

Hulla az öbölben.

Kalandmodul.

James 'Bokszi' Shaw

Külső: James Shaw, vagy utcai nevén hívva Bokszi, egy tipikus niggernek néz ki első pillantásra. Szemei kékek, nagyok, állandóan véresek, fáradtnak tűnnek. Szája nagy, duzzadt. Orra hatalmas, sasorr, de a csont kissé kiáll. Egyszer bevertek neki. Magassága 185 cm körül mozog, kora 36 év. Haja fekete, vállig érő, de általában befonva hordja. Ruházata rendszeresen bőrdzsekiből, katonai gyakorlóból, bészből sapkából, kockás ingekből áll. Bal karján tetoválás, amely a keresztire feszített Jézust ábrázolja. Implantja nincs.

Munka: Bokszi foglalkozására nézve seftes. Nem drogokban, nem fegyverekben utazik, hanem implantokban. És azokat sem csempészi. Olyan alanyokat keres (és talál), akik pénzért vállalják, hogy belsőszervi krómok prototípusait építik beléjük és tesztelik rajtuk. Jól keres az üzleten (bár egyre rosszabbul), hiszen szinte az implantok megjelenésekor ő már benne volt a bizniszben. Sohasem dolgozik hosszabb ideig egy társaságnak, utazik köztük. Teheti, hiszen ő semmit nem tud az implantokról, csak annyit, hogy mire valók. Ő csak az alanyokat keresi. Nem áll fönt az a veszély, hogy más társaságoknak ad ki információkat.

Jellem, tulajdonságok: Shaw testi ereje az átlagosnak felel meg, intelligenciája és tárgyalókészsége azonban kiváló. Nem szereti a fontoskodó alakokat, azokat, akik baszogatják a barátait. Nem könnyű meggyőzni, szavahihető, megtartja, amit ígér. Nem barátkozó típus, de aki annak mondhatja magát, az igen erős kapcsolatot tudhat maga mellett. Mélyen vallásos, akik Isten ellen tesznek, azokat nem kedveli, nem szívesen köt velük üzletet, de bántólag senki ellen nem lép fel, csak ha őt is bántják. Képzettségei inkább tudományosak, ért a hamisításhoz, az üzletelés különböző formáihoz, a közelharchoz és a pisztolyokhoz.

Felszerelés: Állandó lakása van a harcizóna környékén (de nem veszélyes), autója a kor standard sportkocsijának felel meg. Állandóan magánál tartja könnyűpisztolyát, minimum három hitelkártyát (más-más néven) néhány-száz dollárral kártyánként. A hármas szám jellemző a kocsija kesztyűtartójában lapuló ID-kre és útlevelekre is. Található nála ezenkívül gázspré, diktafon, rádiótelefon, egy zacskó cukorka és serkentő tabletta.



Robinson 'Csupa króm' Miller

Külső: Miller 1.94 magas, kora 45. A játék ideje táján jólöltözött (drága sportcipő, bőrnadrág, levágott ujjú, golyóálló mellénynek kinéző pulóver. Haja barna, összes hajszálakkal, hátul rövidre nyírott, elől a szemébe lóg. Szervezetébe sok-sok kiberver van építve. Szemei fényre szűkülő kiberszemek, lábai, karjai pedig piszkos régiek (fényezve vannak). Szervezetébe beépítve kibertüdő, kétfajta becsatlakozó interface, bőr alatti páncélozás, drótozott reflexek, agytévé és kamera, különböző szórakoztató berendezések (fül-magnó). Csak a képzelet szab határt (meg a szabályrendszer - pl. ShaRun: esszencia).

Munka: A sok implant egyértelműen arra utal, hogy sok pénze van. Pedig nem így van. Miller egy olyan ember, aki pénzt kap azért, hogy olyan krómot ültessenek bele, ami még csak prorotípus, lehet, hogy káros a szervezetre. Sok cég implantjai vannak már benne, a végtaggyártástól kezdve a szórakoztatótechnikán keresztül az interface-ekig. Aki eddig elolvasta a modult, az sejtheti, hogy mi köze lehet Bokszoshoz. Jó barátok, ügyfele Bokszosnak.

Jellem, tulajdonságok, felszerelés: A történet szempontjából esetleg Csupa Króm lakása lehet mérvadó (látni fogjuk, hogy miért). A lakás egy középszintű kégli. 3 fő helyiség (nappali, háló, konyha), valamint egy fürdőszoba Budy Buildinggel van itt. A nappali falában széf van, amely némi pénzt(1-2000) és szerződéseket (többek közt Bokszi-val kötötteket) tartalmaz. Kényelmesnek nem mondható, szakadt kanapé és fotel helyezkedik el egy XX. századi, de 3 dimenzióssá átalakított TV előtt (ehhez dekóderes antenna csatlakozik 160 csatornával és 10 nyelven tudó fordítóval). Beépített szekrények ruhákat tartalmaznak. A konyhában a szokásos cuccok vannak, de egy edénytartó fiókban szerszámosláda van, ez mindenféle elektromos, illetve kézi vezérlésű kettyerével van tele, olajok, főleg az implantok rendbentartására.

Háttér:

A történet jelenéhez képest 3 nappal ezelőtt Bokszi felkereste Csupa Krómot egy üzleti ügyben. Idegi vezérlésű fejlesztett katonai radart kellett volna beleépíteni az agyába.

Infó: Az implant ugyan már létezett korábban is, de ez egy űrhajósoknak készített változat kezdeti próbálkozása, amelybe a bolygókon található felszíni formák pontos adatai vannak betáplálva. A letapogatás során az űrhajós pontosan tud mindent a körülötte lévő helyzetről, így jóval biztonságosabb a felfedezés. A króm érdekessége, hogy számítógéppel lehet bővíteni az adattárat, akár ott helyben is. Remek kémiai anyagokat felismerő rendszer lett belettervezve. Elég sokat ér.

Miller bele is ment az üzletbe, a vaskos köteg pénz meggyőzte őt arról, hogy neki létfontosságú kipróbálnia egy ilyen letapogató radart. A beépítés megvolt, Bokszi átadta őt a megrendelőknek.

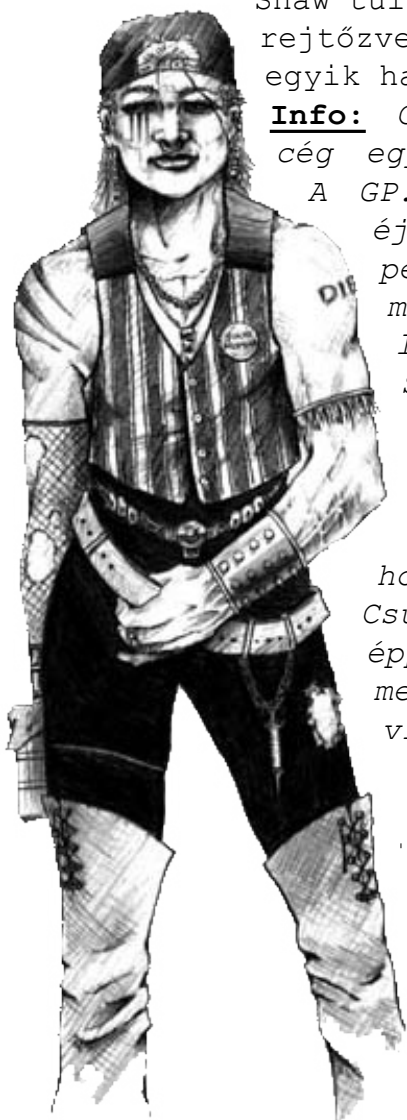
Info: A tesztelés először földi anyagok analizálásával, majd virtuális

úton más bolygók közetének, illetve porának felderítésével folyt. Két napig tartott. A játék előtt kb. 15 órával azonban beindult a szar. Bokszi hívást kapott egy kapcsolatától, hogy az általa kiadott króm lopott, a megkárosított cég csapást mért a lopást elkövető, egyébként kicsi társaságra. Jobb lesz, ha vigyáz magára. Bokszi menekülőre fogta a dolgot, félt, hogy esetleg a cég úgy gondolja, hogy ő is tud a króm mibenlétéről, működési elvéről, programozásáról. Ám ekkor a nagy menekülés közepette eszébe jutott Miller, aki azért mégiscsak a barátja volt. Telefonált neki egy vidéki városból és szólt neki a dolgok állásáról. Miller úgy gondolta, hogy az élete többet ér egy kurva implantnál, ezért lehúzott ahhoz a fickóhoz, aki belészerelte az implantot. Az pedig kivette belőle. Miller alig élte túl a dolgot. Idegi úton károsodott, IQ-ja jelentősen romlott, így a gondolatainak gyorsasága is. Ez persze nem tetszett neki. Fogta az implantot, beletette egy szatyorba és feladta postán. A művelet után megindult a határ felé gépkocsijával, de elkapták. Az öbölbe dobták láncsal átkötözve. Megfulladt.

Shaw túlélte, de betojt. Egyik hamis személyazonossága mögé rejtőzve meghúzta magát Los Angeles harci zónájában, az egyik haverjánál.

Info: Csak hogy megkönnyítsem a mesélők dolgát, a kis cég egy francia üzletember vállalata, a GeraldProd...

A GP. egyik beépített tudósa/árulója lopta el egyik éjszaka a tervezetet (hozzáférése volt hozzá). A GP. pedig legyártotta. A lebukást az eredményezte, hogy miközben a tervezetet másolta a tudós papírra (nem lenyomozható a Hálózaton), közben az AST (American Space Technologies) egyik, ugyanezen krómot tervező tudósa este bement, hogy kisebb módosításokat végezzen olyan áramkörökön, amik hosszú távon károsak lehetnek az idegrendszerre. A tervezetnek azonban se híre, se hamva. Mire kiderítette az AST, hogy melyik tudós volt az áruló, a króm már régen Csupa Króm szervezetében fejtette ki hosszú távon nem éppen kecsegtető hatásait (amiket másnap Csupa Króm meg is érzett fulladással küszködve az öböl szennyes vizében).



A Feladat:

Elég egyértelmű, hogy mi a csapat szerepe ebben az egészben. Miller az egyik partitagnak küldte el postán a krómot, azzal a céllal, hogy megszabaduljon az őt terhelő bizonyítéktól. Lehetőleg egy olyan csapattag kapja meg a csomagot, akinek felkeltheti az érdeklődését, hogy minden feladó és cím nélkül egy minden valószínűség szerint drága implant került

a kezébe.

Ha nem kelti fel a figyelmet a csomag, és kidobják, vagy megpróbálják eladni, akkor sincs veszve semmi (az AST részéről), hiszen a postán lenyomozható, hogy kinek küldték a csomagot... Tovább bizonyára nem kell folytatnom. Nem hiába adtam azt az idézetet, amit adtam...

Ha azonban megtartja, kemény öt órája van a cselekvésre. Ez elég arra, hogy összehívja a partit és elkezdjenek gondolkozni, hogy ki és miért küldte a csomagot.

Info: A Miller által végzett munka egyik feltétele, hogy tudják azt, hogy kibe építették bele a prototípust. Ezért a krómba (is) beleütik a valódi nevét a kísérleti nyuszinak. A nyomtatás természetesen különleges, nyomkövető áramkörrel van elkészítve, a biztonság kedvéért. Ezért, ha a parti nem postán kapná meg a lopott implantot, akkor se lenne semmi gikszer...

Tehát ha van épeszű ember a csapatban, és megvizsgálja esetleg komputer alatt a dolgot, vagy műszerésszel, vagy egy (il)legális klinika tagjával, akkor kapnak egy nevet: Robinson Miller.

Innentől az alternatívák adottak: pl. megnézik az adott város telefonkönyvét, amiben benne van (ki is cseszhetünk itt a partival: csak az van leírva, hogy Miller, és mondjuk 3 is van a városban, persze egyik sem veszi fel...), vagy a Hálózaton keresztül utánanézhethetnek (Pl: rendőrségi akták (itt jelen is van, mint kísérleti nyuszi), katonasági akták (18 hónapig volt baka, de annak már vagy 25 éve, ezért nem azon a címe lakik), X-akták (hi-hi), stb). Elég sok lehetőség van, ezt már a mesélőre bízom, meg a játékosaira. Ne mindent én csináljak!

Info: Kapnak egy helyi címet, ami a nagyváros túlsó oldalán van, az öböl közelében, egy középszintű lakónegyedben. Nos, amíg odáig elmennek, esetleg szerezhethetnek további információkat (külső leírást, munkakör (lásd a cikk eleje)). Közben, azért, hogy legyen a mesélőnek is öröme, a csomagot megkapó játékos lakását feldúlják, értékeket nem visznek el, de ha valaki volt otthon, arra keresztet lehet vetni, sőt ha az illető tud valamit arról, hogy hová ment a parti, akkor még mókásabb a helyzet! Ha a parti tagjai esetleg annyira parasztok, hogy otthon hagyták az implantot, akkor végül is semmi értelme az egésznek (bár itt a mesélő dönthet úgy, hogy tovább üldözik őket, mert hát azért tudhatnak információkat. De nem 5 óra alatt...).

Ha viszont elvitték magukkal a krómot, akkor



is a nyomukba erednek, csak kis késéssel. Alternatívák: legegyszerűbb, ha a cégesek fognak egy nyomkövetőt, és a névbeütés által kibocsátott jelekkel követik őket, talán a parti tagjai megnézték valamelyik klinikán, esetleg eszükbe jut a cégeseknek, hogy a csapat rálelt Miller címére, stb.

Miller lakására lelve talán vaskos pénzkötegekért azt is megtudták kedves Playereink, hogy a króm életveszélyes (ilyenkor általában a hülye punkok még inkább ráizgulnak az ügyre). Ez azonban csak egy kb. 5% esélyes megoldás, és csak dagadó hitelkártyára. Hadd gondolják csak, hogy sima az ügy... Szóval, a lakás egy elég jól rendbetartott lakáscsoportnak néz ki kívülről. Mert az is. Millernek összejöttek ezek szerint egy kis pénz. A tömbben összesen 10 lakás van. Milleré a 6-os. Belépve a már megadott dolgokat látják, csak éppen nem abban az elrendezésben: az egész fel van forgatva. Ekkor már beüthet a paranoia. Hát még akkor, ha esetleg benéznek a konyhába. A szomszéd nénike, akinek van a lakáshoz kulcsa, néha átnéz Csupa Krómhoz kártyázni, beszélgetni a régmúltról.

Forrás: Chaos Ultra

Szerző: Stofi

Szerzői vélemény: Mivel szinte minden dologhoz írtak a Cyberpunk írói idézetet, illetve megjegyzést, én is írok: - A kiberpunk világában az első tévedés az utolsó is egyben...