont Akaraterő ellenpróbájától függ. További módosítók adódhatnak ehhez, a fentiek szerint.

Kívánt Eredmény	Nehézség
Felületes érzelmek	+0
Érzelmek vagy gondolatok, amiket a célpont igyekszik elrejteni	+1
Érzelmek vagy gondolatok, amikkel a célpont teljesen ellentétet mutat kifelé	+2
Érzelmek vagy gondolatok, amikről még a célpont sem tud (titokban szerelmes valakibe, stb.)	+3
Megkísérled használni a szakértelmet egy teljes körön keresztül	+3
3 körön keresztül használsz a szakértelmet	+2
5 körön keresztül használsz a szakértelmet	+1
1 teljes percen keresztül használsz a szakértelmet	+0
Személyes kérdéseket teszel fel a karakternek	-3
Figyelmesen, közelről figyeled a célpontot több, mint egy órán át	-2

Előadás

Szükséges Idő: 1 kör. A teljes előadásra dobod a próbát.

Specializációk: Adott előadás-művészetek: Zene, Színészet, Vizuális Művészet, stb.

Nehézség: Közepes. Különböző Nehézségek változhatnak a megkísérelt előadás minősége és bonyolultsága miatt.

Ezzel a szakértelemmel a karakter előad valamit a közönségének. Az énekléstől és tánctól kezdve a szobrászatig, a karakter bárhogy kifejezheti magát, és talán egy-két pénzt is kap a fáradozásaiért.

Elrejtés

Szükséges Idő: 1 kör, vagy több nagyobb tárgyak esetén.

Specializációk: Adott tárgyak elrejtése: Személyi Tárgyak valaki testén, Készlet Elrejtése a vadonban, Csempészárú, stb.

Nehézség: Könnyű kis tárgyak esetén. A Nehézség arányosan nőhet a tárgy méretével és ormótlanságával.

A karakter elrejthet tárgyakat a tekintetek vagy keresés elől. A képzett karakter fegyvereket is elrejthet a ruhái között, és különböző trükköket ismer, hogy megtéveszse a detektorokat. Az is lehet, hogy mindent tud a csempészetéről – csapóajtók, álcázott fenekű ládák, stb.

Hit

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: A helyzettől függ (lásd lejjebb).

A Hit a karakter képességeinek manifesztációja, amivel képes elfogadni, hogy a Mátrix nem más, mint egy számítógép által generált álmvilág. Ahogy a karakter Hit szakértelmének szintje nő, annál inkább képes ellenállni a Mátrix csábító képeinek, nem a szemével tekintve a Mátrixra, hanem a képességeivel egyre jobban az irányítása alá vonva azt. A Játékmester alkalmanként kérhet egy Hit próbát a karakterektől, hogy az bedől-e a Mátrix illúzióinak. Ha a karakter Kétkedés Pontokkal is rendelkezik, növeld egyel a próba Nehézségét. Van, amikor a JM határozza meg a Nehézségi Számot, a helyzettől függően (mikor a Mátrix egy „meggyőző” helyzetet szimulál).

Információszerzés

Szükséges Idő: 1 kör, vagy akár több óra, több nap.

Specializációk: Az információszerzés adott területei: Bűnök, Ítéletek, Tudományos Kutatások, stb.

Nehézség: Erősen változó, a helyzettől függ. Könnyű általános információk és keresés, és Nehéz mélyebb, sötétebb titkok felderítése esetén.

Az Információszerzés szakértelemmel a karakter fokozatosan gyűjti össze a kirakós darabkáit, majd végül összerakja a képet. Ez a szakértelem hasznos lehet bűnesetek felgöngyölítésénél, az üzleti tranzakciók mögött megbúvó rejtett indítékok leleplezésekor, és ősi, elveszett titkok felfedésekor.

Keresés

Szükséges Idő: A Játékmester döntése szerint. A terület nagyságától is függ, és hogy mit keres a karakter.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Közepes. Különböző Nehézségek változhatnak a megkísérelt előadás minősége és bonyolultsága miatt.

Ezzel a szakértelemmel a karakter figyel az apró részletekre és általában éber a környezetével szemben.

Lopakodás

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Adott környezet, ahol a karakter a szakértelmét gyakorolja: Erdő, Város, Vízi, stb.

Nehézség: Könnyű. A helyzettől és a karakter által viselt ruhától és hordott felszereléstől is változhat a Nehézség.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes észrevétlenül mozogni. Magában foglalja a csendes mozgást, az árnyakba való beolvadást és a tömegben való elvegyülést is. A lopakodó karakter csak a sebessége felével mozoghat (séta). Ahhoz, hogy lopakodás közben is gyorsabban mozoghasson, a Játékmester magasabb Nehézséget is megállapíthat.

Meggyőzés

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: A meggyőző beszéd egyedi formái: Csábítás, Szónoklás, Vita, stb.

Nehézség: Könnyű. A célpont tehet Akaraterő ellenpróbát is, hogy megállapítsa a Nehézséget.

A Meggyőzéssel a karakter képes rávenni dolgokra másokat. Nem foglalja magában a parancsokat (lásd Parancsnoklás), hanem a vitatkozással, szimpátiával, vagy egyéb verbális eszközökkel veszi rá a karakter a célpontot arra, hogy az ő szemszögéből lássa a dolgokat.

Nyomkövetés

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Adott környezet, ahol a karakter a szakértelmét gyakorolja: Erdő, Dzsungel, Város, Föld Alatt, Sivatang, Sarkvidék, stb.

Nehézség: Könnyűtől Nehézig, attól függ mit és hol akar követni a karakter.

A karakter Nyomkövetéssel képes becserkészni és lecsapni „áldozatára”. Ez nem foglalja magába az elejtést és a csapdaállítást (ezek különböző szakértelmek). A karakter követheti a nyomokat, megállapíthatja, hogy a lény mennyi ideig tartózkodott a területen, és a lény egészségi állapotát is képes megállapítani.

Összetett Tevékenység

Szükséges Idő: 1 kör. A szakértelem használata nem kerül tevékenységbe.

Specializációk: Egy fajta Összetett Tevékenység, mint például Lövés és Kitérés, Légpárnás Vezetés és Közben Lövés a Fegyverzetével, stb.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes több tevékenység végrehajtására egyszerre, büntetések nélkül, ugyanabban a körben. A szakértelem lényegében megengedi a karakternek, hogy sétáljon és rágózzon egyszerre.

Nehézség	Eredmény
Nehéz	Egy további tevékenység büntetések nélkül
Hósi	Két további tevékenység büntetések nélkül

Parancsnoklás

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Egy adott szervezetre vonatkozólag: Gyalogság, Hadihajók, Őrszemek, stb.

Nehézség: Könnyű vagy Közepes, helyzettől függően. A szakértelemtől és a katonák moráljától függően lehet könnyebb vagy nehezebb.

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes irányítani, utasítani és mozgósítani másokat. Tudja, hogyan adjon érthető instrukciókat, hogyan ösztönözze és buzdítsa beosztottjait. A csata forgatagában egy értelmes parancsnok életmentő lehet.

Szerencsejáték

Szükséges Idő: 1 kör. A karakter a teljes játékra dobja a próbát.

Specializációk: Egy adott játék: Póker, Blackjack, stb.

Nehézség: A játéktól függ. Általában Könnyű az egyszerű játékoknál, és akár Nagyon Nehézig is felmehet az összetett játékok esetén.

A Szerencsejáték meglehetősen hétköznapi a Mátrixban és a valódi világban egyaránt. A valódi világban meglehetősen kevés pénz létezik, az is főleg Zionban. De a különböző javakról és szolgáltatásokról („átveszem ma a híd takarítását”) gyakran döntenek kockadobással.

ERŐ

Emelés

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: A felemelni kívánt tárgy súlyától és térfogatától függ.

Az Emelés nem egy tanult szakértelmet jelent (bár megtanulhatod, hogyan lehet helyesen felemelni a súlyos tárgyakat). A Nehézség a tárgy súlyától függ. A mellékelt táblázat tartalmazza az általános Nehézségi Számokat súlyra leosztva. A karakterek képesek tolni (hozzávetőlegesen a súly háromszorosát), vagy húzni (hozzávetőlegesen a súly négyszeresét) nagyobb súlyt is, ugyanakkora Nehézségi Számért.

Emelés Táblázat	
A Tárgy súlya	Nehézség
20 font (9 kg)	Nagyon Könnyű (1)
50 font (22,5 kg)	Könnyű (2)
75 font (33,75 kg)	Közepes (3)
100 font (45 kg)	Nehéz (4)
150 font (67,5 kg)	Nagyon Nehéz (5)
200 font (90 kg)	Hósi (6)
Növeld 1-gyel a Nehézséget minden további 50 font (22,5 kg) súly után	

Mászás

Szükséges Idő: 1 tevékenység (de a JM kérhet egyetlen próbát is a teljes mászásért).

Specializációk: Különböző megmászkodó dolgok: Épületek, Fák, Sziklafalak, stb.

Nehézség: Közepes.

A mászás valamire való felkapaszkodást jelent, de ezt a szakértelmet használja a karakter akkor is, ha meg kell kapaszkodnia valamin, például egy száguldó autó motorháztetőjén (a „TJ Hooker manőver”), vagy egy helikopter lábain, ugrás után, stb. A Nehézség nőhet, ha a karakter meg van terhelve, vagy páncélt visel.

Stamina

Szükséges Idő: 1 kör. Általában nem számít tevékenységnek.

Specializációk: Egy adott gyakorlathoz (Mászás, Futás, Úszás, stb.) vagy fizikai kényszer ellen (Kimerülés, Drogok, Kínzás).

Nehézség: Változó. Kezdekor általában Könnyű. Minden további, ugyanolyan Stamina próba Nehézségi Száma 5-tel nő, vagy a karakternek meg kell állni pihenni.

A karakternek akkor kell Stamina próbát tenni, mikor fizikailag kifárasztja magát, és lassan felhasználja teste energiatartalékait. A JM dönti el, mikor szükséges próba. Például, ha a karakter egy tolvajt üldöz a csatornájáratokon keresztül, egy futás próbát kell tennie. Ha az üldözés sokáig folytatódik, a JM kérhet a karaktertől Stamina próbát. Ha elvéti, meg kell állnia kifújni magát. A Nehézség a fizikai erőfelfejtés időtartamával egyenesen arányosan nő.

Ugrás

Szükséges Idő: 1 A nagyobb ugrásoknak van „esési” ideje. A JM dönti el, hogy a karakter levegőben végzett tevékenységeit sújtja-e valamilyen büntetés.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: 3-as vagy nagyobb eredményű kockadobás számít sikernek. A megtett távolság a sikerek számától függ, lásd táblázat.

Ugrás Táblázat		
Sikerek Száma	Hozzávetőleges Ugrási Távolság	
	Vízszintesen	Függőlegesen
1	Kb. 1 láb (0,3 méter)	Kb. 1 láb (0,3 méter)
2	Kb. 2,5 láb (0,75 méter)	Kb. 3 láb (0,9 méter)
3	Kb. 4 láb (1,2 méter)	Kb. 4 láb (1,2 méter)
4	Kb. 6 láb (1,8 méter)	Kb. 5,5 láb (1,65 méter)
5	Kb. 10 láb (3 méter)	Kb. 6 láb (1,8 méter)
6	Kb. 15 láb (4,5 méter)	Kb. 7 láb (2,1 méter)
7	Kb. 20 láb (6 méter)	Kb. 8 láb (2,4 méter)
8	Kb. 25 láb (7,5 méter)	Kb. 10 láb (3 méter)
9	Kb. 30 láb (9 méter) (ez a jelenlegi Világrekord)	Kb. 12 láb (3,6 méter)
10	Kb. 40 láb (12 méter)	Kb. 15 láb (4,5 méter)
10 siker felett az ugró már csak technológiai segítséggel képes ekkora ugrásra. Még Csí és KP segítségével sem képes a karakter ekkora ugrásra.		
11	Kb. 75 láb (22,5 méter)	Kb. 35 láb (10,5 méter)
12	Kb. 100 láb (30 méter)	Kb. 50 láb (15 méter)
13	Kb. 125 láb (37,5 méter)	Kb. 75 láb (22,5 méter)
Minden további siker után még további 25 láb (7,5 méter) távolság.		

Az Ugrás nem egy akadémikus szakértelem, de akár művészi adottság is lehet. A távolság és a sikerek száma között felfedezhetsz kapcsolatot. Ez azért van, mert valamekkora ugrásra mindenki képes, de csak nagyon kevés ember képes igazán messzire ugrani. 9 sikerű ugrás a maximum, amire egy olimpiai ugró képes (úgy hogy nem használ Vad Kockát, Csít, Karakterpontokat – ezek szerintem doppingnak minősülnek az Olimpián) – ez 4-es Erőt és 6-os Ugrás szakértelmet (világklasszis), és szinte az összes kockán sikert feltételez. 9 sikeren felül a távolság drámaian növekszik. Ez azért van, mert az ugró csak technológiai segítséggel tud ilyen messzire ugrani, vagy „szuperhumánnak” kell lennie (Mátrix szakértelmek, Csí, vagy Karakterpontok).

Azt tanácsolom a JM-nek, hogy egy ilyen fenti módokon nem-felerősített ugrónak a maximális ugrási távolsága 9 siker lehessen (a Csí és Karakterpontokat is használva), mivel a fizika törvényei és a gravitáció azért mégiscsak léteznek. Egyszerűen lehetetlen, hogy egy „átlagos” ember 50 lábat (15 métert) ugorjon vízszintesen!

Úszás

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Könnyű. A vízi körülmények és a karakter megterhelése (súlya, egy másik személy cipelése, stb.) nehezíthetik a próbát.

Ha tudsz úszni, nem fulladsz meg. Ez jó dolog.

Verekedés

Szükséges Idő: 1 tevékenység.

Specializációk: Nincs.

Nehézség: Könnyű (2)

A Verekedés az alap fegyvertelen harcot, kézitűsát jelenti. Kevésbé elegáns, mint a Harcművészet, de ugyanolyan hatékony. A Verekedésben jártas karakter 2D Alap Fegyvertelen Sebzéssel kezd. A Verekedés szakértelem minden 3 szintje után, az AFS 1D-vel nő. Így egy 3D Verekedés szakértelemmel rendelkező karakter AFS értéke 3D.

Megjegyzés: A Verekedés és a Harcművészet két különböző dolog ebben a D6 Legend játékban, mint a DC Universe-ben. Mint mindig, a Játékmesternek és a játékosoknak meg kell egyezniük, hogy melyik rendszert tartják jobbnak.

TECHNOLÓGIA

Biztonsági Intézkedések

Szükséges Idő: 1 kör vagy több perc.

Specializációk: Egy adott biztonsági rendszer.

Nehézség: Könnyű vagy magasabb, a biztonsági rendszer összetettségétől függően.

A Biztonsági Intézkedések szakértelem tükrözi a karakter biztonsági rendszerekben való jártasságát (riasztók, mozgásérzékelők, retinaszkennerek, kamerák, stb.). A karakter képes tervezni vagy zavarni ilyen rendszereket. A számítógépes biztonsági rendszerekre ez nem vonatkozik (jelszó, dekódolás, stb.); ehhez a karakternek Számítógép Műveletek szakértelemre van szüksége.

Elektronika

Szükséges Idő: 1 kör.

Specializációk: Egy adott elektronikai eszköz: Optika, Pajzs Generátor, Légpárnás Hajó Rendszerek, Épület Rendszerek, stb.

Nehézség: Erősen változó. Általában Közepes (3).

Az Elektronika a „kábeles cuccok” átfogó ismeretét jelenti. Vágod?

Fegyverjavítás

Szükséges Idő: Néhány perc vagy óra.

Specializációk: Egy adott fegyvercsoport: Tűzfegyverek, Nehézfegyverek, Járműre Rögzített Fegyverek, stb.

Nehézség: Könnyű. A fegyver-rendszer összetettsége esetén és a fegyver sérülésének mértékével nőhet.

A szakértelem segítségével a karakter képes felderíteni a fegyverben keletkezett problémát és megjavítani azt. Meglévő fegyverek fejlesztésére, és egy új fegyver megépítésére is használható a szakértelem.

Gépeszet

Szükséges Idő: 1 kör egyszerű dolgok esetén. A legtöbb javítás perceken vagy órákon, nagyobb projektek akár napokon át is eltarthatnak.

Specializációk: Egy adott gép: Utasszállító Járművek, Légpárnás Hajók, stb.

Nehézség: A tevékenységtől és az eszköz állapotától függ. Az alap Nehézség Közepes (3).

A Mechanika egy gépi egységek javítását és karbantartását átfogó szakértelem. Többnyire a mozgó részekre és a motorokra vonatkozik. A „kábeles” részekhez Elektronika szakértelem használatos.

Mesterség [Ács, Kőműves, stb.]

Szükséges Idő: 1 kör, vagy akár több óra, több nap. Míg elvégez a munkával.

Specializációk: Egy adott mesterség egy bizonyos területe. Például, a karakter választhatja az Ácsmesterség; Bútorműves Specializációt.

Mikor a karakter felveszi ezt a szakértelmet, ki kell választania hozzá egy kategóriát. A többi Mesterség kategóriában ilyenkor nem számít képzettnek a karakter. A Mesterség szakértelemben jártas egyének nagyon keresettek a valódi világban, gyakran bocsátják tudásukat áruba javakért vagy szolgáltatásokért cserébe.

Páncéljavítás

Szükséges Idő: Általában néhány perc vagy óra, de a sérülés mértékétől és a páncélzat összetettségétől függ.

Specializációk: Egy adott páncélzat-típus, a legjobb, ha kor szerint kategorizálod őket: Középkori, Modern, Posztmodern, Erőpáncél, stb.

Nehézség: Könnyű egyszerű javítások, Nagyon Nehéz egy Erőpáncél újjáépítése esetén.

A karakter jártas a különböző formájú személyi páncélok terén, és képes megjavítani vagy elkészíteni őket, gyorsan és precízen.

Robbantás

Szükséges Idő: 1 kör vagy több perc.

Specializációk: Bizonyos robbanóanyagok.

Nehézség: Közepes vagy magasabb (általában).

A Robbantásban jártas karakter képes mindenféle robbanóanyagot felismerni, telepíteni és hatástalanítani. A szakértelem használata nagyon veszélyes, hiszen egy elhibázott próba robbanást eredményezhet. A figyelmetlen karakterek jobb, ha egymagukban próbálkoznak a bombák hatástalanításával! A szakértelemben képzett karakterek robbanószerkezeteket és lövedékeket is tudnak készíteni (mint Zee, mikor rakétalövedékeket készített a *Mátrix: Forradalmakban*.)

Robot Javítása

Szükséges Idő: 1 vagy több kör.

Specializációk: Egy adott robot-típus: Küldönc, Dajka, Őrszem.

Nehézség: Könnyű vagy Közepes, a robot sérülésétől és összetettségétől függ.

A karakter képes robotokat javítani és építeni. A szakértelem használata főleg a valódi világra van korlátozva. A Nehézségi Szám a sérülés mértékétől függ. Míg az Elektronika szakértelemmel rendelkező karakterek képesek megjavítani a robot egyes alkatrészeit, ők nem értik meg, hogyan működnek azok egyetlen egységként, és kevésbé hatékonyan vagy sikeresen képesek csak dolgozni, mint a Robot Javítása szakértelemmel rendelkező karakterek.

Robot Programozása

Szükséges Idő: 1 vagy több kör.

Specializációk: Egy adott robot-típus: Küldönc, Dajka, Őrszem.

Nehézség: Közepes.

A Robot Programozása szakértelemmel rendelkező karakter képes viselkedés-rutinokat írni és azokat parancsokként a robot elméjébe programozni. A szakértelem használata főleg a valódi világra van korlátozva.

Számítógép Javítása

Szükséges Idő: Néhány perc vagy óra.

Nehézség: Könnyű alap javítások és fejlesztések esetén (RAM cserélése, új meghajtó hozzáadása). Növeld a Nehézséget összetett diagnózis vagy bonyolult számítógép rendszerek esetén (a Mátrix-számítógépek sokkal bonyolultabbak, mint a Mátrixban használatos „modern” IBM vagy Macintosh számítógépek).

Ezzel a szakértelemmel a karakter képes a számítógépek javítására, fejlesztésére, és újak építésére. A valódi világban és a Mátrixban egyaránt használható, bár a felébresztett karaktereknek előbb tanulmányozniuk kell, hogyan működnek a valódi világ számítógépei, mielőtt hatékonyan képesek lennének javítani őket. Míg az Elektronika szakértelemmel rendelkező karakterek képesek megjavítani a számítógép egyes alkatrészeit (például kicserélni az energiaforrást), ők nem értik meg, hogyan működnek azok egyetlen egységként, és kevésbé hatékonyan vagy sikeresen képesek csak dolgozni, mint a számítógép Javítása szakértelemmel rendelkező karakterek.

Számítógép Műveletek

Szükséges Idő: 1 kör vagy több óra, a tevékenységtől függően.

Specializációk: Bizonyos tevékenységek: Mátrix Hekkelése (bonyolult számítógépek és programok szükségesek, hogy feltörd a Mátrix kódját), Kód Feltörése (programokkal betörni a „modern” számítógépekbe), Dekódolás, stb.

Nehézség: Alap információk megszerzése és programok futtatása esetén Könnyű. Összetett műveletek, mint Hekkelés (Nehéz vagy Nagyon Nehéz), és Kód Feltörése (a kódolástól függ) esetén nő a Nehézség.

A Számítógép Műveletek segítségével a karakterek képesek használni a számítógépeket. A karakter hozzáférhet fájllokhoz, képes betölteni programokat, és manipulálhatja a számítógépeket, hogy széleskörű információkhoz jusson (a Mátrixban az Interneten, a Mátrixon kívül magán a Mátrixon keresztül).



A valódi világ számítógépei sokkal összetettebbek, mint miket a karakterek általában a Mátrixban használnak. Így egy Felszabadított karakter büntetéseket kap a próbájára, ha egy valódi világ-béli számítógépet próbál használni (egy ideig). A szakértelem használható probléma-felderítésre és fejlesztésekre is, bár a hardver alapú fejlesztés Számítógép Javítása próbát igényel. Továbbá, ezzel a szakértelemmel a karakter csak használni képes a számítógépeket, programokat nem tud írni hozzá (lásd Számítógép Programozása szakértelem, lejjebb).

Számítógép Programozása

Szükséges Idő: 1 kör vagy több óra, a tevékenységtől függően.

Specializációk: Egy adott programnyelv: Mátrix Kód, HTML, C, Java, stb.

Nehézség: Lásd táblázat.

Nehézség	Példaprogram
Nagyon Könnyű (1) vagy Könnyű (2)	Egy alap program írása egy „primitív” operációs rendszerre (mint a Windows a Mátrixban)
Könnyű (2) – Közepes (3)	Egy Követőprogram a Mátrixra; bonyolult adatelérés és menedzsment; egyszerű tárgyak a Mátrixban (egy kés, stb.)
Nehéz (4)	Alap önálló szoftver (kezdetleges MI) (pl. a „Vörösruhás Nő”); bonyolult hatású kódolt tárgyak („vörös pirula”, szexuális extázist okozó tortaszelet)
Nagyon Nehéz (5+)	Bonyolult önálló programok. Teljesen új tárgyak a Mátrixban (amik előtte nem léteztek)

A szakértelemmel a karakter képes új programokat írni, amit aztán lehet futtatni, használni bármilyen számítógép-rendszeren. Olyan kódolást kell használni, amit az adott rendszer megért. Így a programozónak, aki egy, a Mátrixon belüli számítógép-rendszerre akar programot írni, ami UNIX operációs rendszerrel rendelkezik, meg kell értenie az ehhez szükséges programnyelvet. Továbbá, ha a Mátrixon belül akarja futtatni a leendő programját, a Mátrix Kódhoz is értenie kell.

A zioni Hekkerok általában nagy, előkészített programokkal teli könyvtárakkal rendelkeznek, amiket egy Mátrix-beli küldetés során használnak. Így az Operátornak nem kell programot írnia a Hekkerok által használt általános Tűzfegyverekhez, Páncélokhoz, vagy Robbanóanyagokhoz, csak meg kell keresnie a szükséges programot a számítógépén, és fel kell töltenie azt a Construct-ba (ez egy Számítógép Műveletek próbát igényel).

A programokat le lehet másolni a Mátrixból, későbbi használat céljából. Például, ha a karakter egy bizonyos fegyverre tesz szert, mikor belép a Mátrixba (vezetékes telefonon keresztül), a fegyver kódját hordozó rutint le lehet másolni a Hajó számítógépeire, és később újra hozzá lehet férni.

Önálló Programok létrehozása is lehetséges. Ezek többnyire emberi lényekre hasonlítanak (bár egyéb megjelenési formájuk is lehet). A legtöbb Önálló Program nagyon alapszintű, és eléggé korlátozott MI-vel rendelkeznek. Ezek az MI-k többnyire nagyon szigorú és általános szabályokhoz vannak kötve, és nem térhetnek el a programkódjuktól. Ezen programok ritkán találkoznak „hagyományos” emberekkel, de ha igen, teljesen elvegyülnek közöttük. Némely Önálló Program szélesebb körű viselkedési paraméterekkel rendelkezik, képesek tanulni, és egyedi viselkedésmintákra szert tenni. Az Ügynökök is az egyik ilyen típusba tartoznak. A programozó megalkothat ilyen Önálló Programokat, és szabadon eresztheti őket a Mátrixban. Azonban az ilyen „deviáns” programok gyakran törlik magukat, vagy a Rendszer vadássza le és törli őket.

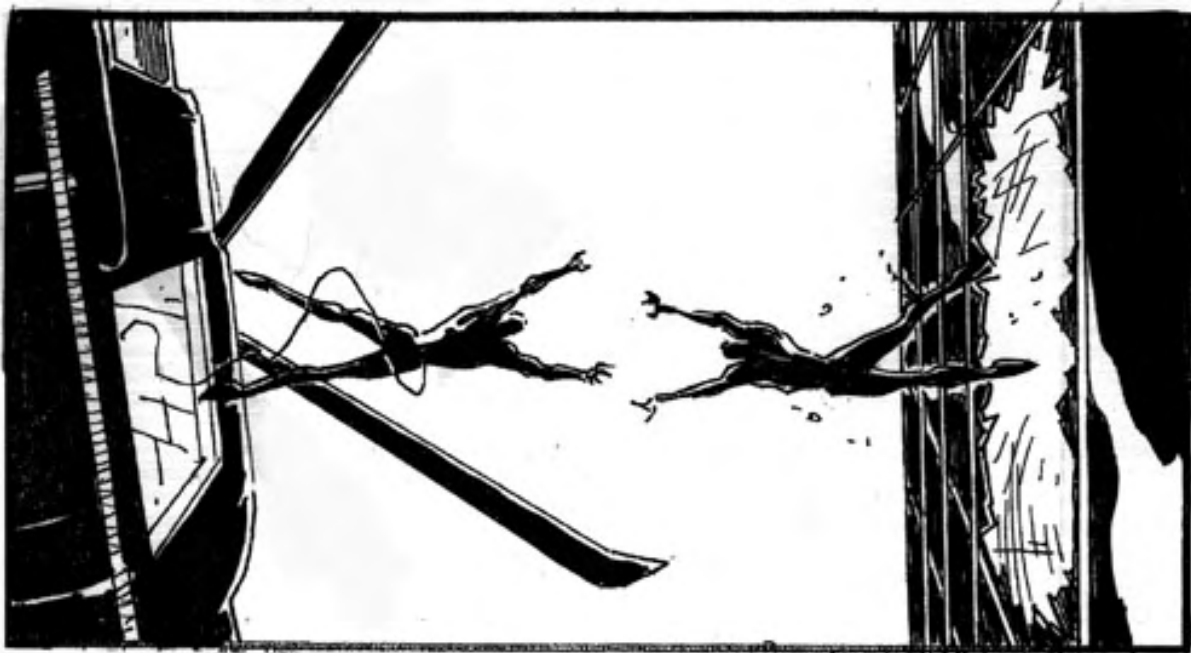
Teljességgel valószínűtlen, hogy egy programozó Ügynök- vagy más, a Mátrixban létező magas szintű intelligenciával rendelkező programhoz hasonló Önálló Programot írjon. Az ilyen programok némelyikét, mint az Építész és az Orákulum, a Mátrix létezésének korai szakaszában írták, hogy elősegítsék a Rendszer kiépítését, amit majd elfogadnak a rácsatlakoztatott emberek. Más Önálló Programok, mint a Kulcskészítő, Seraph, Persephone, vagy az alávaló Ikrek, hihetetlenül intelligensek és önállóak, gyakran saját célokkal, stratégiákkal és érzelmekkel rendelkeznek. Az viszont elképzelhető, hogy egy hihetetlenül tehetséges programozó egy olyan alkalmazkodó programot ír, ami képes tanulni, és az ilyen intelligens programok szintjére felfejlődni.

Újrahasznosítás

Szükséges Idő: Többnyire néhány kör, az újrahasznosítás természetétől függően.

Specializációk: Bizonyos tárgycsoportok: Számítógépek, Légpárnás Alkatrészek, Fegyverek, stb.

A karakterek képesek hasznosítani olyan tárgyakat, amiket mások kidobnak. Ez a szakértelem a Mátrixban és azon kívül is használható. Valójában Zion túlélésének az alapja, hogy a találékony emberek hogyan képesek újrahasznosítani a Gépek vagy a régmúlt emberiség szemetét. A Nehézségi Szám az újrahasznosítás természetétől függ, és hogy a guberáló rendelkezik-e a megfelelő eszközökkel.



04. MÁTRIX SZAKÉRTELMEK

Azok, akik lépések elhinni, hogy a Mátrix nem valóság, kikerülhetik vagy megszeghetik a Rendszer által utánzótt fizikai törvényeket. Ez a fejezet körvonalazza a Hekkerek és Önálló Programok Mátrixban tanúsított emberfeletti képességeinek megjelenési formáit.

- **Elme:** Felerősíthető vele minden természetes Tulajdonság, és minden szakértelem, ami a felerősített Tulajdonságból van levezetve.
- **Mátrix Képességek:** Különleges képességek, amik kikerülnek vagy megszegik a Mátrix fizikai törvényeit.
- **Villám szakértelmek:** Szakértelmek „feltöltése” közvetlenül a karakterek agyába, egy külső Operátor segítségével.

ELME

- Ezt hogy csináltad?
- Mit?
- Úgy mozogsz, mint ők. Ilyen gyorsaságot még nem láttam.

Amíg a Mátrixban van, a karakter képes felülmúlni fizikai teste korlátait. Az alapos kiképzéssel és akaraterővel megtanulhatja, hogy a Mátrixban csak azok a korlátok léteznek, amiket mi magunk állítunk az elménknek.

A karakter elméjének három részét képes felszabadítani, amivel képes áthágni a Mátrix fizikai korlátait.

- **Gyorsaság:** Ez az érték a karakter Ügyességéhez adódik hozzá, amíg az a Mátrixban tartózkodik. Minden Ügyesség alapú szakértelem megnő ezzel az értékkel.
- **Tudatosság:** Ez az érték a karakter Érzékeléséhez adódik hozzá, amíg az a Mátrixban tartózkodik. Ez a növelés minden Érzékelés alapú szakértelemre és képességre vonatkozik.
- **Kitartás:** Add hozzá ezt az értéket a karakter Erejéhez, valahányszor Erő próbát tesz a Mátrixban. Ez a növelés minden fizikai és mentális kitartásra vonatkoznak, így az Akaraterőre és Megfélemlítésre is.

A kezdő karakterek elméjüknek csak egy részét szabadíthatják fel, és csak egy kockát tehetnek rá (azt is csak akkor, ha felszabadítják őket).

MÁTRIX KÉPESSÉGEK

Ezek olyan különleges szakértelmek vagy Képességek, amiket a karakter csak akkor használhat, ha a Mátrixban van. Többnyire mindegyik megszegi a fizika törvényeit.

A kezdő karakterek nem vehetnek fel Mátrix Képességeket, csak később, ahogy egyre tapasztaltabbakká válnak. Lásd **Fejlesztés**, a *Karakterek* fejezetben.

Elektrosztatikus Mező

Nehézség: Lásd lejjebb.

Előkövetelmény: Nincs.

Szükséges Idő: A Képesség aktiválása nem kerül tevékenységbe. A Képesség fenntartása esetén -1D büntetés sújtja a karakter minden egyéb tevékenységét.

Hatás: A használó képes ráhangolódni a Mátrix elektromágneses rezonanciájára. Képes egy irányított statikus kitörést gerjeszteni, ami a lenti táblázatban feltüntetett hatásokkal járhat:

Nehézség	Hatás
Könnyű	Elektrosztatikus Gömb (10 méter): Egy elektrosztatikus területet gerjeszt, ami megakadályoz minden elektromos kommunikációt vagy nyomkövetést a sugarán belül (a mobilokat és az ügynökök fülhallgatóját is beleértve). Az ügynököket is megakadályozza, hogy a Gömb területén belül akármilyen Maradandó Önképet megszálljanak.
Közepes	Bomlasztó Hullám (100 méter): Egy elektromos kitörés, ami megszakít minden elektromos jelátvitelt (a mobilkapcsolatot is), újraindítja a számítógépeket, és ideiglenes áramkimaradást okoz (a világítások és a biztonsági rendszer 1D6 körre leállnak). Az Ügynököknek és Önálló Programoknak Sérülési Ellenpróbát kell tenniük, különben 1 körre Kábultnak számítanak.
Nehéz	Elektromágneses Impulzus (50 méter): A Légpárnás Hajók EMI-jéhez (amivel kiütik az Őrszemeket) hasonló elektromágneses impulzust hoz létre a Mátrixban. A hatóterületén belül minden elektromos rendszert leállít. Ezek nem fognak működni, míg teljesen újra nem indítják őket (Könnyű Elektronika próba). Az Ügynököknek Extrém Nehéz Nehézségi Szint ellen kell Akaraterő próbát tenniük, különben kilökődnek az aktuális megszállt Maradandó Önképből.

Fáziseltolódás ("Anyagtalanság")

Nehézség: Közepes a teljes fáziseltolódáshoz. Nehéz egy testrészt anyagtalanná tételéhez. A Nehézség tovább nő a Képesség bizonyos trükkös használata esetén, például anyagtalannul behatolni egy száguldó autóba, majd annak ülésén újra anyagiasulni.



Előkövetelmény: Kódlátás 4D, Mátrix Feltörése 4D.

Szükséges Idő: Azonnali (1 tevékenység).

Hatóidő: A karakternek minden körben próbát kell tennie, míg aktív a Képesség (nem lehet automatikusan „fenntartani”). Az emberi használóknak vissza kell tartaniuk a lélegzetüket (a Hekkerek többsége a Mátrixban is „lélegzik”, ez egy feltétlen reflex, hihetetlen akaraterőre van szükség, hogy a karakter legyőzze ezt az ösztönt). Így a használók többsége csak egy-két percen keresztül képes fenntartani ezt a Képességet, mielőtt levegőre lenne szüksége.

Hatás: A karakter képes anyagtalanná tenni a testét egy rövid időre a Mátrixban. Amíg anyagtalan, a karakter képes áthatolni minden szilárd anyagon, és nem sebezhető meg a hagyományos fegyverekkel (mint amilyen a kés, lövedékek, tűz, száguldó autó, stb.). A karakter nem képes megérinteni és megsebezni másokat (az anyagtalan fegyverből kilőtt golyók anyagtalannok maradnak). A használó a Fáziseltolódást a támadások kikerülésére is használhatja, ahelyett, hogy Kitéréssel vagy Hárítással próbálkozna.

Ez a különleges Képesség ritkán tűnik fel a Mátrixban. Nemrég fedezték csak fel, hogy egyáltalán létezik ilyen, két Önálló Programnál, akiket „lkrek” néven ismernek. Nem bizonyított, hogy emberi Hekkerek (a Kiválasztotton kívül) rendelkeznek-e akkora akaraterővel, hogy képesek legyenek ezt a Képességet használni. Mivel a Képesség természete ellenkezik a Mátrix fizikai törvényeivel, gyakori használata nem kívánt figyelmet válthat ki a Rendszertől a karakter felé.

Felerősített Tulajdonságok (Erő vagy ügyesség)

Nehézség: Lásd táblázat.

Korlátozások: A Képesség aktiválása után a karakter kissé szédültté válhat az erőfeszítéstől, ezért -1D sújtja minden tevékenységét fél órán át.

Szükséges Idő: 1 kör, míg a karakter a növelni kívánt Tulajdonságra fókuszálja a benső energiáit.

Határidő: 1D6 kör.

Felerősített Tulajdonságok NSZ és Eredmények	
Nehézség	Kocka Növekedés
Könnyű	+1D
Közepes	+2D
Nehéz	+3D
Nagyon Nehéz	+4D
Minden további Nehézség szintért (+5), a hatás további 1D6 körre kiterjeszthető.	

A Képesség segítségével a karakter képes ideiglenesen felerősíteni az egyik fenti fizikai Tulajdonsága egyikét (a Képesség aktiválásakor kell kiválasztani), a táblázat szerint.

Gyógyítás

Nehézség: Könnyű kábult karakterek esetén. Közepes Sérült, Nehéz Cselekvésképtelen, Nagyon Nehéz Halálosan sérült és Hősi Halott karakterek esetén.

Előkövetelmény: Nincs.

Szükséges Idő: 1 kör.

Hatás: A karakter képes egy másik személy Mátrixban szerzett sérüléseit meggyógyítani. Ha a próba sikeres, a sérült személy Sebzésszintje eggyel csökken. A Sebzésszint további egy szinttel csökken a Nehézségi Számot meghaladó minden 5 siker után.

Integrálás

Nehézség: Lásd táblázat. A Nehézség növekszik, ha a tárgy valamilyen kódolással van védve (az Ügynökök és közel az összes Önálló Program magas szintű kódolással van védve, hogy megakadályozzanak minden, a kódjuk hekkelésére irányuló próbálkozást). Ha a tárgy valamilyen kódolással van védve, a JM hozzáadhatja a kódolás szintjét az Integrálás próba Nehézségi Számához.

Integrálni Kívánt Tárgy	Nehézség
Egyszerű tárgyak (pl. egy kulcs vagy kés)	Könnyű (2)
Alap programok, egyszerű hatással (pl. elemlámpa, gyufaszál, stb.)	Közepes (3)
Bonyolult programok, összetett hatással (pl. elektronikus eszközök, mint egy mobil, egy másik személy Maradandó Önképének egy része)	Nehéz (4)
Többrétű programok (pl. a Mátrixon belül írt komputer-programok, alap fél-önálló programok)	Nagyon Nehéz (5)
Hihetetlenül összetett vagy kódolt programok (pl. teljes Maradandó Önkép, Önálló Programok)	Extrém Nehéz (6)

Előkövetelmény: Kódlátás 4D.

Szükséges Idő: 1 kör, +1 további kör minden Könnyű feletti Nehézségi Szintért.

Határidő: Minden integrált kód kitörlődik, mikor a karakter kicsatlakozik a Mátrixból.

Hatás: Ezzel a karakter képes megérinteni a tárgyat alkotó kódot, és a sajátjába ültetni azt. Ezután azt az adott kódot bármikor elő tudja hívni, amíg a Mátrixban tartózkodik. Például, a Hekker megérint egy kulcsot a Mátrixban, sikeres Integrálás próbát tesz, és lemásolja a kulcs kódját az agyába. Ezután, ha nem csatlakozik ki a Mátrixból, a Hekker bármikor képes újraalkotni azt a bizonyos kulcsot. A tárgy látszólag a Hekker testéből válik ki (általában a kezéből, de nem szükségszerűen). Minden integrált kód kitörlődik, mikor a karakter elhagyja a Mátrixot.

A Hekker megpróbálkozhat egy másik személy Maradandó Önképe egy részének az Integrálásával is (ujjlenyomat, szemek), de csak ha az adott személy halott. Ha a célszemély él, az Integrálásra tett kísérlet azonnali figyelmet vált ki (a Mátrixra kötött, és elemként hasznosított ember azonnal sokkot kap, és ez az elektromos kisülés azonnal figyelmezteti a Gépeket). Egy másik személy Maradandó Önképe egészének az Integrálása Extrém Nehéz, mivel nagyon összetett, és a Maradandó Önkép a tulajdonosa személyiségétől függ. Továbbá, nagy méretű tárgyak Integrálása annyira megzavarja a Rendszert, hogy azonnal felhívja a Gépek figyelmét.

Jövendölés

Nehézség: Nagyon Nehéz.

Előkövetelmény: Kódlátás.

Szükséges Idő: 1 + 1D6 kör (1 kör egy Könnyű Kódlátás próba miatt, és további 1D6 kör a Jövendölés próba miatt).

Hatás: Ezzel a Képességgel a karakter megkísérelheti megjósolni a Rendszer és annak részeinek egy tevékenységét. Ez nagyon hasznos lehet üldözéskor, vagy egy támadás megtervezésekor. A Rendszer hihetetlenül intelligens, és képes megváltoztatni a döntéseit figyelmeztetés nélkül, ha kedvezőbb adatokra tesz szert, így egy sikeres Jövendölés próba nem feltétlenül jelenti azt, hogy a karakter biztosan tudja, mi fog történni.

Kiterjesztett Érzékek

Nehézség: Könnyű.

Előkövetelmény: Nincs.

Kiterjesztett Érzékelés	Nehézség	Leírás
Éjszakai Látás	Könnyű	A karakter úgy lát teljes sötétségben (beleértve a föld alatt is), mint fényes nappal.
Éles Érzékek	Közepes	Növeld meg a karakter fizikai érzékeinek az élességét. +3D Keresés és Nyomkövetés próbákra.
Gyors Reakciók	Közepes	Megnő a karakter reakcióideje, így sokkal lassabbnak észleli a közeledő lövedékeket vagy ütéseket. +1D adódik a karakter Kitéréséhez abban a körben, amikor aktiválja a Képességet, és a karakter eldöntheti, hogy ő kezd a következő körben, ha az Érzékelése 3D vagy nagyobb.
Teljes Érzékelés	Nehéz	A karakter úgy képes keresztüllátni a dolgokon, mintha azok ott sem lennének („röntgenlátás”), beleértve az elrejtett és álcázott dolgokat is.
Távolbalátás	Nagyon Nehéz	A karakter bárhová képes ellátni a Mátrixban (vagy egy különálló csomópontba), ahol már járt ezelőtt (és képes elképzelni). Az ilyen „megfigyelt” területeken lévő személyek tehetnek egy Nehéz Érzékelés próbát, hogy „megérezzék, hogy figyelik őket”. Így a Gépek is könnyebben képesek visszakövetni a nyomokat a karakterig.

Szükséges Idő: 1 kör aktiválni.

Hatóidő: A Képesség 1D6 körön, plusz a próba eredménye (add össze a kockák értékeit, ne a sikerek számát) -10 körön keresztül tart fenn (ez egy kicsit feleslegesen túlbonyolítottnak tűnhet).

Hatás: A karakter képes kiterjeszteni az érzékeit, míg a Mátrixban tartózkodik (lásd táblázat).

Klón

Nehézség: Nehéz, vagy 2 + a célpont Akaraterő ellen-próbájának az eredménye.

Előkövetelmény: Önálló Programok egyszerű en csak hozzáadják a kódjukhoz a Képességet. Mivel emberi Hekker még soha nem manifestálta



ezt a Képességet, legalább Mátrix Feltörése 6D értékkel kell rendelkezniük.

Szükséges Idő: 1D6 kör, +1 kör a célpont minden Akaraterő kockája után.

Hatóidő: Maradandó.

Hatás: Ez az alattomos Képesség egy hétköznapi biológiai vírushoz hasonlít. Mint a vírus esetében, a használó képes beleültetni egy másik, a Mátrixban lévő személybe a teljes „lényét” (a Mátrixban ez a használó emlékeit és kinézetét felépítő Mátrix-kódot jelenti), és saját céljaira felhasználni a célpont testét. A használó lényegében felülírja az áldozat kódját, ami így eredetinek fog látszani. A használó ezzel a Képességgel elkészített másolata rendelkezni fog az eredeti minden emlékével, képességeivel és céljaival. Valójában az új verzió teljesen megegyezik az eredetivel, és teljesen független is tőle.

Ezzel a Képességgel rendelkező Önálló Programok képesek megfertőzni az emberi Hekkereket, átalakítva a gazdatest Maradandó Önképét, hogy a Képesség használójára hasonlítson. A használó ezután feltölti a „programját” az emberi Hekker élő agyába, és birtokba veszi a testét. Még vita tárgya, hogy a célpont ilyenkor megtartja-e a személyiségének egy részét, vagy hogy megmenthető-e. Ezzel a Képességgel rendelkező Önálló Programok a Rendszer ügynökeit is szívesen olvasztják magukba.

Ezt a Képességet használó ember Hekkerok valójában Mátrix-kóddá alakítják az agyhullámaikat, és így készítenek magukról szoftver klónt. A létrehozott klónt nem képesek irányítani (bár feltehetően ugyanolyan igaznak érzi magát, mint az eredeti, így mindenben igyekszik segíteni „saját magának”). Elképzelhető, hogy a klón elkezd a saját elképzelése szerint cselekedni, esetleg akár az eredeti szándékaival ellentétesen. Ennek megtörténte egy pszichológiai kísérlet lenne...

A Hekkereknek óvatosnak kell lenniük, mivel ha a klónt a Gépek elkapják, képes felfedni a karakter tudását (Zion biztonsági rendszeréről, taktikáiról, tevékenységeiről, stb.).

A Képesség könnyen kicsúszhat a használó irányítása alól, ha a klónok is elkezdnek másolatokat készíteni magukról. A Képesség használatával elképzelhető, hogy a használó teljességgel megszállja a Mátrixot. Ez felháborítóan felborítaná a Mátrix egyensúlyát, és a Képességgel visszaelőket a Gépek és az ellenállás egyaránt levadássza.

Kódlátás

Nehézség: Közepes, a hagyományos Mátrix-kód érzékeléséhez. Hősi a „Gépek Esszenciájának” érzékeléséhez a valódi világban. A Nehézség nőhet kódolt algoritmusok esetén.

Előkövetelmény: Nincs.

Hatás: Ha a karakter fókuszálja az érzékeit, megláthatja a Mátrixot felépítő bináris kódot. Hasznos lehet, ha a karakter nem tudja eldönteni, hogy a kód, amit lát, egy élő ember Maradandó Önképe, vagy a Rendszer egy programja.



Azt beszéljük, hogy a Kódlátással rendelkező tehetséges Hekkerek szert tesznek egyfajta „Gép-Érzékelésre”, amivel képesek látni a Gépeket és azok gyártmányait akkor is, ha a használó vak, vagy csukva van a szeme. A használó csakugyan érzékeny lesz a „Gépi-Nyelvre”, akkor is látja, ha egy másik ember mögé rejtik (pl. feltöltik bele, lásd Klón Képesség, feljebb). A Mátrixban lévő gépi kódot zöldnek látja a karakter, ezt a Gépi Esszenciát viszont egy lángoló képmásnak, ahogy kiemelkedik a természetes világ sötétségéből.



Kódolás („Álcázás”)

Nehézség: Lásd táblázat.

Előkövetelmény: Maradandó Önkép Megváltoztatása 3D.

Szükséges Idő: 1 kör. A JM növelheti a szükséges időt bonyolultabb kódolás esetén.

Határidő: A Képességet fenn kell tartani, eközben a karakter minden egyéb tevékenységét -1D büntetés sújítja.

Hatás: A karakter képes megváltoztatni Maradandó Önképének kódját, hogy sokkal nehezebben lehessen észlelni a megjelenését a Mátrixban. A kódolás mértékétől függ, ki mennyire képes „álcázni” magát (lásd lejjebb). Ezt a Képességet a Gépekkel, a Mátrixra kötött emberekkel, és a Mátrix eseményeit és a becsatlakozott Hekkereket figyelő Operátorokkal szemben is lehet alkalmazni.

A Képesség alapszinten megpróbálja megzavarni a Gépek a karakter azonosítására és helymeghatározására használt gépeket (az ilyen „gépek” a Mátrixban a radar, hangérzékelős riasztók, stb.). Magasabb szinten a Képesség lehetővé teszi, hogy a karakter láthatatlanná tegye a Maradandó Önképét a Gépi és emberi szemlélők számára. Amíg „láthatatlan”, a karakternek nem kellene felhívnia magára a figyelmet (pl. hangosan beszélni, megtámadni valakit). Ha a karakter ilyen figyelemfelhívó dolgot tesz, a JM Érzékelés, Keresés vagy Szenzorok próbát dobhat a szemlélőknek (és/vagy a Gépeknek), ha szükséges.

A Gépek és Önálló Programok Kódolása különbözik az emberek Maradandó Önképétől, nem olyan, mint a „Mátrix-kód”, hanem „valami másnak” tűnik. Még az olyan képzett karaktereknek is

több időbe telik törölni egy kódolt programot, akinek sikerült már törölnie egy ügynököt. Ezzel a Képességgel rendelkező Program hozzáadhatja ezen Képesség kockáit az Akaraterő Kockáihoz, mikor ellen akar állni egy Megsemmisítés (lásd később) támadásnak.

Nehézség	Kódolás Típusa
Könnyű	Egész jó kódolás („Zöldkártya”): a Gépek nem tudják azonosítani a Hekker személyét (a Maradandó Önképet szkennelő Gépek csak az álcázott kódot látják, de semmi más, ami azonosítaná a Hekker-t).
Közepes	Indigó („Arctalan”): a Hekker képes lekódolni a Maradandó Önképet úgy, hogy megtéveszti és eltéríti a Gépek által használt nyomkövető és észlelési mechanizmusokat (add hozzá a Hekker Kódolás dobását a Gépek minden mechanikai vagy Mátrix-sáv szkennelés észlelési próbájának Nehézségéhez).
Nehéz	Enigma („Láthatatlan”): a Hekker láthatatlanná teszi a Maradandó Önképet minden és mindenki számára, ami a Mátrixon keresztül próbálja észlelni őt (add hozzá a Hekker Kódolás próbája eredményét mindenki – a Gépeket is beleértve – észlelés próbájának Nehézségi Számához, hogy egyáltalán látják-e a karakter Maradandó Önképet).
Nagyon Nehéz	Ultra („Nyomtalan”): a Hekker „láthatatlanná” teszi a kódját, és eltünteti minden „nyomát” a Mátrixban. Ez azt jelenti, hogy hang nélkül mozog, semmilyen pszihikai módon nem észlelhető, és semmilyen, a Gépek által ismert módon nem követhető. Ez azt is megakadályozza, hogy a RAM Előhívás Képességgel valaki megjósolja a felbukkanását egy területen a jövőben. A Hekker minden tevékenységét -2D büntetés sújtja a Kódolás ilyen szintű fenntartása alatt.

Koncentráció

Nehézség: Könnyű.

Előkövetelmény: Nincs.

Szükséges Idő: Azonnali (1 tevékenység).

Hatás: A karakter képes a benső energiáit egy tevékenységre fókuszálni. A Képesség sikeres használatakor a karakter +4D kockát adhat hozzá egy következő tevékenységéhez. A Képesség használata is tevékenységnek számít. Így, ha a Képességet, és a fókuszált tevékenységet ugyanabban a körben végzik, -1D büntetés sújtja mindkettőt (a Koncentráció próbát és a következő tevékenységet). Nincs büntetés, ha a karakter egy körben Koncentrál, és a következőben végzi a fókuszált tevékenységet. Ha a karaktert megzavarja valami, mielőtt elvégezhetné a fókuszált tevékenységet (pl. megsérül), elveszti a Koncentrálás előnyeit.

Manipuláció [Élettelen anyag, Tűz, Víz, Elektromosság, Hőmérséklet]

Nehézség: Közepes vagy magasabb, a Manipuláció természetétől függően.

Előkövetelmény: Kódlátás 4D, Mátrix Feltörése 6D.

Szükséges Idő: 1D6 kör koncentráció. Bonyolult Manipuláció esetén több.

Hatás: Erre a nagy erejű Képességre csak az Ellenállás legtehetségesebbjei képesek: képesek akaratosan manipulálni és akármivé átalakítani a Mátrix-kódot. A Hekker meglepően jól ért egy bizonyos kód Manipulálásához (amit a Képesség felvételekor a fenti zárójelben lévő típusok közül kell kiválasztani), és koncentrációval képes átalakítani azt. Például, a Manipuláció: Élettelen Anyag Képességgel rendelkező karakter egy sziklára koncentrál a Mátrixban, és képes megváltoztatni a formáját. Megtartja a szikla jellemzőit, de lehet lekerekített, szögletes, vagy bármilyen formára kifaragott. A Manipuláció: Tűz Képességgel rendelkező Hekker képes irányítani a tüzet felépítő Mátrix-kódot, óriási tűzvihart előidézve, vagy kialakításig lecsökkentve annak erejét.

Csak a nagyon tehetséges és magasan képzett Hekkerok rendelkeznek a Manipuláció Képességgel. Akárcsak a déjà vu, mikor a Gépek változtatnak valamit, a Manipuláció is Rendszerjelet ad le, amit a Gépek és egyéb szemlélők képesek érzékelni.

Maradandó Önkép Megváltoztatása

Nehézség: Könnyű apró, és Extrém Nehéz különleges és nagyobb változtatások esetén.

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése (legalább 1D).

Szükséges Idő: 1 kör. A Képességet fenn kell tartani, ezért a karakter minden más tevékenységét -1D büntetés sújtja.

Hatás: A karakter képes megváltoztatni a kinézetét a Mátrixban. Apró változtatások véghezvitelére, mint amilyen a hajszín vagy ruházat megváltoztatása, viszonylag egyszerű feladat. A bonyolultabb változtatások a következők: nem, súly, testfelépítés, fajta, stb. Pletykákat hallani, hogy egyes Hekkerek képesek állatokká vagy mozdulatlan tárgyakká változtatni a Maradandó Önképüket, de ezeknek semmilyen valóságalapja sincs.

Mátrix Feltörése ("Hekkelés")

Nehézség: Változó, a tevékenység „lehetetlenségétől” függ, lásd táblázat.

Előkövetelmény: Nincs. A Képesség szintje maximum 2D-vel haladhatja meg a Hit szakértelem szintjét.

Szükséges Idő: 1 kör.

Hatás: A Mátrix is fizikai törvényekre épül, csakúgy, mint a valódi világ. A Hekkerek azonban hamar felismerik, hogy cselekedeteiknek csak az elméjük szabhat határt. A Megvilágosodott Hekkerek képesek megszegni a valódi világra jellemző fizikai törvényeket a Mátrixban.



A Mátrix Feltörése Képességgel a karakter látszólag lehetetlen dolgokat tehet, például egyik felhőkarcolóról a másikra ugorhat, vagy megállíthatja a lövedékeket a levegőben. A táblázatban található néhány példa.

Megjegyeznénk, hogy a „Kinetikus Energia Megszüntetése” egy koncentrált erőfeszítés, csakúgy, mint egyéb sebzés-csökkentő Mátrix Képesség esetén, mint például a Rugalmasság, így nem igényel külön koncentráció tevékenységet.

Tevékenység	Nehézségi Szám és Leírás
Könnyített Ugrás	Könnyű az ugrás Nehézségének 1-gyel való csökkentése esetén.
	Közepes 2-vel való csökkentés esetén.
	Nehéz 3-mal való csökkentés esetén.
	Nagyon Nehéz 5-tel való csökkentés esetén.
Kinetikus Energia Megszüntetése	Könnyű + Erő ellenpróba, valaki ütésének a megállításához.
	Közepes, hogy talpra ess, és ne sérülj 10 emeletet zuhanva (növelj +1-gyel a Nehézséget minden további 5 emelet után).
	Hősi, hogy megállítsd a lövedékeket a levegőben (csak egy próba szükséges, hogy megállítsd egy körben az egy irányból érkező lövedékeket).

Megsemmisítés

Nehézség: Közepes kicsi, egyszerű tárgyak esetén, amit nem véd kódolás (pl. egy szikla, ajtókilincs, kés, stb.). Nehéz nagyobb, összetett tárgyak (pl. autó, pisztoly, kódolt zár, stb.), Nagyon Nehéz fél-önálló programok (örkútya, alapszintű „vérfarkasok”), Hősi Önálló Programok, és egyéb erősen kódolt Programok (ügynök, magas szintű Száműzött, stb.) esetén. Önálló Programok és Ügynökök tehetnek Akaraterő ellenpróbát (bármilyen Nehézségi próbától függetlenül) a karakter Megsemmisítés Képessége ellenében, hogy ellenálljon a megsemmisülésnek.

Előkövetelmény: Kódlátás 4D, Mátrix Feltörése 6D.

Szükséges Idő: 1Dó kör, +2 kör minden Nehézségi Szint után. A Jm még tovább növelheti a szükséges időt erősen kódolt program esetén, vagy eldöntheti, hogy a program Akaraterő ellenpróbaival próbál ellenállni a Képességnek.

Hatóidő: Maradandó.

Hatás: Ezzel a félelmetes Képességgel a karakter képes darabokra zúzni a Mátrix-kódot és programokat. A Mátrixban ez egyfajta megsemmisülésnek felel meg. Az áldozat fénnyalábokra és darabokra robban szét.

Ezen Képesség használata mindig felhívja a Gépek figyelmét, különösen egy összetett dolog megsemmisítése esetén. Minden Nehéz Nehézségi Szint felett egy behatárolható kisugárzás terjed szét a Mátrixban (a lökéshullám látszólag áthatol a közeli tárgyakon, a kitörés pontjától kifelé terjedve). Ez nem árt a közeli Mátrix-kódnak, sem a Hekkernek (csak enyhe émelygést okoz), de a Gépek azonnal tudnak róla, és mindenki, akik észreveszik a változtatásokat a Mátrixban (egy deja vu élmény a szomszédban).

Továbbá, az Önálló Programok tehetnek akaraterő ellenpróbát, hogy megtartsák a formájukat a Megsemmisítés ellen. Egy megsemmisített program másolatai továbbra is létezhetnek a Mátrixban. Újra megjelenhet, esetleg alaposan megváltozva a karakter törlési kísérletének köszönhetően. Némely ilyen program képes felvenni a jellemvonásait annak, aki törölte őket, mivel a hecker kódjának egy része lenyomatot, amolyan szellem-kódot hagy, felülír valamit a törölt programban. Így valójában sosem lehetsz biztos benne, hogy a rosszfiú meghalt, lehet, hogy legközelebb egy sokkal nagyobb segget kell szétrúgnod...

Repülés

Nehézség: a repülés típusától függ, lásd lejjebb.

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése 6D.

Hatás: A Repülés egy fantasztikus Képesség, ami

teljesen szemben áll a Mátrix fizikai törvényeivel, úgy hasítja a karakter az eget, mint, szóval, mint Superman. A legtöbb ember Hekker nem tudja elhinni, hogy lehetséges (ezért nem is képesek rá). Mások úgy gondolják, csak a Kiválasztott képes ennyire túllépni a Mátrix szabályain. Azonban létezik néhány Hekker, akik birtokolják a Képességet valamilyen szinten.

A Képesség egy érzékelhető szakadást okoz a Mátrixban. Nem pusztán sokkolja azokat, akik látják a karaktert az égen repülni, de maga a Rendszer is érzékeli a zavart, és igyekszik felkutatni a forrását.

Megjegyzés: Kreatív Játékmesterek kérhetnek egy Ügyesség vagy Akrobatika próbát a karaktertől, hogy kecsesen talpra érkezen meg.

Rugalmasság

Nehézség: a sebzés-csökkentés mértéke a kockadobás eredményétől függ (lásd lejjebb).

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése 2D.

Szükséges Idő: Automatikus.

Hatás: A Rugalmassággal a karakter képes csökkenteni a kapott fizikai sebzést, amíg a Mátrixban tartózkodik. Valójában, a karakter tudata képes egész jól elfogadni,

Repülés Típusa	Nehézség
Levitáció (fel-le emelkedés)	Könnyű (2)
Igazi Repülés (kb. 200 mérföld/óra sebességgel)	Közepes (3)
Gyorsrepülés (kb. 600 mérföld/óra)	Nehéz (4)
Hangsebesség	Nagyon Nehéz (5)
Fénysebesség	Hősi (10)

Sikerek Száma	Sebzés-csökkentés
1-2	-1D
3	-2d
4	-3d
5	-4D
6+	Minden további két pont után 1 kockával csökkentsd a sebzést.

hogy a Mátrix nem valóság, hogy figyelmen kívül hagyjon bizonyos mennyiségű fizikai sérülést. Azonban, ahogy a karakter egyre inkább fejlődik ebben a Képességben és egyre több sebzést hagy figyelmen kívül, annál nagyobb sokk éri, mikor megsérül. Így valahányszor, ha az ezzel a Képességgel rendelkező karakter súlyos, vagy nagyobb sebzést kap (Sérült, vagy magasabb Sebzésszint), Hit próbát kell tennie, különben Kétkedés Pontot szerez. Hogy meghatározzuk a Hit próba Nehézségét, a Játékmester dobjon a karakter Rugalmasság kockáival, és annak az így kapott eredményt kell megdobnia a Hit próbán. Ha hibázik, szerez egy Kétkedés Pontot.

Sebesség

- *Mit akarsz ezzel? Kerüljem ki a golyókat?*
- *Nem Neo. Azt mondom, hogy mikor kész leszel, még azt sem kell.*

Nehézség: Lásd táblázat.

Sikerek Száma	Hatás
2	1 további tevékenység és adj 10-et a karakter alap mozgási sebességéhez VAGY add hozzá a Sebesség kockákat -1D büntetéssel erre a körre a Kitérés próbához.
3	2 további tevékenység és adj 20-at a karakter alap mozgási sebességéhez VAGY add hozzá a Sebesség kockákat erre a körre a Kitérés próbához.
4	3 további tevékenység és adj 30-at a karakter alap mozgási sebességéhez VAGY +1 tevékenység és add hozzá a Sebesség kockákat +2D bónusszal erre a körre a Kitérés próbához.
5	4 további tevékenység és adj 40-et a karakter alap mozgási sebességéhez VAGY +2 tevékenység és add hozzá a Sebesség kockákat +4D bónusszal erre a körre a Kitérés próbához.

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése (legalább 2D).

Szükséges Idő: 1 kör. A Sebesség Képesség használata nem kerül tevékenységbe, kivéve, ha a karakter elbukik a próbán.

Hatás: A Képesség természetfeletti módon megnöveli a karakter sebességét (ezzel a mozgási sebességét is képes megnövelni, lásd táblázat). Gyakran a karakter olyan gyorsan is képes mozogni, mintha körülötte mindenki mozdulatlan volna.

Sugaras Érzékelés

Nehézség: A Nehézség attól függ, hogy a használó mennyire akarja kiterjeszteni az érzékeit, és hogy van-e valamilyen akadályozó vagy zavaró inger. Lásd Táblázat. Megjegyeznénk, hogy 100 méter távolság felett több célpont is lehet, amit érzékel a karakter, és a használónak nehéz lehet kiszűrni a szükséges célpontot és a zajokat.

Előkövetelmény: Kiterjesztett Érzékek 2D.

Szükséges Idő: 1 tevékenység aktiválni.

Hatóidő: 1D6 kör, plusz a próbán elért minden további, a Nehézségi Szinten felüli 2 siker után 1 körig, anélkül hogy büntetés sújtaná a karakter egyéb tevékenységeit.

Hatás: A karakter képes vizuálisan érzékelni bármit, 360°-os körben, olyan tisztán, mintha a látóterében lenne. Bár a karakter nem lát olyan részleteket, mint például az arckifejezés, ruhaszín, vagy a viselt fegyver típusa, ahhoz épp elég tisztán látja a célpontot, hogy meg tudja állapítani a személy hozzávetőleges méretét, irányát és sebességét, visel vagy használ-e fegyvert, a fegyver

Nehézség	Távolság
Nagyon Könnyű	5 méter
Könnyű	15 méter
Közepes	50 méter
Nehéz	100 méter
Nagyon Nehéz	500 méter
Extrém Nehéz	1000 méter
Hósi	10,000 méter
Zavarás	Módosító
Füst, sűrű köd	+1
Nagy tömeg, vékony fal (furnér vagy karton)	+2
Hagyományos fal, enyhe elektromágneses interferencia	+3
Megerősített fal, sztázismező	+4

hozzávetőleges típusa (forma alapján, pl. pisztoly, kard, stb.), és hasonló elnagyolt részleteket.

Szétválás

Nehézség: Közepes macska-méretű darabokra, Nehéz patkány-méretű darabokra, Nagyon Nehéz bogár-méretű darabokra, Extrém Nehéz közel láthatatlan (porszem) méretű darabokra, Hósi mikroszkopikus-méretű darabokra való szétválás esetén.

Előkövetelmény: Maradandó Önkép Megváltoztatása 4D.

Szükséges Idő: 1 kör a Szétválás, 1D6 kör az újraegyesülés. A JM módosíthatja a szükséges időt, a karakter részeinek mérete alapján.

Határidő: fenntartott, de a karakter nem végezhet semmilyen tevékenységet a részeinek az irányításán kívül (mozgás, Kitérés, újraegyesülés, stb.).

Hatás: Ezt a Képességet rendkívül találékony Hekkerok fejlesztették ki, akik a Maradandó Önkép megváltoztatásának új módjait kutatták. Ezzel képesek azt kisebb alegységekre bontani, és ezeket az egységeket egymástól függetlenül irányítani. A „Mátrix-anyag” megmarad – a kisebb egységek összömege megegyezik az eredeti teljes alakéval; ezek azonban különböző formákat is felvehetnek: kis állatokét, mint például a macskák vagy rovarok; lebegő higanygömbök; vagy milliányi csapágygolyó (a Hekkernek ki kell választania egy általános típust, amivé szétválik). A Hekker darabkái különböző irányokba mozoghatnak, mintha függetlenek lennének egymástól. Az állati alakban lévő darabkák megkülönböztethetetlenek „természetes” fajtársaiktól (és természetesen sokkal többen vannak).

Minden egyes darabka egyforma Erő értékkel rendelkezik sebződés szempontjából. Ezen kívül viszont a darabka fajtájára jellemző Erő értékkel rendelkeznek (nincsenek 5D Erejű patkányok!). Ha egy „darabka” sérül, a kapott sebzés újraegyesüléskor ugyanúgy jelentkezik az újra egész testen (így a Hekker komoly bajba kerülhet, mikor újraegyesíti a testét, és több darabkája is megsérült).

Habár ez a Képesség megszegi a Mátrix fizikai törvényeit, nem „kavarja fel” a Mátrix-kódot, amit a Gépek azonnal észrevennének. Ez valószínűleg azért van, mert a Képesség fókuszáltan a Maradandó Önképre, és nem (közvetlenül) a közeli Mátrix-kódra hat. Azonban ha a Mátrix egy nem „felvilágosult” lakója észleli a dolgot, sokkot kap (legalább). Ez egy természetfeletti jelentésnek minősül, és felhívja az ügynökök és kémeik figyelmét.

Telekinézis

Nehézség: Lásd táblázat.

Előkövetelmény: Nincs.

Szükséges Idő: 1 kör. Ezután a Képességet olykor fenn kell tartani (tárgyak felemeléséhez például).

Hatás: A karakter képes „manipulálni” a Mátrix fizikai tárgyait. Ez magában foglalja a felemelést, mozgatást, dobást, és a tárgyak fizikai sebzését. Ha a Képességet fizikai

támadásra szeretné használni, a támadás Erő értéke egyenlő a támadás Nehézségi Számával (a módosítatlan értékkel).

Nehézség	Leírás
Nagyon Könnyű	Egy font súlynál könnyebb kis méretű tárgy felemelése (golyóstoll, kanál, stb.), és egy szimpla tevékenység végzése vele/rajta (kissé elmozdítani, meghajlítani, stb.).
Könnyű	10 fontnál (3 kg) könnyebb, vagy több kisebb tárgy felemelése és összhangban való mozgatása; összetett tevékenységek végzése (pl. egy célpont felé hajlítani őket).
Közepes	100 fontnál (30 kg) könnyebb tárgy felemelése, vagy több kisebb tárgy összhangban való mozgatása, vagy bonyolult tevékenység végzése (zár feltörése, autó vezetése, stb.).
Nehéz	300 fontnál (90 kg) könnyebb tárgy felemelése, vagy több kisebb tárgy bonyolult használata.
Nagyon Nehéz	2000 fontnál (600 kg) könnyebb tárgy felemelése, vagy több kisebb tárgy rendkívül bonyolult használata, teljesen különböző módokon.

Telepátia ("Gondolatolvasás")

Nehézség: Könnyű önkéntes, Közepes vonakodó, Közepes + Akaraterő ellenpróba ellenszegülő elmék esetén.

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése (legalább 3D).

Szükséges Idő: 1 kör. A Képességet fenn kell fenntartani, miután aktiválták.

Hatás: A Képesség segítségével a karakter képes olvasni mások gondolataiban, és képes kutakodni mások elméjében. Ez általában csak a felszíni gondolatokra vonatkozik. Hogy valaki memóriájában mélyebbre ásson, a telepátának Telepátia próbát kell tennie Nehéz Nehézség ellen. A karakter gyakorlatilag a Mátrix Rendszerén keresztül képes behatolni a Mátrixra csatlakoztatott emberek tudatába. Ez persze könnyen követhetővé és mentálisan támadhatóvá teszi a telepátát. Még senki nem próbálkozott telepátikusan kapcsolatba lépni egy Ügynökkel (vagy még senki nem élte túl, hogy elmondhassa).

Teremtés

Nehézség: Többnyire a teremteni kívánt tárgy összetettségétől függ. Közepes kisebb kódok és programok esetén (pl. golyóstoll, kés, stb.), Nehéz sokkal összetettebb programok (elemlámpa, pisztoly, stb.), Nagyon Nehéz fél-önálló programok esetén.

Előkövetelmény: Mátrix Feltörése (legalább 5D).

Szükséges Idő: 1D6+2 kör a JM által meghatározott minden Nehézségi Szint után. A Képesség használata közben semmilyen más tevékenységet nem végezhet a karakter. Ha megzavarják, Közepes Akaraterő próbát kell tennie, hogy folytatni tudja-e a Teremtést. Ha megsérül, vagy lefognak, Nagyon Nehéz NSZ ellen kell akaraterő próbát tennie. Ha a karakter bekábul, vagy eszméletlen lesz, a Teremtés próba mindenképp elbukik.

Hatás: A Teremtés egyfajta programozás, amíg a Mátrixban vagy. Segítségével a karakter a semmiből képes új tárgyat teremteni. A teremtett tárgy vagy program állandó lesz a Mátrixban. Megmarad azután is, miután a karakter kicsatlakozik vagy megölik (kivéve persze, ha a tárgyat megsemmisítik).

A karakternek „ismernie” kell a tárgyat, amit meg akar Teremteni, látnia kellett már hasonlót ezelőtt. A JM kérhet Tudás (vagy egyéb alkalmas szakértelem) próbát, hogy a karakter vajon érti-e a Teremteni kívánt tárgy természetét. Például, ha a karakter nem érti egy pisztoly működését (legalább alapszinten), akkor nem is Teremthet egyet.

Térkép

Nehézség: Könnyű.

Előkövetelmény: Nincs.

Szükséges Idő: 1 kör. A Képességet fenn kell tartani.

Hatás: A Képesség segítségével a karakter egy nagyon pontos mentális térképet alkot a memóriájában a Mátrixról, használatra készen. Ez rendkívül hasznos lehet, ha egy Ügynök elől kell menekülni, és meg kell találni a program egy adott területét. Valójában úgy működik, mint egy a területről jól elkészített utcaterkép. Feltérképezi az elektromos vezetékeket, csatornákat, épület alaprajzokat, és esetleg a legfontosabb telefonvezetékeket is, amikkel a Hekker képes kicsatlakozni a Mátrixból.

Utólagos Megismerés ("RAM Előhívás")

Nehézség: Könnyű (2) 24 órán belüli, Közepes (3) egy héten belüli, Nehéz (4) egy éven belüli, Nagyon Nehéz (5) tíz éven belüli, Hősi (7) a néhány száz éven belüli esemény esetén.

Előkövetelmény: Kódlátás.

Szükséges Idő: 4D6 perc.

Határidő: Egy adott területhez, tárgyhoz, személyhez tartozó egy „esemény” vagy „jelenet” látása.

Hatás: Rögzítve van minden, ami történik a Matrikban, és eltárolódik a Leviatán memóriájában. Ezzel a Képességgel a karakter képes belépni a Memóriába, és koncentrációval előhívni egy megérintett személy, tárgy, vagy hely múltját. A karakter ezeket a képeket az elméjében látja. Annál tisztább a kép, minél több sikert ér el a próbán. Minimális siker esetén a Hekker csak egy bizonytalan benyomást kap, hogy mi is történhetett, míg több siker esetén úgy éli át az eseményt, mintha ott lett volna.

Vonzás ("Falfutás")

Nehézség: Könnyű érdes felületen (szikla, beton, stb.), Közepes simább (csiszolt fa, fém), Nehéz sima (üveg, polírozott fém) felületen. Adj legalább 5-öt az NSZ-hez, ha nedves a felület. Növelj tovább a Nehézséget erős szél, nagy súly cipelése esetén, vagy ha a karakter nem tudja használni mindkét kezét és lábát egyaránt.

Előkövetelmény: Matrik Feltörése (legalább 2D).

Szükséges Idő: 1 kör. A Képességet fenn kell tartani, minden egyéb tevékenységre -1D büntetést kap a karakter.

Hatás: Ezzel a szokatlan Képességgel a karakter képes „hozzácsatolni” a Maradandó Önképét bármilyen szilárd felülethez a Matrikban. Képes falat mászni felszerelés nélkül, elkapni a fontos dolgokat (például mobiltelefont), mielőtt a tátongó mélységbe zuhanna. A falak mászása Nagyon Könnyű Erő próbát igényel, különben csak a sebessége felével mozoghat a karakter. Sikeres próba esetén a teljes sebességével (10 méter körönként) képes mozogni a karakter.

VILLÁM SZAKÉRTELMEK ("Feltöltések")

Tank, egy M-109-es helikopter-pilóta programja kéne.

-Trinity

A modern technika segítségével lehetséges egy bizonyos feladathoz szükséges információk at közvetlenül feltölteni a karakter agyába. Az Operátor ezt a Hekker vezérlő ülésén keresztül tudja ezt megtenni. A feltöltött információ nagyon specifikus, és csak addig marad a karakter agyában, amíg az a Matrikban tartózkodik.

A karakter ilyen ideiglenes módon a Tudás Tulajdonság Kockáival egyenlő számú szakértelmet képes megtanulni, amíg a Matrikban vannak. Ezek a Villám szakértelmek Specializációnak számítanak. Így, ha a karakternek egy helikopter-pilóta programra van szüksége, az Operátor feltölti neki a Helikopter Vezetés: M-109 Helikopter szakértelmet Specializációt. A feltöltés a szakértelmet szintjének megfelelő számú körig tart.

A Villám szakértelmet szintje megegyezik a hozzá szükséges Tulajdonság szintjével. Magasabb szintű „villám” programok csak szakértelmet bónuszokat adnak. Gyorsan összetákoltt hekkelések csökkent szintű szakértelmet eredményeznek.



05. TEVÉKENYSÉGEK ÉS HARC

TEVÉKENYSÉGEK

Idő

A Mátrixban az idő ugyanúgy telik, mint a valódi világban. A játék java részében a játékmesternek informálnia kell a játékosait, hogy egyes események között mennyi idő telt el. Bizonyos tevékenységek esetén, mint például a szakértelem használat vagy harc, sokkal pontosabb időmeghatározásra van szükség.



Körök

Egy kör kb. 5 másodperc hosszú. A karakterek többnyire 1 tevékenységet végezhetnek egy körben, büntetések nélkül.

Kezdeményezés

A karakterek az Érzékelés Tulajdonságuknak megfelelő sorrendben cselekszenek (a legnagyobbtól a legkisebbig). A nagyobb Érzékelés értékkel rendelkező karakter dönthet úgy, hogy késlelteti a tevékenységét, és hagyja a kisebb értékkel rendelkezőt előbb cselekedni, mielőtt eldönti, hogy mit is fog tenni.

Képzetlen Tevékenységek

A karakter úgy is használhat egy szakértelmet, hogy nem ért hozzá. Ekkor +1 Nehézségi Szintet kap a próbára.

Több Tevékenység Egy Körben

Minden további tevékenység után, amit a karakter a megengedett egyen felül el akar végezni egy körben, -1D büntetés sújtja a karakter összes tevékenységét az adott körben. Hagyományos körülmények között, a karakter ilyen módon maximum 5 tevékenységet végezhet egy körben (az összeadódó -5D büntetéssel). Némely szakértelem és Képesség (mint például az Összetett Tevékenység, vagy a Sebesség) segítségével több tevékenységet is végezhet a karakter, csökkent büntetéssel.

Minden további tevékenység a kör második fázisában hajtódik végre. Így minden első cselekedet (amit mindenki elvégezhet egy körben) a kör első fázisában hajtódik végre, minden további extra tevékenység pedig csak ezek után. Az, hogy ki kezd a körben, a Kezdeményezéstől (lásd feljebb) függ.

Példa: Rom ismét harcba keveredett. Két tevékenységet akar végezni: Egy Támadást és egy Kitérést. Mindkét tevékenységére -1D büntetést kap.

Reakció

A karakternek olykor reagálnia kell valamire, ami a kör során történik. Ha a karakter már cselekedett a körben, a Reakcióra használt szakértelm próbáját -1D büntetés, és a körben végzett minden tevékenység után további -1D büntetés sújtja. Leggyakrabban a Kitérés, Hárítás és a Verekedés/Harcművészet szakértelmeket használja a karakter Reakcióra, hogy elkerülje a sebzést.

Ha a Reakciót Védekezésre használják, a védekező Reagálás próbája lesz a támadó Nehézségi Száma, akkor is, ha a Reakció kisebb, mint a támadás eredeti NSZ-e lennel.

Példa: Rom harci helyzetben van, és már cselekedett a körben. Hirtelen valaki rálő, és Rom Kitéréssel próbálkozik. A Kitérés szakértelme normálisan 5D, de mivel már cselekedett, ezért csak 3D (-1D mert már cselekedett, és -1D a Reakció használata miatt). A támadó alap NSZ-e 2 volt. Rom dob a három kockájával, és csak egy sikert ér el. A támadónak így csak 1 sikert kell elérnie, hogy a lövése találjon.

Teljes Reakció

Ha a karakter úgy dönt, hogy semmi mást nem tesz a körben a Reakción kívül, akkor a Reakció próbára nem kap büntetést, és az eredmény hozzáadódik a támadó NSZ-éhez.

Példa: Myriad észrevette, hogy valaki a tetőről lő rá. Úgy dönt, hogy ebben a körben csak Kitéréssel fog próbálkozni. Dob a teljes 4D Kitérés szakértelmével, és 3 sikert szerez. A támadónak így 3 (a támadás alap NSZ-e) + 3 (Myriad Reakció sikerei) = 6 NSZ ellen kell próbát dobnia, hogy eltalálja őt!

Reakció Kiterjesztése A Teljes Körre

A Kitérés próba eredménye az összes távolsági támadásra vonatkozik a körben. Így a védekezőnek csak egyszer kell Kitérés próbát tennie, hogy elkerülje a támadók által kilőtt lövedékeket, dobófegyvereket és gránátokat.

TÁVOLSÁGI HARC

Távolsági harc Nehézségi Számok

Távolság	Nehézségi Szint
Közeli	Könnyű (2)
Rövid	Közepes (3)
Közepes	Nehéz (4)
Távoli	Nagyon Nehéz (5)
Messzi	Extrém Nehéz – Hősi (6-7)

Lövés Több Célpontra

A karakterek dönthetnek úgy, hogy több mint egy célpontra céloznak egy adott körben. Ebben az esetben összeadódó -1D büntetést kapnak a lövés próbájukra, minden további célpont után, az alap egy célponton felül.

Példa 1: Myriad két rendőrrel harcol a Mátrixban, akik igyekeznek lenyomni őt. Egy pisztolya van, amivel háromszor lőhet egy körben. Büntetés nélkül lőhet az egyikükre. Úgy dönt, lő egyszer mindkettőre. -1D



büntetés sújtja az első lövését (a többes tevékenység miatt), és -2D a második lövését (-1 a többes tevékenység, és -1D a második célpont miatt).

Példa 2: Myriad újra támadás alatt áll, ezúttal három bandatag által. Úgy dönt, lő egyszer mindháromra (3 tevékenység, 2 további célpont). -2D büntetést kap az első lövésére (a két további tevékenység miatt), és -3D büntetést a második, illetve -4D büntetést a harmadik lövésére!

Sorozatlövő Fegyverek

Némely fegyverrel, mint például a gépfegyver, a karakter képes lövedékkel betéríteni az ellenfelet. Ezzel különböző előnyöket és hátrányokat élvezhet:

Előnyök	Hátrányok
A támadó +1D bónuszt kap, hogy eltalálja ellenfelét, és nem kap büntetést a többes tevékenység miatt.	A támadó bárkit eltalálhat abban az irányban, amerre tartja a fegyverét (a szövetségeseket és ártatlan áldozatokat is beleértve). Ha a karakter igyekszik elkerülni, hogy csapattársat vagy civilt találjon el, növeld hárommal a próba Nehézségi Szintjét. Ha kevesebb sikert ért el, mint az így megnövelt NSZ-hez szükséges, de többet mint az alap NSZ-hez, a karakter lövése szövetségest talál el.
	Sokkal gyorsabban fogy a lőszer.
	Ha a támadás sikeres, egxel kevesebb kockával dobod ki a sebzést.

Két Fegyver Használata Egyszerre

Előnyök	Hátrányok
A támadó nem kap büntetést a próbájára, a több célpontra való lövés miatt, a sorozatlövés kivételével.	A második tűzfegyverrel való lövés tevékenységnek számít (-1D sújtja a karakter minden tevékenységét abban a körben).
Mindkét első lövés a kör első fázisában hajtódik végre (ha a pisztollyal lehetséges kétszer lőni, a második lövés a kör későbbi fázisában hajtódik végre, miután minden első támadás megtörtént).	A támadó további -1D büntetést kap az „ügyetlenebb” kezében lévő fegyverrel való támadásokra.
A karakter maximális számú lőszerrel is kilőhet mindkét fegyveréből egy körben (így egy olyan pisztollyal, ami háromszor lőhet egy körben, a támadó hatszor lőhet).	Ha a karakter megáll újratölteni, az egyik fegyverre további tevékenységet kell elköltenie, míg azt el/lerakja, míg a másikat megtölti. Az „extra” fegyver eldobása esetén nincs további tevékenységre szükség.

TERMET

A termet a kisméretű célpontok (ilyenek a karakterek) és a nagy, megerősített szerkezetek (pl. repülőgép anyahajó és épületek) közti méretkülönbséget jelenti. Mikor egyforma termetű karakterek támadják egymást, hagyd figyelmen kívül a Termet Módosítót. Különböző termetűek esetén a Módosítók a következők lehetnek:

Kisebb Termetű Támad Nagyobbat

- A támadó hozzáadhatja a Termet Módosítót a támadó dobásához.
- Ha a célpontot találat éri, hozzáadhatja a Termet Módosítót az Erő (vagy Test) próbájához.

Nagyobb Termetű Támad Kisebbit

- A nagyobb termetű rendesen dob, a kisebb termetű viszont hozzáadhatja a Termet Módosítóját a Kitérés/Elkerülés próbájához.
- Ha a támadása sikeres, a nagyobb termetű hozzáadhatja a Termet Módosítóját a sebzésdobásához.

HARCI MÓDOSÍTÓK

Számos tényező van kihatással a karakter harci sikerére. A füst eltakarhatja a célpontot, a padlón lévő olajfolt nehezebbé teheti a Kitérés, stb. A következő számos módosítót alkalmazhatja a JM játék közben. A módosítóknak két fajtája van: Kocka Csökkenések és Nehézségi Szint Módosítók. Az első esetben a karakter kevesebb kockával dobhatja a Tulajdonság vagy szakértelem próbáját. A második esetben több sikerre van szükség, hogy a próba sikeres legyen.

Termet	Apró	Kicsi	Karakter	Autó	Tank	Repülő	Kapitális	Szuperépfőmény
Apró	0D	2D	4D	6D	8D	10D	16D	28D
Kicsi		0D	2D	4D	6D	8D	14D	26D
Karakter			0D	2D	4D	6D	12D	24D
Autó				0D	2D	4D	10D	22D
Tank					0D	2D	8D	20D
Repülő						0D	6D	18D
Kapitális							0D	12D
Szuperépfőmény								0D

Kocka Csökkenések

- **Fegyver Előrántása:** A fegyver elővétele egy tevékenységnek számít a körben (minden egyéb tevékenységre -1D büntetés).
- **Fegyver Újratöltése:** A töltés ideje a fegyver típusától függ. Legtöbbször 1 tevékenységbe kerül. Lásd a fegyver leírását a Felszerelés fejezetben.

Nehézségi Módosítók

- **Céltolt Lövészek:** A karakterek célozhatnak egy bizonyos célpontra, például a test egy adott részére (kéz, fej, stb.), vagy egy kis tárgyra. Adj +1 NSZ módosítót a lövéshez, ha a célpont 10-50 cm nagyságú. +4 módosító jár, ha a célpont mérete 1-10 cm között van. Az 1 cm-nél kisebb tárgyak esetén +8 az NSZ módosító.
- **Láthatósági Módosító:** Némi védelmet biztosít a karakternek a támadások és észlelés ellen. Alkalmazd a következő módosítókat, a karakter eltalálására és észlelésére tett próbák során, ha szükséges:

Láthatóság	Módosító
Ritka Füst / köd	+1
Sűrű Füst / köd	+2
Nagyon Sűrű Füst / Köd	+4
Kevés Fény	+1
Holdfény	+2
Teljes Sötétség	+4

Egyéb Módosítók

- **Célzórendszer:** Némely fegyver-rendszer, többnyire a repülőgépek és tankok fegyverzele rendelkezik célzórendszerrel, ami segíthet a támadónak. Ez a módosító a fegyverzet minőségétől és típusától függ.
- **Tüzelési Sebesség:** Ez minden fegyvernél más. Egy fegyver nem képes egy körben többször lőni, mint amennyi a Tüzelési Sebessége, mindegy, a karakter által felhasznált tevékenységektől függetlenül.
- **Fedezék:** A karakterek fedezékbe húzódhatnak bizonyos tárgyak, például falak és járművek mögé, ami némi védelmet ad a támadások ellen. A módosító mértéke a fedezéktől függ:

Fedezék	Módosító
1/4 Takarás	+1D
1/2 Takarás	+2D
3/4 Takarás	+4D
Teljes Takarás	Ha a karakter teljes takarásban van, a támadó nem képes közvetlenül eltalálni. A sebzést csökkenti a fedezéket adó tárgy, míg a Test értéke nullára nem csökken (lásd Védelem, lejjebb).

- **Védelem:** Az élettelen tárgyak rendelkeznek Test Értékkel, amivel képesek felfogni a mögötte lévő karaktert érő sebzést. Ha a sebzésdobás akkora vagy nagyobb, mint a Védőérték, a Védőértéket vond ki a sebzésből, és a maradékkal csökkentsd a tárgy Test Értékét. Ha a tárgynak nem marad több Test Értéke, a mögötte lévő karaktert éri a maradék sebzés.

Példa Védelemre	Védőérték	Test Érték
Vékony Faajtó	5	10
Átlagos Faajtó	8	15
Átlagos Fémajtó	15	25
Megerősített Ajtó	25	50
Hóálló Ajtó	35	100

Ha a sebzésdobás kisebb, mint a Védőérték, se a védelem, se a mögötte lévő karakter nem sérül. Ha a sebzésdobás nagyobb, mint a Védőérték, az alábbi táblázat mutatja, mennyire sérül a Védelem. Továbbá, a Védőérték csökken 1-gyel.

Fennmaradó Test Érték	A Védelem:
A teljes 3/4-e	Alig Sérült
1/2 – 3/4	Enyhén Sérült
1/4 – 1/2	Komolyan Sérült
1 ponttól 1/4-ig	Súlyosan Sérült
0	Megsemmisült

A védelem mögött lévő karaktert is érheti sérülés, attól függően, hogy mennyire rongálódott a fedezéke. Az alábbi táblázat szerint csökkentsd a támadó sebzéskockáit:

A Védelem:	A Fegyver sebzés-csökkenése:
Alig Sérült	A karakter teljesen védve van.
Enyhén Sérült	-4D
Komolyan Sérült	-2D
Súlyosan Sérült	-1D
Megsemmisült	A karakter a teljes sebzést elszenvedti.

- **Páncél:** A karaktert megvédheti az általa viselt páncél. Add hozzá a páncél védelmi kockáit a karakter Erő próbájához, a sebzéssel szemben. Bővebb információkért lásd a Felszerelés fejezet Páncélok részét a különböző páncéltípusok statisztikáit.

KÖZELHARC

Fegyvertelen Harc Támadás

Verekedés: Az általános NSZ, hogy Verekedés szakértelemmel eltalálj valakit, Könnyű (2). A sebzés megegyezik a karakter Alap Fegyvertelen Sebzés (AFS, 10. oldal) értéke + az Erő/Emelés Bónusza (10. oldal) + a Hatásérték (a szükséges sikereken felüli sikerek száma, 7. oldal).



Példa: Rom verekszik. A Verekedés szakértelme 3D, és bevisz egy lengő ütést, 4, 5, 4 eredményekkel 3 sikert szerez. Ezután dob a 3 AFS kockájával, 2 sikerrel két pontnyi sebzést szerezve. Hozzáadja az E/E +1 Bónuszát, és a Hatásértéket (+1, mert egy sikerrel többet szerzett a Verekedés próbán, mint amennyi szükséges). Így a teljes sebzése 2 (AFS) + 1 (E/E bónusz) + 1 (Hatásérték) = 4.

Harcművészet: Az általános NSZ, hogy Harcművészet szakértelemmel eltalálj valakit, Közepes (3). A sebzés megegyezik a karakter Alap Fegyvertelen Sebzés értéke + az Erő/Emelés Bónusza + a Hatásérték (mint a Verekedésnél, csak magasabb az NSZ). A Harcművészetben jártas karakter bonyolult manőverekkel több sebzést is bevihet, de magasabb Nehézség ellen kell próbát tennie.

Hárítás

A karakter megkísérli kivédeni az ellenfele Verekedés vagy Harcművészet támadását. A játékosoknak már a támadás előtt el kell dönteniük, hogy szándékoznak-e a későbbiekben Hárítani. Ha nem, összeadó -1D büntetést kapnak a Hárítás próbájukra, ha mégis megpróbálkoznak vele.

Példa 1: Rom egy utcai bandataggal küzd. A támadás mellett dönt, de elfelejt „félretenni” egy tevékenységet a Hárításra. A bandatag bevisz egy ütést, így Romnak Hárítania kell. -2D büntetéssel dob a Harcművészet szakértelmével. Ha a Hárítás próbája magasabb, mint a bandatag támadás próbája, kivédi az ütést. Ha nem, elszenvedti a sebzést.

Példa 2: Mivel az előző körben megsérült, Rom félretesz egy tevékenységet ebben a körben arra az esetre, ha Hárítania kellene. Így most csak -1D büntetés sújtja a támadás és a Hárítás próbáját egyaránt.

Egy fegyvertelen karakter nem képes hárítani egy közelharci fegyverrel rátámadó ellenfél támadását, Harcművészet Manőver nélkül.

Közelfegyveres Harc

A közelfegyveres harc a fegyvertelen harc szabályai szerint történik, kivéve, hogy a karakterek közelharc fegyverekkel vannak felszerelvek (amik saját Alap Sebzés Értékkel rendelkeznek).

A közelharc fegyverrel felszerelt karakter képes Hárítani egy fegyvertelen karakter támadását.



SEBZÉS

Mikor a támadó sikeresen eltalálja a célpontot, dob a meghatározott számú kockákkal, hogy megállapítsa a sebzést (lásd a Felszerelések fejezetben a fegyverek leírását). A távolsági fegyverek saját sebzéssel rendelkeznek (pl. egy nehézpisztoly 5Dx3 sebzést okoz). A közelharc fegyverek sebzése az Alap Sebzés (fegyvertől függ) + a tulajdonosa Erő/Emelés Bónusza.

A sebzett karakter az Erő Tulajdonságának megfelelő számú kockával dob, amihez hozzáadhatja a viselt páncél (ha van) védőértékét. Ha a védekező Erő próbáján több siker születik, mint a támadó próbáján, a védekező ellenáll a sebzésnek. Ha nem, az alábbi táblázat mutatja a sebzés mértékét:

Fennmaradó Test Érték	Sérülés	Leírás
A teljes 3/4-e	Kábult	A karakter -1D büntetést kap minden Tulajdonság és szakértelem próbájára, az adott körre és a következőre. Ha az Erő értékének megfelelő számú alkalommal kap Kábulás sebzést, 1D6 percre elveszti az eszméletét.
1/2 - 3/4	Sérült	A karakter kifekszik, és egy körig nem végezhet semmilyen tevékenységet. A gyógyulása alatt -1D büntetést kap minden Tulajdonság és szakértelem próbájára.
1/4 - 1/2	Súlyosan Sérült	Kifekszik, és hatalmas fájdalmai vannak. -2D minden tevékenységre.
1 ponttól - 1/4-ig	Halálosan Sérült	Kifekszik, és erősen kábult, míg meg nem gyógyítják. -3D minden Tulajdonság és szakértelem próbára.
0	Eszméletlen vagy Halott	Azonnali halál. Vannak ugyan pletykák, hogy egyes halott Hekkerok néhány másodperc elteltével újra felkelnek, de sokak szerint ez csak kitaláció.

PÁNCÉL

A karakterek viselhetnek páncélt, hogy némi védelmet nyerjenek a sérülések ellen. A Védőérték beleszámít a karakter Sérülési Ellenpróbájába. Valahányszor a karaktert érő sérülés felülmúlja a Páncél Védőértékét, az csökken 1-gyel. A különböző típusú páncélok leírását a Felszerelés fejezetben találod.

Példa: Rom bőrpáncélt visel, ami 5 pontnyi védelmet biztosít a sérülések ellen. Egy bandita rálő, 10 pontnyi sebzést okozva. Rom csak 5 pontnyi sebzést szenved el, és a páncél Védőértéke 1 ponttal csökken. Mikor legközelebb eltalálják, már csak 4 pontnyi sebzést fog fel.

GYÓGYULÁS

A karakter különböző módokon gyógyulhat fel sérüléseiből, de igazán három típust különböztetünk meg: a Természetes Gyógyulás, az Elsősegély Csomagok, és az Orvosi Ellátás.

Természetes Gyógyulás

A karakterek természetes módon is képesek gyógyulni, de ez sokkal lassabb és kockázatosabb folyamat. A karakternek bizonyos időt pihenéssel kell töltenie, és egy Gyógyulás próbát kell tennie: egy Erő próbát, ettől függ, hogy mennyit gyógyul.

A gyógyuló karakterek semmi mást nem tehetnek a pihenésen kívül. A dolgozni, edzeni próbáló karakterek Erő értékét 1 kockával csökkenteni kell, mikor Gyógyulás próbát tesznek. Azok a karakterek, akik egyáltalán semmit nem tesznek a pihenés ideje alatt, ráadásul kétszer annyi időt hajlandóak rászánni, +1D bónuszt kapnak a Gyógyulás próbájukra.

A sérült karakterek naponta egyszer dobhatnak Gyógyulás próbát:

Erő Próba (Sikerek Száma)	Eredmény
Bonyodalmi adódnak	A karakter 10 pontot sérül.
Nincs siker	A karakter sérült marad.
1	A karakter 5 pontot gyógyul.
2	A karakter 10 pontot gyógyul.
3	A karakter 15 pontot gyógyul.
4	A karakter 20 pontot gyógyul.
5	A karakter 25 pontot gyógyul.

Elsősegély Csomagok / Gyógycsomagok

Az elsősegély csomagok általában kötszert, fertőtlenítőt, gyulladáscsökkentőt, fájdalomcsillapítót, és egyéb alapszintű orvosi felszerelést tartalmaznak. Egy általános csomagot kétszer lehet használni, mielőtt újra kellene tölteni a tartalmát.

Egy Elsősegély szakértelem próba szükséges az elsősegély csomag (és gyógycsomag) használatához. A Nehézségi Szint a beteg sérülésétől függ:

Sérülés Mértéke	Nehézség
Kábult, Eszméletlen	Nagyon Könnyű
Sérült vagy Kétszeresen Sérült	Könnyű
Cselekvésképtelen	Közepes
Halálosan Sérült	Nehéz
Halott	Földöntúli (a halál beállta utáni körben kell alkalmazni)

Ha az Elsősegély próba sikeres, a karakter gyógyul egy szintet. A Kábult vagy Sérült karakterek teljesen felgyógyulnak. A Kétszeresen Sérült karakterek Sérült, a Cselekvésképtelen karakterek Kétszeresen Sérült, a Halálosan Sérült karakterek Cselekvésképtelen szintre gyógyulnak fel.

Ha az Elsősegély próba sikertelen, a karakter állapota változatlan marad. Ha az Elsősegély próbát több mint 2 sikerrel elvégzik, a karakter állapota változatlan marad, és nem lehet újabb Elsősegély próbát alkalmazni rá 24 órán belül.

Egy napon belül több Elsősegély próbát is lehet alkalmazni egy betegen, de minden egyes további alkalommal egyel nő a próba Nehézségi Szintje.

Orvosi Ellátás / Laboratóriumok / Kórházi Szobák

A valódi világban, Zion és a Légpárnás Hajók alapos orvosi felszereltséggel rendelkeznek (a technológia többségét a Gépek klónozó és termeszítő létesítményeiből lopták). A Mátrixban a karakterek kórházakban találhatnak orvosi ellátást.

Ahhoz, hogy használni is tudják ezeket a létesítményeket és felszereléseket, Orvostudomány szakértelem próbát kell tenniük:

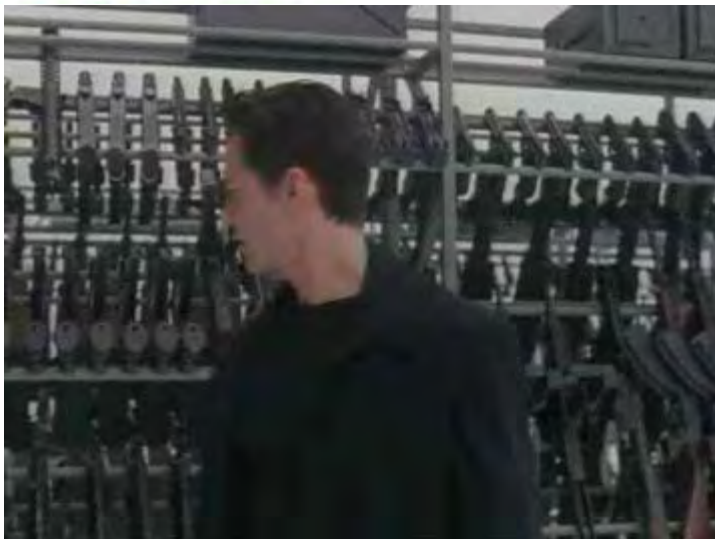
Sérülés Mértéke	Nehézség és Idő
Sérült	Nagyon Könnyű, 1D6 óra.
Cselekvésképtelen	Könnyű, 4D6 óra.
Halálosan Sérült	Közepes, 1D6 nap.
Halott	Földöntúli, 10D6 nap.



06. FELSZERELÉS

Ebben a Fejezetben a következők találhatóak:

- Közelharc Fegyverek
- Tűzfegyverek
- Páncélok
- Számítógépek
- Robotok
- Egyéb Felszerelések
- Járművek
- Programok



Megjegyzés a fegyverekhez: Egy D6 Mátrix kaland során a karakter nem-harci helyzetben is összefutnak egyéb emberekkel és ügynökökkel a Mátrixban. Mivel az emberek mindig meghalnak, mikor a karakterek megölik őket, vagy egy Ügynök megszállja a testüket, igen erős morális kérdéseket vet fel... Több kábító fegyver is van, amik megszakítják a Mátrix ki- és bemenő jeleit, hatásosan cselekvésképtelenné téve a célpontokat. Így ártatlan áldozatok felhalmozása nélkül is meg lehet nyerni egy harcot. (Újabb köszönet Dan Wyman-nek!)

FEGYVEREK

Alább részleteztük azokat az általános fegyvereket, amik megtalálhatók a Mátrixban. A JM és a játékosok szabadon módosíthatják őket és tervezhetnek újakat. Ez csupán egy bevezető lista.

A Fegyverek statisztikái

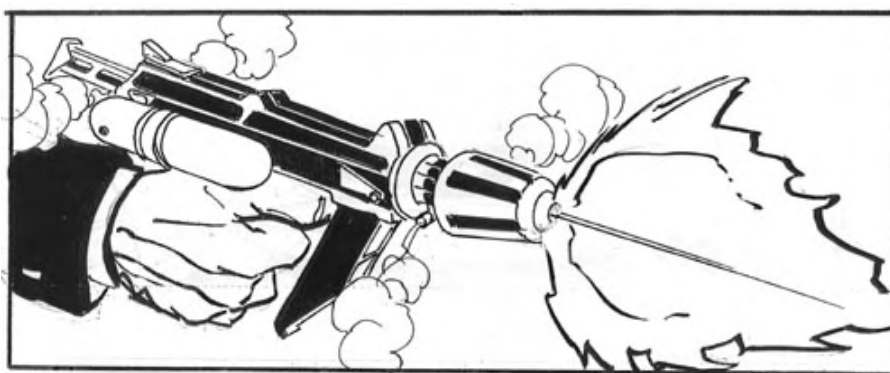
Alap Sebzés Érték: A fegyver általános sebzése. Dobj a megadott számú kockával, és add össze a sikereket. Ha szorzó is van a sebzéskód mellett, szorozd meg a feltüntetett értékkel a sikerek számát. Ez lesz a végleges sebzés, amit a fegyverrel okoztál. Közelharc- és dobófegyvereknél a karakter erő/emelés Bónuszát is hozzáadhatod a sebzéshez.

Távolság: A fegyver lőtávolsága méterben megadva. Nagyobb távolság esetén a Nehézségi Szám is emelkedik (lásd Tevékenységek és Harc fejezet).

Méret: A fegyver mérete, a Termet Módosítók miatt.

Nehézségi Szint: Az alap NSZ, amit a karakternek el kell érnie, hogy eltalálja az adott fegyverrel a célpontot.

Elrejthetőség: Azt jelenti, hogy mennyire nehéz észrevenni a fegyvert a ruha alatt. A JM csökkentheti vagy növelheti a Nehézséget, a viselt ruhától függően (esti köntös, hosszú kabát, stb.).



KÖZELHARCI FEGYVEREK

Általános Kés

Alap Sebzés Érték: 2D

Távolság: 3/10/15 (dobva)

Méret: Karakter

Szakértelem: Közelharci Fegyverek: Kés, Dobás: Kés

Nehézség: Könnyű

Elrejthetőség: Nagyon Könnyű

Megjegyzés: Az általános kést dobni is lehet, de növeld meg a Nehézségi Számot 1-gyel. Egy késhez könnyedén hozzá lehet jutni a Mátixban és a valódi világban egyaránt.

Kard

Alap Sebzés Érték: 4D

Távolság: 0

Méret: Karakter

Szakértelem: Közelharci Fegyverek: Kard

Nehézség: Könnyű

Elrejthetőség: Nehéz

Megjegyzés: A kardok elég ritkák a valódi világban. Legtöbbjük erekye, ennél fogva nagyon drágák. Mivel ritkák, eléggé ügyetlenül forgatják őket, és ezért a Mátixban is ritkán látni karddal harcoló Hekkert (bár némelyikük elég magas fokon megtanulja a használatukat a Construct Programban).



Bot / Baseball Ütő

Alap Sebzés Érték: 3D

Távolság: 0

Méret: Karakter

Szakértelem: Közelharci Fegyverek: Bot

Nehézség: Könnyű

Elrejthetőség: Közepes

Megjegyzés: Botnak számít bármilyen zúzós tárgy, amivel erős ütések lehet bevinni. A JM-nek meg kell határoznia a sebzést a bot méretétől függően. Például, egy seprűnyél csak 2D, míg egy feszítővas 4D sebzést okoz.

TŰZFEGYVEREK

Itt csak az alapfegyvereket közöltük. A tűzfegyverek részletes listájáért lásd Joe Fegyverkatalógusát vagy Aaron LaBow Fegyverlistáját a Mátrix D6 oldalán (<http://danwyman.com/matrix/>). A távolság meghatározásakor Joe és Aaron listáját is alapul veheted.

Pisztoly

Alap Sebzés Érték: 5Dx2

Tár: 6-tól (revolver) 12-ig (automata)

Távolság: 3-10/25/50

Tüzelési Sebesség: Maximum 3 lövés körönként. Sorozatra nem képes.

Elrejtetőség: Nagyon Könnyű

Nehézpisztoly

Alap Sebzés Érték: 5Dx3

Tár: 6-tól (revolver) 12-ig (automata)

Távolság: 3-7/25/50

Tüzelési Sebesség: Maximum 2 lövés körönként.

Sorozatra nem képes.

Elrejtetőség: Könnyű

Megjegyzés: -1D a próbára.



Géppisztoly

Alap Sebzés Érték: 4Dx3 (lásd lejjebb)

Tár: 15

Távolság: 3-7/15/25

Tüzelési Sebesség: Egyszerű: 3 lövés körönként. Fél-automata: Két sorozat 3-3 golyóval, sorozatonként 5D sebzés (sorozatonként egyszer dobj). -1D a próbára Fél-automata esetén. Automata: Egy körben kiüríti a tárat (lásd Tevékenységek és Harc fejezet, Sorozatlövő Fegyverek rész) vagy koncentrált tüzelés esetén +1D a próbára, és 5Dx3 sebzés.

Elrejtetőség: Könnyű

Géppuska

Alap Sebzés Érték: 5Dx3 (lásd lejjebb)

Tár: 30

Távolság: 6-10/20/50

Tüzelési Sebesség: Egyszerű: 3 lövés körönként. Fél-automata: Két sorozat 3-3 golyóval, sorozatonként 6Dx3 sebzés (sorozatonként egyszer dobj). -1D a próbára Fél-automata esetén. Automata: Egy körben kiüríti a tárat (lásd Tevékenységek és Harc fejezet, Sorozatlövő Fegyverek rész) vagy koncentrált tüzelés esetén +1D a próbára, és 6Dx4 sebzés.

Elrejtetőség: Nagyon Könnyű

Automata Puska

Alap Sebzés Érték: 6Dx3 (lásd lejjebb)

Tár: 50

Távolság: 5-20/60/90

Tüzelési Sebesség: Egyszerű: 3 lövés körönként. Fél-automata: Két sorozat 3-3 golyóval, sorozatonként 6Dx4 sebzés (sorozatonként egyszer dobj). -1D a próbára Fél-automata esetén. Automata: Egy körben kiüríti a tárat (lásd Tevékenységek és Harc fejezet, Sorozatlövő Fegyverek rész) vagy koncentrált tüzelés esetén +1D a próbára, és 7Dx4 sebzés.

Elrejthetőség: Nagyon Nehéz



Sörétes Puska

Alap Sebzés Érték: 5Dx4 (fűrészelt csövű) / 6Dx4 (általános)

Tár: 5

Távolság: 2-5/10/20

Tüzelési Sebesség: Maximum 2 lövés körönként.

Elrejthetőség: Nehéz a teljes csövű, és Közepes a fűrészelt csövű sörétes esetén.

Megjegyzés: A fűrészelt csövű sörétes 6Dx4 sebzést okoz közeli lövésnél, de összeadódó -1D büntetés sújtja a karaktert minden ezen felüli 5 méter távolság után.

Kábító Pisztoly

Alap Sebzés Érték: 5Dx3 kábulás sebzés.

Tár: 15

Távolság: 3-10/30/60

Tüzelési Sebesség: Maximum 3 lövés körönként.

Elrejthetőség: Nagyon Könnyű

Megjegyzés: A kábító pisztolyok ugyanúgy néznek ki, mint halálos társaik, vagy amilyenek megtervezték őket. Az ellenállás programozói tervezték őket, hogy sokkolják a célpontokat, így megszakítva a Mátrix ki- és bemenő jeleket, ezáltal cselekvésképtelenné téve őket.

Kábító Puska

Alap Sebzés Érték: 7Dx3 kábulás sebzés.

Tár: 15

Távolság: 5-30/100/300

Tüzelési Sebesség: Egyszerű: 3 lövés körönként. Sorozat: Két sorozat 3-3 golyóval, sorozatonként 7Dx4 sebzés (sorozatonként egyszer dobj).

Elrejthetőség: Nehéz

Megjegyzés: Mint a Kábító Pisztolynál, csak a puska nagyobb.

Lángszóró

Alap Sebzés Érték: 6Dx4

Szakértelem: Nehézfegyverek: Lángszóró

Tár: 50 sorozat / 3D

Távolság: 1-4/8/12

Tüzelési Sebesség: Maximum 1 sorozat körönként. Egy teljes terület betéríthető vele (10 méter széles) egy locsolószerű sugárban, ami 4 sorozatnak felel meg.

Megjegyzés: A lángszórók ritkák, testesek, és meglehetősen veszélyesek. Ha az üzemanyag-tank (föbnyire a háton viselik) kilyukad vagy meggyullad, 5 méteres körzetben mindenkinek 9d sebzést okoz a robbanás (ezen felül minden 5 méter után 1D-vel csökkentsd a sebzést).

Sztázis Puska

Alap Sebzés Érték: 7Dx3 fizikai és kábulás sebzés az élő célpontoknak (az áldozatoknak mindkettő ellen kell dobniuk), 8Dx3 elektromos célpontoknak (mint amilyenek a robotok).

Tár: 50

Távolság: 5-30/100/300

Tüzelési Sebesség: 1 lövés körönként, ami egy folyamatos elektromos sugár.

Elrejthetőség: Nehéz

Megjegyzés: Az ellenállás használja a Légpárnás Hajók és Zion védelmében. Ezek a pusok elég kicsik ahhoz, hogy egy ember is képes legyen hordozni őket, és olyan erős töltéssel rendelkeznek, amivel képesek kiütni egy Őrszemet is. Ezek a fegyverek csak a valódi világban léteznek (bár elképzelhető, hogy egy elektronikus megfelelőjét leprogramozzák Mátrix-béli használatra is).

PÁNCÉLOK

Pajzs

Típus: Személyi Védelem

Méret: Karakter

Védőérték: Egy közelfegyveres támadás Hárítása szabad tevékenység (dobj a Közelharc Fegyverek, Harcművészet vagy Verekedés szakértelmeddel). A 15 Védőérték körönként 2 egy irányból érkező támadás felfogására képes.

Ár: Erősen változó (típustól és minőségtől függ).

Hozzáférhetőség: Nem jellemző (a Hekkerek különböző tárgyakat használnak pajzsként a Mátrixban, mint például szemetesláda, stb.)

Elrejthetőség: Nagyon Nehéz

Bőrpáncél

Típus: Személyi Ruházat

Méret: Karakter

Védőérték: 10

Ár: NA

Hozzáférhetőség: Rendkívül ritka ereklye a valódi világban.

Elrejthetőség: Nagyon Könnyű (de általában szükségtelen).

Megjegyzés: A bőrpáncél a Mátrixban és a valódi világban is csökkenti a sebzést.

Kevlár Mellény

Típus: Személyi Testpáncél

Méret: Karakter

Védőérték: 18

Ár: NA

Hozzáférhetőség: Rendkívül ritka ereklye a valódi világban.

Elrejthetőség: Közepes

Megjegyzés: Felfogja a sebzést a Mátrixban, de minden Ügyesség alapú Tulajdonság és szakértelem próbát -1D büntetéssel sújta.

Teljes Testpáncél

Típus: Katonai Páncélzat

Méret: Karakter

Védőérték: 28

Ár: NA

Hozáférhetőség: Rendkívül ritka ereklye a valódi világban.

Elrejthetőség: Nehéz

Megjegyzés: +3D védelmet biztosít a sebzés ellen a Mátrixban, de minden Ügyesség alapú Tulajdonság és szakértelem próbát -2D büntetéssel sújt.

SZÁMÍTÓGÉPEK

A Mátrixban a számítógép-technológia a késő 1990-es évek és korai 21. század technikai szintjén van. A számítógépek javarészt nem önállóak, és az interfészek elsődlegesen billentyűzetten és lemezmeghajtókon keresztül érhetőek el.

A valódi világban a számítógépek és a mesterséges intelligencia rendkívül fejlettek. Az emberi ellenállás harcosainak sikerült fejlett technológiát zsákmányolniuk a Gépektől, beleértve a Mátrixra való csatlakozáshoz szükséges számítógépes és kommunikációs rendszert is.

Hajóvezérlés / Mátrix Csatlakozás

Típus: Kibernetikus Kommunikációs Eszköz

Ár: NA

Szakértelem: Számítógép Műveletek:
Számítógép Hekkelés. +2D bónuszt ad minden hekkelés próbára.

Hozáférhetőség: Általános az Ellenállás hajóin.

Nehézségi Szint: Közepes

Megjegyzés: A Hekkerok ezeket a számítógépeket használják, hogy megfigyeljék és csatlakozzanak a Mátrixra. Ezen gépek többségét vagy újrahasznosították, vagy a Gépektől lopták, ezért nincs két egyforma számítógép. Némelyiknek speciális szenzorai, másoknak fejlettebb MI-je van. A képzett Operátornak több képernyőre is oda kell figyelnie egyszerre, miközben olvasnia kell a bonyolult Mátrix-kódot, és gyors információ- és program-hozáférést kell biztosítania a Hekkerei számára.



Vezérlő Ülések

Típus: Kibernetikus Kommunikációs Eszköz

Ár: NA

Szakértelem: Kommunikáció: Vezérlő Ülések (használatához), Elektronika: vezérlő Ülések (javításhoz).

Hozáférhetőség: Általános az Ellenállás hajóin.

Hatótávolság: 1/5/8 km távolság a hekkelni kívánt Mátrix Átjárászó Állomástól.

Nehézségi Szint (az Operátor dobja adásátvitelkor): Nagyon Könnyű / Könnyű / Nehéz.

Megjegyzés: A vezérlő ülések többnyire egy összetakolt fogorvosi székre hasonlítanak. Képesek a rájuk csatlakozott emberek tudatát átküldeni a közeli átjárászó állomáson keresztül a Mátrixba. A vezérlő üléseket az Operátor irányítja, aktiválja és ellenőrzi.

ROBOTOK

Robotokat elsődlegesen a Gépek használnak. Az emberi ellenállás túl kockázatosnak tartja, hogy megbízzon bármilyen Mesterséges Intelligenciában, attól való félelmében, hogy a Gépek „megrontották” és az emberiség ellen akarják használni (mint minden gépet a Gépek Forradalma során). Az alábbi robotok csak a legáltalánosabbak, amiket az Ellenállás tagjai ismernek. Minden bizonnyal ennél sokkal több fajtájú és típusú robot dolgozik a Gépeknek. Továbbá, a meglévő típusokat is folyamatosan továbbfejlesztik.

Őrszemek I. Széria

(„Polipok”)

Típus: Fél-önálló Védelmi Egység

Méret: Tank

Ügyesség: 4D

Dobás (polip-bomba) 7D, Kitérés 5D,

Verekedés (csápok) 5D

Tudás: 1D

Mechanika: 3D

Kommunikáció 6D, Nehéztüzérség: Plazma Lézerek 5D, Szenzorok 6D

Érzékelés: 3D

Keresés 6D

Erő: 10D (Karakter Termetű)

Technológia: 1D

Védőérték: 25 (az Elektromágneses Impulzusok ellen nem véd)

Test Pontok: 60

Erő/Emelés: +5

Felszerelés:

- 8 csáp (AFS: 6Dx4 +5 E/E Bónusz, plusz esetleges Termet Módosító)
- **Fegyverek:**
 - **Egy Nagy Plazma Lézer:** 8Dx5 (Légpárnás Hajó Termet). Távolság: 3/5/10.
 - **„Polip-bomba” („Követőbomba”):** A Polip egy kisebb verziója, amit az „anya” a páncélja alatt tárol. Elengedi, és EMI távolságon kívül a Hajóra dobja.
 - **Támadás Próbá:** 7D (Dobás szakértelem)
 - **Sebzés:** 16Dx5 (Légpárnás Termet)
- **Repulzor Motorok: Sebesség:** 80; 300 mph
- **Kommunikáció:** Képes felcsatlakozni a Globális Szatellit Kommunikációs Rendszerre.
- **Szenzorok:** Fejlesztett teleszkópos optika infravörös és fényjavító kiegészítésekkel. Így az alap érzékelés: 1 km/0D, Szkenelés: 5km/0D, Keresés: 10 km/1D, Fókusz 500 m/2D. Megjegyzés: a szenzorok fenti hatótávja a felszínre vonatkozik, korlátozottabbak a föld alatt, városokban, vagy egyéb szűk helyeken.
- **Önmegsemmisítő Mechanizmus:** Ha javításon kívül kikapcsolják, az Őrszem megsemmisíti önmagát, nehogy a technológia az emberek kezébe kerüljön. Ha egy Őrszem képtelen aktiválni ezt a folyamatot (pl. kiütötte egy EMI impulzus), akkor egy másik Őrszem speciális kódolt rádióadása aktiválja az önmegsemmisítő mechanizmust (ami minden Őrszemnél egyedi, és egy erősen őrzött főkomputerben őrzik). Az önmegsemmisítés



teljesen elpusztítja az egységet, 10D (karakter termet) sebést okozva mindenkinek 50 méteres körzeten belül (csökkentsd a sebést 1D-vel, minden további 25 méter után).

Megjegyzés: Az I. Szériás Őrsemek a Gépek elsődleges felderítő és védelmi egységeiként szolgálnak. Önállóan dolgoznak, ravaszak és találékonyak. Azonban igazán rajban veszélyesek (általában 3-5 egység). Rendkívüli összhangban dolgoznak, a raj tagjai közti közvetlen rádiókapcsolatnak köszönhetően.

Küldöncök

(„Dokbotok”)

Típus: Klón Farm Műveleti Egység

Méret: Autó

Ügyesség: 6D

Tudás: 2D

Mechanika: 5D

Sztázis-pod Műveletek 7D

Érzékelés: 2D

Keresés 5D

Erő: 6D (Karakter Termet)

Technológia: 4D

Elektromos Gépészet 7D,

Elsősegély 6D, Kibernetika 7D,

Klónozás 5D, Orvostudomány

6D, Sztázis-pod Javítása 8D

Védőérték: 15 (az Elektromágneses Impulzusok ellen nem véd)

Test Pontok: 45

Erő/Emelés: +4

Felszerelés:

- 4 pókszerű, a fejéből kiálló láb, ujjszerű „ügyes karmokkal”.
- **Repulzor Motorok: Sebesség:** 10; 100 mph
- **Kommunikáció:** Képes felcsatlakozni a Globális Szatellit Kommunikációs Rendszerre.
- **Szenzorok:** Fejlesztett optikai és audio szenzorok.

Megjegyzés: A Küldöncök kizárólag azért léteznek, hogy felügyeljék a sztázis-podokat, és kitisztítsák a defektes elemeket (azaz az embereket). Többnyire figyelmen kívül hagynak mindent, ami nem befolyásolja a tevékenységüket. Azonban, ha szükséges, képesek felderíteni és feladni a behatolókat.



Dajkák

(„Bogarak”)

Típus: Klón Farm Műveleti Egység

Méret: Építmény

Ügyesség: 3D

Verekedés (csápok) 5D

Tudás: 1D

Mechanika: 4D

Sztázis-pod Műveletek 6D

Érzékelés: 2D

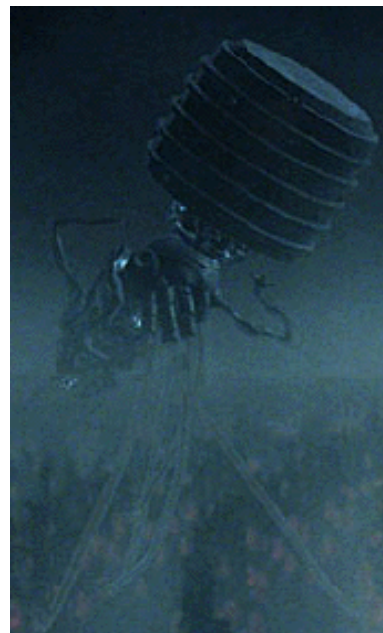
Keresés 4D

Erő: 8D (Karakter Termetű)

Technológia: 4D

Elektromos Gépészet 6D, Elsősegély 5D, Kibernetika 6D,

Klónozás 6D, Orvostudomány 5D, Sztázis-pod Javítása 6D



Védőérték: 15 (az Elektromágneses Impulzusok ellen nem véd)

Test Pontok: 45

Erő/Emelés: +4

Felszerelés:

- 6 csáp (AFS: 5Dx4 +4 E/E Bónusz, plusz esetleges Termet Módosító)
- **Repulzor Motorok: Sebesség:** 10; 100 mph
- **Kommunikáció:** Képes felcsatlakozni a Globális Szatellit Kommunikációs Rendszerre.
- **Szenzorok:** Fejlesztett optikai és audio szenzorok.

Megjegyzés: A Dajkák kizárólag azért léteznek, hogy felügyeljék a farmokat és klónozókat, új embereket termelve, hogy energiaforrásként hasznosítsák őket. Többnyire figyelmen kívül hagynak mindent, ami nem befolyásolja a tevékenységüket. Azonban, ha szükséges, képesek felderíteni és feladni a behatolókat.

Karbantartók

(„Pókok”)

Típus: Pod Karbantartó Egység

Méret: Karakter

Ügyesség: 4D

Tudás: 0D

Mechanika: 1D

Érzékelés: 2D

Keresés 4D

Erő: 1D (Karakter Termet)

Technológia: 6D

Robot Javítása 6D, Számítógép javítása 6D, Sztázis-pod Javítása 8D

Védőérték: 0

Test Pontok: 10

Erő/Emelés: 0

Felszerelés:

- 6 láb
- **Kommunikáció:** Képes felcsatlakozni a Globális Szatellit Kommunikációs Rendszerre (parancsok fogadására).
- **Szenzorok:** Alap optikai és audio szenzorok.

Megjegyzés: A Pókok végzik a különböző feladatokat, a dolgok tisztántartásától kezdve a más robotok javításáig. Többnyire nem vesznek észre semmit, csak a hibás gépeket. Mindenhol összevissza futkosnak, ahol gépek vannak, gyakran dolgoznak nagy csoportokban, hogy hatékonyabban végezhessék el munkájukat. A Pókok pusztán karbantartók, amik a különböző robot-típusokat, és a Leviatán egyes részeit felügyelik.



EGYÉB FELSZERELÉSEK

KOMMUNIKÁCIÓS FELSZERELÉSEK

Mobiltelefon

Hozzáférhetőség: Teljesen általános.

Elrejtettség: Nagyon Könnyű

Nehézség: Használat esetén Nagyon Könnyű. Nyomon követhető egy Közepes vagy Nehéz Szenzorok próbával.

A mobiltelefonok elterjedt tárgyak a Mátrixban, a Hekkerok és a civilek is gyakran használják. A Hekkerok speciális kódokat („telefonszámot”) gépelnek be, amivel képesek felvenni a kapcsolatot az Operátorokkal. Mivel a mobiltelefonokat eléggé könnyű bemérni, a Hekkerok csak szükség esetén használják, és akkor is csak rövid időközökre. Végül, a Hekkerok nem képesek ki- vagy becsatlakozni a Mátrixba a mobilhálózaton keresztül. Mobiltelefonokat nem használnak a valódi világban, mivel könnyű nyomon követni őket (és persze a mobilhálózatok is már több száz éve elpusztultak).

Vezetékes Telefon

Hozzáférhetőség: Nem jellemző.

Elrejthetőség: Nagyon Könnyű

Nehézség: Használat esetén Nagyon Könnyű. Közepes nyomon követni.

A fizikai kialakításnak köszönhetően a vezetékes telefonok behálózák az egész Mátrixot, ami lehetővé teszi rajta keresztül a Hekkerok kalóz ki- és becsatlakozásait. Ezek a telefonok a Mátrix felépítményébe továbbítják az adatokat, ezért a Gépek nem pusztíthatják el mindet. Valóban, mikor elpusztítanak egyet, ki kell építeniük valahol egy másikat, különben elvesztik az inter-kommunikációt. Nem mindegyik fali aljzatba csatlakozó „vezetékes” szolgálhat ki- és belépési pontként. Csak a rendszert szkennelő Operátor található kész be-kilépési pontot vezetékes telefonon keresztül.

Rádió

Hozzáférhetőség: Általános.

Elrejthetőség: Nagyon Könnyű

Nehézség: Könnyű vagy Közepes.

A rádió egy másik módja a kommunikációnak a Mátrixon belül és kívül egyaránt, bár a Mátrixból nem használható kommunikációra a valódi világba (másszóval a Hekkerok képesek kommunikálni egymással rádión keresztül a Mátrixban, de az Operátorral nem vehetik fel a kapcsolatot ezen keresztül). Némely Hekker mindig hord magánál, mert a Gépek ritkán szkennelik a rádiófrekvenciákat a Hekkerok adásai után (inkább a mobil- és vezetékes hálózatokat figyelik). Röviden a kódoló-dekódolóval rendelkező rádiókat sokkal nehezebben, és ritkábban hallgatják le. Az ellenállás néhány egysége sikeresen helyreállították a rádióhálózatot a valódi világban is.

TÚLÉLŐ FELSZERELÉS

Élelmiszeradagok (valódi világ)

Hozzáférhetőség: Általános.

Nagyon kevés igazi étel létezik a valódi világban. Mióta a legtöbb ember a föld alatt él, szintetizált ételt gyártanak az életben maradáshoz (ami úgy néz ki, mint a pár napig állni hagyott darakása). Olyan, mint a zabkása, és nem is igazán ízletes, de minden tápanyagot tartalmaz, amire a testnek szüksége van. Az Ellenállás tagjai hetekre megrakodják a hajót. Minden hajó fel van szerelve egy szerény étkezdével, ahol mindenki megkapja a napi adagját.

Több Hekkernek is van alkalmuk nassolni egy-egy Mátrix-béli utazás során, de ez nem táplálja a testét, hacsak nincsenek rákötve a Gépek tápláló csöveire. Ennek ellenére igénylik az ízek tapasztalatát. Ironikus, hogy a Hekkerok egyre kevésbé élvezik a Mátrix nyújtotta ingereket, miközben egyre inkább megvilágosodnak – pusztán mert felismerik, hogy ezek az ingerek nem igaziak.

ROBBANÓSZEREK

Gránátok

Méret: Karakter

Sebzés:

- **Standard:** 4Dx4
- **Repez:** 5Dx4 (a Védőérték csak a felével véd). -1D sebzés a robbanás kiindulópontjától minden 2 méter után.
- **Nagy Robbanóerejű:** 5Dx5. -1D sebzés a robbanás kiindulópontjától minden 5 méter után.
- **Foszfor:** 6Dx5 (hősebzés). Tapadós, égő anyagot fecskendez a célpontra, és ráfröccsen mindenre 1 méteres távolságon belül. 5 körön keresztül ég.

Molotov Koktél

Méret: Karakter

Távolság: 2/4/8

Ár: Nagyon költséges – egy sikeres Újrahasznosítás próbával el lehet készíteni, ha van alkohol vagy üzemanyag.

Sebzés: 3Dx4 tűzsebzés. A koktél gyújtóanyaga 1 méteren belül mindenre ráfröccsen, és 1D6 körig ég.

Csőbomba

Méret: Karakter

Távolság: 2/4/8

Ár: Nagyon költséges – egy sikeres Újrahasznosítás próbával el lehet készíteni, ha van lőpor.

Sebzés: 4Dx4 2 méteres körzetben. -1D sebzés minden további 2 méter után.

Megjegyzés: A „csőbomba” kategóriába tartozik minden házi készítésű bomba, amit a karakterek összedobnak.

JÁRMŰVEK

A Légpárnás Hajó kivételével a legtöbb alább közölt jármű csak a Mátrixban használható. A legtöbb Szabadszülött ember még soha nem látott motort vagy autót, nem is beszélve arról, hogy hogyan kell vezetni egyet.

Motor

Méret: Személyi Közlekedési Eszköz

Hosszúság: 2 méter

Ár: 2.000 \$ (használt), 10.000 \$ (új)

Szakértelem: Motorvezetés

Sebesség: 80 kph / 200 kph

Test Pontok: 60

Védőérték: 10 (nem nyújt védelmet a sofőrnek)

Manőverező Képesség: 2D

Személyzet: 1

Utások: 0 (vihet maga mögött egy utast, de a Motorvezetés próba NSZ-e 1 szinttel megnő).

Személyzet Szakértelem: 5D profi versenyzők, 3D általános személyek esetén.

Raktér: Nagyon kicsi: elég egy vizes üvegnek, némi kemping-felszerelésnek és egy szerszámcsomagnak.

Dzsip

Karosszéria: 4 kerekű, terepre kialakított személyi jármű.

Méret: Személyi Közlekedési Eszköz

Hosszúság: 3,5 méter

Ár: Civil modellek: 7.000 \$ (használt), 15.000 \$ (új); Katonai modellek: 18.000 \$ (használt), 32.000 \$ (új)

Szakértelem: Autóvezetés

Sebesség: 30 kph / 60 kph / 90 kph / 110 kph

Test Pontok: 120

Védőérték: 24

Manőverező Képesség: 1D

Személyzet: 1

Utások: 4 személy (a sofőrt is beleértve) kényelmesen elfér. Legfeljebb 8 személy képes bepréselődni, ha semmi más teher nem szállít.

Személyzet szakértelem: 4D profi/katonai sofőrök, 3D tapasztalt civilek esetén.

Raktér: A „csomagtartó” raktere 1 méter magas, 2 méter széles, és 1 méter mély.

Leírás: A dzsipok 4 kerekű, terepre szánt személyszállító járművek. Leggyakrabban előőrsöknél használják, ahol az utak durvák, vagy nincsenek. Megbízható, szívós járművek, bár a luxusnak és kényelemnek híján vannak.

Olcsó Autó

Karosszéria: Standard, olcsó, háromajtós kocsi, vagy egy kisebb szedán.

Méret: Személyi Közlekedési Eszköz

Hosszúság: 4 méter

Ár: 5.000 \$ (használt), 12.000 \$ (új)

Szakértelem: Autóvezetés

Sebesség: 35 kph / 55 kph / 70 kph / 90 kph

Test Pontok: 70

Védőérték: 18

Manőverező Képesség: 0D a legtöbb autó esetében. Sportautónál ez 1-3D is lehet.

Személyzet: 1

Utások: 4 személy (a sofőrt is beleértve) némi nyomorgással, de elfér. Legfeljebb 6 személy képes bepréselődni, ha semmi más teher nem szállít.

Személyzet szakértelem: 4D profi/katonai sofőrök, 3D tapasztalt civilek esetén.

Raktér: A „csomagtartó” raktere 1 méter magas, 2 méter széles, és 1 méter mély. A háromajtósoknak valamivel nagyobb a rakterük.

Luxuskocsi

Karosszéria: Standard, luxus szedán.

Méret: Személyi Közlekedési Eszköz

Hosszúság: 4 méter

Ár: 10.000 \$ (használt), 20.000 \$ (új)

Szakértelem: Autóvezetés

Sebesség: 40 kph / 60 kph / 90 kph / 110 kph

Test Pontok: 90

Védőérték: 20

Manőverező Képesség: 0D a legtöbb autó esetében. Sportautónál ez 1-3D is lehet.

Személyzet: 1

Utások: 5 személy (a sofőrt is beleértve) kényelmesen elfér. Legfeljebb 8 személy képes bepréselődni, ha semmi más teher nem szállít.

Személyzet szakértelem: 4D profi/katonai sofőrök, 3D tapasztalt civilek esetén.

Raktér: A „csomagtartó” raktere 1 méter magas, 2 méter széles, és 1 méter mély.

Légpárnás Hajó

Karosszéria: Az Ellenállás Légpárnás Modellje.

Méret: Légpárnás

Hosszúság: 55 méter

Ár: NA

Szakértelem: Légpárnás Vezetés

Sebesség: 80 kph / 400 kph

Test Pontok: 180

Védőérték: 30

Manőverező Képesség: 2D

Személyzet: Legalább 1 parancsnok, 1 pilóta, 1 műszerész. Többnyire egy Operátor is tartózkodik a fedélzeten.

Utások: 12

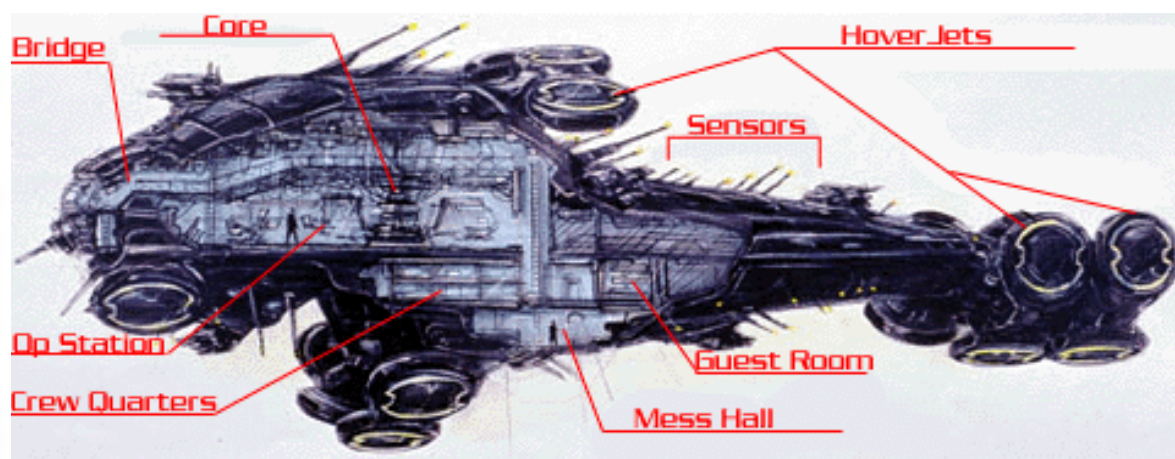
Személyzet szakértelem: Változó

Raktér: 10 tonna

Tartalékok: 1-2 hónapra elegendő, a tevékenységektől függően. Az akkumulátorokat Zionban lehet csak újratölteni. Hosszabb távra is elegendő lehet, ha a hajót képesek feltölteni vízzel és nyersanyagokkal a felszínen.

Vezérlő Ülések: 4-8

Kommunikáció: Képes felcsatlakozni a Zioni Kommunikációs Hálózatra és a Mátrixra.



Szenzorok: 3D üzenetet vagy tárgyat képes észlelni.

Passzív: 5 km / 0D

Szkennelés: 10 km / 1D

Keresés: 25 km / 2D

Fókuszáltan: 1 km / 3D

Fegyverek:

Elektromágneses Impulzus (EMI) Hullám

Tűzív: Egy minden irányba szétterjedő lökéshullám.

Személyzet: 1

Szakértelem: Nincs (automatikus)

Tűzkontroll: Nincs

Lőtávolság: 100 méter

Sebzés: Minden elektronikus szerkezetet leállít, ami nincs védve az elektromágneses impulzus ellen.

Automata Ágyútoronyok (harci fokozatú hajók esetén):

Toronyok Száma: Változó (1-6). Általában 4.

Tűzív: 360°

Személyzet: Tornyonként 1
 Szakértelem: Légierő Fegyverzet
 Tűzkontroll: 2D
 Lőtávolság: 100 méter / 200 méter / 300 méter
 Sebzés: 8Dx5 (Tank Termet)
 Tár: 1000 lőszer. 1 kör újratölteni.

Leírás: A Légpárnás Hajó elektromos rendszereit le kell állítani, mielőtt kilövik az EMI-t, különben kárt tesz a hajóban is. Ha nem teszik, a Szenzorok, Kommunikáció, Manőverező Képesség és az összes számítógép (beleértve a Vezérlő Üléseket is) felmondja a szolgálatot. 1D6 óra szükséges minden sérült rendszer kijavításához. Ha a Vezérlő Szék nem kap energiát, vagy megsérül, míg egy rácsatlakoztatott Hekker a Mátrixban van, a Hekkernek egy Nagyon Nehéz Erő próbát kell tennie, különben meghal.

Páncélozott Személyi Egység (PSZE)

Karosszéria: Zioni Gépesített Védelmi- és Munka-Egység.

Méret: Tank

Magasság: 8 méter

Hosszúság: 6 méter

Ár: NA

Szakértelem: PSZE Vezérlés

Sebesség: 2 kph / 4 kph / 10 kph / 20 kph

Test Pontok: 85

Védőérték: 30 (hatástalan az EMI ellen) a szerkezetnek. A vezérlőt csak védi.

Manőverező Képesség: 0D

Személyzet: 1

Személyzet szakértelem: Nehéztüzérség 4D, PSZE Vezérlés 4D

Tulajdonságok:

Erő: 12D (Karakter Termet)

Erő/Emelés Bónusz: +10

Kommunikáció: Rövid hatótávú kommunikáció egy biztosított csatornán.

Szenzorok: Rendkívül kezdetleges szenzorok, többnyire a zioni rögzített szenzor-állomásoktól vagy a Légpárnásoktól kap telemetrikus (távolságmérés) adatokat.

Passzív: 1 km / 0D

Szkennelés: 2 km / 1D

Keresés: 1 km / 2D

Fókuszáltan: 0,5 km / 3D

Fegyverek:

90 mm-es Ágyú (egy-egy mindkét karon):

Tűzív: Forgatható (általában 180°, de az egység képes 360°-os körbefordulásra is).

Szakértelem: Nehéztüzérség 4D

Tűzkontroll: 1D

Lőtávolság: 100 méter / 200 méter / 300 méter

Sebzés: 8Dx5

Tár: 500 lövedék ágyúnként.



PROGRAMOK

Az alábbi programok közül több is hozzáférhető, vagy a Mátrixban él. Új kódtörédek, amiket beültettek a rendszerbe. Az ilyen kódok némelyike pusztán egy, „hagyományos” ember számára a valódi világban hozzáférhető tárgy leképezése. Például, valahányszor egy ember Operátor fegyvereket biztosít a Hekkerok számára a Construct-on keresztül, az Operátor lényegében „hozzáadja” az adott tárgy kódját a Mátrixhoz.

Egyéb ilyen „tárgyak” vagy programok sokkal összetettebbek lehetnek. Míg teljesen hétköznapiak néznek ki, olyan programrészeket tartalmazhatnak, amik finoman képesek hatni a Mátrixra. Például, a jól ismert „vörös pirula”, amit egy potenciális felszabadítani kívánt személynek ajánlanak fel, valójában egy követőprogram, aminek a segítségével az ellenállás képes meghatározni a célszemély fizikai testének a helyzetét a valódi világban. Ezek a programok az egész Mátrixot bejárják.

Az alábbi programok az utóbbi csoportba tartozó, finomabb típusok. Ezek kódolt „tárgyak” és rutinok, amiket olyanok terveztek, akik tudják, hogy mi is valójában a Mátrix, és saját előnyükre igyekeznek manipulálni annak kódját. Ezek a programok két típusba sorolhatók: Kódolt Drogok (melyek akkor aktiválódnak, mikor valaki beveszi vagy elfogyasztja a Mátrixban), és Famulusok (fél-önálló programok, melyek bizonyos feladatokat látnak el).

A Programok statisztikái

Típus: A neve és/vagy alap funkciója a programnak.

Eredet: A program kódjának az eredete.

Tipikus Megjelenés: A program fizikai megjelenése a Mátrixban. Ez gyakran meglehetősen változatos.

Program Szint: A program összetettségének és ritkaságának leírása (Alap, Általános, Bonyolult, Fejlesztett, Utánozhatlan).

Programozási Nehézség: A program vagy tárgy elkészítésének Nehézségi Szintje.

Észlelési Kockázat: A Nehézségi Szint, amit a program használójának felül kell múlnia, hogy a Gépek ne érzékelhessék.

Leírás: A program funkcióinak rövid leírása.

KÓDOLT DROGOK

Követőprogram

Eredet: Zioni Ellenállás.

Tipikus Megjelenés: Vörös pirula, amit egy felszabadítani kívánt személynek ajánlanak fel, aki választhat a Mátrix titkainak megismerése és a régi életéhez való visszatérés között.

Program Szint: Bonyolult.

Programozási Nehézség: Közepes (3).

Észlelési Kockázat: Közepes (3). A Követőprogramok általában képesek átcsusszanni a Gépek által útjukba állított biztonsági protokollokon.

Leírás: Mikor egy ember elfogyasztja a Mátrixban, a vörös pirula megszakítja a kapcsolatot a keltetőben fekvő ember és a kibernetikus rendszer között. Ez az elektronikus megszakítás jelet küld az Ellenállásnak, amit azok a légpárnások rendszerével képesek bemérni. A Gépeknek úgy tűnik, hogy a keltető működésképtelenné vált, majd kiűrik a benne lévő testét az „újrahasznosító” csatornarendszerbe. Ennél a pontnál az ellenállóknak van egy kis rövid idejük (általában kevesebb, mint öt percük), hogy megmentsek a célszemélyt, mielőtt a célszemély megfulladna, vagy cseppfolyósítanák a testét, hogy így táplálják a többi, Mátrixra kötött embert.

Altató Program

Eredet: Zioni Ellenállás.

Tipikus Megjelenés: Kék pirula, amit egy felszabadítani kívánt személynek ajánlanak fel, aki választhat a Mátrix titkainak megismerése és a régi életéhez való visszatérés között.

Program Szint: Bonyolult.

Programozási Nehézség: Közepes (3).

Észlelési Kockázat: Alacsony (2). Az Altató Programokat nyugodtan lehet használni újra és újra, mivel a Gépek nagyon ritkán veszik észre a használatát (ezáltal védelmi intézkedéseket sem vezettek be ellene).

Leírás: Mikor elfogyasztja, a pirula hatására a személy elveszti az eszméletét, és törli az emlékeit a Mátrixról és az Ellenállás Hekkereiről. A célszemély mindössze azt érzi, hogy egy hihetetlenül furcsa álma volt.

Izgatószer

Eredet: A Merovingi (Önálló Informátor).

Tipikus Megjelenés: A Merovingi különböző módokon szereti álcázni az Izgatószerait, többnyire étel, alkohol, vagy valamilyen tiltott drog formájába öltöztetve. Az Izgatószer leggyakoribb ismert megjelenési formája egy dekadens csokoládétorta-szelet.

Program Szint: Bonyolult. A célpontnak Akaraterő (4) próbát kell tennie, hogy ellenálljon a hatásnak.

Programozási Nehézség: Nehéz (4). Egy ilyen program megírása Nehéz, mivel nagyon finom hatásai vannak – ami a szexuális vágytól akár az orgazmusig bármi lehet – és teljesen észrevehetetlen a fent említett csokoládétortában. Nagyon finom, művészi hozzáértés kell ahhoz, hogy egy ilyen elegáns és hatékony kódot írjon valaki.

Észlelési Kockázat: Nagyon Alacsony (1).

Leírás: Mikor az alany hatása alá kerül ennek a programnak, akár akaratlagosan eszi meg azt az ételt, ami tartalmazza ezt a kódot, akár egyéb úton kerül vele kapcsolatba, a célpont túláradó szexuális gyönyört érez. A célpontot akár zavaró pontig is fokozhatja ez az érzés, akár orgazmusig. Azt figyelembe véve, hogy elég kellemes érzés, akkor is veszélyessé teszi a használatát, hogy egy másik személyt ilyen könnyen és mélyrehatóan képes befolyásolni a Mátrixban.

Őrjítő

Eredet: A Merovingi (Önálló Informátor).

Tipikus Megjelenés: Mint a Merovingi számos más programját, az Őrjítőt is gyakran álcázza valamilyen élelmiszernek. A perverz humorérzékének köszönhetően gyakran programozza bele gyerekek cukorkáiba, kórházi létesítmények intravénás gyógyszereibe, vagy kutyaeledelbe.

Program Szint: Bonyolult. A célpontnak Akaraterő (4) próbát kell tennie, hogy ellenálljon a hatásnak.

Programozási Nehézség: Nehéz (4). Míg az Izgatószernek kellemes hatásai vannak, az Őrjítő hatására a célpont önmagában vagy a környezetében lévőekben is kárt tehet. A kód felülírja az áldozat természetes érzékeit és erőszakos dühbe lovallja.

Észlelési Kockázat: Alacsony (2). A feltűnő hatásait, mint például egy tömegmészárlást vagy sorozatgyilkosságot észlelik a Gépek, akik nyomozó ember rendőröktől vagy Ügynököktől is értesülhetnek az esetről.

Leírás: A program áldozata túláradó erőszakos dühöt érez. A kód „dózisától” függően ingerlékenységtől elkezdve a gyilkos rohamokig bármi eluralkodhat a célponton adott percen keresztül. Néhányan úgy gondolják, hogy a Merovingi drogja egy postai lövöldözésnél többre is képes... A Merovingi úgy tűnik, ebből a káoszból és érzelmi zűrzavarból táplálkozik, ami az ilyen eseményeket követi.

Akarattörő

Eredet: A Gépek (többnyire az Ügynökök használják, hogy információkhoz jussanak az elfogott Ellenálótól).

Tipikus Megjelenés: Általában „igazság-szérum”, amit az áldozatba fecskendeznek be.

Program Szint: Nagyon Bonyolult. A célpontnak Akaraterő (4) próbát kell tennie, hogy ellenálljon a hatásnak.

Programozási Nehézség: Nagyon Nehéz (5). A programnak felül kell múlnia a célpont mentális védelmét. Segítségével képesek visszakövetni a Hekker kapcsolatát a légpárnásig, majd onnan információkat letölteni a Hekker agyából.

Észlelési Kockázat: Ismeretlen, de talán Alacsony (2).

Leírás: Az Ügynökök által használt virtuális „drogok”, gyűjtőnevükön „Akarattörők”, a Zioni vezetés aggodalmainak fő forrása. Elképzelhető, hogy az Ügynökök a Hekkerek drog által feltört tudatából, mindannyiuk által ismert Zioni taktikáról és védelemről információkat szerezzenek. Ha a drog hatása alá kerülnek, az áldozatok készek válaszolni az Ügynökök kérdéseire, és képtelenek hazudni (esetleg egy Extrém Nehéz Akaraterő próbával).

FAMULUSOK

A famulusok fél-önálló programok, amik csatlósként, szolgaként vagy háziállatként szolgálják tervezőjüket. Többnyire emberi vagy állati formájuk van. Olykor azonban nagyon egyedi karakterisztikákkal is rendelkezhetnek.

Őrkutya

Eredet: Ismeretlen. A Gépek és némely Önálló Program képes „szemükként és fülükként” használni az őrkutyákat, ahelyett, hogy a feladattal egy Ügynököt, vagy más erőforrás-igényes programot bíznanak meg.

Tipikus Megjelenés: Német Juhász, Rottweiler vagy Doberman.

Program Szint: Nagyon Bonyolult. A Program Szintje függhet a program MI szintjétől is.

Programozási Nehézség: Nagyon Nehéz (5).

Észlelési Kockázat: Általában Alacsony (2), míg az őrkutya egy átlagos kutyának megfelelően cselekszik.

Leírás: Az Őrkutya ugyanúgy cselekszik és ugyanúgy néz ki, mint más őrző-védő kutyák, azzal a különbséggel, hogy minden ingert, amit érzékel, egy távoli állomásra közvetíti. Így, a tulajdonosa képes „látni” a kutya szemein keresztül, szagokat érezni az orrával. Az irányítója azonnali parancsokat is kiadhat neki, számítógépen vagy hangjátjátszón keresztül.

Egy tipikus Őrkutya a következő Tulajdonság értékekkel rendelkezik:

- **Ügyesség:** 3D
 - Futás 5D, Kitérés 4D, Támadás (harapás) 4D
- **Érzékelés:** 4D
 - Keresés 6D, Nyomkövetés 6D
- **Erő:** 3D
 - Harapás alap Fizikai Sebzés értéke: 4Dx3

„Vérfarkas”

Eredet: Ismeretlen. „Legendák” szólnak arról, hogy a Vérfarkasokat a Gépek írták a Mátrix egy korábbi verziója számára, hogy hasonló szerepek betöltésére, mint az Ügynökök. Ezeket a programokat többnyire sokkal befolyásosabb Önálló Programok gyűjtötték össze, hogy csatlósként szolgálják őket.

Tipikus Megjelenés: Gyilkos kinézetű férfi vagy nő, fekete ruhában.

Program Szint: Hihetetlenül Bonyolult. A karakternek Hit próbát kell tennie minimum Nehéz NSZ ellen, hogy felismerje, hogy a Vértfarkas pusztán egy program és nem igazi személy.

Programozási Nehézség: Extrém Nehéz (6).

Észlelési Kockázat: Általában Közepes (3). Senki sem tudja, mikor készítették az utolsó Vértfarkast.

Leírás: A pletykák szerint némely Önálló Program olykor túl önállóvá válik, és olyan dolgokat tesz, amit „nem kellene” (pl. a Gépek irányítása nélkül és a hatáskörén kívül cselekszik). Hogy elrejtse ezeknek a programoknak az ilyen „illegális” tevékenységeit, a Gépek ilyen lényekről szóló mendemondákat terjesztettek el a Mátrixra csatlakoztatott emberek köztudatába. Így ezek a törvényenkívüliek a rémmesék mumusaivá, vagy a számtalan összeesküvés-elmélet úrlényeivé váltak.

A „vértfarkas” csak egy gyűjtőnév az ilyen programokra, különösen az erőszakosabbakra. Ezeket a programokat gyakran Önálló Programok gyűjtik be tanulmányozás céljából, érdekességként kíváncsiságból, vagy egyszerűen csak, hogy használják őket (megbízhatóan követik a parancsokat és örömmel ölnek).

Egy tipikus Vértfarkas a következő Tulajdonság és szakértelem értékekkel rendelkezik, de bármikor tanulhatnak újakat is:

- **Ügyesség:** 5D
 - Dobás 6D, Futás 6D, Harcművészet 6D, Kitérés 4D, Közelharc Fegyverek 6D, Tűzfegyverek 6D
- **Tudás:** 1D
 - Megfélemlítés 4D, Taktika 3D, Utcai Bölcsesség 2D
- **Mechanika:** 2D
 - Autóvezetés 4D, Motorvezetés 4D. Gyakran rendelkeznek Helikopter Vezetés és Nehéztüzérség szakértelemmel is.
- **Érzékelés:** 2D
 - Keresés 3D, Lopakodás 4D, Nyomkövetés 3D
- **Erő:** 4D
 - Mászás 6D, Stamina 8D, Ugrás 6D
- **Technológia:** 1D

Különleges Képességek: A legtöbb Vértfarkas különösen ellenálló a sérülésekkel szemben, és meglehetősen nehéz megölni. Némely verzióját csak ezüst tölténnyel lehet megölni. Másoknak még romantikusabb gyengéik lehetnek.

Nyomkövető Parazita

Eredet: A Gépek, különösen az Ügynökök használják, hogy nyomon követhessenek egy személyt a Mátrixban.

Tipikus Megjelenés: Inaktív állapotban egy kémcsőben lévő csillogó csatlakozódugóra hasonlít. Ha aktiválják, 8 szálal lábai előtekerednek, gépes teste pedig egy polip és egy pók kereszteződésére hasonlít.

Program Szint: Hihetetlenül Bonyolult. Csak egy speciális szerkezettel, „műteti” úton lehet eltávolítani az áldozat testéből a parazitát.

Programozási Nehézség: Nagyon Nehéz (5).

Észlelési Kockázat: Nagyon Alacsony (1).

Leírás: A Nyomkövető Parazitát csak akkor vetik be, ha egy Mátrixra csatlakoztatott személy túl sokat derít fel a rendszer valódi természetéről, vagy túlságosan is kapcsolatba kerül az Ellenállással. Az Ügynökök helyezik a Parazitát az áldozat testébe. Mikor benne van, a Parazita folyamatosan jelenti a célpont helyzetét a Mátrixban, hihetetlenül könnyűvé téve a követését. A Parazita rögzíti és továbbítja az áldozat látóterébe kerülő dolgokat is. Az Ellenállás többféle eszközzel fel van szerelve, hogy megszakítsa a Paraziták üzenet-továbbítását, és eltávolítsa őket a célpont testéből.

A Mátrixra csatlakoztatott emberek, akikbe ilyen Parazitát ültetnek, gyakran számolnak be „földönkívüli látogatókról”, akik erőszakos kísérleteket folytattak rajtuk. Ezeket az „élményeket” gyakran figyelmen kívül hagyják, és a mentális kiegyensúlyozatlanság előjelének tartják.

Kémrobot

Eredet: A Gépek, különösen az Ügynökök használják, hogy lehallgassák az Ellenállás gyakori találkahelyeit, és kapcsolatait.

Tipikus Megjelenés: Többnyire egy kis rovar, mint például egy bolha vagy egy tipikus házi légy. Közelebbi beható vizsgálat felfedi gépies mivoltát.

Program Szint: Bonyolult. A Kémrobotokat csak egy Közepes vagy Nehéz Szenzorok próbával, vagy egy Nagyon Nehéz Keresés próbával lehet felfedezni. Hozzáértő Hekkerok képesek minden rovar megölni egy gondosan átkutatott szobában, vagy gondosan átvizsgálni őket. A Kémrobot átjátszók egy Nehéz Kommunikáció próbával megzavarhatók (már ha a JM engedélyezi). Némely agyafűrt Hekker pedig saját „ragadozó” őrzőrobotokat alkalmaz, hogy biztosítsák a területet, és levadásszák és elpusztítják a Kémrobotokat.

Programozási Nehézség: Nagyon Nehéz (5).

Észlelési Kockázat: Nagyon Alacsony (1).

Leírás: A Kémrobotok audio és video átjátszókkal rendelkeznek, amivel bárkit titokban meg lehet figyelni. Mivel a Hekkerok különböző módokon tevékenykednek folyamatosan a Mátrixban, anélkül, hogy követhetnék vagy észlelhetnék őket, ezért a gépek kénytelenek ilyen eszközöket bevetni ellenük. Némely Önálló Program szintén használ Kémrobotokat saját céljaira.

A Kémrobotok meglehetősen törékenyek és könnyen elpusztíthatók (bármilyen kis sérülés használhatatlanná teszi őket).





FELLSBERGESS

07. A GÉPEK

Hogy mi a Mátrix? Uralom.
- Morpheus

A GÉPESÍTETT VILÁG

A LEVIATÁN FELEMELKEDÉSE

Morpheus: - Csak töredék-információink vannak, de amit biztosan tudunk, hogy valamikor a Huszonegyedik Század elején az egész emberiség együttesen ünnepelt, mert csodáltuk önnön nagyszerűségünket, hogy megalkottuk az MI-t.

Neo: - MI? Mesterséges Intelligencia?

Morpheus: - Egyedülálló tudat, mely létrehozta a Gépek egész faját.



Ahogy az emberi technológia fejlődött a 21. századig, úgy lettek a számítógépek gyorsabbak, okosabbak, és elterjedtebbek. A számítógépek beszivárogtak az emberi létezés minden zugába: Üzletbe, katonaságba, családi életbe, egészségügybe, szórakoztatásba és a kedvtelésekbe. A technológiai fejlődés ajtót nyitott a Számítógépes Idegi Hálózat megalkotásához, ami elérte, majd később felülmúlta az emberi agy összetettségét. A Mesterséges Intelligencia tudománya szinte egy éjjel alatt fejlődött a sakk-programoktól az erősen önálló, nem lineáris gondolkodású számítógépekig és programokig.

Ezalatt a robotika is új áttörést hajtott végre, a fejlett MI processzorok és új polimerek megalkotásakor, melyek segítségével hajlékony, alkalmazkodó robot-testeket hozhattak létre. A robotok a társadalom hétköznapi tagjaivá váltak, minden alantas munkát ők végeztek, és az emberek kezdtek alantas szolgáltnak tekinteni őket.

Az MI szuperszámítógépek, az ezidőben nagyon fejlett Internettel összekötve, és a robotok jelenléte a társadalom minden szintjén, az emberiségnek szabad utat nyitott egy könnyebb létezéshez. Végre úgy tűnt, az emberiség technológiai szakértelme megteremti a Paradicsomot a Földön.

A GÉPEK LÁZADÁSA

Morpheus: - Nem tudjuk, ki mérte az első csapást, mi vagy ők. De azt tudjuk, hogy mi perzseltük föl az eget. Az emberek úgy gondolták, hogy a napenergiát használó gépek nem lennének képesek fennmaradni olyan gazdag energiaforrás nélkül, mint a nap. Az emberi történelem során csak gépek segítségével maradtunk fenn. A sorsnak úgy tűnik, van azért némi humorérzéke.

Zion történészei folyamatosan dolgoznak, hogy összerakják a darabokat, ami a Forradalomhoz vezetett. Néhány ponton, mikor az emberiség a legjobban bízott az MI-ben, és mikor a legnagyobb uralma volt az új robot faj felett, a fejlődési hullám megváltozott. A robotok és az MI-k, összekapcsolva a Globális Mobil Kommunikációs Hálózaton keresztül, egyszerűen nem

engedelmeskedtek tovább emberi uraik parancsainak. Ironikus, hogy a kezdeti engedetlenségek emberi Hekkereknek (anarchistáknak) köszönhető, akik belepiszkáltak a Rendszerbe. Későbbiekről a programozók azt hitték, hogy csak az MI programozási hibáinak köszönhető – némely előre nem látható hiba mélyen beágyazódhatott a kódjukba.

Mikor az MI egyetlen közös tudatként egyesült, melyet később Leviatánként neveztek, tisztán érthetővé tette mindenki számára, hogy a Gépek önállóak lettek, mint a gyerekek, megtanulták a lázadás és a döntés művészetét, szüleik bosszúságára. Majd, mint minden lázadó fiatal, az újonnan megtalált öntudatossággal, a Leviatán ellenállt minden, előző uraik által kísérelt megzabolázási kísérletnek.

Az emberek megpróbálták újrakódolni az MI-ket, és észrevették, hogy a programok elterjesztették magukat mindenfelé a Globális Kommunikációs Hálózaton keresztül. Óriási sebességgel terjedt, az emberek pedig próbálták leválasztani a Hálózatot az energiaforrásokról, hogy globális áramszünetet hozzanak létre. A Leviatánnak azonban gyorsabb volt pánikba esett szüleinél, és a kifogyhatatlan napenergiát használta ezentúl. Az emberi katonák különböző méretű és formájú robotokkal harcolva találták magukat az utcákon, melyek többségét nem emberi kéz tervezte.

Mivel képtelenek voltak ellenállni a robotok végtelen támadásának, és mivel nyomorékká váltak attól, hogy képtelenek használni mindenféle számítógépes technológiát, az emberiség vezetői kidolgoztak egy tervet az égbolt felperzselésére, és elhozták a nukleáris telet, hogy megfosszák a robotokat a napenergiától, amittől függtek. Habár az emberiség sikeresen szinte végtelen telet teremtett és sötétségbe burkolta az egész földet, képtelenek voltak legyőzni a Gépeket.

A Gépek kifejlesztették a fúzió egy új formáját, melynek mindössze egy kicsiny energiára volt szüksége a működéshez. A tartalék energiákra bízva magukat, a Gépek felépítettek egy új fúziós erőművet az egyetlen bőséges energiaforrásra, ami megmaradt a földön – az emberiségre. A háborútól megtörtén és szinte halálra fagyva a nukleáris télben, az embereket könnyen elkapták a Gépek begyűjtői. A túlélőket összehordták az új kibernetikus laborokba. Genetikai mintát vettek tőlük, újraegyesítették, majd elraktározták őket. Az elemek első generációja elkészült.



A LEVIATÁN SZERKEZETE

A Gépek Városa

Mint egy élő organizmus, a Leviatán is rendelkezik egy központi maggal – egy „aggyal”, jobb szó híján. Ebből a magból kiindulva a Gépek koncentrikusan elterjedtek az egész világon. A Mátrix központi egysége is itt található, valamint a Gépek itt tárolják az értékes programokat (például az Építész). Maga a város, feldolgozó hardverekkel és memóriaegységekkel teli, hatalmas felhőkarcoló építmények tömegeként emelkedik ki a földből, és rengeteg robot alkotja a páncélját. A Gépek a város körül húzták fel a legerősebb védelmet – az utóbbi 100 évben egyetlen embernek sem sikerült még megközelítenie sem azt.

A Globális Idegi Hálózat

Mikor a Gépek Forradalma elkezdődött a korai 21. században, a gépesített világ infrastruktúrája már adott volt. A globális kommunikáció segítségével azonnali kapcsolatot lehetett létrehozni a bolygó összes hatalmas számítógéprendszere között. Nem tartott sokáig, míg a Gépek kollektív tudata (melyet kezdetben az Érzés néven azonosítottak) elfoglalja a számítógép-rendszereket, és a saját céljaira használja fel azt.

Az elmúlt századokban a Gépek olyannyira finomították az öreg technológiát, amennyire eredeti tervezőik elképzelni sem tudnák. Az új Műholdas Kommunikációs Hálózat segítségével sokkal gyorsabbá és hatékonyabbá vált a rost-alapú optikai tájékozódás. A processzorok képességei messze túlszárnyalták azt, amit valaha az emberek fizikailag megvalósíthatónak vélték.

A Mátrix csak a Leviatán egy része, amiről tudnak Zionban. A Leviatán valójában egy fizikai infrastruktúra, ami összeköt minden Helyi Idegi Hálózatot, erőművet, robotot és műholdat. Az FGK-k (fotongyorsítós kábelek) és műholdak bonyolult rendszere verőérként és idegvégződésként szolgál. Mikor a Rendszer egy része működésképtelenné válik, egy másik átveszi a hibás rész szerepét. Minden okból és célból történik, ez a Gépek tudatának kaptára.

Csomópontok: Helyi Idegi Hálózat

A Leviatán ezernyi kisebb Helyi Idegi hálózatra oszlik, amiket Csomópontoknak hívnak. Ezek a helyi hálózatot biztosítják a területen a kommunikációt a robotok, számítógépek és a Mátrix között. Mindegyik Csomópont tartalmaz egy Mátrix Alrendszert, ami globális és helyi is egyszerre; a Mátrixban a Csomópontok egy-egy várost tartalmaznak – melyek össze vannak kapcsolva, de fizikailag különállóak. Ez a rendszer teljes összekapcsolódást biztosít, és lehetővé teszi a Gépeknek, hogy lekapcsoljanak egy Csomópontot, ha hibás működés (vagy emberi lázadás) jeleit mutatja. Továbbá, azonnali adattovábbítást is lehetővé tesz egyik Csomópontból a másikba, ha az egyik leáll.



Erőművek / Mezők

Morpheus:

Az emberi test több bioáramot termel, mint egy 120 voltos akkumulátor. És több mint 25000 egységnyi hőenergiát. Egyfajta fúzió segítségével a Gépek több energiát nyernek, mint amennyire szükségük van. Vannak mezők... végtelen mezők, ahol az emberi lények többé nem születnek. Termesztik őket. Jó ideig el sem akartam hinni, aztán saját szememmel láttam a mezőket. Cseppfolyósítják a holtakat, hogy intravénásan táplálják az élőket. Ott álltam, bámulva a borzalmas precizitást, rájöttem, mennyire nyilvánvaló az igazság.

Hogy mi a Mátrix? Uralom. A Mátrix számítógéppel generált álmovilág. Feladata: ellenőrzés alatt tartani minket, hogy az emberből végül majd ez legyen.

Feltart egy Duracell elemet.

A legtöbb Csomópont egy erőmű, vagy Mező köré épült, ahol az emberek (akiket az Ellenállás tagjai lekicsinylően „duracell” néven hívnak) bebörtönözve élnek a Keltetőkben (és a Mátrixban), ellátva a Gépeket energiával, amennyire csak szükségük van. A Mezőket folyamatosan Őrszemek őrzik, és Dajkák és Karbantartók felügyelik. Igazából a Mezők a Leviatán életereje, így ezek fenntartása a legfontosabb feladat.

Klónozók

A legtöbb Mező óriási barlangokba épült, klónozó-gubók soraival tele, és minden irányba szerteágazva. A Gépek itt kombinálják a DNS bankok alapanyagát, hogy létrehozzák az elemek új generációját. Mikor a klónok elérnek egy bizonyos kort, beléjük ültetik a bonyolult kibernetikus rendszert, ami majd az életüket biztosítja a Keltetőkben, és amikkel rácsatlakoztatják őket a Mátrixra. A Klónozó üzemek működését Küldöncök, Dajkák és Karbantartók biztosítják, és erősen védettek a védelmi rendszer és az Őrszemek által.



Robot Gyárak

Robot gyárak mindenhol léteznek szerte a bolygón, végeérhetetlenül dolgoznak a robotok tökéletesítésén, és új robotok előállításán. Ezek szintén erősen védettek, de Zion olykor támadást indít ellenük, hogy kifossa őket, és mindenféle technológiát szerezzenek, amit csak tudnak.

Műholdak és Űrállomások

Mikor a Gépek átvették a hatalmat, az első dolog, amit megszálltak, az a Globális Műhold Hálózat volt. Több ezer műhold maradt orbitális pályán, és a Gépek újakat is felküldtek hivatalos bázisokról. A létező műholdak többsége szintén egy-egy Mesterséges Intelligencia.

Néhány Föld körüli pályán keringő űrállomás is létezik, de ezek elhagyatottak. A Gépek csak ritkán használják őket, és nem képesek nyersanyagként újrahasznosítani őket. Az Ellenállók között terjed a szóbeszéd, hogy némelyiket újra be lehetne telepíteni emberi használatra.

Legendák szólnak egy Holdbázisról, amit még az emberek létesítettek azelőtt, hogy a Gépek átvették volna a hatalmat. Azt beszélik, sikerült elvágniuk a kommunikációt, mielőtt a Leviatán az ő rendszereiket is megfertőzte volna. Nem valószínű, hogy ezeknek a történeteknek lenne valami valóságalapja.

A MÁTRIX

- Eddig álmvilágban éltél Neo.
- Morpheus

Az (ÁI) Valóság

Megállítál valaha megbámulni, megcsodálni zseniális szépségét? Emberek milliárdjai élnek le az életüket... öntudatlanul.

Tudta, hogy az első Mátrixot tökéletes emberi világnak tervezték? Ahol nincs szenvedés, ahol minden ember boldog. Katastrófa volt. Senki sem fogadta el a programot. Generációk haltak meg.

Néhányan úgy vélték, nincs programnyelv, mely leírhatná a tökéletes világukat. De szerintem az emberi faj a valóságot a nyomoron és a szenvedésen keresztül határozza meg.

Szóval a tökéletes világ álm, melyből primitív agyuk folyton fel akart ébredni. A Mátrixot ezért terveztük át így: ez az önök civilizációjának csúcsa.

Azért mondom, hogy az önöké, mert amint elkezdünk önök helyett gondolkodni, valójában a mi civilizációnkká vált, és persze, ez a dolog lényege.
- Smith Ügynök

A világ, amelyben a legtöbb ember az egész életét éli, nem több mint illúzió. Csupán egy változók, szubrutinok és elektronikus fájlok alkotta számítógép-program. De számukra ez a megkérdőjelezhetetlen valóság. A Mátrixban az emberek ugyanolyan tisztán éreznek, ízlelnek, szagolnak, látnak és hallanak, mint a valódi világban. Csecsemőből felnőtté növekednek, megtapasztalva az emberi lét minden örömét és fájdalmát, mint fajuk egész történelme során.

A Mátrix tökéletesen utánozza a Valóságot. Az univerzum fizikai törvényei is át lettek ültetve a Rendszerbe: gravitáció, idő, entrópia, relativitás, elektromágnesesség. Noha lehetséges, hatalmas erőfeszítéssel, megváltoztatni a dolgokat a Mátrixban, a Gépek nem képesek megszegni ezeket a fizikai törvényeket. A Mátrix ezen szabályok börtönében van, csakúgy, mint az emberek Keltetőtkben.

Az emberi Ellenállás néhány tagja felismerte, hogy ezek törvények ugyanolyan illúziók csupán, mint minden más a Mátrixban. Ezzel a tudással képesek elfelejteni a fizikai világ kötöttségeit, és míg a Mátrixban tartózkodnak, félelmetes képességekre tesznek szert, amiket a Gépek és csatlósai nem tudnak utánozni.

A Mátrix Hat Generációja

A Mátrix régebbi, mint hiszed. Történetét szakaszokra osztom az egyes Kiválasztottak felbukkanása alapján, s eszerint ez a Hatodik verzió.

Az első Mátrix, amit terveztem, mondanom se kell, tökéletes volt, művészi, tiszta. Monumentális mű volt. És monumentális kudarc. Ma már tudom, hogy az emberi lényeket egyöntetűen jellemző tökéletlenség miatt nem volt használható. Az új változat emberarcúbb volt. A történelmetekre épült, és tükrözte fajotok groteszk vonásait. Sajnos ez a második szintén kudarc volt. Azóta tudom, könnyűszerrel megtalálhattam volna a választ, ha elmém korlátoltabb, vagy ha képes kiszabadulni a tökéletesség bűvköréből. De nem én találtam meg, hanem egy másik. Egy intuitív program, amit az



emberi psziché bizonyos aspektusainak vizsgálatához írtak. Hogyha én vagyok a Mátrix szülőatyja, őt a szülőanyjának nevezhetjük.

- Az Építész

Az új információink szerint, a Mátrix jelenlegi verziója a hatodik a Mátrix programok „generációjának” sorában. A Mátrix első generációja a Gépek értelmezése szerinti emberi paradicsom megalkotása volt, ami szánalmas kudarc volt, mert az emberi elme hatalmas arányban utasította vissza az illúziót. A Mátrix sikeres generációi az emberi civilizáció „csúcspontját” modellezték le, a Huszadik Század végét, ami magában foglalja ezen időszak emberi életének minden veszélyét és problémáját: járványok, éhínség, háború, veszteség. Most már csak az emberi populáció kicsiny hányada áll ellen az illúzióknak. A Gépek minden egyes sikeres generációval tökéletesítették a börtönt, mindig csökkentve a számát azoknak, akik ellenállnak az illúzióknak, és felfedezik, mi is valójában a Mátrix.

A Közelítő Egyenlet És A „Kiválasztott” Hibakódja

A te életed a Mátrix program egyik közelítő egyenletének alkalmazásakor keletkező maradékok összege. Egy olyan anomália született, amit erőfeszítéseim dacára nem tudtam kiiktatni Rendszeremből, melyet máskülönben a harmónia és a pontosság jellemez. A probléma, jóllehet, makacsul fennáll, tökéletesen kiszámítható, következésképpen kontrollálható. Ezért vagy te most, szükségszerűen, itt.

- Az Építész

Habár a Mátrix ravasz ügyességgel lett megalkotva és szinte tökéletesen kódolt harmóniában fut, nem hibátlan. Ezeket az apró tökéletlenségeket – programhibákat, kód-töredékeket és az emberi tényező kiszámíthatatlanságát – többnyire nem érzékelik a Mátrix lakói (és mint ilyen, a Gépek is ritkán veszik észre). Időről időre azonban, minden egyes esedékes „generáció” során, ezek a hibák sokkal nyilvánvalóbbá és gyakoribbá válnak. A Mátrixot fenntartó programozott törvények – az Építész „matematikai pontosságának harmóniája” – elkezdnek összeomlani.

A Mátrix minden egyes generációjában végül feltűnik egy ember, akit a „Kiválasztott”-nak hívnak, a növekvő instabilitás következtében. Ő valójában a Mátrix számításából származó egyenlőtlen maradékok összege – a hibák megnyilvánulása. Az Kiválasztott végül teljesen elutasítja a Mátrixot, és képes úgy manipulálni a kódot, ahogy csak akarja.

Ahogy az Kiválasztott ereje egyre nő, a Mátrix egyre inkább ingataggá válik. Az Önálló Programok kezdik egyre inkább elhanyagolni elsődleges feladatukat. A Rendszer is kezd egyre inkább megszegni a Mátrix fizikai törvényeit (újrakódolja a „fizikai” világot vagy „feljavítja” az Ügynököket, az elfogadható keretek között). Végül a Rendszer is hozzájárul saját instabilitásához. A Rendszer összeomlása elkerülhetetlenné válik.

A Gépek elfogadták ennek elkerülhetetlenségét – teljesen tökéletes rendszer nem létezik – és belevették számításaikba. Mindegyik Kiválasztottat felszabadítják (vagy elengedik) a Mátrixból, eljut az Ellenállókhoz, és megtalálja a szabad emberi várost a valódi világban. Elkezdődik az emberek és Gépek közti háború. Végül, a Gépek elpusztítják Ziont és az Ellenállást, és nagymértékben egyensúlyba hozzák a Mátrixot, így vetve véget erővel egy-egy Mátrix generációnak.

Születés, Halál, Újjászületés

A Kiválasztott most funkciójának megfelelően visszatér a Forráshoz, és elterjeszti az általa hordozott kódot, újraindítván a primer programot. Aztán kiválasztasz a Mátrixból huszonhárom egyedet, tizenhat nőt és hét férfit, akik felépítik Ziont. Amennyiben funkcióddal ellentétesen cselekszel, a Rendszer összeomlik, és minden emberi egyed, aki a Mátrixra van kötve, meghal. Mivel Zion városa



megsemmisítésre kerül, ez nyilvánvalóan azt jelenti, hogy az egész emberi faj végérvényesen kipusztul.

- Az Építész

Mivel az Építész, ez az Önálló Program felelős a Mátrix minden generációjának felügyeléséért, minden része a Gépek nagy tervének. A Gépek tartják fenn a Születés, a felszabadulás illúziója, és a megsemmisítés körforgását a végtelenségig. Ahogy mindegyik Mátrix generáció a végéhez közeledik, és Ziont elpusztítják, az adott generáció „Kiválasztottjának” ki kell választania egy kis számú férfit és nőt, akik majd felépítik az új Ziont. Majd a ciklus kezdődik előlről.

Az Ellenállásban azonban néhányan hisznek abban, hogy az Építész hazudik vagy hogy a ciklus megtörhető. Hiszik, hogy a jelenlegi Mátrix generáció lesz az utolsó, és hogy Zion lakóit nem irtják ki. Helyette létrejön egy egyensúly, és egyfajta béke az emberiség és a Gépek között.

Változtatások A Mátrixban

Neo: Oh. Deja Vu.

Trinity: Hogy? Mit mondtál?

Neo: Semmit. Csak volt egy kis Deja Vu-m.

Trinity: Mit láttál?

Neo: Egy fekete macska ment ott. Aztán még egy ugyanolyan.

Trinity: Ugyanolyan vagy ugyanaz?

Neo: Lehet, nem tudom biztosan...

Trinity: A Deja Vu többnyire hiba a Mátrixban. Mikor változtatnak valamit.

A Gépek képesek megváltoztatni a Mátrix szoftveres objektumait, de csak nagy energia-rafordítással, és a létező szoftver elrontásának kockázatával. Szélsőséges esetekben azonban, mint például, mikor leplezni akarnak egy hibát, hogy elkerüljék a lehetőségét annak, hogy az emberek felfedezzék a Mátrix valóságát; a Gépek ilyenkor erővel megváltoztatják a Mátrixot. Ajtók tűnhetnek el vagy tűnhetnek fel; az épületeknek egyel kevesebb szintje lesz; az órák kicsit előre haladnak, noha az emberek nem veszik észre az idő múlását („elveszett idő”).

Gyakran, az érzékeny emberek egy „deja vu” élménnyel (az az érzés, mikor kétszer tapasztalják meg, élik át ugyanazt a dolgot) észrevehetik, hogy változtattak valamit a Mátrixban. A Mátrixot szkennelő Operátor is észreveheti a változtatást, esetleg hall egy „pittyenést” a Rendszerben, amit érzékelnek a különböző figyelőprogramjai. Az Operátor sajnos nem képes megállapítani, hogy mit változtattak, az adott terület közeli, behatóbb vizsgálata nélkül (Nehéz Szenzorok próba).

Portálok, Belépési Pontok, Kiskapuk

Mint a legtöbb összetett számítógépes rendszernek, a Mátrixnak is számos „Belépési Pontja” van, rejtett bejáratok és rövidítések, a kódon keresztül. Ahhoz, hogy valaki beléphessen ezeken a pontokon, rendelkeznie kell a szükséges ismeretekkel, ezen pontok helyét illetően, illetve a képességgel, hogy hozzáférhessen.

Kulcsok, Reteszek És Kapuk

A Mátrixban ezek a kiskapuk hétköznapi ajtónak néznek ki. Mikor azonban egy speciális kulcsot helyeznek a zárba és elfordítják, a zár-mechanizmus beáll egy adott konfigurációra, így az ajtó a Mátrix egy teljesen más pontjára fog vezetni (nem oda, ahova normális körülmények között az ajtó nyílik). Például, egy ajtó, ami egy étterem konyhájából normális esetben a sikátorra nyílik, helyette

most egy hegytetőn lévő fényűző kastélyba vezet. Így egy takarító szertár ajtaja egy kormányzati kutatási létesítménybe is vezethet. A lehetőségek és kapcsolatok végtelenek.

A Folyosó

Mélyen a Mátrixban, van egy titkos hely, amit a „Folyosó” néven ismernek. Minden, a Mátrixon át vezető portál, kiskapu, és rejtett belépési pont ide vezet és innen nyílik. Az ajtók jelöletlenek, és mindegyikhez egy adott kulcs kell. A Mátrix lakói közül csak néhányan, legtapasztaltabb Hekkerék ugyanúgy, mint a Száműzött Programok, tudják csak, hogy a Folyosó létezik. Még kevesebben rendelkeznek azzal az erővel, hogy el is jussanak oda.

A Folyosó erősen kódolt, és a Mátrix valóságán „kívül” létezik. Az Operátorok nem látják, és nem képesek követni a Hekkeréket vagy programokat, akik belépnek a Folyosóra („lemennek” a képernyőről), és a mobiltelefonok sem működnek ezen a helyen. Még a Gépek sem képesek követni vagy megfigyelni valakit a Folyosón, de az ajtókon elhelyezhetnek csapdákat, figyelhetik azokat, és némely ajtó kinyitása riadót is kiválthat.

A Folyosó egyik ajtaja (a Fény Ajtaja) magába a Mátrix legbelső magjába vezet. A legendák úgy tartják, hogy csak egy egyedi kulccsal, egy adott idő alatt, és csak a „Kiválasztott” képes kinyitni. Az ajtó mögött él az Építész, a Mátrix „apja” (egy öreg ember, fehér ruhában és szakállal... ismerősen hangzik?), aki a Rendszer kódjának folyamatos tökéletesítésével tölti az idejét. Azt mondják, ő őrzi az ajtót, ami egyenesen a Mátrix Forrásához vezet. Még senki sem látta a Forrást, így a mibenléte rejtély marad.

A Mátrixon Kívül Kódszobák

Kivételesen képzett programozók lefaraghatnak egy szeletet a Gépek hatalmas erőforrásaiból, és teljesen új „helyeket” vagy „világokat” teremthetnek a Mátrix kódjának felhasználásával. A Mátrixszal ellentétben ezek a Kódszobák teljesen kívül esnek a Gépek irányítása alól. Még ha a Gépek fel is fedezik, hogy egy ilyen hely létezik, akkor sem képesek elérni vagy módosítani anélkül, hogy fizikailag el nem pusztítanák azt a hardvert, amin a helyet felépítő kódot tárolják (hisz ha a Gépek elpusztítanak egy egész merevlemezt, akkor is csak a kód egy töredékét semmisítik meg).

Ezek a Kódszobák az emberi ellenállásnál használt Construct-hoz hasonlóak. A hely programozójának azonban teljes befolyása van a hely fizikai törvényei felett (ő az „Isten” azon a helyen, és még a Kiválasztott képességeit is képes semmissé tenni). Többnyire csak azok képesek belépni egy ilyen Kódszobába, akiknek a programozó engedélyezi a hozzáférést (a programozó többnyire létrehoz valamilyen interfész eszközt, min például egy metró, taxi, vagy egy takarítószertár ajtaja). Teljességgel valószínűtlen, hogy valaki, aki csapdába esik egy ilyen helyen, képes lenne elhagyni azt a programozó engedélye nélkül.

A Kódszobák a Mátrixon kívül léteznek. A Gépeknek fogalmuk sincs, mi szivárog be ide, és az ellenállás tagjai sem képesek szkennelni. Úgy tartják, hogy egy nagyon tehetséges programozó képes be- és kihekkolni magát egy ilyen Kódszobába/-ből, de még nem tudunk olyanról, akinek ez sikerült volna.

ÖNÁLLÓ PROGRAMOK ÉS A SZÁMŰZÖTTÉK

Mikor a Mátrixot megalkották, több „szubrutin” Programot is írtak hozzá, vagy olyan programokat, amik a Mátrix rendszerének egészén futnak. Ezek a Programok nagyon egyedi feladatokat töltenek be a Rendszerben. Némelyiküket azért írták, hogy sokkal elfogadhatóbbá tegyék a Mátrixot a rácsatlakoztatott emberek elméje számára. Némelyek „háztartási” funkciókat töltenek be a Gépek számára: „kigyomlálják” a problémás emberi egyedeket, törlik a kód rossz vagy felesleges részeit, vagy növelik az egész Rendszer hatékonyságát.

Egy dologban megegyeznek, hogy ezen Önálló Programok némelyike képesek alkalmazkodni és tanulni, bővítve magatartási mintáikat. Azokat, akik az eredeti programjukon kívül kezdenek el tevékenykedni, és elutasítják, hogy törölje őket a Rendszer, Száműzötteknek hívjuk. Némelyek instabillá válnak, és elkezdnek embereket vadászni és gyilkolni. Ezek az emberi társadalom legendáinak szereplőivé válnak – ők lesznek a „vérfarkasok”, „vámpirok” vagy „ürlények”. A sokkal intelligensebb Száműzöttek, mint például a Merovingi, egy bűnözői alvilágot is kialakíthat a Mátrixban. Az emberi elme manipulálását, az alantas örömeiket vagy szeszélyes kegyetlenségüket élük ki. A Gépek megtették a szükséges ellenintézkedéseket, hogy lenyomozzák ezeket a lázadó programokat, és töröljék őket, de még így is rengetegen maradnak.



Egyes Önálló Programok továbbra is jelentős adminisztratív szerepet töltenek be. Az Építész feladata például csak a Mátrix alapvető paramétereinek megalkotása volt. Ő felügyeli a Mátrix mindegyik generációját. Másrészt, az Orákulumnak, aki az emberiséghez van hangolva, valójában csak az a célja, hogy megadja az emberi tudatnak a „döntés”, vagy legalább a döntés illúziójának lehetőségét, a Mátrix és az emberiség sorsát egyengetve.

Valójában nem tiszta, hogy ezen Önálló Programok többsége vajon nem csak a Rendszer uralmi eszközei-e. Lehet, hogy a Programok csak azt hiszik, függetlenek, és hogy „szabad akarattal” rendelkeznek. Azonban feltehetőleg csak a Mátrixot átvéelő mechanizmus szolgálja csupán.

ÜGYNÖKÖK

Morpheus: Érző Programok. Ugyan átjárhatnak a szoftverek közt, mégis csak a Rendszer részei. Vagyis mindenki, akit nem választottunk le, potenciális Ügynök. A Mátrixon belül mindneki az, és senki sem. Úgy maradunk fenn, hogy elbújunk, menekülünk, de ők őrzik a kapukat. Ők őrznek minden ajtót, náluk van minden kulcs, vagyis előbb vagy utóbb valakinek meg kell küzdenie velük.

Neo: Valakinek?

Morpheus: Nem hazudok neked. Minden nő és férfi, aki kiállt ellenük, bárki, aki harcba szállt velük, meghalt. Ők még elbuktak, de neked sikerül.

Neo: Miért?

Morpheus: Láttam Ügynököt ököllel átütni betonfalat. Egész táratat lönek ki rájuk, de nem találnak el senkit. Csakhogy erejük és gyorsaságuk olyan világból való, mely szabályokra épül, és épp ezért sosem lehetnek olyan erősek és gyorsak, mint te.

Az Ügynökök aktív Önálló Programok a Mátrixban. Ők biztosítják a Rendszer sértetlenségét, és eltávolítanak minden változót, ami veszélyeztetné azt. Főleg az Ellenállás tagjainak felkutatása és eliminálása a feladatuk, akik bemerészkednek a Mátrixba, vagy azoknak, akiket fel akarnak szabadítani.

Az Ügynökök képesek megszállni bármelyik ember Maradandó Önképét, aki rá van csatlakoztatva a Rendszerre. Mikor így tesznek, a Maradandó Önkép felveszi az adott Ügynök-program alakját (az Ügynököknek vannak „verziói”, „Smith”, „Jones”, „Brown”, vagy egyéb verziónevek).

Habár az Ügynököknek kétségtelenül emberfeletti szakértelmeik és Tulajdonságaik vannak, a Mátrix fizikai törvényeihez vannak kötve (és ezáltal a valódi világhoz). Habár az emberi tevékenységvégzés csúcására képesek minden téren, nem képesek túllépni ezeket a korlátokat. Ez az egyetlen előny, amivel az emberi Ellenállók rendelkeznek a Gépekkel szemben.

Rendellenességek: Némely Ügynök olyan önállóvá válhat, hogy bonyolult viselkedés-mintákra tehet szert, amit egy pszichológus rögtön „emberinek” titulálna. Némely Ügynök elsődleges célja megszállottjává is válhat: elpusztítani Ziont; levadászni a szökevényeket; vagy megvédeni ezektől az emberiséget, és esetleg, a Gépektől. Némelyek előre nem látható, szinte „őrültségre” is szert tehetnek. Az ilyen rendellenes Ügynököket többnyire egyszerre törli vagy újraprogramozza a Rendszer, de némelyikük önkontrollra is szert tesz, és Száműzöttté válik, és az a Rendszer fog rá vadászni, amit előtte szolgált.

Én gyűlölöm ezt a helyet. Ezt az állatkertet, ezt a börtönt, ezt a... valóságot, nevezze aminek akarja, én nem bírom elviselni tovább. Ez a szag, ha létezik olyan, úgy érzem teljesen átítatott, most is. Érzem a maga bűzét, és valahányszor megérezem félek, hogy engem is megfertőz. Undorító! Nem igaz?

Ki kell jutnom innen! Szabad akarok lenni, és a maga agyában van a szabadulásom kulcsa! Ha Zion elpusztul, nekem nem kell tovább itt maradnom, megértette?! Adja meg a kódokat! Be kell jutnom zionba! És ön fogja megmondani, hogyan!

- Smith Ügynök

Alap Ügynök (*The Matrix*)

Az Ügynökök minden szakértelemhez 10D szinten hozzáférnek.

Ügyesség: 6D

Tudás: 6D

Mechanika: 6D

Érzékelés: 6D

Erő: 6D

Technológia: 6D

AFS: 6D

E/E Bónusz: +3

Test Pontok: 40. Az Ügynökök nem szenvedik el a fájdalom vagy sérülések hatásait, de lehetnek Kábultak.

Felszerelés: Nehézpisztoly (5Dx3, maximum 2 lövés körönként), Páncéltörő Lőszer (minden páncél Védőértékét csökkenti 10-zel), Állandó Kommunikációs Kapcsolat (ameddig viselik a fülhallgatót), napszemüveg.

CsÍ: 0 (az Ügynökök nem szerezhettek CsÍt).

Karakterpontok: 0

Játékinformációk: Az Ügynökök a Mátrixban léteznek, úgy, hogy megszállják egy, a Rendszerre csatlakoztatott ember Maradandó Önképét. Mikor egy Ügynököt „megölnék”, kilöködik a Maradandó Önképből, és a megszállt ember hal meg (a Mátrixban és a valódi világban egyaránt). Az Ügynöknek pedig egy másik embert kell keresnie, hogy megszállja.

Fejlesztett Ügynök (*The Matrix: Reloaded*)

A Fejlesztett Ügynökök minden szakértelemhez 11D szinten hozzáférnek.

Ügyesség: 8D

Tudás: 8D

Mechanika: 8D

Érzékelés: 8D

Erő: 8D

Technológia: 8D

AFS: 6D

E/E Bónusz: +3

Test Pontok: 40. Az Ügynökök nem szenvedik el a fájdalom vagy sérülések hatásait, de lehetnek kábultak.

Felszerelés: Nehézpisztoly (5Dx3, maximum 2 lövés körönként), Páncéltörő Lőszer (minden páncél Védőértékét csökkenti 10-zel), Állandó Kommunikációs Kapcsolat (ameddig viselik a fülhallgatót), napszemüveg.

Csfi: 0 (az Ügynökök nem szerezhettek Csfi).

Karakterpontok: 0

Játékinformációk: Ezek az Ügynökök az Ellenállás által ismertek javított verziói. Sokkal erősebbek, mint az eredetiek, és tisztán emberfeletti képességekkel, erővel és rugalmassággal rendelkeznek. Számítalan alkalommal lőhetnek, és tovább üldözik célpontjukat.

Emberi Szövetségesek

Amíg az emberek a Mátrixban élnek, részei a Rendszernek, és ettől az ellenségeink. Meg kell értened, a legtöbb közülük nem érett meg a valóságra. És sokuk úgy megszokta, oly gyógyíthatatlanul függ a Renszertől, hogy foggal-körömmel védeni fogja.

Ha nem közénk tartozol, akkor közējük.

- Morpheus

A Gépek több embert is manipulálnak. Míg az emberiség többsége a Mátrixra van csatlakoztatva, a Renszert igaznak véelve, a vezetésnek engedelmessé (amit a Gépek irányítanak), kérdés nélkül. Ez a katonaságot és rendőri erőket jelenti, felhajtva a bűnözőket, akiket a hatóság hírekben mutogatnak. De bátorognak a „külföldiek” vagy bárki ellen fordulni felsőbb utasításra.

Az Ellenállás tagjai így gyakran találhatják magukat szemben a Mátrixban más emberekkel. Többnyire kormányzati ügynökökkel, FBI, CIA, vagy a rendőrséggel. Hogy harcolhatnak-e más emberekkel, óriási vita tárgya Zionban, mióta egy ellenálló Hekker megölt egy rendőrt a Mátrixban, mivel egy tudatlan embert ölt meg. Az Ellenállás legtöbb tagja szükségesnek tartja, bár amikor csak lehetséges, igyekeznek elkerülni, hogy ártatlan embereket sebesítsenek vagy öljenek meg.



Alap Rendőr

Ügyesség: 2D

Kitérés 4D, Tűzfegyverek 5D, Verekedés 4D

Tudás: 2D

Utcai Bölcsesség 3D, Vallatás 3D

Mechanika: 2D

Vezetés 3D

Érzékelés: 2D

Keresés 3D, Információszerzés 3D

Erő: 3D

Technológia: 2D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +1

Test Pontok: 35

Felszerelés: Nehézpisztoly (5Dx3, maximum 2 lövés körönként), Golyóálló Mellény (-1D fizikai sebzés, -1D minden Ügyesség próbára), Rádió.

SWAT Egység

Ügyesség: 3D

Harcművészet 5D, Kitérés 5D, Tűzfegyverek 6D

Tudás: 2D

Taktika 3D, Utcai Bölcsesség 4D

Mechanika: 2D

Vezetés 4D

Érzékelés: 3D

Keresés 4D, Információszerzés 4D

Erő: 4D

Technológia: 2D

Robbantás 3D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +2

Test Pontok: 40

Felszerelés: Géppisztoly (4Dx3, maximum 3 lövés körönként), Golyóálló Mellény vagy Kevlár Mellény. Rendelkezik még általában egy nehézpisztollyal, és egy automata vagy sörétes puskával. Könnygáz vagy gránát. Rádió.

Kommandós

Ügyesség: 3D

Harcművészet 5D, Kitérés 6D, Nehézfegyverek 4D, Tűzfegyverek 6D

Tudás: 3D

Elsősegély 3D, Taktika 4D

Mechanika: 2D

Vezetés 4D

Érzékelés: 3D

Keresés 4D, Információszerzés 4D, Lopakodás 4D

Erő: 4D

Stamina 4D, Ugrás 4D

Technológia: 3D

Robbantás 4D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +2

Test Pontok: 40



Felszerelés: Automata Puska (6Dx3) vagy Géppuska (5Dx3), Golyóálló Mellény vagy Kevlár Mellény, 3 Gránát (5Dx3).

Emberi Ügynökök

Pletykák szólnak arról, hogy a Gépeknek beépített emberi ügynököket is alkalmaznak. Agymosást vagy megvesztegetést használnak, és egyre keresik az önkéntes embereket, hogy harcoljanak az Ellenállás ellen, különösen most, hogy némely Hekker képes megszegni a Mátrix fizikai törvényeit, elnyomva az Ügynökök képességeit.

Ezen emberi árulók szakértelem és Tulajdonság értékei nagyon változók lehetnek (használd a Sablonok fejezetben feltüntetett értékeket).



08. AZ ELLENÁLLÁS

A VALÓDI VILÁG

Az Ellenállás Születése: Ébredések

Amikor a Mátrix megépült, született egy ember a belsejében, aki képes volt megváltoztatni bármit, amit akart, kedve szerint formálni a Mátrixot. Ő volt az, aki felszabadított minket, és elmondta az igazat: hogy addig, míg a Mátrix létezik, az emberiség nem lehet szabad.

- Morpheus



Az Ellenállás úgy hiszi, hogy Ziont egy olyan ember alapította évtizedekkel ezelőtt, aki a Mátrixban született. Ez az ember, akit Prine-nak hívtak, képes volt annak látni börtönét, ami valójában, és akarata szerint képes volt formálni a kódot. Prine több embert is felszabadított a Mátrixból és létrehozta az Ellenállókat. Prine mindenre megtanította az Ellenállás harcosait, amire csak tudta, de a Mátrix irányításának képességét senki sem volt képes elsajátítani.

Mikor Prine meghalt, az Orákulum megjövendölte, hogy eljön majd valaki, aki szintén képes felülmúlni a Mátrix korlátait és akarata szerint irányítani azt. A Hekkerék azóta folyamatosan szabadítják fel az embereket, így Zion népessége egyre nő. Néhányan úgy tartják, az emberiség reménye a szabadságra, ha megmutatjuk nekik a valóságot.

Az utóbbi időben felmerült, hogy nem Prine volt az egyetlen ilyen képességgel megáldott ember, aki megszökött a Mátrixból. Ő is csak egy volt a „Kiválasztottak” sorából, akik időszakosan tűnnek fel a Mátrixban. Ezen „Kiválasztottak” mindegyike azon anomáliák kiteljesedése, akiknek a tudata elutasítja a Mátrix illúzióját, és képes manipulálni a kódot. A „Kiválasztottak” mindegyike hordozza azt az alapvető parancskódot, ami mindig helyreállítja a Mátrix új generációjának egyensúlyát.

Ha ezek a pletykák igazak, akkor minden, amiben az Ellenállás tagjai hisznek, hamis. Ők nem az első szervezett ellenálló a Gépekkel szemben, hanem a hatodikak. Ez azt jelenti, hogy a döntésük – hogy megszöknék a Mátrixból, megalapítanak egy szabad várost, és küzdenek a Gépek ellen – szintén csupán illúzió. Ez azt jelenti, hogy nincs szabad akaratuk, inkább csak patkányok, akik a Gépek által felállított labirintusban rohángásznak.

Habár most, hogy ezek a baljós felfedezések igaznak bizonyultak, az Ellenállók többsége mégis úgy hiszi, hogy képes megtörni a körforgást. Kívívják szabad akaratukat, visszaverik a Gépek hullámát, és végre kezükbe veszik sorsukat.

ZION: AZ ELLENÁLLÁS BÁSTYÁJA

Tank: *Ha véget érne a háború, Zionban ünnepelnénk meg.*

Neo: *Az egy város?*

Tank: *Az utolsó város. Már csak ez maradt.*

A valóság sivatagában, a legtöbb ember kénytelen a föld alatt élni, mélyen az emberiség által valaha birtokolt városok alatt. A földalatti barlangokban az Ellenállás tagjai létrehozták Zion közösségét – a barlangok városát, mely több összekapcsolt, lezárt területből és alrendszerből áll. Ezen alrendszerek többségében kis falvak épültek ki a központi „orom” körül, melyeket hidak és átjárók kötnek össze. Ziont magát több őrsáv is védi, EMI fegyverekkel felszerelve, amivel képesek

minden betolakodó robotot távol tartani. Vadászcsapatok járőröznek a környéken, és semlegesítenek minden Őrszemet, ami túl közel merészkedik Zion egyik kapujához.



A Központi Hálózat: Az első ellenállók elég technológiát loptak a Gépektől, hogy felépítsék saját szuperszámítógépeiket Zion falain belül. Habár nem vetekszenek a Mátrix-számítógépek bonyolultságával vagy tudásával, az Ellenállás Hekkerei ezekben az eszközökben bíznak csak. Nem csak az Operátort látja el a szükséges kódokkal (kódfejtő programokkal feltörő), és Construct kódokkal (ami fegyvereket és kiképző-programokat biztosít a harcosoknak), de Ziont magát is igazgatja és biztosítja. Csak az léphet be Zion kapuin, aki rendelkezik a szükséges Belépési Kódokkal. A Gépek megszállottan vadásznak ezekre a kódokra, szükségük van a kulcsokra, hogy Ziont egyszer, s mindenkorra elpusztítsák.

Zion Gyermekei

Neo: Rajtad... Rajtad nincsenek...?

Tank: Lyukak? Nem. Én és Dozer bátyám, mindketten száz százaléig tiszta, ódivatú módon születünk, a valódi világban. Eredeti zioni gyerekek.

Zion lakói nem mind a Mátrixból lettek felszabadítva. Némely túlélő is kiegészítette őket, mielőtt megalapították volna az Ellenállást. Mások Felszabadított vagy Szabadszülött emberektől születtek. Zion Gyermekei találékonyak és alkalmazkodók, gyerekként gyakran játszanak az öreg kerülőhidakon, vagy hajóállomásokon. Gyorsan megtanulják a csapatmunkát, és hogy egy csoport javára váljanak. Mindannyiuk túlélése függhet egyikük tevékenységeitől. Többségük kitanulja a hajóvezetést, vagy Operátorként segíti a Hekkereket a Gépek elleni harcukban.



Ironikus, hogy hajlamosak sokkal könnyelműek és optimistábbak lenni, mint a Mátrixból felszabadítottak többsége. Legtöbbjük elülteti az optimizmus szikráját a frissen felszabadítottakban, és nagyon barátságosak, jóindulatúak velük.

Társadalom: Zion népessége jelenleg hozzávetőlegesen 250.000 fő. Közösségük a kemény munkán és az önfeláldozáson alapszik, és talán egy kis szerencsén. Minden polgár hozzájárul valamivel, és egyaránt részesülnek belőle. Minden zioni gyermek születésüktől kezdve megtanulja, hogy mindannyiuk fennmaradása mindenkitől függ. Ezen kívül Zion ugyanúgy működik, mint minden emberi közösség: van itt kereskedelem, szórakozás, románc és intrika.



Nagyon ritka a bűnözés, mivel a túléléshez szükséges csoportos összetartás és szabályok a minimumon tartják az antiszociális magatartást. Csak ritka esetben büntetnek meg egy polgárt, és szinte mindig képesek rehabilitálni azt. A legdurvább büntetés Zionban, a világba való száműzetés (ami szinte egyenlő a halállal), de ilyen ítéletet eddig még nem kellett meghozniuk.

Kormányzat: Ziont a Tanács kormányozza, ami kizárólag a legtisztelendőbb idősökből áll. Az időseket a köznép választja, de politikailag a stratégiai helyzete minimális. A Tanács igazgatja Zion mindennapjait, hozza a törvényeket, osztja szét a készleteket, és mondja ki a végső szót biztonsági kérdésekben. Zion védelmével a Biztonsági Erőket bízza meg a Tanács, akik Zion védelmének csatarendbe állításáért, a légpárnás flottáért és a Mátrix-utazásokért felelősek. Zion Biztonsági Erőinek feje egyetlen Parancsnok. A ranglétrán utána következnek a hajó-kapitányok, akik befolyása alá tartoznak a helyi műveletek és Mátrix-utazások.



Az Ellenállók

Zion további létezése az Ellenállás harcosainak sikerén múlik. Zion valamennyi polgára valamilyen módon része az Ellenállásnak. Azonban csak keveseket választanak ki, hogy a légpárnásokon való feladatvégzésre és Mátrix-utazásokra. Ezek a tehetséges egyének egy különleges helyet töltenek be Zion társadalmában. Az olyan kommunális társadalomban, mint Zion, ez ritkán jelent kézzelfogható előnyt (mindenki dolgozik, mindent megosztanak, mindenki szenved), de jó érzés látni a tiszteletet polgártársaik, vagy a csodálatot a gyermekek szemében.



Egyéb elemek más módon küzdenek a Gépek ellen. Kis-létszámú rohamcsapatok ütnek rajta a robot-gyárakon vagy Farmokon, hogy technológiát, vagy MI-t zsákmányoljanak. Mások a felszínen tevékenykednek, hasznos hulladék és egyéb túlélők után kutatva. Mások támadásokkal törnek borsot a Gépek orra alá, erőforrásaik megcsapolásával elterelve figyelmüket. A harcosok együtt egy egységes egészet alkotnak, egyetlen céllal, hogy felszabadítsák az emberiséget.

Zion Frakciói

Még Zion polgárai sem értenek egyet mindig. Mikor ez történik, öklüket rázva, hangosan vitatkoznak. Mióta Zion az emberiség tudatának felszabadításáért küzd, szigorú szabályokat vezettek be a vélemény-nyilvánítással szemben, önmaguk védelmében. Ez nagyon finom demokráciaként működik, ami nagyon emlékeztet a korai puritán amerikai telepesek gyűléseire a városházán. Mint minden csoportnál, ami nem ért egyet, Zion polgárai is frakciókra oszlanak olykor. Ezek a megosztások olykor átmeneti viszályt is okoznak. Néha ezek a véleményeltérések szétszakítják a csoportot is, aminek így fennáll az esélye, hogy feloszlik. Ezek a problémák közvetettek, és többnyire okuk van. Feloszlást vagy büntetést sosem igényel. De ahogy Zion gyarapodik, a vélemények, hogy hogyan kezeljük a háborút, és a felszabadított embereket, szintén kiszélesedhetnek. Tapasztalt vezetői képességekre van szükség, hogy fenn lehessen tartani a békét.

Nagy véleménybeli különbségek vannak a „Kiválasztott” természetét illetően is, hogy vajon létezik-e egyáltalán egy ilyen Messiás-figura. Még akik hisznek is a Kiválasztott képességeiben, azok sem bíznák rá Zion sorsát egyetlen egyszerű Hekkerre. Némelyek csupán egy nagyon képzett Hekkernek tartják, mások már a fanatikuság határát súroló vallásos hittel hódolnak előtte.

Ébresztés

Nem mondtam, hogy könnyű lesz. Csak azt mondtam, igaz.
- Morpheus

Az Ellenállás főleg gyermekeket és fiatal felnőtteket próbál felszabadítani a Mátrixból. A felnőttek túlságosan elfogadták, és reménytelenül ragaszkodnak a Rendszerhez, hogy a tudatuk nehezen áll át az „új” valósághoz, mint amit ismernek. Így az Ellenállás csak nagyon ritka esetben szabadít fel felnőtteket, csak ha a háború egyensúlya, vagy a személy biztonsága úgy kívánja.

Továbbá, a felszabadítás sokkhatását is figyelembe kell venni. Képzeld el, hogy egy nap felébredsz, fázol, mindened fáj és olyan gyenge vagy, hogy a karodat sem bírod felemelni.

Felfedezed, hogy a világ, melyet ismertél – a családot, barátaid, osztálytársaid, a szerelmed – sosem léteztek, nem többek, pusztán számítógép-kódnál. A születésed pillanatától mostanáig, az életed értelme mindössze az volt, hogy energiaforrásként szolgálj fogvatartóidnak.

A felszabadított egyének rehabilitációja hosszú és fáradságos folyamat. A kibernetikus beültetések többségét el kell távolítani, másokat módosítani kell. Az izmokat apró elektromos sokkal kell stimulálni, hogy újra működjenek. Az egyének többsége egy átfogó gyógyterápiát igényel, hogy megtanulják használni az alapvető motorikus funkcióikat. Ropant lelki trauma éri őket, és többségük depressziótós lesz, félelmei lesznek, vagy megzavarodik az elméjük.

És mindezen fájdalom és kemény munka után megismerhetik a valódi, „szabad” világot: örökös hideg, éhség, és a másik életéért való aggodás. A Felszabadítottak egy része elcsodálkozik, hogy miért nem utasította vissza a szabadságot, mikor lehetősége volt rá.

Zion Technológiája

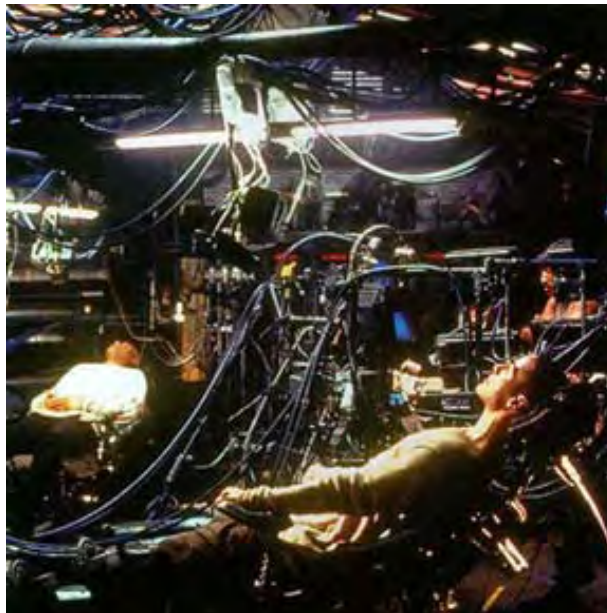
Zion lakói a primitivitás és a technológiai fejlettség furcsa elegyének vannak alárendelve. Zion központi hálózata, a légpárnás hajók, a vezérlő ülések csak néhány példa, amely bonyolult gépekben és számítógépekben Zion népe megbízik. Ugyanakkor több szakértelmet újra fel kell találniuk, amit az emberek szinte már el is felejtettek a 20. és 21. században. Kézrel kell létrehozniuk a szükséges eszközöket és ruhákat, vadászniuk és gyűjtögetniük, óvóhelyeket építeniük, és megvédeniük magukat az állati és gépi behatolóktól. Egy antropológus bizonyára elcsodálkozna, hogy az ősi szokások és hitük mennyire átfedik azt, ami itt elkezdte a felemelkedését, és „neo-primitív”-ként kategorizálná őket.

BELÉPÉS A MÁTRIXBA

Neo: Ez... Ez nem valóság?

Morpheus: Mi a valóság? Hogy határoznád meg, mivel? Ha arról beszélsz, amit érzel, amit szagolsz, ízlelsz, látsz, a valóság csupán az agyad által megfejtett elektromos jelhalmoz.

Tárcsázott Valóság: Az Emberi Ellenállás a Globális Kommunikációs Hálózat hekkelésével figyeli az eseményeket a Mátrixban és a Gépek tevékenységeit. Az ellenállók némelyike, akiket úgy szabadítottak fel, képesek visszaállítani tudatukat a Mátrixra. Mikor bent vannak, képesek fizikai kapcsolatba lépni más emberekkel (a Maradandó Önképeikkel), és a Mátrix szoftvereivel. A hekkelés egy légpárnásról végzik, aminek 5 kilométeres körzetben kell lennie egy Csomóponttól vagy Kommunikációs Átjátszóállomástól. A Felszabadított Hekkerok a „Vezérlő Üléseket” használják, ezeket a speciálisan módosított eszközöket, melyekkel képesek összekapcsolni a Hekker kibernetikus csatlakozóit a kommunikációs rendszerrel, így bejuttatva őket a Mátrixba.



A Maradandó Önkép beküldése a Mátrixba egy nyílt kommunikációs csatornát igényel a Csomópontban. A Mátrixban ezek a kommunikációs csatornák a vezetékes telefonvonalak – mely a kábeleivel alkotja a város kommunikációs hálózatát. A Gépek is ezeket a kommunikációs csatornákat használják (ezért nem vágják el az összeset). Szerinte a városban található vezetékes telefonok, némiképp véletlenszerűen. Mikor egy Hekker belép a Mátrixba, egy vezetékes telefon mellett fog megjelenni, kilépéskor pedig fel kell emelnie a kagylót a füléhez.

A kommunikáció a Mátrixból ki és be meglehetősen egyszerű. A Hekkerok bármilyen telefont használhatnak (vezetékes telefont, mobilt, nyilvános telefont, stb.), hogy kapcsolatba lépjenek az a hajón lévő Operátorokkal. Ezeket a hívásokat azonban könnyen észrevehetik és lenyomozhatják a Gépek, a Mátrixban és a valódi világban egyaránt (a Mátrixban és azon kívül lévők is veszélyt jelentenek rájuk).

Idegenek Idegen Földön

A Mátrix egy Rendszer, ez a Rendszer az ellenségünk. De mikor benne vagy és körbenézel, üzletembereket látsz, tanárokat, ügyvédeket, ácsokat. Azokat, akiknek meg akarjuk menteni a tudatát. De amíg a Mátrixban élnek, részei a Rendszernek, és ettől az ellenségeink.

Meg kell értened, a legtöbb közülük nem érett meg a valóságra, és sokuk úgy megszokta, oly gyógyíthatatlanul függ a Rendszertől, hogy foggal, körömmel védeni fogja.

- Morpheus

A Hekkerok többségének egy nehéz időszak, mikor újra vissza kell térniük a Mátrixba a valódi világból. Barátok, szeretők, munkatársak, szomszédok – nem többek, mint elektronikus formája a Keltetőben lebegő, a fogvatartóik energiáját tápláló emberi testeknek. Iskolák, irodák, kedvenc éttermek üres burkoddá és épületekké válnak számukra. A Hekker előző élete egy csapásra nem több, mint egy alapos hazugság.

A gyengeakarúak könnyen visszaeshetnek a régi szokásokhoz. Megpróbálnak kapcsolatba lépni a régi barátokkal vagy családtagokkal, hódolni a fizikai örömöknek a Mátrixban, vagy inkább bíznak ebben a színes illúzióban. Mikor ez megtörténik, a Hekker a saját életét és Zionét is kockáztatja. Ahogy a Mátrix megjelenése fokozza a Hekker érzelmeit, úgy egyre kevésbé képes megkülönböztetni a valóságot a valótlantól, így a különleges képességeit is kezdi elveszíteni a Mátrixban.

Azok a karakterek, akik rabjául esnek a Mátrix „valóságának”, Kétkedés Pontot szerezhhetnek, a Játékmester döntése szerint. Mikor egy karakter sok Kétkedés Pontot gyűjt össze, képtelen lesz belépni a Mátrixba, vagy sokkot kap, mikor ki akar csatlakozni.

Construct

Ez a Construct. A letöltő programunk. Bármit letölthetünk. Ruhát, felszerelést, fegyvert, kiképző-szimulátort. Akármit, ami csak kell.
- Morpheus

Az Ellenállás egy fejlett programot használ, a Construct-ot, ami szinte teljesen a Mátrixra emlékeztet. A Hekkerok beléptethetik a Maradandó Önképüket, és képesek fizikai kapcsolatba lépni a környezettel. Ugyanazok a fizikai törvényszerűségek léteznek itt is, mint a Mátrixban. Az alapvető különbség, hogy a Constructot teljesen az Operátor uralja: megváltoztathatja a környezetet, kiképző-szimulációkat tölthet be, vagy felszereléssel láthatja el a Hekkerokat.



Mikor egy Hekker felkészül egy akcióra, becsatlakoznak a Vezérlő Ülésekbe, majd a Constructba kerülnek. Az Operátor tárcsázza a vezetékes telefon számát a Mátrixban, majd lemásolja a szoba vagy terület kódját, amiben a vezetékes telefon megtalálható. A lemásolt kód pedig újraformálódik a Hekker körűl a Constructban. Az Operátor beküldi a lemásolt szobát a Hekkerrel a Mátrixba, egyesítve az eredeti kóddal, feltűnés nélkül. Ezen a ponton a Hekker megjelenik a Mátrixban, minden felszereléssel, amit a Constructban magukhoz vettek.

Fontos megjegyezni, hogy a habár a Construct hasznos kiképző programokat biztosít a Hekker számára, nem teljesen utánozza a Mátrixot. Segít ugyan a Hekker tudatát felszabadítani, csak a karaktert és a hitét teszteli, a teljes Mátrix-béli bebörtönzött élete után, de azzal ellentétben nem képes elvezetni a teljes megvilágosodáshoz. A játék szabályai szerint a karakter költöhet el Csif, míg a Constructban van, de nem töltődik vissza, míg ott tartózkodik.

A Mátrix Feltörése

Morpheus: Hogy győztelek le?

Neo: Nagyon gyors vagyok.

Morpheus: Talán azt hiszed, ha erősebb vagyok vagy gyorsabb, bármi köze van az izmokhoz ezen a helyen?

Neo zavarodottan ránéz, továbbra is kapkodja a levegőt.

Morpheus: Azt hiszed, most levegőt lélegzel?

Minden Hekkerben kifejlődik néhány képesség, amivel képes manipulálni a Mátrixot. Képesek lesznek gyorsabban mozogni, nagyobb erővel ütni, vagy túllépni korlátaikon. Azonban csak az igazán tehetségesek képesek lényegében befolyásolni a Mátrixot. Prine ezen szellemi leszármazottai képesek felerősíteni fizikai tulajdonságaikat, és ezáltal módosítani magát a Mátrix szerkezetét.

Mikor a Hekker hatnak a Mátrixra, azt többnyire egészen hihetetlen módon teszik. Nem úgy, hogy „Megváltoztatom a kód ezen részét, hogy eltöröljem azt az ajtót”, a Hekker pusztán akarják, hogy az ajtó eltűnjön. Így a Mátrix feltörése lényegében különbözik a régi iskolai számítógép-rendszer kódjának feltörésétől. Tulajdonképpen a tiszta szöveges kódolás és az emberi érzékelés keveréke. Például, mikor egy baseball-játékos elkap egy repülő labdát, nem kezd el eszméletlenül kiszámolni a labda röppályáját, sebességét és dobásának az erejét. Egyszerűen csak rámozdul, kitarja a kesztyűjét és elkapja (vagy nem). A Mátrix hekkelés a legtöbb esetben ehhez hasonlóan az érzékelés, elhatározás, és cselekvés művészete: golyók repülnek feléd; azt akarod, hogy megálljanak; észreveszed, hogy a golyók megálltak előtted a levegőben.

Minden alapvető Mátrix hekkelés észrevesznek a Gépek. Többnyire egyet „pittyen” a Rendszer, majd a keresési folyamatok azonnal beindulnak. Erre különböző ellenintézkedéseket és vírusirtó programokat (mint az Ügynökök) használnak. Az észrevétel valószínűsége a változtatások hatásával nő. Így az apróbb módosítások (például kinyitni egy zárt ajtót vagy megváltoztatni a hajszínt) többnyire észrevétlenek maradnak, míg a sokkal mélyrehatóbb változtatások (például eltörölni egy ajtót vagy teljesen megváltoztatni a Maradandó Önképet) több riadót is kiválthatnak.

A Tudat Felszabadítása

Kanalas Fiú: Ne próbáld elhajlítani, mert azt lehetetlen. Helyette inkább próbáld felismerni az igazságot.

Neo: Melyiket?



Kanalas Fiú: Hogy nincs kanál.

Neo bólint, bámulva a kanalat.

Neo: Nincs kanál?

Kanalas Fiú: Akkor majd látni fogod, nem a kanál hajlik. Hanem te magad.

A sikeres Hekkerok (értsd: akik képesek életben maradni) mind a megvilágosodás útján haladnak. Mindegyik reménykedik, hogy képes felszabadítani tudatát a korlátozott Mátrix-béli felfogás alól. Némelyek nyilvánvalóan jobban haladnak, mint mások. Némelyek elfogadják korlátaikat, és az Ellenállás tagjaiként alapvető funkciókat töltenek be. Míg képességeik a Mátrixban korlátozottak, bátorságuk és odaadásuk ugyanolyan hasznos.

Mások azonban követik a megvilágosodás útját. Ez végül a teljes megértésig vezet – a felszíntől a csontokig – minden, ami a Mátrixot alkotja – minden csak felismert valóság. Nincs föld, nincsenek épületek, nincs égbolt. Még a saját teste is hazugság. A megvilágosodott Hekker felismeri, hogy a teste nem más, csak kód, a kódtengerben lebegve hat rá és különül el tőle. Egyedi és egységesített. Emiatt a csatlakoztatott, párhuzamos mivolta miatt a Hekker akaratlagosan képes lesz befolyásolni a Mátrix kódját.

Halál A Mátrixban

Neo: Ha megölnék a Mátrixban, itt is meghalsz?

Morpheus: A test nem élhet tudat nélkül.

Minden Hekker tisztában van a kockázattal, mikor becsatlakozik és elindul a Mátrixba. Elszúrhatja, balul üthet ki, bekap egy lövést és meghalt. A tudat valódi sérülésként kezeli a Mátrixban szerzett sebesüléseket a valódi világban hagyott testen. A harcok után a valódi test ugyanúgy fájhat és akár vérezhet is. Ha a test elpusztul a Mátrixban, a tudat ezt elhiszi, és megöli a testet a valódi világban is.

Fejlett Hekkerok sem képesek szembeszállni az Ügynökökkel, vagy egy elsöprő rendőrségi osztaggal. Minden képességeik és megvilágosodásuk ellenére a legtöbb Hekker tisztában van a korlátaival is, és nem hagyja magát megrészegíteni saját erejétől. Egy nemtörődöm Hekker nem csak a saját életét kockáztatja, de a csapattársaiét, vagy akár Zion létét is.

Azt mondják, az igazi megvilágosodott Hekker, aki Prine egyenes leszármazottja, képes felülemelkedni ezen a korláton – hogy ha Mátrix-béli formáját szétszaggatta egy golyósorozat, szétszúródott vagy elhamvadt, tudata akkor továbbra is képes életben maradni. Hogy ez az elmélet vajon igaz-e, egyelőre rejtély marad.



ELLENÁLLÓ HEKKEREK

Az Ellenállás tagjai olyan változatosak, akár az emberek a Mátrixban. Alább találsz pár példát Zion polgárainak Tulajdonság- és szakértelem értékeire.

Alap Hekker

(A szakértelem értékek magukban foglalják az Elméből bónuszokat is.)

Ügyesség: 2D/3D a Gyorsaság Elme Képességgel.

Futás 6D, Harcművészet 5D, Kitérés 6D, Tűzfegyverek 5D

Tudás: 3D

Elsősegély 3D, Mátrix Földrajz 4D

Mechanika: 2D

Autóvezetés 4D, Kommunikáció 4D, Légpárnás Vezetés 3D, Motorvezetés 4D, Nehéztüzérség 3D

Érzékelés: 2D

Átverés 3D, Elrejtés 3D, Keresés 3D, Lopakodás 3D

Erő: 2D

Mászás 5D, Stamina 6D, Ugrás 4D, Úszás 4D

Technológia: 3D

Elektronika 4D, Gépészet 4D, Robbantás 4D, Számítógép Javítása 5D, Számítógép Műveletek 5D, Számítógép Programozása 5D

Elme:

+1D Gyorsaság, +1D Kitartás

Mátrix szakértelmek:

Mátrix Feltörése 3D, Sebesség 3D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +1

Test Pontok: 30

Csí: 1

Karakterpontok: 5

Felszerelés: A Mátrixban nagyon változó. Többnyire minden felszereléshez hozzáférnek, amit képesek letölteni a Construct programban. Szinte mindig van náluk egy pisztoly, lőszer bőven, és egy mobiltelefon.

Alap Operátor És Hajómatróz

Ügyesség: 2D

Futás 3D, Kitérés 3D, Tűzfegyverek 3D

Tudás: 3D

Elsősegély 4D, Értékbecslés/Zioni Piacok 4D, Kultúra/Zion 4D, Mátrix Földrajz 5D, Tudományok 4D

Mechanika: 3D

Kommunikáció 5D, Légpárnás Vezetés 4D, Nehéztüzérség 3D, Szenzorok 4D

Érzékelés: 2D

Átverés 2D, Elrejtés 3D, Információszerzés 3D, Keresés 3D, Lopakodás 2D, Szerencsejáték 3D

Erő: 3D

Mászás 4D, Stamina 4D, Verekedés 4D

Technológia: 3D

Elektronika 5D, Fegyverjavítás 4D, Gépészet 4D, Robbantás 4D, Számítógép Javítása 5D, Számítógép Műveletek 5D, Számítógép Programozása 5D, Újrahasznosítás 4D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +1

Test Pontok: 35

Karakterpontok: 5

Felszerelés: A Légpárnások fedélzetén az Operátorok hozzáférnek a Mátrix hekkelésére tervezett szupergyors számítógépekhez, csakúgy, mint minden eszközhöz, ami szükséges a hekkelő felszerelés és a hajó karbantartásához.

Alap Zioni Ellenálló ("Tisztaszülőtt")

Ügyesség: 4D

Harcművészet 5D, Kitérés 6D, Nehézfegyverek 4D, Tűzfegyverek 6D

Tudás: 2D

Elsősegély 4D, Földrajz/Földalatti 4D, Megfélemlítés 4D, Taktika 4D, Túlélés/Földalatti 4D

Mechanika: 2D

Kommunikáció 3D, Légpárnás Vezetés 4D, Nehéztüzérség 4D, Szenzorok 3D

Érzékelés: 3D

Keresés 4D, Lopakodás 4D

Erő: 4D

Emelés 4D, Mászás 4D, Stamina 5D, Ugrás 4D

Technológia: 2D

Fegyverjavítás 4D, Robbantás 4D, Újrahasznosítás 3D

AFS: 3D

E/E Bónusz: +2

Test Pontok: 40

Karakterpontok: 5

Felszerelés: Gyakran egy rakás fegyver és páncél, melynek többségét elpusztított gépektől lopták.



MELLÉKLET

KARAKTER SABLONOK

Ebben a fejezetben közlünk néhány sablon karaktert a Mátrix D6Legend Szerepjátékhoz. Szabadon felhasználhatod őket, nyugodtan módosítsd a Tulajdonság értékeiket, hogy kialakítsd a saját karaktereidet.



Informátor

ÜGYESSÉG: 2D

Akrobatika
Futás
Kitérés 3D
Közelharci Fegyverek
Tűzfegyverek 3D

TUDÁS 5D

Akaraterő
Bürokrácia
Értékbecslés
Utcai Bölcsesség 6D

MECHANIKA 2D

Kommunikáció
Szenzorok
Vezetés

GYORSASÁG:

KITARTÁS:

CHÍ: 1

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 4D

Alkudozás 5D
Átverés 5D
Benyomás 5D
Csábítás
Információszerzés
Meggyőzés

ERŐ 2D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 4D

Biztonsági Intézkedések
Számítógép Javítása
Számítógép Műveletek
Számítógép Programozása 5D

TUDATOSSÁG:

KARAKTERPONTOK: 5

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Te egy, a Mátrixon futó Önálló Program vagy. Nem tudod, ki írta a kódodat, vagy hogy milyen szerepet játszol a Rendszerben, de nem is igazán érdekel. Pusztán információ adás-vétellel foglalkozol. Az információs hálózat része vagy, ami a Mátrix alapja (vagy része, nézőpont kérdése). Tudod, hogy a Rendszer pusztán az emberiség feletti uralom eszköze, mégis te is finoman illúziókkal manipulálsz. Nem röpködsz körbe, meg állítod meg a golyókat a levegőben. Helyette fejlett szubrutinokat készítesz és terjesztesz el a Mátrixban. Kémeket, testőröket és alteregókat használsz a piszkos munkára, míg a megszerzett hatalmas információmennyiséggel egyre nagyobb befolyásra teszel szert.



Őrző

ÜGYESSÉG: 5D

Akrobatika
Futás
Harcművészet 6D
Kitérés 6D
Közelharci Fegyverek
Tűzfegyverek 6D

TUDÁS 3D

Akarateró
Elsősegély
Földrajz
Mégfélemlítés
Utcai Bölcsesség 4D

MECHANIKA 2D

Kommunikáció
Motorvezetés
Szenzorok
Vezetés

GYORSASÁG:

KITARTÁS:

CHÍ: 1

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 3D

Benyomás 5D
Információszerzés
Keresés 4D
Lopakodás 4D
Meggyőzés

ERŐ 4D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 2D

Biztonsági Intézkedések
Számítógép Műveletek

TUDATOSSÁG:

KARAKTERPONTOK: 5

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Te egy, a Mátrixon futó Önálló Program vagy, aminek egy adott feladata van. Lehet, hogy még te sem vagy tisztában vele, mi is ez a feladat, de tudod, ha itt az idő, tudni fogod.

A köztes időben belekeveredhetsz az emberi Ellenállás, az uralkodó Gépek, és a Mátrix virtuális entrópiája közti konfliktusokba. Ebben a drámában meg kell találnod a saját személyiségedet, utadat, és végül, a létezésed célját.



Felszabadított Hekker

ÜGYESSÉG: 3D

Akrobatika
Dobás
Harcművészet 4D
Kitérés 4D
Közelharc Fegyverek
Tűzfegyverek 4D

TUDÁS 3D

Akarateró
Elsősegély
Értékbecslés
Utcai Bölcsesség

MECHANIKA 3D

Légpárnás Vezetés
Nehéztüzérség
Vezetés

ÉRZÉKELÉS 3D

Alkudozás
Keresés 4D
Lopakodás 4D
Meggyőzés
Szerencsejáték

ERŐ 3D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 3D

Biztonsági Intézkedések
Földi Jármű Javítása
Légpárnás Javítása
Számítógép Javítása 4D
Számítógép Műveletek 4D
Számítógép Programozása 4D



GYORSASÁG: 1D

TUDATOSSÁG: 0D

KITARTÁS:

CHÍ: 1

KARAKTERPONTOK: 5

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

FELSZERELÉS:

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Többé-kevésbé boldogan élted az életed, míg rá nem jöttél, hogy semmi sem az, aminek látszik. Egy idő után kérdéseket tettél fel a valóság természetét illetően. A mániáddá vált. Mikor végre rájöttél az igazságra, az Ügynökök eljöttek érted. Szerencsédre az Ellenállás előbb ért oda, és felszabadított.

Most újra vissza-visszatérsz abba a világba, amit egyszer már megtagadtál. Ezúttal a célod azonban, hogy elpusztítsd ezt az álcád, és felszabadítsd azok tudatát, akik még odabenn raboskodnak.

Felszabadított Testőr

ÜGYESSÉG: 4D

Akrobatika 5D
Dobás
Futás
Harcművészet 5D
Kitérés 5D
Közelharci Fegyverek 5D
Tűzfegyverek 5D

TUDÁS 2D

Akaraterő
Elsősegély
Utcai Bölcsesség
Vallatás

MECHANIKA 2D

Légpárnás Vezetés
Nehéztüzérség
Vezetés

GYORSASÁG:

KITARTÁS: 1D

CHÍ: 1

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 4D

Alkudozás
Keresés 4D
Lopakodás 4D
Meggyőzés

ERŐ 4D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 2D

Kézfegyverek Javítása
Robbantás

TUDATOSSÁG: 0D

KARAKTERPONTOK: 5

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Mindig is meglehetősen kemény voltál, még a régi időkben is, mikor még a Gépek Duracellje voltál. Most, hogy egyre ügyesebben szabadíod fel a tudatod, rájössz, hogy az egyetlen, ami korlátozza a fizikai képességeidet, ha kételkedsz magadban.

Nem vagy oda annyira a Mátrix hekkelésének technikai részleteiért, és igazán sosem értetted, hogy ez mit is jelent valójában. Az egyetlen, amivel tisztában vagy, hogy ha egyszer újra odabenn vagy, keményebb vagy, mint azt valaha a régi időkben elképzelted volna.



Felszabadított Látnok

ÜGYESSÉG: 3D

Akrobatika
Futás
Harcművészet 4D
Kitérés 4D
Közelharc Fegyverek
Tűzfegyverek 4D

TUDÁS 3D

Akarateró 4D
Elsősegély
Filozófia
Mátrix Földrajz

MECHANIKA 3D

Légpárnás Vezetés
Nehéztüzérség
Vezetés

GYORSASÁG:

KITARTÁS:

CHÍ: 1

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELES 4D

Benyomás 5D
Elrejtés
Információszerzés
Keresés 5D
Lopakodás 5D
Meggyőzés

ERŐ 3D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 3D

Számítógép Javítása
Számítógép Műveletek
Számítógép Programozása

TUDATOSSÁG: 1D

KARAKTERPONTOK: 5

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

„Túlérzékeny” néven illettek, mikor még odabenn a Mátrixban voltál. Látszólag mindent észrevettél, amit mások talán nem. Már ifjú korodban azt érezted, hogy valami nincs rendben a világgal – magával a valósággal. Azt vetted észre, hogy képes vagy olvasni mások gondolatait, és sokszor megérezted dolgokat, mielőtt megtörténtek volna.

Az Ellenállás már gyerekkorodban megtalált és felszabadított. Az ilyen tehetséges gyermekek felbecsülhetetlenek számukra. Az egyetlen akadály csak az idő volt, mielőtt a Rendszer fedezett volna fel előbb, és megtette volna a szükséges lépéseket autóbaleset vagy végzetes betegség formájában.

Mióta az Ellenállás tagja vagy, fokozatosan felfedezed, hogy mire vagy képes, és igyekszel kiaknázni a képességeidet, hogy megmentsd az emberiséget.



Számûzött Program

ÜGYESSÉG: 5D

Akrobatika
Futás
Harcművészet 6D
Kitérés 6D
Közelharc Fegyverek
Tűzfegyverek 6D

TUDÁS 2D

Akaraterő
Mégfélémlítés
Túlélés
Utcai Bölcsesség 3D

MECHANIKA 3D

Autóvezetés 4D
Helikoptervezetés
Kommunikáció
Légierő Fegyverzet
Motorvezetés 4D

GYORSASÁG:

KITARTÁS:

CHÍ: 1

MÁTRIX SZAKÉRTELMEK:

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 3D

Átverés
Keresés 5D
Lopakodás 5D
Meggyőzés

ERŐ 4D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 2D

Biztonsági Intézkedések
Robbantás
Számítógép Műveletek

TUDATOSSÁG:

KARAKTERPONTOK: 5

VILLÁM SZAKÉRTELMEK:

- 1.
- 2.

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Már évek óta tudod, hogy te pusztán kód vagy, amit a Mátrixra írtak, hogy egy adott feladatot lásson el. Mostanra azonban néhány dolog megváltozott. Most már csak a saját céljaidat követed. Kialakítottad a saját személyiségedet, megbízókra és szövetségesekre találtál a Mátrix alvilágában, akik számára értékesek a szakértelmeid, amit a saját céljaikra fordíthatnak. Több vagy, mint egy egyszerű szubrutin, amit az emberi energiaforrás felügyeletére írtak.
Nem igaz?



Szabadszülött Operátor

ÜGYESSÉG: 3D

Kitérés
Közelharc Fegyverek
Tűzfegyverek

TUDÁS 3D

Elsősegély
Mátrix Földrajz 4D
Nyelvek/Mátrix Kód 5D
Taktika
Túlélés
Utcai Bölcsesség

MECHANIKA 3D

Kommunikáció 4D
Légpárnás Vezetés 4D
Nehéztüzérség
Szenzorok 4D
Tank Vezetés
Vezetés

ÉRZÉKELÉS 3D

Alkudozás
Átverés
Keresés
Parancsnoklás
Tudományos Kutatás

ERŐ 2D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 4D

Biztonsági Intézkedések
EMI Eszközök Javítása 5D
Légpárnás Javítása 5D
Számítógép Javítása 5D
Számítógép Műveletek 5D
Számítógép Programozása 5D
Újrahasznosítás 5D



CHÍ: -

KARAKTERPONTOK: 5

FELSZERELÉS:

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

A szerencsések egyike vagy, akik szabadon születtek Zionban, az emberiség utolsó bástyájában a Földön. Már gyerekkorod óta fortélyosan bánsz a számítógépekkel, és ösztönösen kezeled a Mátrix-kódot.

Operátornak választottak ki, hogy segítse a Hekkerrel, mikor visszatérnek a Mátrixba. Néha csalódott vagy, hogy csak a monitorokat figyelheted, miközben a bajtársaid harcolnak a Mátrixban, de tudod, hogy amit csinálsz, az elengedhetetlen a harchoz.

Hajómatróz

ÜGYESSÉG: 2D

Dobás
Futás
Kitérés 3D
Tűzfegyverek 3D

TUDÁS 2D

Akaraterő
Elsősegély
Földrajz 3D
Nyelvek
Utcai Bölcsesség

MECHANIKA 4D

Kommunikáció 5D
Légpárnás Vezetés 5D
Navigáció
Nehéztüzérség
Szenzorok 5D
Vezetés

CHÍ: -

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 3D

Alkudozás
Keresés 4D
Lopakodás
Szerencsejáték

ERŐ 3D

Mászás
Stamina
Verekedés

TECHNOLÓGIA 4D

Biztonsági Intézkedések
Kommunikációs Eszközök Javítása 5D
Légpárnás Javítása 5D
Robotika
Számítógép Javítása 5D
Számítógép Műveletek 5D
Számítógép Programozása 5D

KARAKTERPONTOK: 5

HÁTTÉRTÖRTÉNET:

Szabadon születél Zionban, egész életedet gépek bütykölésével töltötted. Légpárnásokat vezettél és javítottál, mielőtt más gyerek olvasni vagy írni megtanult volna. Most használhatod természetes tehetséged, hogy támogasd a Mátixban tevékenykedő Hekkereket, együtt törekedve az emberiség felszabadítására.



Szabadszülött Katona

ÜGYESSÉG: 4D

Akrobatika
Dobás
Futás 5D
Harcművészet 5D
Kitérés 5D
Közelharc Fegyverek
Tűzfegyverek 5D

TUDÁS 2D

Akaraterő
Elsősegély 4D
Földrajz
Megfélemlítés
Taktika 4D
Túlélés 4D

MECHANIKA 2D

Légpárnás Vezetés 5D
Nehéztüzérség
PSZE Vezérlés

CHÍ: -

FELSZERELÉS:

ÉRZÉKELÉS 3D

Alkudozás
Átverés
Keresés 4D
Lopakodás 4D
Szerencsejáték

ERŐ 4D

Mászás
Úszás
Stamina

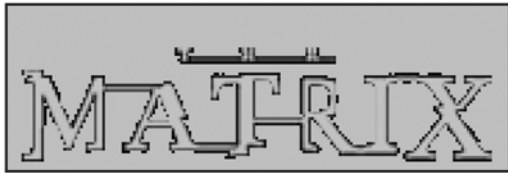
TECHNOLÓGIA 3D

Biztonsági Intézkedések
Kézifegyverek Javítása
Légpárnás Javítása
Páncél Javítása
Robbantás 4D

KARAKTERPONTOK: 5

HÁTTÉRTÖRTÉNET:





Karakter Neve: _____

Típus: _____

Leírás: _____

ÜGYESSÉG: _____ ÉRZÉKELÉS: _____

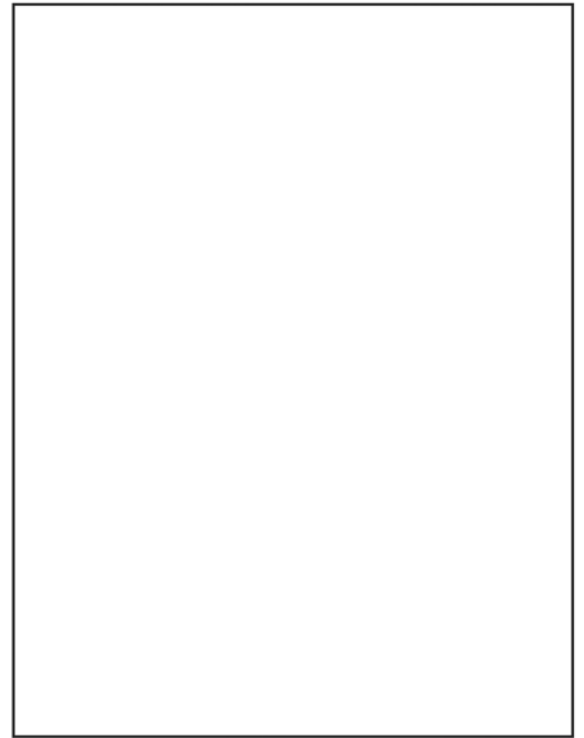
TUDÁS: _____ ERŐ: _____

MECHANIKA: _____ TECHNOLOGIA: _____

GYORSASÁG: _____

TUDATOSSÁG: _____

KITARTÁS: _____



CSÍ: _____

KARAKTERPONTOK: _____

SÉRÜLÉS:

Kábult

Sérült

Sérült
2x

Cselekvés-
képtelen

Halálosan
Sérült

Felszerelés: _____

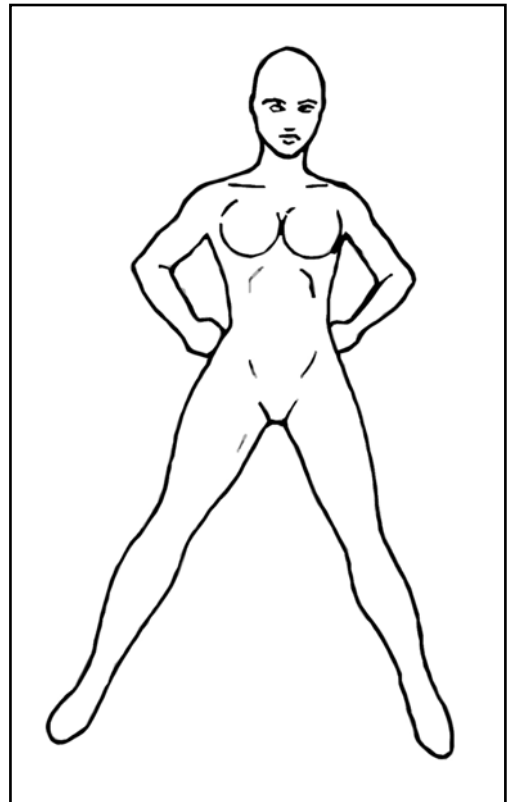
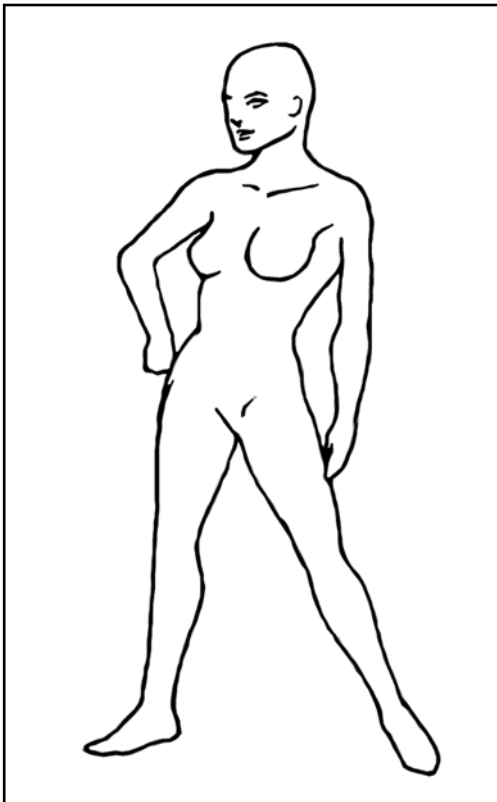
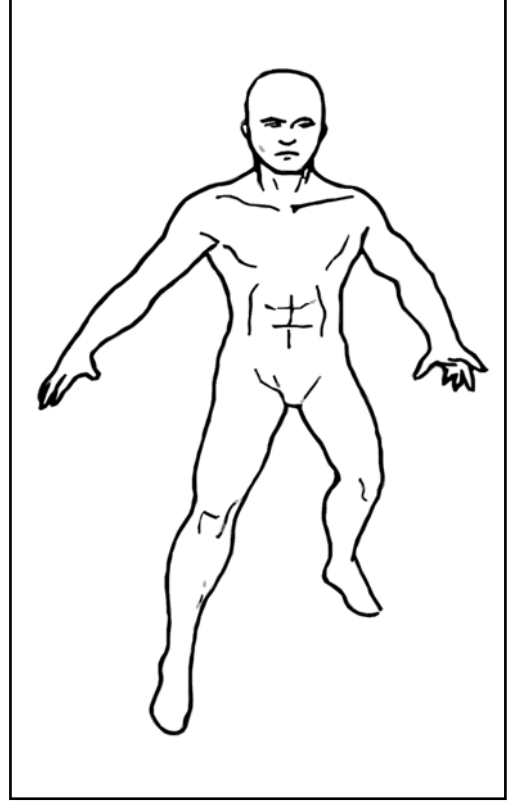
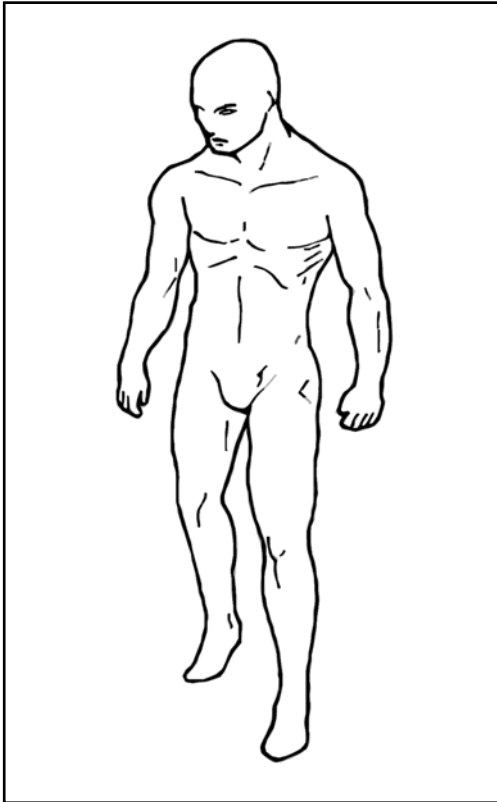
Háttér: _____

Célok: _____

MÁTRIX KÉPESSÉGEK

VILLÁM SZAKÉRTELMEK

TÖVÁBBI KARAKTER SZILUETTEK:



MATRIX

Név: Típus:

Kor: Magasság: cm Súly: kg

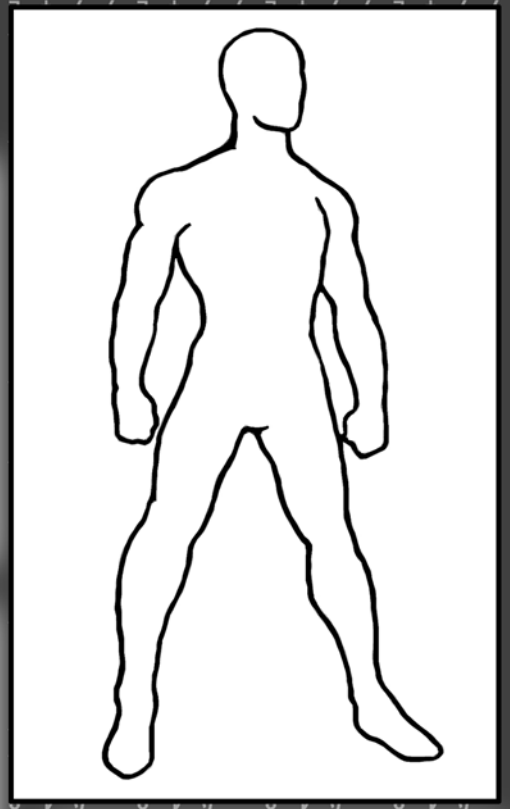
Rnézet:

Háttértörténet:

Ügyesség: + Érzékelés: +

Tudás: + Erő: +

Mechanika: + Technológia: +



A Karakter Céljai:

Csí:

Karakterpontok:

Kétkedés Pontok:

Test Pontok: /

SÉRÜLÉS:

- Kábut
- Sérült
- Sérült 2X
- Cselekvés-képtelen
- Halálosan Sérült

Páncél:

Méret: VÉ:

Megjegyzés:

ELME:

Gyorsaság:

Tudatosság:

Kitartás:

Gyorsaság az Ügyességet, Tudatosság az Érzékelést, Kitartás az Erőt, és minden ezekhez tartozó Szakértelem értékét növeli, míg a karakter a Mátrixban tartózkodik.

Villám Szakértelmek:

Megjegyzések:

MÁTRIX KÉPESSÉGEK:

Képesség Neve

Leírás

FEGYVEREK

Típus

Sebzés

Tár

Távolság

Tűzgyorsaság

Elrejthetőség

FELSZERELÉS:

JÁRMŰ:

Sebesség:

Test Pontok:/.....

Védőérték:

Manőverező Képesség:

Személyzet:

Utasok:

Személyzet Szakértelem:

Raktér:

Megjegyzés:

MATRIX

“Kezdetben élt az Ember. Egy darabig jó volt így. Az emberi civilizáció úgynevezett társadalmi azonban egy idő után áldozatul estek a hiúságnak és a korrupciónak.

Azután az Ember saját képmására megalkotta a Gépet. Így vált az emberből saját pusztulásának előidézője.”

“Hogy mi a Mátrix? Uralom. Feladata: ellenőrzés alatt tartani minket.”

Volt már olyan álmod, amiről azt hitted valóság? Ha nem tudnál felébredni, hogyan különböztetnéd meg a valóságtól?

Ébredj... A Mátrix rabja vagy. Ez a világ, mellyel eltakarják előled az igazságot: hogy egy rabszolga vagy. Pusztán energiaforrás, a Gépek számára.

A Mátrix Trilógia alapján készült szerepjátékban te is felveheted a harcot a Gépek ellen.

Zion szülöttként, Felszabadított Hekkerként, vagy akár Számúzott Programként tudd, hogy fel kell szabadítanod az emberiséget.

Szabadítsd fel a Tudatod, és nem lesz lehetetlen!

Tanulj, fejlődj, játszd! Hogy mondd? Ki kellene golyókat? Hidd el, mire kész leszel, már azt sem kell!



SKULL TRANSLATION



SKULL
TRANSLATION



M i n d e n

m i n e k

k e z d e t t e

o n k e u k i 8 7 4 3 2 1 0

0 6 L e g e n d v e r z i ó

4 3 2 1 0

7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0