

BEVEZETŐ

A *Shadowrun* harmadik kiadása (SR3) önmagában is teljes szerepjátékrendszer – ez az egyetlen könyv tartalmazza azokat a legfontosabb adatokat a játékmesterek és játékosok számára, melyek segítségével elkezdhetnek játszani. Ez a kiadvány az 1989-es eredeti, és az 1992-es javított *Shadowrun* szabályrendszer módosított változata. Sok helyen újraírtuk és kibővítettük, hogy gyorsabb, simább játékmene- tet tegyen lehetővé. A korábbi kiadások szerint játékos *Shadowrun* játékosok észre fogják venni, hogy a játék lényege, a szabályok használata és az alapfogalmak csak kis mértékben változtak meg. Minden módosításnál figyeltünk rá, hogy továbbra is összhangban maradjon a kialakított, képzeletbeli világ szellemével, és ne bontsa meg azt a belső logikát, amely a *Shadowrun* az egyik legnépszerűbb science fiction és fantasy játékká tette. Az SR3 nem teszi elavulttá a régebben megjelent kiegészítőket.

Az SR3 új szabályokat is tartalmaz, a régebbiek tisztázása vagy módosítása céljából. Magában foglalja a *Virtual Realities 2.0*, a *Rigger 2*, a *Shadowrun Companion: Beyond the Shadows* és egyéb, még forgalomban lévő, vagy már kifutott kiegészítők fontosabb szabályait. Amit most a kezdedben tartasz, az a *Shadowrun*hoz szükséges alapvető szabályok teljes gyűjteménye.

A könyv némelyik fejezetének az a célja, hogy betekintést adjon a *Shadowrun* rendszerébe, mielőtt elkezdenéd a játékot. Az *Üdvözlünk az árnyvilágban* a *Shadowrun* világát részletezi, kitér a jellegzetességekre és arra, hogyan kell viselkednie a játékosoknak az árnyvilágban. A *Hát így történt...* egy történelmi áttekintés Káosz Kapitány szemszögéből, aki a *Shadowrun* világának egyik neves személyisége. Az *Alapszabályok* a kifejezések, szabályok és fogalmak rövid áttekintése, a kockadobásoktól kezdve a játszható fajokig. A *Seattle* és a *modern Északnyugat* pedig felvázolja egy átlagos *Shadowrun* kaland hátterét.

Ha már tisztában vagy a játék hátterével, elkészítheted saját karaktered. A *Karaktergenerálás* fejezet lépésről-lépésre útmutatót kínál a karakterek elkészítéséhez. Ha szükséges, tizenhat *Példakarakter* is a rendelkezésedre áll. Ezek nem foglalják magukban az összes játszható típust, de segíthetnek elképzelni és létrehozni saját karaktered. A példakarakterek az összes játszható metatípusból lettek összeválogatva.

Ha kész a karakter, következnek a szabályok. A *Szakértelmek*, *Harc*, *Kapcsolatok*, és a *Vadászat* az árnyakban fejezetek tartalmazzák a szabályok játékosoknak szóló részét. A *Szakér-*

telmekben találd meg a karaktered által elsajátítható képzettségeket. A *Harc* foglalja össze a mindenfajta harccal, túléléssel és gyógyítással összefüggő szabályokat, beleértve a távolsági és közelharcot, a fegyverfajtákat stb. A *Kapcsolatok* ismerteti a karakter információforrásait és az információszerzés módját, míg a *Vadászat* az árnyakban az árnyvadászok életét mutatja be különböző nézőpontokból, az életmódtól kezdve a biztonsági eljárásokig, melyekkel szembe kell nézniük.

Némely karaktertípusoknak különleges szabályokra van szükségük. A varázsló karakterek számára a *Mágia* fejezet tartalmaz mindent, amiről a játékosnak vagy a játékmesternek tudnia kell: mágia, varázslatok, asztráltér és szellemek. Ezek a szabályok az előző kiadásokhoz képest jelentős változásokon és módosításokon mentek keresztül. Ha dekással szeretnél játszani, agyadat hozzákapcsolva az egész világot behálózó számítógépes rendszerhez, akkor a *Mátrix* fejezet az, amely mindent elmond neked a szükséges programoktól kezdve a halálos jelenlégtáglóig, melyekkel találkozhatasz. Ez a rész tulajdonképpen bevezető a *Virtual Realities 2.0* kiegészítőhöz. A rigóval való játékhoz, amikor a karakter belülről, vagy távirányítással csatlakozik rá a járművekre és robotokra, a *Járművek és robotok* fejezet biztosítja a szükséges háttéranyagot: robotok, járműharc, elektronikus érzékelők, vezetési manőverek stb. A fejezet a *Rigger 2* kiegészítő vezetőjeként is funkcionál.

Más fejezetek a játékmester megsegítésére szolgálnak. A *Színfalak mögött* irányelveket tartalmaz a játékmesterek számára, valamint ismerteti a karakterek fejlődésének és az ellenfelek létrehozásának menetét. A *Szellemek és sárkányok* teljes tájékoztatót nyújt ezekről a különleges, a *Shadowrun* világában mégsem oly ritka lényekről.

A *Felszerelések* fejezet ismerteti a *Shadowrun*ban beszerezhető dolgok elérhetőségét és legalitását. A lista tartalmazza az összes fegyvert, járművet, kibervet (az emberi szerveket helyettesítő beültetések), páncélt, szórakoztató elektronikát, biztonsági játékszert, de még a fegyveres egészségügyi szolgáltatásokat is.

Végül pedig a *Karakterek konvertálása* fejezet nyújt segítséget a *Shadowrun* második kiadás szerinti karakterek átkonvertálásához.

És szeretnénk még egyszer, külön kihangsúlyozni: **az SR3 a régebben megjelent kiegészítőket nem teszi elavulttá.**

