

# technoir

## JÁTÉKOSI KALAUZ

*írta: Jeremy Keller*



# technoir

JÁTÉKOSI KALAUZ

írta: Jeremy Keller

## INTRÓ

A sötét jövőben járunk. Megacégek uralják a világot, állandóan szítál a vegyi anyagokkal szennyezett eső, és Lázár János a miniszterelnök.

### TECHNOLÓGIA

A város utcáin villódzó neonfény mindenre rávetül, folyamatos mozgásban a mocskos felszínen. Az Internet túl nagy volt már bármilyen képernyőhöz, ezért egyenesen a bőrödre és a szemgolyóidba vetítik. Sehol nem vagy egyedül. Kiömlik az utcákra, automatizált kereszteződésekön keresztül kalauzolja az önmagukat vezető kocsikat, cuki rajzfilmfigura a gyerekek iskolai cuccain, bevásárol abból is, amire nem is gondoltál, és ott van minden hardveredben: a szemüveglencséidben, a nadrágodba varrt chipekben, a múltabad vezérlőiben. Ez a zümmögő hálózat belepi az egész világot. Sokan Felületnek nevezik. Mi a Nagy Hazugságnak.

### KÖRNYEZET

A vonzó grafikák alatt a város mocskosabb, mint valaha. Az időjárás kiszámíthatatlan. Zápor-eső, nyálkás hódara majd szélvihar, megmagyarázhatatlan anomáliák. Korom szítál az utolsó energiamezőket felfaló széneróművekből, és mindenre ráragad. Addig égetjük az anyagot, amíg nyeresre állunk a vállalatok által szponzorált háborúban. És nyeresre állunk.

### TÁRSADALOM

A gazdagok minden korábbinál gazdagabbak. A szegények a korábban elképzelnél is nyomorultabbak. Aki teheti, felfelé kapaszkodik és a legmenőbb ruhákat viseli, a legjobb szereket tolja. A város tele van munkanélkülivel. A robotok elvégzik a fizikai és szellemi munkát is, ezért nem marad más, mint beállni egy vállalati hadseregbe, vagy felcsapni egy interplanetáris expedícióhoz. Aki otthon marad, hazaküldött csekkeken vagy feltétel nélkül tenegődik, és védi magát a bűnözőktől.

*Az olyan alakoktól, mint te.*



# GENERÁLÁS

## 1. Válassz három tréningprogramot

Válassz ki három, a szereplődre jellemző **programot**, amelyek legjobban leírják a képességeit. Ha kell, egy programot kétszer is választhatsz.

## 2. Határozd meg az igéid értékét

Töltsd ki az összes **igéhez** tartozó első dobozt. Ezután a **programokhoz** tartozó három-három **igéhez** is adj hozzá egyenként egy dobozt.

## 3. Válassz mellékneveket

Minden **tréningprogramhoz** tartozik néhány melléknév. Válassz ki belőlük programonként egyet és rögzítsd a karakterlapodon egy **+** mellett, vagy válogass szabadon az alternatív listából. Jelöld meg a **+** melletti két kis dobozt, hogy jelöld, a **melléknév rögzített**.

## 4. Válassz három kontaktot

Válassz ki három személyt a kezdő **Adásból**. Jegyezd fel a nevüket, és a szívességeket, amelyekkel tartoznak neked.

## 5. Adj kapcsolati mellékneveket a kontaktokhoz

A többi játékosal felváltva válassz ki egy-egy **kapcsolati melléknevet** a listából, és írd fel az egyik kontaktod mellé. Két kontaktodhoz van érzelmi kapcsolatod.

## 6. Vásárolj meg a tárgyaidat

10 kredittel kezded a játékot. Válogass a füzetben található **tárgyakból**, vagy találd ki, mit szeretnél. Írd fel a **tárgyat** és **címkéit** a karakterlapodra. Minden extra upgrade címke +1 K-ba kerül. Az *implant* címkes cuccok beépítése 5 K. A kontaktok szívességeinek (cápázás, fixelés, beültetés, stb.) lehívásával csökkentheted az árakat.

Program	Igék (mindegyikre 1 pont)	Melléknevek (mindegyikhez egy)
Bűnöző	Feltör, Oson, Tüzel	brutális, ravasz, sunyi
Doktor	Ellát, Érzékel, Működtet	figyelmes, értelmes, precíz
Escort	Ellát, Meggyőz, Mozog	hajlékony, beleváló, szexi
Futár	Harcol, Mozog, Oson	fürge, gyors, kitartó
Katona	Harcol, Mozog, Tüzel	bátor, erős, kemény
Mérnök	Feltör, Meggyőz, Működtet	módszeres, megszállott, praktikus
Nyomozó	Érzékel, Feltör, Oson	intuitív, figyelmes, makacs
Pilóta	Érzékel, Működtet, Tüzel	ász, fürge, figyelmes
Testőr	Ellát, Harcol, Meggyőz	éber, erős, szívós

# IGÉK

A szereplők az **igék** felhasználásával cselekszenek azokban a bűnös sztorikban, amelyekbe belekeverednek. Az igékkel pozitív és negatív **mellékneveket** ragaszthatnak más szereplőkre vagy **tárgyaikra**.

Az alábbiakban olvasható a kilenc **ige** leírása. Példaként mindegyiknél felsoroltunk néhány **melléknevet**, amelyek a segítségükkel megteremthetők.



## ELLÁT

*Sérülések és pszichológiai károsodások enyhítése és gyógyítása..*

☞ Élénk

☞ Erős

☞ Egészséges

☞ Émelygő

☞ Beteg

☞ Rokkant



## ÉRZÉKEL

*Részletek felfedezése és mások nyomon követése.*

☞ Megfigyelt

☞ Felismert

☞ Megjegyzett

☞ Megjelölt

☞ Ideges

☞ Paranoid



## FELTÖR

*Mások tárgyainak feltörése és manipulálása.*

☞ Lecsekkolt

☞ Bebiztosított

☞ Körülbástyázott

☞ Feltört

☞ Hibás

☞ Összeomlott



## HARCOL

*Pusztakezes vagy közelharcos küzdelem.*

☞ Védelmeszt

☞ Kábult

☞ Összevert

☞ Levágott



## MEGGYŐZ

*Mások befolyásolása szavakkal és testbeszéddel.*

☞ Lelkes

☞ Támogatott

☞ Magabiztos

☞ Zavarodott

☞ Szégyenkező

☞ Megsemmissült



## MOZOG

*Minden, ami a futáshoz, úszáshoz, mászáshoz és ugráshoz tartozik.*

☞ Úzótt

☞ Lehagyott

☞ Kificamodott

☞ Eltört



## MŰKÖDTET

*Vezetés az aCar-tól a repülőig; gépkezelés.*

Beállított

Megzavarodott

Horpadt

Totálkáros



## OSON

*Lopakodás, sunnyogás, bejutás olyan helyekre, ahol nem látnak szívesen.*

Rejtett

Támogatott

Félrevezetett

Fogalmatlan

Vak



## TÜZEL

*Lőfegyveres harc kézi, rögzített és járművekre erősített fegyverekkel.*

Fedezett

Beszorított

Sebzett

Megnyomorított

# MELLÉKNEVEK

A **melléknevek** jelölik a kiemelkedő jellemzőidet. A játék elején vagy a tréningprogramokból, a lenti listából, vagy kedved szerint válassz három pozitív **melléknevet**.

agresszív  
alacsony  
aljas  
apró  
aranyos  
ász  
barátságos  
bátor  
beleváló  
brutális  
csábító  
diszkrét  
dörzsölt  
dühödt  
egészséges  
együttérző  
eltökélt  
energikus

engedelmes  
erős  
erőszakos  
eszes  
felkészült  
fenyegető  
figyelmes  
fürges  
gyakorlott  
gyors  
hajlékony  
halálos  
hangos  
hatalmaskodó  
helyes  
hiteles  
impulzív  
intuitív

izgága  
jólétesült  
kekeckedő  
kemény  
kiszámíthatatlan  
kitartó  
könnyű  
könnyörtelen  
kreatív  
logikus  
magas  
makacs  
masszív  
megállíthatatlan  
mocsok  
muzikális  
művészi  
nyugis

odafigyelő  
okos  
óvatos  
paranoid  
pedáns  
pontos  
praktikus  
rettenthetetlen  
sármos  
stílusos  
súlyos  
sunyi  
szenvédélyes  
szexi  
tárgyszerű  
törtető  
türelmes  
vicces

## Kapcsolati melléknevek

bízó  
függő  
gyengéd

kéjsóvár  
lojális  
megszállott

oltalmazó  
rokonszenvező  
tiszteletteljes

# KONTAKTOK

A **kontaktok** a szereplőd régi ismerősei – elég jól ismered őket, hogy jöjjenek neked eggyel. A játékban kétféle szerepük van: tőlük szerzed az infódat és a szívességeidet.

## INFÓK

A **kontaktok** infókat adnak a nyomozás során. Ha kicsit megszorogatsz őket, a mesélő kér tőled egy dobást, majd az **Adás** táblázata alapján megmondja, mit értél el.

## SZÍVESSÉGEK

A **kontaktjaid** lógnak pár szívességgel, amelyeket a játék előtt és közben is beválthatsz. Minél jobban kihasználod őket, annál jobban kiderül, hogy ők is nyakig benne vannak a sztoriban, és előbb-utóbb akár nekik is szükségük lesz rád, vagy akár ellened is fordulhatnak.

### Becsüs

*Megvesz egy szállítmány lopott árut 5 K-ért.*

### Beültetés

*Ingyenesen felinstallál egy kibernetikus (vagy **implant** címkés) tárgyat.*

### Bontó

*Elad neked vagy megvesz tőled egy lopott verdát 8 K engedménnyel (add hozzá az ingyenes **lopott** címkét).*

### Cápa

*10 K rövid lejáratú kölcsön. Az összeget jegyezd fel az „adósság” mezőben.*

### Díler

*Ellát egy adag kábsszerrel. Az első alkalom ingyenes, minden további alkalom 1 K. A drogok többsége a **bepörgött** melléknevet (negatív, ragadós) adja neked, de a következő konfliktusban az egyik dobás **sérülés-kockáit** a dobás után pozitív kockákká konvertálhatod.*

### Fixer

*Elad neked három meghatározott típusú **tárgyat** egyenként 2 K kedvezménnyel. A tárgyakhoz add hozzá az ingyenes **lopott** címkét.*

### Fuvar

*Elvisz téged, egy haverodat, vagy egy rakomány illegális cuccot a város kiválasztott pontjára vagy a város határán túl.*

### Randi

*Bejuttat egy olyan eseményre, ahol egyébként nem lennél szívesen látott vendég.*

# TÁRGYAK

A **tárgyak** a speckó cuccaid. Olyan high-tech eszközök, amelyektől több és fontosabb vagy, mint mások. Minden **tárgynak** van néhány címkéje, ami leírja, mire képes. Az upgradelt címkék egyenként +1 K-ba kerülnek. Más tárgyakat is kitalálhatsz.

## TÚZFEGYVEREK

### ARX-21 rohampuska

**Címkék:** sorozatlövő, nagy, távolsági, hangos, állvány

**Alapár:** 5

### Barker nehéz pisztoly

**Címkék:** hangos, nagy kaliberű

**Alapár:** 2

### Duster puska

**Címkék:** hangos, sörétes

**Alapár:** 2

### Jaguár SMG

**Címkék:** sorozatlövő

**Alapár:** 1

### Stinger pisztoly

**Címkék:** kicsi

**Alapár:** 1

**Upgrade-ek:** kamera, dermalink, robbanótöltények, implant, lézercélzó, linkelt, ideglink, távcső, hangtompító

## FEGYVEREK

### Gumibot

**Címkék:** zúzó

**Alapár:** 1

### Katana

**Címkék:** halálos, éles

**Alapár:** 2

**Upgrade-ek:** dermalink, implant, linkelt, ideglink, mono-

### Kés

**Címkék:** éles, kicsi

**Alapár:** 2

### Sokkoló

**Címkék:** kicsi, kiütő

**Alapár:** 1

## PÁNCÉLOK

### Kevlar

**Címkék:** ballisztikus védelem

**Alapár:** 1

### Kezeshátas

**Címkék:** zúzódásgátló

**Upgrade-ek:** állapotjelző, dermalink, link, biometrikus

**Alapár:** 1

### Rohampajzs

**Címkék:** menedék

**Alapár:** 1

## KIBERCUCCOK

Minden **tárgy** beültetése 5 K-ba vagy egy szívességbe kerül.

### Adatjack

**Címkék:** ideglink, linkelt, agyi input, kísérleti

**Upgrade-ek:** audiokapcsolat, dermalink, titkosítás, tűzfal, ízlelőkapcsolat, szaglási kapcsolat, optikai kapcsolat, mozdulatkapcsolat

**Alapár:** 4

### Kiberfül

**Címkék:** ideglink, mikrofon, audio

**Upgrade-ek:** magas frekvenciájú, alacsony frekvenciájú, páros

**Alapár:** 3

### Kiberszem

**Címkék:** ideglink, kamera, kijelző

**Upgrade-ek:** infravörös, páros, védőszűrők, hőkamera, radarkép

**Alapár:** 3

### Kiberszerv

**Címkék:** ideglink, állapotmonitor

**Upgrade-ek:** dermalink, linkelt, filteres, stimulánsadagoló

**Alapár:** 3

### Kibervégtag

**Címkék:** ideglink

**Upgrade-ek:** gyors, karmok, rekesz, leválasztható, mozdulatinput, páros, gyors, rugós penge, erős, szintibőr, szívós

**Alapár:** 1

### Reflexstimulátorok

**Címkék:** ideglink, gyors, reflexív

**Upgrade-ek:** mozdulatinput

**Alapár:** 3

## HARDVER

### Routertapasz

**Címkék:** dermalink, tűzfal

**Upgrade-ek:** titkosított, tűzfal

**Alapár:** 2

### Szemüveg

**Címkék:** linkelt, kijelző, mozdulatinput, hang

**Upgrade-ek:** kamera, dermalink, titkosítás, tűzfal, mikrofon

**Alapár:** 4

## FELSZERELÉS

**Kábel** csörlővel és ereszkedőhámmal

**Címkék:** hám, linkelt, visszahúzható kábel

**Alapár:** 3

**Lopakodó** kezeslábas hőtompító zselével

**Címkék:** linkelt, hőtompítók

**Upgrade-ek:** állapotjelző, dermalink, tapadókorongok

**Alapár:** 2

### Medkit

**Címkék:** kötszerek, linkelt, stimulátorok

**Alapár:** 3



## VERDÁK

**aCar** *önműködő kocs*i vagy taxi.

**Címkék:** automatikus, linkelt, utasszállító, gömbkere

**Alapár:** 14

**Gyro (Nyuszi)** *ké*trotoros helikopter

**Címkék:** linkelt, rotorok, kamera, sugárhajtás

**Upgrade-ek:** sorozatlö

**Alapár:** 14

**Motor**

**Címkék:** linkelt, gömbkere

**Alapár:** 14

**Szállító**

**Címkék:** linkelt, páncé

**Upgrade-ek:** lökhá

**Alapár:** 16

**Terepjáró**

**Címkék:** linkelt, utasszállító, gömbkere

turbó, strapabí

**Alapár:** 14

## DRÓNOK

**Gruber** *minitank*

**Címkék:** linkelt, páncé

**Upgrade-ek:** sorozatlö

**Alapár:** 6

**Pók** *robotpók!!!*

**Címkék:** linkelt, kamera, mikrofon, kicsi, tapadóláb

**Upgrade-ek:** fecskendő

**Alapár:** 5

**Szúnyog** *rotoros korong*

**Címkék:** linkelt, kamera, mikrofon, rotor

**Upgrade-ek:** sorozatlö

**Alapár:** 4

**Tarantella** *robotpók!!!*

**Címkék:** linkelt, kamera, mikrofon, mászó

**Upgrade-ek:** sokkoló, minirakéták, golyószóró, páncé

**Alapár:** 7

## LINKEK

A **tárgyak** nagy része csatlakozott a Felülethez. A linkelt, dermalink vagy ideglink eszközök összehangoltan, wireless technológiákkal kommunikálnak egymással. A dermalink eszközök ezt a bőrfelületen keresztül, az ideglink eszközök az idegrendszeren keresztül teszik. A több linktípussal rendelkező tárgyak összekötőként is használhatók. A Felületen keresztül mások tárgyai feltörhetők és irányíthatók, de ezek a támadások először a linkelt összekötőket (pl. routertapaszat) támadják meg.

# KONFLIKTUS

## 1. Töltsd fel a Nyomáskockáidat

- ⊙ Minden akciót fullra töltött **Nyomáskockákkal** kezdesz.

## 2. Rakd össze a kockákat

- ⊙ Kezdeményezőként a felhasznált **igéje** értékével azonos számú **Akciókockát** kapsz.
- ⊙ Minden, a cselekvésben segítő pozitív **melléknév**, **tárgy** és **címke** után egy-egy **Nyomáskockát** adhatsz a dobáshoz.
- ⊙ Minden negatív **melléknév** után egy-egy **Sérüléskockát** is hozzá kell adnod.

## 3. Írd le a cselekedetet

- ⊙ Az **ige**, **melléknevek**, **tárgyak** és **címkek** felhasználásával írd le, hogy a cselekedettel hogyan ragasztanád célpontodra a kiválasztott melléknevet.

## 4. Dobj a kockákkal

- ⊙ Dobj az **Akciókockákkal**, **Nyomáskockákkal** és **Sérüléskockákkal**.
- ⊙ A **Sérüléskockák** kioltják minden velük azonos értékű **Akció-** és **Nyomáskockát**.
- ⊙ Az eredmény a legmagasabb megmaradó **Akció-** vagy **Nyomáskocka**. Ha több van ebből az értékből, az eredmény 0,1-el nő ( $2*5=5,1$  ;  $3*5=5,2$  ; stb.).

## 5. Határozd meg a reakciót

- ⊙ A célpont által használt **ige** határozza meg a reakció értékét. Nem kell dobni.
- ⊙ A célpont minden, a reakciót segítő pozitív **melléknév**, **tárgy** és **címke** után kisülhet egy **Nyomáskockát**, és 1 ponttal növelheti a reakció értékét.

## 6. Döntsd el a kimenetelt

- ⊙ Ha a cselekvő értéke magasabb, mint a célpont reakciója, a cselekedet sikerült.

## 7. Alkalmazd a melléknevet

- ⊙ A sikeres cselekvéssel új **melléknevet** ragasztasz a célpontra.
- ⊙ A **melléknév** alapesetben **múlandó**; 1 **Akciókocka** elköltésével **ragadós**, 2 **Akciókocka** elköltésével **rögzített**. A melléknév nem veheti el a célpont cselekvőképességét.

## 8. Süsd ki a Nyomáskockákat

- ⊙ A megmaradt **Nyomáskockákat** told át a **kisütött** mezőre.

## 9. Kövesd a melléknevet

- ⊙ A játék cselekménye az új **melléknévvel** irányt váltva folytatódik.

## HALÁLOS KÖVETKEZMÉNYEK

Minden jelenet után, amelyben fizikai sérülést leíró **melléknevet** kapsz, dobj egy **Sérüléskockát** minden egyes, a helyzethez illő **ragadós** vagy **rögzített** negatív **mellékneved** után. Ha egy kocka eredménye 6, megkapod a **haldokló ragadós** negatív **melléknevet**. Ha kettő vagy több kockán is 6 jön ki, megkapod a **halott rögzített** negatív melléknevet. Mindkét **melléknév** kezelhető a következő rész szabályai szerint.

# ÚJRATÖLTÉS

Egy konfliktus után kezelheted a negatív **mellékneveket** és fejlesztheted a szereplőd **igéit**.

## A múlandó melléknevek azonnal eltávolíthatók

- ⊙ Amint egy jelenet véget ér, a múlandó **melléknevek** hatásukat veszítik.

## A ragadós mellékneveket kezelni kell

- ⊙ A fizikai, érzelmi vagy szociális sérüléseket jelképező negatív **melléknevek** eltávolítására az **ELLÁT** igét kell használnod. A tárgyak esetén az ige a **MŰKÖDTET**, szoftver esetén pedig a **FELTÖR**.

## A rögzített mellékneveket pótolni kell

- ⊙ A fizikai, érzelmi vagy szociális veszteségeket leíró rögzített **mellékneveket** megfelelő implant **tárgyakkal** lehet megjavítani. Ezzel a **melléknév** ragadóssá válik, vagyis most már kezelhető.
- ⊙ A **tárgyakra** rögzített **melléknevek** esetén áruk felét kell kifizetned pótalkatrészekre. Ezzel a **melléknév** ragadóssá válik, és kezelhető. *(Vagy dobd el és vegyél egy újat!)*

## Dobj a kockákkal

- ⊙ A cselekvő saját **Sérüléskockái** mellett a célpontét is hozzáadja a dobáshoz.
- ⊙ Ha a célpont megpróbálja fejleszteni az egyik feltöltött **igéjét**, ezt előre jelezze.
- ⊙ A dobás nehézsége 4.

## Döntsd el a kimenetelt

- ⊙ Ha a dobás eredménye nagyobb a nehézségnél, a **melléknév** törölhető.
- ⊙ Ha a dobás eredménye kisebb a nehézségnél vagy azonos vele, a **melléknév** megmarad. Egészen addig nem lehet próbálkozni, amíg a karakter újabb ragadós vagy rögzített **melléknevet** nem kap.
- ⊙ Ha bármelyik **Sérüléskocka** eredménye magasabb, mint a fejlesztésre váró feltöltött **ige**, az ige értéke 1 ponttal nő (maximum 5). Ha az **ige** fejlődik, törölj ki minden feltöltésjelet az **igék** mellől. Ha nem, a jelek maradnak.

## FELÉPÜLÉS

- ⊙ A rögzített **melléknevek** enyhítéséhez szükséges pótalkatrészek és beépítések 48 órát igényelnek.
- ⊙ Egy ragadós **melléknevet** eltávolító **ELLÁT** dobás után kb. 24 óra pihenés szükséges.
- ⊙ A megjavított vagy újraprogramozott **tárgyak** néhány óra alatt helyreállnak.

# NYOMÁS ALATT

A **Nyomáskockák** szerepe kettős: kisüthetők és elkölthetők. Ezen alapul a játék lényege.

- ⊙ Kisütés: süsd ki a **Nyomáskockáidat**, hogy aktiváld a **mellékneveidet, tárgyaidat** és azok **címkéit**. Süsd ki a kockákat, ha több célpontra akarsz hatni. Süsd ki a kockákat, ha 1 ponttal növelni akarod a reakciódat. A kisütött kockák megmaradnak az őket felhasználó játékosnál, de a következő fordulóig ideiglenesen elérhetetlenek.
- ⊙ Elköltés: költsd el a kockáidat, hogy felerősítsd a célpontjaidra ragasztott **melléknevek** súlyosságát. **1 Nyomáskocka** elköltésével a **melléknév** ragadós lesz, **2 Nyomáskocka** elköltésével rögzített. A játékosok elköltött **Nyomáskockáit** a mesélő kapja meg (akkor is, ha a cselekedetük egy másik játékos szereplőjét segíti). A mesélő által elköltött **Nyomáskockákat** az a játékos, akinek a szereplője a **melléknevet** kapja.

Ha elfogytak a **Nyomáskockáid**, ez nem jelenti azt, hogy nem támaszkodhatsz a **mellékneveidre** vagy **tárgyaidra**. Csak annyit jelent, hogy nem kapsz értük szabályozott támogatást extra kockák vagy magasabb reakcióértékek formájában. Továbbra is használd őket a narratívában.

## NYOMÁSCSERÉK

A játékosok fejenként 3 **Nyomáskockával** kezdenek, a mesélő viszont eggyel sem. A játék során aztán hol ez, hol az kaparintja meg őket. Aki növelné a másokra ragasztott **melléknév** súlyosságát, elkölti a kockáit, és a kockákat a célpont meg is kapja. Ez egy zárt rendszer.

Mivel a kezdetek kezdetén minden **Nyomáskocka** a játékosok kezében van, ezzel befolyásolni tudják az események eszkalációját. Amíg megtartják a kockákat, csak múlandó **melléknevek** foroghatnak az asztalnál. A konfliktusok így is lejátszhatók, de a ragadós vagy rögzített **melléknevek** nyomatéka nélkül a célpontok nem adják fel a titkaikat. Amikor viszont a kockák bekerülnek a játékba, előbb-utóbb visszahullanak az eredeti tulajdonosaikra, és a jelentéktelen henchmenek helyett előjönnek azok az igazi játékosok, akik kezében igazi fájdalmat tudnak okozni.

# NOIR

## DOLGOZD MEG A KONTAKTOKAT

A nyomok nem mondanak el mindent. Megfelelő nyomás alatt viszont előbb-utóbb valaki beszélni kezd, és elmondják azt, amire szüksége van. Természetesen nincs senki, akiben megbízhat, de ha eleget hall, összerakhatja belőle a sztorit. Minden szereplőnek van néhány ismerős kontaktja. Az első lépések között őket érdemes felkeresni.

## RÁZD MEG A FÁT

Vannak, akik már a jelenlététől idegesek lesznek. Aki ideges, az hibázik, és aki hibázik, elvétí a lépést, ő pedig beléphet a helyükre. Akár egy bűncselekmény után nyomoz, akár a saját nagy húzását tervezi, ki kell használnia ezeket az esélyeket. Csak a rámenős és agresszív alakok győznek. Ha túl jól rejtőzik az árnyékokban, senki sem veszi észre annyira, hogy megijedjen tőle.

## ÁLLJ BELE AZ ÜTÉSEKBE

Aki mások dolgába üti az orrát, annak beverik az arcát. Többször. De ezt is a maga oldalára fordíthatja: elbizakodottá teheti ellenfeleit, vagy összeverve, fogolyként bejuthat a hermetikusan zárt főhadiszállásukra. A játék a **Nyomáskockák** cserélgetésén alapul, és mindig az kapja őket, aki az ütésekkel. Aki elkerüli a bajt, elkerüli a lehetőségeket.

## TÁMADJ OLDALRÓL

Az Összeesküvés nagyobb nála. Az erők, amelyekkel kikezdett, úgy összeroppanhatnak, mint egy bogarat. Semmi esélye ennyi ellenfél megölésére, ezért ki kell cseleznie őket. Ennek megfelelően a játékban nincs az ellenfelek legyőzésére kidolgozott harcrendszer. Ehelyett egy szociális manipulációs rendszert használ, amivel a játékosok a maguk irányába fordíthatják a cselekményt, és ezzel lökhetik ellenfeleiket és önmagukat a veszély útjába.

## JÁTSZD KI ÖKET EGYMÁS ELLEN

A felmérhetetlen hatalmak és érdekcsoportok közé szorult kis homokszemek előnye a mobilitás. Ha kell, átállhat a másik oldalra, vagy kettős játékot folytathat. Mindkét oldalt ráveheti, hogy ne rá irányozzák a fegyvereiket, hanem egymásra. Amit egymaga soha nem érhetett volna el, azt megteszik helyette ők.

A noir sztorik hősei, Hammett-től és Chandlertől Max Payne-ig ezeket a technikákat alkalmazzák. És ez áll a Technoir szereplőire is. Egy mindig rejtve maradó orgyilkos vagy mesterlövész, aki soha nem keveredik bajba, nem való ebbe a játékba. Legyél jól látható és agresszív. Ez a játék a sunyi csalók, megszállott detektívek, brutális verőlegények és önhitt hackerek terepe.

# TECH

A játék egy technológiailag fejlett jövőben játszódik, ahol a noir hősei maximális sebességen és elektronikus vektorokon pörgethetik a technikáikat. De attól még ugyanazokról a technikákról van szó.

A játékban a technológiát elsősorban a **tárgyak** és **címkék** képviselik. Ezekről szerepel valamennyi leírás, de a képességeik teljes leírása a csapaton múlik. Mi a *gömbkerék*? Gömb alakú, kerék. Ez azt jelenti, hogy a velük felszerelt kocsik lazán befordulnak oldalra? Naná. Nekem *ízlelőkapcsolatos adatjackem* van. Ez azt jelenti, hogy le tudom tárolni, mit ettem? A Felületen pedig előre felvett ízek sora várja, hogy kipróbáljam? Természetesen. Le tudom elemezni, mit ettem, és ki tudom benne mutatni a vegyszereket? Nem rossz. A **tárgyak** és **címkék** ötletadók – kiindulópontok.

A technológia azonban csak eszköz, amelyekkel a főszereplők és ellenfeleik megpróbálnak előnyhöz jutni egymás fölött. Ez a játék a személyes konfliktusokról szól. A játékos nem egy biztonsági rendszer ellen dob, hanem azért, hogy kikerülje a rendszert irányító biztonságiakat. Nem azért dob, hogy felugorjon egy helikopterre, hanem azért, hogy az ugrással kibillentse a pilótát az egyensúlyából. A lényeg a noir szemléleten van.

# ÉLETMÓD

- 1. Amíg nem állsz bele derékig, csak a felszínt karcogtad.**
- 2. Használd ki, amit a kontaktjaid csak adni tudnak. De mi van, ha kiderül, ők is nyakig benne vannak a buliban?**
- 3. Ne tervezgess, cselekedj! A kihagyott lehetőség az örök nullák ürügye.**
- 4. Annyit érsz, ameddig hajlandó vagy elmenni az igazadért.**
- 5. Bármit veszítesz rajta, minden pótolható. Te is.**



# technoir

Pengék csapnak ki a nő szintetikus karjából. A férfi túlhűzött processzora megsokszorozza az idegpályái gyorsaságát, és egy lézeres szikét húz elő. A maguk módján mindketten átvágják a biztonsági üveget. De a legfontosabb fegyverük közös: nem félnek a sérülésektől.

Mit gondolsz, a nő hogyan szerezte a karját? Már megtették a tétjeiket a játékban, és mielőtt vége lesz, még többet fognak feláldozni. A becsületkódexükért. Hogy megérjék a holnapi fizetésnapot. Hogy bosszút álljanak. Hogy megvédjenek valakit, akit szeretnek.

Ez a játék a közeli jövő alvilágában mozgó keményfejű alakokról szól. Azokról, akik nem félnek felhasználni az illegális technológia eszközeit céljaik eléréséhez. A kontaktjait megdolgozva, minden esélyt megragadva, az ellentétes érdekcsoportokat egymás ellen uszítva megpróbálják felvenni a tempót a legjobbakkal, és nem rajtaveszteni. A noir sztorik sötét sztorijai elevenednek meg a holnap disztópikus sci-fi városainak ragyogásában.