

A MOSZKVAI KAPCSOLAT

Veszett Világok Egyoldalas™ Shane Hensey-től

Fordította: vizmi

Szerkesztette: Bulldy

Ez a történet a rosszfiúk csatája a Nagy Alma szennyes sikátoraiban. Egy durva kaland, ami csak felnőtt játékosoknak ajánlott. Használd a mellékelt karaktereket vagy készíts sajátot a Próbamenet szabályainak használatával.

A HELYZET

Alexy Petrovich-nak problémája akadt. Komoly problémája. Csak gondoskodnia kellett volna arról, hogy egy bizonyos konténer az Anyaországból átcsússzon a vámon. Alexy alapos ember, hónapokkal ezelőtt szerzett egy melót a kuzinjának, Gennedy Nikolovich-nak a dokkoknál. Gennedy a legjobb helyen volt, hogy elintézzé az ügyet, de történt valami. A „Chernobyl Mect” teherhajót egy órával ezelőttre várták, és Alexy még nem hallott róla semmit. Ami ennél is rosszabb, hogy Gennedy nem veszi fel a mobilját.

Alexy nem tudja, hogy mi van a rejtélyes konténerben. Annyit viszont tud, hogy a „családja” többi tagja vérezni fog, ha nem juttatja biztonságos helyre holnap hajnal 6-ig.

Alexy és csapata részletesen ki vannak dolgozva karakterként az Egyoldalas Kaland™ mellékletében.

VILÁGRA JELLEMZŐ SZABÁLYOK

A Veszett Világok az elképesztő hőstettekről nevezetes. Néha azonban véres, szörnyű modern akciót szeretnél.

Pont erre valók a világra jellemző szabályok. Azt akarjuk, hogy a sérülések a szokásosnál rettenetesebbek legyenek, ezért hozzáadunk néhány változtatást a szabályokhoz és már mehetünk is játszani.

Az Egyoldalashoz csatolva találsz egy másik megoldást arra, hogyan kezeld a sérüléseket. Ez a változat sokkal randább sebeket eredményez. Nézd meg a csatolt *Durva Sebzés* szabályokat és rántsd bele őket egy nagy véres forgatagba.

KEZDÉS

Alexy összeszedi a legmegbízhatóbb embereit (a csatolt játékos karaktereket) és a dokkok felé indul. Kattints a lenti térképre, hogy egyből a Google térképre ugorj. A dokk az 1. Sugárút mellett található Brooklynban. Alexy nem ismeri túl jól a környéket, de párszor már ebédelt itt Gennedy-vel.



Alexy-nek egy 2005-ös fekete Ford Tahoe-ja van navigációval, DVD lejátszóval, és – az egészben ez a legjobb –páncéllemezekkel az ajtókon. Igaz, a fogyasztásnak nem tett jót, de Alexy szakmájában a golyók megállítása fontosabb, mint hogy spóroljon az ebül szerzett pénzzel.

Mutasd meg a linken keresztül a térképet a játékosoknak. Alexy a délnyugati mólón parkol, ahol a többi autó is áll. A csapat kiszáll a Tahoe-ból és nézelődni kezd. Éjjel 11:30 van. Kéne itt egy biztonsági őrnek lennie, de még Észlelés-dobással sem találnak senkit errefelé mászkálni. Sehol a zseblámpa táncoló fénye, sehol egy alvó őr – csak a csend.

Hagyd, hogy a csapat körbeszimatoljon egy kicsit, árnyékokra vetődve. Ahogy közelítenek a hajóhoz, láthatják, hogy a horgonyzóhelyén (a térképen 2-essel jelölve) pihen. Mindegyik karakter beszél oroszul, így hát tudják, hogy a hajó neve azt jelenti: Csernobil bosszúja. A gondok akkor kezdődnek, mikor a csapat eléri a KM térképén 1-essel jelölt pontot.

- 1) **Őr:** Egy ötvenegynéhány éves éjjeliőr ül a székébe süppedve. Közvetlen közelről lőtték fejbe. Egy általános műveltség dobással megállapítható, hogy valószínűleg valami közepes kaliberű pisztollyal végeztek vele.
- 2) **Chernobil Mect:** A feljáró a hajóra még mindig lent van, és több dokkmunkás holtteste hever mellette és körülötte. A legtöbbjükkel egy vagy több lövés végzett, néhányat közvetlen közelről végeztek ki miután megsebesültek. Az általános műveltség dobás közepes kaliberű fegyverre enged következtetni. Emeléssel a lövések csoportosságából

megállapítható, hogy a támadóknak automata fegyvereik voltak.

Egy Észlelés-dobás azt is megmutatja, hogy a dokkmunkások körül is találhatóak töltényhüvelyek. Ez alapján pedig az, hogy nekik is voltak fegyvereik, de ezek sehol nincsenek.

Más egyebet nemigen lehet találni a hajón. Néhány holttest van még a fedélzeten a konténerek között, de úgy tűnik, hogy a legénység nagy része belerohant az éjszakába a támadás után.

- 3) **A raktár:** Egy Nyomolvasás (vagy Észlelés -2-vel) dobással végül friss – még meleg – olajnyomokat fedezhetnek fel délkelet felé, a raktár irányába. Ha a csapat nem dobja meg, meghallják, ahogy valaki egy teherautót próbál beindítani arrafelé.

Alexy csapatának óvatosan kell közelítenie, mert a konténer még mindig nagyon közel van, és jól őrzik.

A 23-AS RAKTÁR

Ahogy a csapat megközelíti a raktárat, fura hangokat hallanak beszélgetni egy dízelmotor moraján át a raktár rakodóállásánál. A motor hol elindul, hol megáll – a népek próbálják megjavítani.

Hagyd, hogy Ivan Petrovich, Alexy öccse dobjon



egy Általános Műveltség dobást. Ha sikerrel jár, felismeri a Farsi nyelvet, de egy szót sem ért meg belőle.

Az épületben tizenegy állig felfegyverzett, különféle nemzetiségű terrorista található. A vezetőjük Mahmoud Abbas, iráni származású és a Vörös Kéz kulcsembere. A szervezete lazán kapcsolódik a „Bázishoz”, amit mi „Al Qaeda” néven ismerünk.

Mahmoud rendelte a konténer tartalmát az Oroszoktól, de az üzlet kissé bonyolultabb ennél. Boris Petrovich, Alexy apja és a New York-i Orosz maffia ezen ágának vezetője, eredetileg benne volt az üzletben. Később aztán rájött, hogy mi van a konténerben. Bár ő is orosz fiú, de nem akarja, hogy Mahmoud küldeménye belépjen az országba. Végső soron ő is itt él a családjával és imádott unokáival együtt.

Amikor Boris rájött, hogy mi a folyik, visszadobta a melót a moszkvai kapcsolatainál. Mikor látta, hogy a szállítmány így is ügyis megérkezik, inkább mégis elvállalta a feladatot. Valójában el akarja lopni a konténert, megsemmisíteni a tartalmát és az egészet a hatóságokra kenni. Így aztán Boris elküldte a legmegbízhatóbb csapatát, hogy megszerezze és tárolja, amíg ő kitalálja, hogyan értesítheti a hatóságokat a hollétéről. (Esetleg megtarthatja egy időre jobb alkupozíció reményében, ha egyszer megvádolják.)

ÁTEJTÉS

Mahmoud Abbas-nak is vannak kapcsolatai. Hallott Boris vonakodásáról, és úgy döntött, maga szerzi meg a konténert. Nem igazán számított neki, ha ezzel ellenségeket szerez az oroszoknál. Úgy tervezi, hamarosan 72 szűzzel fog randizni.

A biztonság kedvéért azt a parancsot adta az embereinek, hogy ne öljék meg Boris unokaöccsét, Gennedy-t. Kapott egy golyót a

térdébe, nem tud járni, de életben marad. Jelen pillanatban a rakodóálláson ül megkötözve és kipeckelt szájjal a Vörös kéz embereivel, a sorsára várva.

Mahmoud kívárta, hogy a teherhajó kikössön, aztán megrohanták a Vörös kéz tagjaival. Állig fel vannak fegyverezve, és nem félnek találkozni Allahhal.

A támadás elég jól ment – az oroszok teljesen meg voltak lepve – így a Vörös kéznek nem voltak veszteségei – a teherautót leszámítva. Egy eltévedt lövedék eltalálta a motort, ami most olajat fröcsköl. A vörös kéz átvitte a legközelebbi búvóhelyre, amit találtak – a 23-as raktárba. Lelőttek még egy őrt, bevitték, és próbálják megjavítani.

Használd a raktár térképét az akcióhoz. Két terrorista őrködik belül az állás ajtajánál. További öt Mahmoud-dal együtt próbálja megjavítani a motort. Ketten őrzik Gennedy-t. A maradék kettő a raktárban van, próbálják elrejteni az éjjeliőr holttestét.

MI VAN A KONTÉNERBEN?

Nos, az csak rajtad múlik. Bármilyen lehet, amit kitalálsz. Akár valami egészen bizarr is, mint például törmelék az 1908-as Tunguz meteorból.

Vajon mi az összefüggés Csernobil és a hajó neve – Csernobil Bosszúja – között? Mért akarna bárki is bosszút állni New York városán? Van ennek köze a híres 1986-os nukleáris balesethez? Ha igen, akkor mi köze mindehhez New York-nak?

Ezeket mind rád hagyjuk. Lejátszhatjátok, mint egy gyors egy estés küzdelem, hogy megtanuljátok a szabályokat. Építhetsz belőle egy mini kampányt, ami a rosszfiúk és a még rosszabb fiúk harcáról szól.

Mahmoud Abbas (DZS)

Mahmoud fanatikusan hű az ügyhöz. Semmiféle körülmények között nem adja meg magát, elképesztően jól ellenáll a vallatásnak (add hozzá az Erős Akarat Előnyt minden ellenállás dobásához).

Főjellemzők: Ügyesség d6, Intelligencia d8, Lelkierő d8, Erő d6, Egészség d10

Képzettségek: Vezetés d6, Közelharc d8, Ismeret (Angol) d6, Észlelés d8, Lövészet d8, Lopakodás d6

Mozgás: 6, **Védekezés:** 6, **Sebtűrés:** 7, **Karizma:** -2

Hátrányok: Udvariatlan, Hűséges (a Vörös Kézhez)

Előnyök: Parancsnoklás, Vezetői érzék, Rákendről, Erős akarat

Felszerelés: AK47 (Táv 24/48/96; Sebzés 2d8+1; TGy: 3; PT 2; 3 x 30 lőszer); 9mm-es Pisztoly (Táv 12/24/48; Sebzés 2d6; Lőszer 9); nagy kés (Erő+d6).

Vörös kéz terrorista

Mahmoud emberei kis csapatokban érkeztek, hogy részt vegyenek a nagyszabású műveletben. Leginkább elkülönülve éltek a nem túl jó angoljuk és a lebukástól való paranoiás félelmük miatt.

Főjellemzők: Ügyesség d6, Intelligencia d6, Lelkierő d8, Erő d6, Egészség d6

Képzettségek: Vezetés d6, Közelharc d6, Ismeret (Angol) d4, Észlelés d6, Lövészet d6, Lopakodás d6

Mozgás: 6, **Védekezés:** 5, **Sebtűrés:** 5, **Karizma:** 0

Felszerelés: AK47 (Táv 24/48/96; Sebzés 2d8+1; TGy: 3; PT 2; 3 x 30 lőszer); nagy kés (Erő+d6).

ZSÁKMÁNY

A Vörös kéz felszerelése mellett az Orosz tengerészek felszerelése is ott van felhalmozva a teherautó hátuljában: 9mm-es pisztolyok nagy választékban és két géppisztoly.

A terroristáknál még 3d6 * 100 \$ készpénz is található.

KARAKTEREK

Alább találsz előre gyártott karaktereket, akik készen állnak rá, hogy lejátszd velük a Moszkvai Kapcsolat Egyoldalas Kalandot. Vágd ki a csíkokat, hogy a csapatod kiválaszthassa, a Petrovich bűnbanda melyik tagját alakítja.

Alexy „A Cápa” Petrovich



Rang: Tapasztalt

Főjellemzők: Ügyesség d8, Intelligencia d8, Lelkierő d6, Erő d8, Egészség d8

Képzettségek: Vezetés d8, Közelharc d8, Gyógyítás d4, Megfélemlítés d6, Ismeret (Angol) d6, Észlelés d8, Meggyőzés d6, Lövészet d8, Lopakodás d6

Mozgás: 6, **Védekezés:** 6, **Sebtűrés:** 6, **Karizma:** 0

Hátrányok: Hűséges (a Családhoz és a barátokhoz), Kívülálló (Orosz), Körözött (Nagyobb, Alexy-t figyeli az FBI és bizonyos orosz szervezetek is, de az egy másik történet)

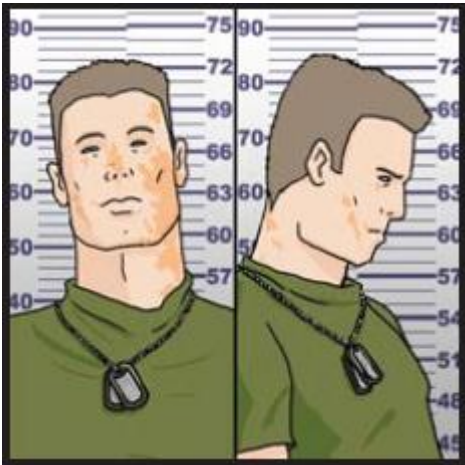
Előnyök: Nemes (Petrovich bűnbanda)

Felszerelés: 9mm-es Pisztoly (Táv 12/24/48; Sebzés 2d6; Lőszer 9). Alexy Tahoe-jában egy sörétes is van (Táv 12/24/48; Sebzés: 1-3d6; TGy: 2; +2 a lövészethez), egy nagyon jó elsősegély csomag (+2 a Gyógyításhoz, 4 használatra), egy gallon víz, öt gallon üzemanyag, és pár DVD amit nem vitt

vissza a kölcsönzőbe (Disney filmek, akár hiszed akár nem)

Háttér: Ami a bandavezéreket illet Alexy nem is olyan rossz. A becenevét úgy kapta, hogy állítólag egy informátort felzabáltatott a cápákkal odalent Queens-ben – apró darabonként. Ez nem igaz, de Alexy hagyja, hogy ezt higgyék róla. Ő általában valami ilyesmit szokott mondani, hogy „Neem. Azért hívnak így, mert olyan jó vagyok a csajozásban”. Alexy elképesztően okos és nagyon alapos. Ez az incidens a kuzinjával a ritka kivételek közé tartozik.

Ivan “Katona Fiú” Petrovich



Rang: Tapasztalt

Főjellemzők: Ügyesség d8, Intelligencia d6, Lelkierő d8, Erő d6, Egészség d6

Képzettségek: Vezetés d6, Közelharc d8, Megfélemlítés d8, Ismeret (Angol) d6, Észlelés d6, Lövészet d8, Lopakodás d6, Gúnyolódás d6, Nyomolvasás d6

Mozgás: 4, **Védekezés:** 6, **Sebtűrés:** 5, **Karizma:** -2

Hátrányok: Sánta, Hűséges (a Családhoz és a barátokhoz), Kívülálló (Orosz)

Előnyök: Rákenről, Erős akaratú

Felszerelés: MP5 géppisztoly (Táv 12/24/48; Sebzés 2d6; TGy: 3; Lőszer 30), 2 extra tárral.

Háttér: Ivan Petrovich bálványozza a bátyját és minden vágya, hogy megmutassa neki milyen erős és független. Szeptember 11 után csatlakozott a US Army-hoz, két turnust szolgált Irakban mielőtt egy IED elkapta volna, ami miatt biceg. Elhanyagolt ugyan, de edzett és alapos kiképzésen esett át.

Mivel egy ideig igazi katonákkal lógott, néha megkérdőjelezi a családja tevékenységét.



Irina "A szoknya" Gregorovna

Rang: Tapasztalt

Főjellemzők: Ügyesség d8, Intelligencia d6, Lelkierő d8, Erő d6, Egészség d6

Képzettségek: Vezetés d4, Közelharc d6, Ismeret (Angol) d6, Észlelés d6, Meggyőzés d8, Lövészet d8, Lopakodás d8, Utcai Etikett d6

Mozgás: 6, **Védekezés:** 5, **Sebtűrés:** 5, **Karizma:** +2

Hátrányok: Hűséges (a Családhoz és a barátokhoz), Kívülálló (Orosz), Bosszúszomjas

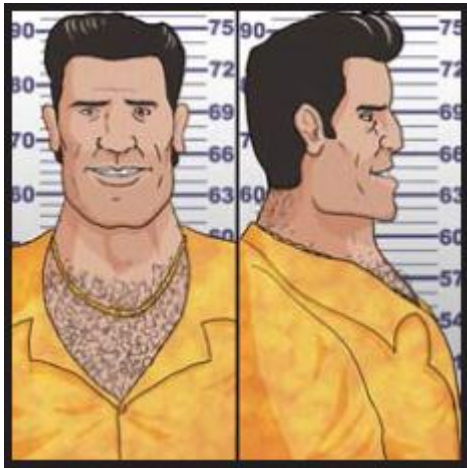
Előnyök: Harci reflexek, Gyönyörű

Felszerelés: 9mm-es Pisztoly (Táv 12/24/48; Sebzés 2d6; Lőszer 9), 2 extra tár. Rugós kés (Erő +d4)

Háttér: Alexy elsődleges barátnője Irina, aki egy új időszakot jelképez a család történetében: azt, amiben ha nagyon lassan is, de helye lesz a nőknek.

Elképesztően néz ki, ezt tudja jól, és gyakran kihasználja, hogy elterelje Alexy ellenfeleinek figyelmét vagy kikémlelje a szándékaikat.

Piotr "A Bivaly" Fyodorovich



Rang: Tapasztalt

Főjellemzők: Ügyesség d6, Intelligencia d4, Lelkierő d6, Erő d10, Egészség d10

Képzettségek: Vezetés d6, Közelharc d10, Megfélemlítés d6, Ismeret (Angol) d4, Észlelés d4, Lövészet d4, Lopakodás d4, Hajítás d4

Mozgás: 6, **Védekezés:** 7, **Sebtűrés:** 8, **Karizma:** -2

Hátrányok: Hűséges (a Családhoz és a barátokhoz), Kívülálló (Orosz), Műveletlen

Előnyök: Nagydarab, Örjögés, Jellegzetes Fegyver (Louisville Slugger)

Felszerelés: Louisville Slugger baseball ütő (Erő+d6), rágógumi, hajlakk és fésű

Háttér: A Bivaly Alexy-jel nőtt fel, az ideje nagy részét a konditeremben vagy a sportpályán töltötte. Masszív emberhegy, amit szeret úgy bizonyítani, hogy tartózkodik a lőfegyverek és a pengék használatától – nem mintha járatlan lenne a kezelésükben. A jellemző fegyvere egy Louisville Slugger gyártmányú baseballütő, amit imád megcsókolni mielőtt munkába indul.

Johnny "Remora" Mancebo



Rang: Tapasztalt

Főjellemzők: Ügyesség d10, Intelligencia d4, Lelkierő d6, Erő d6, Egészség d8

Képzettségek: Mászás d6, Közelharc d10, Ismeret (Orosz) d4, Zárnyitás d8, Észlelés d6, Lövészet d4, Lopakodás d8

Mozgás: 6, **Védekezés:** 7, **Sebtűrés:** 5, **Karizma:** -2

Hátrányok: Hűséges (a Családhoz és a barátokhoz), Kívülálló (nem orosz egy orosz bandában), Kis növésű

Előnyök: Megelőző csapás, Férge, Fegyverrántás, Tolvaj

Felszerelés: Álkulcsok, Rugós kés (Erő + d4)

Háttér: Johnny nem orosz, de a szomszédságban nőtt fel és egész jól beszéli a nyelvüket. Sunyi kis fickó, a népek észre sem szökták venni, hogy a környéken ólálkodik, amíg hátba nem szúr valami szerencsétlent. A beceneve onnan ered, ahogy a Cápa (Alexy) körül lődörög.

DURVA SEBZÉS

Néha azt szeretnéd, ha a karakterek minden csapást megéreznének. Minden egyes sebet nyomon szeretnél követni. A mocskos rendőr-drámák, zsoldos mesék, gyilkossági nyomozások, vagy durva barbár fantasy történetek: mindegyikhez szakítani kell az alapkönyv „mozszerű” stílusával. Mikor ilyesfajta hangulatra vágysz, használd az alábbi szabályokat.

SEBZÉS

Hasonlítsd össze a támadás sebzését a célpont sebtűrésével, és keresd ki az eredményt a lenti táblázaton. Minden seb -1 levonást jelent minden dobásra, maximum -3-at.

A Karakterek nem dobhatnak sebzés semlegesítő dobást! Használhatnak viszont szerencse pontot az undok Egészség dobáson, ami ezután következik.

A sebzés Sebtűrés feletti része	Dzsóker karakterek	Extrák
0-3	Kábultság (ha az áldozat már kábult, egy sebet kap helyette)	Kábultság (ha az áldozat már kábult, egy sebet kap helyette)
4-7	Kábult és 1 seb	Harcképtelen (leveheted a tábláról)
8-11	Kábult és 2 seb	Harcképtelen (leveheted a tábláról)
12+	Kábult és 3 seb	Harcképtelen (leveheted a tábláról)

SEBEK

Mikor a karakter egy vagy több sebet kap, dobj az egészségére (beleszámolva a most megkapott sebesülés levonásait is). Ha a dobás sikeres, nincs további következmény. Ha a dobás sikertelen, a hősöd Harcképtelen lesz (lásd alább).

(Megjegyzés: a hagyományos Veszett Világok játékban a karaktereknek nem kell Egészségre dobniuk addig, amíg nem kapnak legalább 4 sebet. A dolgok kicsit keményebbek, ha a Durva sebzés szabályokat használjuk. A harcképtelenség szabályai és az alábbi sebzés tábla kicsit más, mint ami az alapkönyvben van. Győződj meg róla, hogy ezeket használd nem pedig azokat.)

HARCKÉPTELENSÉG

Egy harcképtelen karakternek azonnal dobnia kell az Egészségére (levonva a sebesülés miatti módosítót, mint mindig).

Emelés: A karakter csak kába, de nem harcképtelen. Továbbra s is Kábult, megmaradnak a sebei, valamit egy átmeneti Sérülést is elszenved, ami a harc végeztével elmúlik (vagy ha a karaktert teljesen meggyógyítják). Dobj a Sérülés táblázaton, hogy meghatározd milyen sérülést szenvedett.

Siker: Az áldozat harcképtelen lesz, amíg meg nem gyógyítják (vagy 2d6 óra múlva), és dobnia kell a Sebesülés táblázaton.

Kudarc: A karakter harcképtelen lesz, mint a sikernél fentebb, és egy maradandó Sérülést is elszenved (dobj a Sebesülés táblán). Sajnos emellett még az elvérzés is fenyegeti, és egy Egészség dobást is kell tennie minden kör elején, mielőtt az akció lapokat osztanák. A siker azt jelenti, a következő körben ismét dobhat. Kudarc esetén azonnal meghal. Emelés esetén (vagy ha sikeresen meggyógyítják) stabilizálódik az állapota, és nincs szükség több dobásra.

Kritikus kudarc: Az áldozat azonnal meghal.

SÉRÜLÉS TÁBLÁZAT

2d6	Sérülés
2	Intim részek: Ha a sebzés maradandó, a szaporodás elképzelhetetlen, fantasztikus sebészet vagy mágia nélkül.
3-5	Kar: Dobj egy kockával: Páratlan: bal kéz; Páros: Jobb kéz. Használhatatlan, amíg meg nem gyógyul.
6-8	Has: A hősöd valahol a csípője és az álla között kapta el. Dobj 1d6-tal: <i>1-2 Törés:</i> Az ügyesség egy kockatípussal csökken (min d4). <i>3-4 Zúzódás:</i> Az egészség egy kockatípussal csökken (min d4). <i>5-6 Szakadás:</i> Az erő egy kockatípussal csökken (min d4).
9-10	Láb: Dobj egy kockával: Páratlan: bal láb; Páros: Jobb láb. Használhatatlan, amíg meg nem gyógyul. A mozgás eggyel csökken.
11-12	Fej: Az áldozat csúnya sebet szerez a fejére vagy az arcára. Dobj 1d6-tal: <i>1-2 Ocsmány sebhely:</i> A hősöd megszerezte a Csúf hátrányt <i>3-4 Vakság:</i> Az egyik szeme megsérült. Megkapja a Félszemű hátrányt (vagy a Vak hátrányt amennyiben eddig is egy szeme volt). <i>5-6 Agysérülés:</i> Súlyos feji trauma. Az intelligencia egy kockatípussal csökken (min d4).



Nyomtasd ki ezeket a papírmockupokat egy vastagabb kartonlapra, vágd ki, majd hajtogasd és ragaszd össze (a névcímkénél, hogy egy háromszöget kapsz), hogy megjeleníthesd *A Moszkvai Kapcsolat* letölthető, Egy lapos *Veszett Világok* kaland szereplőit.

This game resource references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Artwork by T. Jordan Peacock
(<http://greywolf.critter.net>)

Permission granted to print for personal use.

