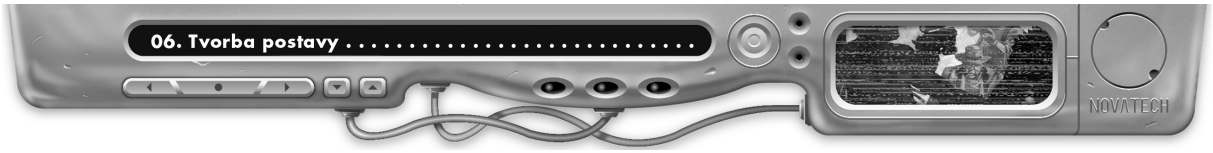

TVORBA POSTAVY

Vyzbrojeni svou fantazií a se základní představou o tom, co chcete v *Shadowrunu* hrát a dělat, se nyní můžete pustit do vytváření postavy. Postavy jsou pouze čísla na listu papíru, dokud jim nevdechnete život. Proto je dobré si před hrou rozmyslet, jakou postavu byste chtěli hrát. Začněte jednoduše: Máte rádi trolly? Zní pojem „decker“ zajímavě? Věříte, že by se magicky aktivní postava mohla stát runnerem? Možná byste si rádi zahráli lháře, který dokáže naslibovat lidem hory doly. Nebo jsou vám všechny údaje o postavě vlastně úplně ukradené, pokud se budete moci po celou hru moci ohánět tou nejsmrtonosněji vypadající zbraní? Nebo třeba budete chtít hrát atletického a umělecky nadaného trollího mága, který bude takovou zbraň používat…?
Jakmile budete mít přibližnou představu o tom, jakou postavu budete chtít hrát, můžete použít buď některou z již předem vytvořených postav, nebo si vytvořit vlastní. Předem vytvořená postava je nejlepší v tom případě, pokud jste ve světě *Shadowrunu* nováčky a chcete co nejdříve začít s hraním. Tvorba vlastní postavy vyžaduje více času, ale dává možnost vytvořit si zcela původní postavu přesně podle vašich představ.

Archetypy

Archetypy jsou uvedeny na konci této kapitoly. Naleznete tam popisy a životopisné údaje nejrozšířenějších typů postav, které žijí ve stínech. Tyto postavy ztělesňují stereotypní představy o světě *Shadowrunu* a nejsou v žádném případě jedinými postavami, které byste mohli hrát. Tak, jak jsou uvedeny, se jedná o pouhá čísla na papíře; můžete jim přisoudit libovolné vlastnosti a osudy, abyste je probudili k životu.
Archetypy jsou vytvořeny za pomoci standardních postupů pro tvorbu postavy, které jsou popsány v této kapitole. Každý archetyp zahrnuje rasu postavy, její atributy a výbavu (včetně magie a kyberwaru, pokud je to nutné), stejně jako návrhy pro její hraní. Pokud nevíte, jakou z velkého množství postav byste chtěli hrát, mohou vám archetypy poskytnout přehled nejrůznějších typů shadowrunnerů.
Osobní karty archetypů obsahují všechny důležité informace o postavách a jejich vybavení, kontaktech, životní úrovni a rezervách kostek. S archetypy a jejich kartami můžete okamžitě vstoupit do světa *Shadowrunu*.
Jestli se vám zdá nějaký archetyp zajímavým, avšak rasa nebo výběr dovedností neodpovídá zcela vašim představám, potom je jednodušší vytvořit si vlastní postavu než upravovat archetyp.

Tvoříme shadowrunnera

Pokud si chcete vytvořit vlastní postavu, potom ji vytváříte zcela od základů pomocí systému priorit. Tento systém vám umožňuje vytvořit takovou postavu, se kterou budete chtít opravdu hrát. Můžete použít archetypy jako zdroj inspirace nebo jako šablony, které pouze lehce změníte (možná chcete hrát raději trollího šamana nebo si myslíte, že pouze elfí člen gangu je to pravé ořechové).
O své postavě byste měli mít již nějaké konkrétní představy. Systém priorit neponechává nic náhodě; daleko víc jste to *vy*, kdo určuje, jaké priority budou pro vaši postavu důležité a jaké nikoli. Abyste mohli zcela využít tento systém, měli byste si již dopředu rozmyslet alespoň část osudů a osobnostních rysů postavy. Co dělá vaše postava a proč? Například si můžete vymyslet postavu, která dříve pracovala jako podnikový vědec, ale byla unesena. Místo toho, aby se ji podnik, pro nějž pracovala, snažil vysvobodit, pokusil se ji zabít. Unikla svým únoscům a komandu zabijáků a nyní přežívá na ulici, jelikož vzala džob ve stínech. Její vědecká kvalifikace znamená, že se vyzná v elektronice a výbušninách a má také základní znalosti o počítačích (i když není žádný decker). Kromě toho má řadu kontaktů a ví z (původně) pracovních důvodů o některých z nejsmrtelnějších jedů, které lidstvo zná. Naneštěstí není příliš dobrá v zacházení se zbraněmi.
Další dobrý způsob může představovat vytvoření postavy podle vzoru vašeho oblíbeného komiksového nebo filmového hrdiny. Využijte svou fantazii. Čím více budete vědět o životě postavy, tím rychleji vám půjde její vytváření.
Můžete tuto otázku také nechat otevřenou a životopis a osobnost své postavy rozvinout teprve v průběhu tvorby. V tomto případě si raději nejprve promyslete jenom nejzákladnější rysy vaší postavy – např. že byste rádi hráli mága. Vytváření postavy touto cestou vyžaduje určitou flexibilitu a měli byste se připravit na to, že se budete muset rozhodovat spontánně, a pak se těchto rozhodnutí držet. Tato metoda může vést k zajímavým a nápaditým postavám, protože vzniknou někdy předem netušené kombinace vlastností.

Systém priorit

Systém priorit přiřazuje při tvorbě postavy priority vícero kategoriím. Priority jsou označeny písmeny od A (pro nejdůležitější kategorii) po E (nejméně důležité). Následující kategorie jsou základními stavebními kameny

každé postavy: rasa, magie, atributy, dovednosti a zdroje. Je jen na vás, jakým způsobem přiřadíte těmto kategoriím priority podle důležitosti pro vaši postavu. Pokud byste například chtěli vytvořit vědce z výše uvedeného příkladu, pak by magie obdržela jednu z nejnižších priorit (D nebo E) a dovednosti tu nejvyšší (A).
Nejdůležitější rozhodnutí, které budete muset učinit, se týká rasy vaší postavy a otázky, zda bude magicky nadaná nebo nikoli. Tato rozhodnutí mají velký vliv na vaše další rozvažování.
Každá z pěti priorit (A, B, C, D a E) musí být přiřazená jedné z pěti kategorií. Můžete je přiřazovat v libovolném pořadí. Pokud vytváříte svou první postavu, bylo by nejlepší přiřazovat priority ve zde uvedeném pořadí. Přehled toho, co za kterou prioritu v jednotlivých kategoriích dostanete, naleznete v tabulce **Tvorba postavy**.

TVORBA POSTAVY

Priorita	Rasa	Magie	Atributy	Dovednosti	Zdroje
A	-	Plnohodnotný kouzelník	30 bodů	50 bodů	1 000 000 ¥
B	-	Aspektový kouzelník/Adept *ki*	27 bodů	40 bodů	400 000 ¥
C	Troll/Elf	-	24 bodů	34 bodů	90 000 ¥
D	Trpaslík/Ork	-	21 bodů	30 bodů	20 000 ¥
E	Člověk	-	18 bodů	27 bodů	5 000 ¥

Rasa

Kategorie rasa se vztahuje na rasu vaší postavy (člověk, elf, trpaslík, ork nebo troll). Každá rasa má své výhody a nevýhody. Když své postavě vybíráte rasu, musíte jí přiřadit odpovídající prioritu (E pro lidi, D pro trpaslíky a orky, C pro elfy a trolly). I když k prioritám C a D náleží vždy dvě rasy, pro svou postavu si samozřejmě vybíráte pouze jednu. Pro každou metalidskou postavu platí určité modifikátory některých atributů stejně jako zvláštní schopnosti. Viz tabulka **Modifikátory podle rasy**.

Při tvorbě dvou našich archetypů, elfí zvláštní agentky a trollího bojového mága, přiřadíme nejdříve odpovídající prioritu rase. Jako elf a troll obdrží oba prioritu C.

Magie

Je vaše postava probuzená (magicky aktivní) nebo ne? Pokud vaše postava není probuzená, můžete magii přiřadit libovolnou prioritu, která ještě není obsazená rasou. Zpravidla je nejvýhodnější přiřadit magii nejnižší možnou prioritu, aby bylo možné získat v ostatních kategoriích větší výhody.
Pokud chcete hrát probuzenou postavu, závisí přidělená priorita na tom, zda chcete hrát plnohodnotného kouzelníka, aspektového kouzelníka nebo adepta *ki*.

Plnohodnotní kouzelníci

Plnohodnotní kouzelníci mohou sesílat zaklínadla (čarodějnictví), přivolávat duchy (vyvolávání), používat magická ohniska, astrálně vnímat a používat astrální projekci. Podrobný popis naleznete dále. Mezi archetypy naleznete příklady plnohodnotných kouzelníků.
Jako nově vytvořené postavy obdrží plnohodnotní kouzelníci 25 zaklínacích bodů. Za zaklínací body si mohou kupovat zaklínadla v ceně 1 zaklínací bod za stupeň účinnosti zaklínadla. Nově vytvoření plnohodnotní kouzelníci mají dále možnost si při vytváření postavy připoutat ohniska, pokud použijí zaklínací body místo karmy (opět v ceně 1 zaklínací bod za 1 bod karmy). Jakmile hra začne, musí kouzelníci k učení se zaklínadlům a připoutávání ohnisek používat karmu. Další informace o nákupu zaklínadel naleznete v kapitole **Zdroje**.
Při vytváření postavy je možné si koupit dodatečné zaklínací body, a sice v ceně 25 000 ¥ za zaklínací bod až do celkového maxima 50 zaklínacích bodů. Zaklínací body nelze prodat za nujeny.
Hráč může také použít zaklínací body k tomu, aby mohl začínat hru s vyvolanými duchy, přičemž 1 stupeň účinnosti ducha stojí 1 zaklínací bod a každá služba, kterou duch kouzelníkovi dluží, stojí 2 zaklínací body. Pokud chce hráč například začínat s elementálem vzduchu s účinností 4, který mu dluží čtyři služby, bude tento duch stát 4 zaklínací body za svou účinnost a 8 bodů za své služby, celkem tedy 12 zaklínacích bodů. Další informace o duších a službách viz **Vyvolávání**.
Nově vytvoření plnohodnotní kouzelníci nemohou mít zaklínadla, ohniska nebo duchy s účinností větší než 6. Navíc nesmí kouzelník začínat hru s více než 6 duchy a žádný duch mu nesmí dlužit více než 6 služeb.
Plnohodnotný kouzelník musí následovat hermetickou nebo šamanskou tradici (viz **Mág nebo šaman?)**

Aspektoví kouzelníci
Aspektoví kouzelníci se specializovali na určitou oblast své tradice, a proto podléhají jistým omezením svých schopností. Do určité míry mohou sesílat zaklínadla (čarodějnictví), přivolávat duchy (vyvolávání) a používat magická ohniska. Mohou astrálně vnímat, avšak neovládají astrální projekci. Úplný popis aspektových kouzelníků naleznete dále. Hráč, který má zájem hrát aspektového kouzelníka, by si měl pečlivě poznamenat omezení a výhody, kterým tato postava po vytvoření bude podléhat, a tato omezení rovněž dobře zvážit, než se pro hraní takovéto postavy rozhodne.
Všichni aspektoví kouzelníci začínají s 35 zaklínacími body. Mohou si koupit dodatečné zaklínací body v ceně 25 000 ¥ za zaklínací bod až do celkového maxima 50 bodů. Stejně jako u plnohodnotných kouzelníků si lze tyto body koupit pouze při vytváření postavy a nelze je prodat za nujeny. Aspektoví kouzelníci mohou použít zaklínací body k tomu, aby mohli začít hru s připoutanými ohnisky nebo přivolanými duchy, později ovšem musí na připoutání ohnisek nebo na učení se novým zaklínadlům vynakládat karmu (viz **Zlepšování postavy**). Během hry musí být duchové vyvoláváni podle běžných pravidel (viz **Vyvolávání**).
Stejně jako plnohodnotní kouzelníci nemohou ani aspektoví kouzelníci začínat se zaklínadly, ohnisky nebo duchy s účinností větší než 6. Nesmějí začínat s více než 6 vyvolanými duchy a žádný duch jim nesmí dlužit více než 6 služeb. Aspektoví kouzelníci musí následovat hermetickou nebo šamanskou tradici.

Adepti *ki* (nebo Adepti)
Adepti *ki* používají své magické nadání oproti ostatním magicky aktivním postavám radikálně odlišným způsobem. Nechávají proudit sílu tělem i duší; nesesílají žádná zaklínadla ani nevyvolávají žádné duchy a nemají také přístup do astrálního prostoru (pokud si nekoupí schopnost Astrální vnímání). Zato ovládají *schopnosti*, které jim zvyšují jejich tělesné a duševní vlastnosti. Každá schopnost stojí určitý počet bodů, které musí být zaplaceny při tvorbě postavy (ceny jednotlivých schopností adeptů *ki* naleznete dále). Všichni nově vytvoření adepti dostanou na nákup schopností tolik bodů, kolik činí jejich atribut magie – tedy většinou 6 bodů. Dodatečné body NELZE získat.
Jelikož adepti *ki* neumějí sesílat zaklínadla ani vyvolávat duchy, nedostávají také žádné zaklínací body. Adepti *ki* mohou používat zbraňová ohniska, ale mohou si je připoutat až tehdy, mají-li na to dost karmy (další informace o zbraňových ohniscích viz dále). Adepti následují vlastní tradici, která je známá jako cesta těla nebo vnitřní cesta.
Adepti *ki* jsou podrobně popsáni v kapitole **Magie**; mezi archetypy je jeden adept *ki*

Mág nebo šaman?
Pokud jste se rozhodli hrát plnohodnotného nebo aspektového kouzelníka, musíte se ještě rozhodnout pro magickou disciplínu, které vaše postava bude podléhat: hermetickou tradici (mágové) nebo šamanskou tradici (šamani). Rozdíl mezi oběma tradicemi spočívá v rozdílném pohledu na povahu magie, což bude popsáno dále. Mágové vidí magii spíše jako teoretickou skládanku: formule, vzorce a předvídatelnost v této tradici dominují. Šamani vidí magii jako živoucí sílu, se kterou se mohou spojit díky vyšší bytosti, svému totemu. Pokud chcete hrát šamana, musíte si zvolit totem; více o tom naleznete dále. Každý totem s sebou nese určité výhody a nevýhody, které by hráč neměl opomíjet, především pokud jde o výběr zaklínadel (viz **Zdroje**).

Přiřadit elfí zvláštní agentce prioritu pro magii je jednoduché. Elfka není magicky aktivní, a proto dostane magie nejnižší možnou prioritu: E. Zvláštní agentka má nyní již priority C (rasa) a E (magie).
Trollí bojový mág je magicky aktivní. Měl by to být plnohodnotný kouzelník, takže pro magii obdrží prioritu A. Bojový mág má tedy priority A (magie) a C (rasa). Kromě toho má následovat hermetickou tradici (nemusíme mu tedy vybírat totem). Jako plnohodnotný kouzelník má troll k dispozici 25 zaklínacích bodů, za něž si může koupit zaklínadla.

Atributy
Atributy jsou nejdůležitější čísla, která charakterizují vaši postavu. Priorita, již atributům přiřadíte, určuje, kolik bodů můžete rozdělit mezi šest z devíti atributů: tělo, rychlost, sílu (tělesné atributy), inteligenci, vůli a charisma (duševní atributy). Ostatní tři atributy – esence, magie a reakce – jsou určeny jinými faktory. Čím vyšší je přidělená priorita, tím více bodů můžete rozdělit. Žádný atribut nesmí obdržet více než 6 nebo méně než 1 bod.
Rasa postavy má vliv na její atributy, jak ukazuje tabulka **Modifikátory podle rasy**. Lidé nemají žádné rasové bonusy ani postihy. Postava nemůže začít s žádným atributem vyšším než 6 (před započtením rasových modifikátorů) a žádný z tělesných nebo duševních atributů nesmí být nižší než 1 (po započtení rasových modifikátorů). Esence, magie a reakce se řídí vlastními pravidly, která budou popsána dále.

Čísla, která dostanete po započtení rasových modifikátorů, představují přirozené atributy vaší postavy a budou zapsána do její osobní karty. Všechny změny těchto atributů způsobené kyberwarem nebo magií představují takzvané modifikované atributy. Modifikované atributy jsou uvedeny v závorce za přirozenými atributy.
Esence, magie a reakce podléhají následujícím pravidlům:
Esence. Všechny postavy mají počáteční esenci 6. Tato hodnota se snižuje, pokud své postavě necháte implantovat kyberware. (Esence může klesat i jinak, ale to se nově vytvářených postav netýká.) Esence nemůže klesnout na 0 nebo níže, může ovšem dosáhnout hodnoty nižší než 1. Esence rovná 0 znamená, že je postava mrtvá, a kdo by chtěl hrát mrtvou postavu?
Magie. Magie je jediný atribut, který může mít hodnotu 0, což znamená, že jste se rozhodli pro magicky nenadanou postavu. Pokud jste magii přidělili patřičnou prioritu, pak odpovídá stupeň magie vaší postavy její esenci zaokrouhlené dolů. Kyberware snižuje esenci a tím i magii; pokud jste například instalovali tolik kyberwaru, že esence vaší postavy klesla na 4,5, pak činí její stupeň magie 4. Tento efekt představuje obzvlášť důležitý důvod, proč se kouzelníci kyberwaru vyhýbají.
Reakce. Reakce se skládá ze součtu inteligence a rychlosti děleného 2 a pokud je to nutné, zaokrouhleného dolů. Postava s rychlostí 5 a inteligencí 4 bude mít například reakci 4 [(5 + 4) : 2 = 4,5, zaokrouhleno dolů na 4].

MODIFIKÁTORY PODLE RASY

Rasa	Modifikátory
Trpaslík	+1 tělo, +2 síla, +1 vůle
	infravidění, +2 tělo při testech odolnosti vůči nemocím a toxinům
Elf	+1 rychlost, +2 charisma
	noční vidění
Ork	+3 tělo, +2 síla, -1 inteligence, -1 charisma
	noční vidění
Troll	+5 tělo, -1 rychlost, +4 síla, -2 inteligence, -2 charisma
	infravidění, +1 dosah při boji zblízka (se zbraní i beze zbraně), +1 tělo (podkožní pancíř)

Aby mohla naše zvláštní agentka efektivně provozovat své řemeslo, potřebuje spíše dovednosti a zdroje než prosté atributy, proto se rozhodneme přidělit atributům nejnižší dosud dostupnou prioritu. To je priorita D, která nám nabízí pro atributy 21 bodů. Protože postava je elfka, obdrží automaticky bonus +1 k rychlosti a +2 k charismatu, což je pro nás samozřejmě výhodné.
Nejprve se rozhodneme, že zvláštní agentka potřebuje vysoké charisma, aby se dokázala vetřít na důležitá místa a vykecat se z mrzutostí, takže charismatu přidělíme 4 body. Společně s elfím rasovým modifikátorem získáme charisma 6. Dále se rozhodneme, že inteligence a rychlost pro ni budou důležitější než tělo a síla, takže do obou atributů investujeme po 4 bodech. Opět můžeme využít rasový modifikátor; bonus +1 k rychlosti zvýší tento atribut na 5. Jako další stanovíme tělo a sílu na 3. Dosud jsme spotřebovali 18 bodů, což nám ponechává ještě 3 body na vůli.
Dosud nám chybí hodnoty esence, magie a reakce. Esence začíná na 6; protože jsme elfce (ještě) nepřidělili žádný kyberware, zůstane zatím při tom. Magie je na 0, protože jsme si zvolili magicky neaktivní postavu, když jsme magii přidělili prioritu E. Reakce je součet rychlosti a inteligence dělený dvěma a zaokrouhlený dolů. To je jednoduché: 5 + 4 = 9 a 9 : 2 = 4,5, zaokrouhleno na reakci 4.
S trollím bojovým mágem se to má poněkud jinak. Protože rasové modifikátory pro trolly představují postihy k duševním atributům (které jsou právě pro kouzelníka obzvláště důležité) a vysoké bonusy k tělesným atributům, rozhodneme se rozdělit mezi atributy tolik bodů, kolik jen bude možné, abychom duševní atributy vyhnali co nejvýše. Proto přidělíme atributům nejvyšší dosud dostupnou prioritu, a sice prioritu B, za niž dostaneme 27 bodů. Jelikož potřebujeme bezpodmínečně pořádné atributy pro kouzlení, přidělíme vůli, charismatu a inteligenci po 6 bodech. Protože u trollů musíme automaticky odečíst postih –2 k inteligenci a charismatu, má naše postava trolla nakonec charisma 4 a inteligenci 4.
Jako další jsou na řadě tělesné atributy. Trollové dostávají automaticky bonus +5 k tělu, takže tento atribut obdrží pouze 1 bod, což nám dává celkem tělo 6. Síla je modifikovaná bonusem +4, čili dáme 2 body na sílu, jež tak dosáhne celkového stupně 6. Zbylo nám ještě 6 bodů na rychlost, s postihem –1 má náš troll rychlost 5.
Jelikož je bojový mág samozřejmě magicky aktivní, činí jeho atribut magie 6, právě tak jako jeho esence. Trollova reakce činí 4 [(5 + 4) : 2 = 4,5, zaokrouhleno dolů na 4].

Elfí zvláštní agentka vypadá nyní následovně:

	Atributy	*Přidělené body (21)*
Tělo	*3*	*3*
Rychlost	*5*	*4*
Síla	*3*	*3*
Charisma	*6*	*4*
Inteligence	*4*	*4*
Vůle	*3*	*3*
Esence	*6*	*-*
Magie	*0*	*-*
Reakce	*4*	*-*

Trollí bojový mág vypadá nyní následovně:

	Atributy	*Přidělené body (27)*
Tělo	*6*	*1*
Rychlost	*5*	*6*
Síla	*6*	*2*
Charisma	*4*	*6*
Inteligence	*4*	*6*
Vůle	*6*	*6*
Esence	*6*	*-*
Magie	*6*	*-*
Reakce	*4*	*-*

Zvláštní agentce jsme doposud přiřadili priority C (rasa), D (atributy) a E (magie). Na bojového mága jsme spotřebovali priority A (magie), B (atributy) a C (rasa).

Dovednosti

Dovednosti představují to, co vaše postava ví a umí. Ve stínech umět je často důležitější než vědět. Proto se dovednostní body, které dostanete při vytváření své postavy, rozdělují pouze mezi aktivní dovednosti. Stejně jako v případě atributů dostanete s vyšší prioritou také více bodů, ze které můžete své postavě nakoupit dovednosti.

Druhy dovedností

V *Shadowrunu* existují tři druhy dovedností: aktivní, vědomosti a jazykové.
Atletika, pistole, motorky, čarodějnictví, vyjednávání, etiketa a další dovednosti, které představují něco, co vaše postava *dělá* (včetně konstrukčních/opravárenských dovedností), spadají pod aktivní dovednosti. Seznam základních aktivních dovedností naleznete v kapitole **Dovednosti**. Vědomosti představují to, co vaše postava ví. Tyto znalosti mohou pocházet z knih, provozování koníčků nebo ze zkušeností. Vědomosti pomáhají dokreslovat životní příběh postavy a vdechují číslům život. Jazykové dovednosti ztělesňují jazyky, kterými vaše postava mluví.
Postava se může během hry učit novým dovednostem a zlepšovat si staré.

Získávání aktivních dovedností

Můžete si vybrat libovolné dovednosti z kapitoly **Dovednosti**. Nejlépe bude, pokud si předem sepíšete seznam dovedností, které by měla vaše postava umět, a potom si rozmyslíte, jak dobrá by v nich měla být. Čím více bodů daná dovednost dostane, tím více kostek můžete házet při jejím testu úspěšnosti.
Ceny dovedností naleznete v tabulce **Cena dovedností**. Protože každý stupeň dovednosti se získává samostatně, mohou mít různé stupně téže dovednosti různou cenu, a sice v závislosti na příslušném atributu. Pro dovednosti na nižším nebo stejném stupni jako přirozený příslušný atribut stojí každý stupeň 1 dovednostní bod. Dovednosti na stupni, který je vyšší než hodnota příslušného přirozeného atributu, stojí 2 dovednostní body za stupeň.
Při výběru dovedností platí navíc následující omezení:

- Magické dovednosti (čarodějnictví, vyvolávání) mohou získat pouze postavy s atributem magie alespoň 1.
- Žádná postava nemůže mít na začátku stupeň žádné dovednosti vyšší než 6 (7 v případě specializace).
- Žádnou dovednost nelze získat na stupni nižším než 1. Stupeň 0 u dané dovednosti znamená, že tuto dovednost postava neovládá.
- Dovednostní body nelze „ušetřit“. Všechny body, které nejsou přiděleny při vytváření postavy, propadají.
- Dovednostní body pro aktivní dovednosti a vědomostní body nelze vzájemně zaměňovat.

CENA DOVEDNOSTÍ

Stupeň dovednosti je	**Cena za stupeň dovednosti**
nižší nebo roven příslušnému přirozenému atributu	1 dovednostní bod
vyšší než příslušný přirozený atribut	2 dovednostní body

*Dave chce pro svoji postavu získat dovednost atletika. Atletika spadá pod atribut tělo (viz tabulka **Dovednosti a příslušející atributy**). Postava má tělo 3 a Dave chce, aby měla atletiku 6. Každý stupeň atletiky až do 3 stojí 1 dovednostní bod, zbývající 3 stupně stojí po 2 bodech. Dave tedy zaplatí za atletiku 6 celkem 9 dovednostních bodů (3 za první tři stupně, 6 za tři zbývající).*

Specializace

Dovednosti jsou všeobecné schopnosti – vaše postava umí s dovedností pistole střílet z libovolné pistole nebo s dovedností motorky jezdit na libovolném motocyklu. Pokud chcete, aby poněkud vyčnívala z davu a ovládala určitou dovednost lépe než ostatní, pak ji *specializujte*. Specializace nevyžaduje žádné dodatečné placení, ovšem při vytváření může mít vaše postava v každé dovednosti pouze jednu specializaci.

Pro každou dovednost, kterou vaše postava ovládá, můžete určit oblast, na niž se postava specializuje. Například vaše postava má dovednost pistole a vy ji chcete specializovat na určitou zbraň – druh pistole, s níž bude umět zacházet lépe než s ostatními. Rozhodnete se tedy, že vaše postava bude mít pistole jako základní dovednost a bude se specializovat na používání Ares Predatoru.

K určení hodnoty specializace musíte nejprve získat základní dovednost. Ve specializaci má pak postava stupeň o 1 vyšší než u základní dovednosti. Stupeň základní dovednosti se ovšem současně o 1 sníží, protože specializace znamená, že se vaše postava nemůže už tak důkladně věnovat zbytku dovednosti. Další informace o specializacích naleznete v kapitole **Dovednosti**.

Naší zvláštní agentce přidělíme na dovednosti prioritu A, čímž získáme 50 dovednostních bodů pro nákup aktivních dovedností. Víme, že zvláštní agentka se musí často někam nebo odněkud dostat, a sice rychle, tiše a pokud možno stylově. Proto se rozhodneme pro následující dovednosti: nenápadnost, atletika, elektronika (k odstavení poplašných zařízení), boj beze zbraně, tupé zbraně (k vyřazení stáží), pistole (k sebeobraně v přestřelce) a vyjednávání (aby se dostala k informacím, které potřebuje). Pokud nám ještě zbudou body, nebylo by špatné řízení nějakého dopravního prostředku; počítače by se také mohly ukázat jako užitečné.

Rozhodneme se dát nenápadnost, atletiku, boj beze zbraně a tupé zbraně na maximální stupeň 6. Příslušející atribut nenápadnosti je rychlost (5), atletika patří pod tělo (3) a boj beze zbraně a tupé zbraně pod sílu (3).

Zamýšlený stupeň nenápadnosti 6 nás stojí 7 bodů; po 1 bodu za prvních pět stupňů a 2 body za šestý; dovednosti atletika, boj beze zbraně a tupé zbraně nás přijdou každá na 9 dovednostních bodů. Tyto dovednosti stojí dohromady 34 bodů, což je pro nás trochu moc. Snížíme tedy bojové dovednosti a rozhodneme se místo toho pro nějaké specializace. Zmenšíme stupeň boje beze zbraně a tupých zbraní na 4; nyní nás stojí již pouze po 5 bodech a celkem vynaložíme 26 bodů. Chceme, aby se naše postava specializovala na kop, podkategorii boje beze zbraně. Tato specializace má pak stupeň 5 (4 + 1), zatímco základní dovednost boj beze zbraně se sníží o 1 stupeň na 3. Kromě toho by se měla elfka specializovat na elektrický obušek, podkategorii dovednosti tupé zbraně. Také tato specializace má potom stupeň 5, zatímco tupé zbraně klesnou na 3.

Jako další chceme elfce nadělit ještě několik dovedností patřících pod charisma. Rozhodneme se pro vyjednávání na stupni 6 (za 6 dovednostních bodů) a etiketu, rovněž na 6 (dalších 6 bodů). V obou si vybereme specializaci. V dovednosti vyjednávání si vybereme přemlouvání, které naší elfce umožní vykecat se z podezřelých situací. Přemlouvání bude mít stupeň 7 (6 + 1), zatímco vyjednávání klesne na 5. Dále se specializujeme na etiketu (podnik) – naše elfka by se měla při svých zvláštních nasazeních konečně cítit někde jako doma. Naše postava má tedy etiketu 5 (podnik 7). Doposud jsme vynaložili 38 bodů.

Koupíme elektroniku a počítače, obojí na stupni 4. Protože inteligence elfky činí právě 4, stojí tyto dovednosti po 4 bodech, což dává dosavadní bilanci 46 bodů. Protože se postava bude docela často někam vloupávat, specializujeme ji v rámci elektroniky na magnetické zámky. Navíc jsou magnetické zámky v tomto světě nejrozšířenějším uzavíracím mechanismem. Tím pádem máme elektroniku 3 a magnetické zámky 5. Zbývající 4 body investujeme do pistolí 4; tato dovednost nás stojí 4 dovednostní body, protože její stupeň leží pod úrovní příslušného atributu (rychlost 5).

*Trollí bojový mág nemusí mít tolik dovedností jako naše zvláštní agentka. Především bude potřebovat dobré magické dovednosti a pár bojových, které budou přiměřené jeho úloze. Tabulka **Tvorba postavy** nám nabízí výběr mezi 27 a 30 dovednostními body podle toho, jakou prioritu pro dovednosti zvolíme. Věříme, že vše potřebné obsáhneme i s 27 body, abychom měli nějaký ten nujen navíc, proto přidělíme dovednostem prioritu E. Chceme, aby troll měl maximální magické dovednosti, takže koupíme čarodějnictví a vyvolávání na stupni 6 po 6 bodech (obě dovednosti jsou přiřazeny vůli, kterou má troll na stupni 6). Náš troll je bojový mág, tudíž ho specializujeme na sesílaní zaklínadel, čímž získáme čarodějnictví 5 a sesílání zaklínadel 7. Abychom využili trollovu sílu a bonus k dosahu, dáme mu ostré zbraně 5 (spadající pod sílu 6) za 5 dovednostních bodů. Specializujeme ho na meč, což má za následek meč 6 a ostré zbraně 4. K tomu přidáme ještě samopaly 3 (rychlost 5), což stojí 3 body. Zatím jsme vydali 20 dovednostních bodů, zbývá nám ještě 7. Nebylo by špatné,*

kdyby měl dovednost etiketa s pouliční specializací, takže koupíme etiketu 3, kterou specializujeme na etiketu 2 (ulice 4). To stojí 3 body, zbývají ještě 4. Zdá se nám dobré, aby troll, který zachází s olovem, magií a mečem, měl ještě dovednost zastrašování na stupni 4 (charisma 4), čímž jsme naše dovednostní body zcela vyčerpali.

Aktivní dovednosti zvláštní agentky vypadají následovně:

Atletika	*6*
Tupé zbraně (elektrický obušek)	*3 (5)*
Počítače	*4*
Elektronika (magnetické zámky)	*3 (5)*
Etiketa (podnik)	*5 (7)*
Vyjednávání (přemlouvání)	*5 (7)*
Pistole	*4*
Nenápadnost	*6*
Boj beze zbraně (kop)	*3 (5)*

Aktivní dovednosti bojového mága vypadají následovně:

Vyvolávání	*6*
Ostré zbraně (meč)	*4 (6)*
Etiketa (ulice)	*2 (4)*
Zastrašování	*4*
Čarodějnictví (sesílání zaklínadel)	*5 (7)*
Samopaly	*3*

Nyní jsme tedy zvláštní agentce přidělili priority A (dovednosti), C (rasa), D (atributy) a E (magie). U bojového mága jsme použili priority A (magie), B (atributy), C (rasa) a E (dovednosti).

Vědomostní body

Počet vědomostních bodů získáte, když vynásobíte inteligenci své postavy 5. Tyto body můžete použít na zakoupení vědomostí pro svou postavu. Vědomosti se dělí do pěti kategorií: pouliční, akademické, o Šestém světě, teoretické a zájmy. (Přesnější definice naleznete v kapitole **Dovednosti**.) Z každé kategorie si můžete vybrat tolik vědomostí, kolik chcete. Buďte kreativní. Vědomostí může být cokoli, od scifi filmů přes základy chemie až po populární hudbu. Jediná omezení představují vaše fantazie a tolerance gamemastera.

Příslušným atributem pro všechny vědomosti je inteligence. Vědomosti se získávají stejným způsobem jako aktivní dovednosti – viz tabulka **Cena dovedností**. Stejně jako u aktivních dovedností se můžete i u vědomostí specializovat. Navíc můžete vědomostní body použít k nákupu jazykových dovedností – viz **Jazykové dovednosti**.

Žádná nově vytvořená postava nemůže mít základní vědomost na stupni vyšším než 6 a specializaci na stupni vyšším než 7. Žádná základní vědomost nemůže klesnout pod 1. Vědomostní body nemůžete „ušetřit“ – všechny vědomostní body nevyužité při tvorbě postavy propadají. Během hry se můžete naučit novým vědomostem nebo si zlepšit stávající.

KATEGORIE VĚDOMOSTÍ

Kategorie	Druh vědomosti
Ulice	Informace, které jsou dostupné pro postavy s pouličními kontakty. Tyto vědomosti se omezují na určitou oblast nebo město. Zahrnují například rozpoznávání gangů nebo zločinecké organizace.
Akademie	Tato kategorie zahrnuje informace získané ve škole nebo z knih, které mohou sahat od přírodních věd až k historii, literatuře a umění. Příklady: biologie, chemie, medicína, politika, filozofie, poezie, historie, hudba.
Šestý svět	Vědomosti, které mohou získat všichni, kdo žijí v Šestém světě, a které jsou popsány v mnoha rozšířeních *Shadowrunu*. Příkladem mohou být kybertechnologie, metalidstvo, magie, draci, paranormální tvorové.
Teorie	Každá aktivní dovednost má příslušnou vědomost, která pojednává o její teoretické stránce. Příklady: počítače, elektronika, čarodějnictví, vyvolávání, výbušniny.
Zájmy	Toto jsou koníčky postavy či jiné zajímavé vědomosti. Použijte svou fantazii!

Jazykové dovednosti

Všechny postavy začínají s tím, že ovládají alespoň jeden jazyk. Jazykové dovednosti zahrnují jazyky které se vaše postava učila v dětství, ve škole nebo od lidí kolem. Každá postava dostane tolik jazykových bodů, kolik činí její inteligence vynásobená 1,5 (zaokrouhleno dolů). Pokud je to možné, může hráč pro zvýšení jazykových dovedností své postavy použít i vědomostní body.

Specializace jazykových dovedností se nazývají slangy. Jsou to řečové varianty různých skupin: deckerů, kouzelníků, právníků, podnikových námezdníků, pouličních gangů, kmenů atd. Další informace naleznete v kapitole **Dovednosti**.

Každá postava má v jazycích, které ovládá, dovednost čtení/psaní, a sice na polovičním stupni oproti příslušné jazykové dovednosti (zaokrouhleno dolů). Gamemaster může podle životních osudů postavy tento stupeň zvýšit nebo snížit. Jelikož se čtení/psaní zakládá na jazykových dovednostech, které postava ovládá, není možné se v nich specializovat. Omezení a ceny jazykových dovedností jsou stejné jako u aktivních dovedností. Informace o tom, jak se může postava naučit nové jazyky či si zlepšit stávající nebo čtení a psaní, naleznete v kapitole **Dovednosti**.

Zvláštní agentka má inteligenci 4. Tím dostaneme 20 vědomostních bodů, kterými můžeme naší postavě dodat pevnější rysy. Protože její práce vyžaduje, aby se příležitostně někam vetřela nebo někoho oklamala, nebyla by špatná určitá znalost podniků. Rozhodneme se pro politiku podniků a podnikové finance, obojí na stupni 4. Protože kořeny mnohých podniků vězí v japonské kultuře, dostane vědomost japonská kultura rovněž na stupni 4. Kromě toho jí dáme ještě psychologii 4, aby dokázala lépe odhadnout lidi, se kterými bude mít co do činění. Tím jsme doposud vyčerpali 16 vědomostních bodů.

Zvláštní agentka má na jazykové dovednosti k dispozici 6 bodů (1,5 x inteligence 4). Rozhodneme se pro angličtinu 4 (za 4 body) a navíc by měla ještě umět japonsky. Jelikož má nyní již pouze 2 jazykové body, investujeme ještě 2 vědomostní body, abychom její japonštinu zvýšili na stupeň 4. Čtení/psaní v obou jazycích ovládá na stupni 2.

Nyní jsme vydali 18 z 20 vědomostních bodů. Protože naše postava musí stále vědět o všem, co se týká nejnovějších trendů světa podniků, dáme jí ještě elfí vína a moderní jazz na stupních 1. Tím je spotřebováno všech 20 bodů.

Trollí bojový mág má rovněž inteligenci 4, což s sebou přináší také 20 vědomostních bodů. Stanovíme si, že troll má být pouliční mág samouk, takže jeho vědomosti by měly tento aspekt odrážet. Obdrží tři pouliční vědomosti, každou na stupni 4: rozpoznávání gangů (ví, co je který gang zač a kde má svůj rajón), Redmond Barrens (vyrostl zde a ví, kde se nejlépe schovat a kam je lepší vůbec nechodit) a Orčí podzemí v Seattlu (jak se člověk dostane dovnitř a zase ven). Své magické dovednosti se naučil od jednoho čínského mága, proto se trochu vyzná v politice triád; dáme mu tedy politiku triád na stupni 2. Tím jsme spotřebovali 14 bodů.

Přeskočíme akademické vědomosti, protože náš troll měl sotva příležitost si nějaké osvojit. Vyzná se ovšem dobře v Šestém světě, takže dostane teorii magie 4. To znamená, že zná zhruba základy toho, co je magie a co dokáže. (Tato dovednost nemá vliv na to, jak dobře umí kouzlit – to spadá pod odpovídající aktivní dovednosti, které koneckonců již má.) Rozhodneme se, že by měl také něco vědět o paranormálních tvorech (stupeň 2) se specializací na městské formy (stupeň 3, což sníží základní vědomost na 1). Teď máme použito všech 20 bodů.

Troll má 6 jazykových bodů, takže dostane angličtinu 4 a čínštinu 2. Specializujeme ho na pouliční hantýrku, používanou členy gangů a dětmi ulice, a žargon triády, kterým mluví tajné čínské podsvětí. Troll umí anglicky s potížemi číst a psát na stupni 1 (to se naučil sám, aby se mohl dozvídat o magických formulích a zaklínadlech). Pouliční hantýrka a triády jsou výlučně mluvenými formami.

Vědomosti zvláštní agentky vypadají následovně:

Podnikové finance	*4*
Politika podniků	*4*
Elfí vína	*1*
Angličtina	*4*
Čtení/psaní	*2*
Japonská kultura	*4*
Japonština	*4*
Čtení/psaní	*2*
Moderní jazz	*1*
Psychologie	*4*

Vědomosti bojového mága vypadají následovně:

Čínština (triády)	*1 (3)*
Angličtina (pouliční hantýrka)	*3 (5)*
Čtení/psaní	*1*
Rozpoznávání gangů	*4*
Teorie magie	*4*
Paranormální tvorové (městské formy)	*1 (3)*
Redmond Barrens	*4*
Orčí podzemí v Seattlu	*4*
Politika triád	*2*

Zdroje

Poslední kategorie vám dává k dispozici hotovost, za kterou si můžete nakoupit výbavu pro pouliční válku. Stejně jako u jiných kategorií platí i zde, že čím vyšší prioritu přidělíte, tím více nujenů dostanete – od ubohých 5 000 ¥ za prioritu E po neuvěřitelný 1 000 000 ¥ za prioritu A. Tyto peníze se používají k tomu, aby si postava mohla obstarat vybavení, jako např. kyberware, zbraně, kontakty, ohniska a magické předměty, kyberdecky, dopravní prostředky a spoustu dalších hraček. Většinu dostupného vybavení naleznete v kapitole **Výbava**. Vybavení můžete nakupovat v libovolném pořadí. Při nákupu vybavení během vytváření postavy se na cenu neaplikuje násobitel pouličního indexu. Nově vytvořené postavy musí mít dost peněz na to, aby mohly zaplatit celou požadovanou sumu. (Kdepak úvěr takhle brzo, kámo – nejdřív se musíš na ulici ukázat!) Každý kus výbavy vyžaduje schválení gamemastera. To, že něco můžete zaplatit, ještě neznamená, že to budete mít dovoleno na začátku hry vlastnit. A konečně, žádný předmět zakoupený při vytváření postavy nesmí mít vyšší stupeň než 6 a dostupnost vyšší než 8 (Více o dostupnosti viz **Výbava**).
Tip: Nezapomeňte pro své bouchačky nakoupit munici a zásobníky. Není nic nepříjemnějšího než se ocitnout v první přestřelce s prázdnou zbraní.
Každá postava si MUSÍ při vytváření koupit nějakou životní úroveň (viz **Životní úroveň**). Některé další věci, jako například kontakty (viz **Kontakty**) je možné zakoupit pouze při vytváření postavy. Zvláštní pravidla platí pro obstarávání magické výbavy a kyberwaru (viz níže).
Počáteční zdroje nemusíte utratit do posledního nujenu. Návrhy, co dělat se zbylými penězi, najdete v kapitole **Doladění**.

Magická výbava a zaklínadla

Pravidla pro nákup vybavení při tvorbě postavy platí i pro magickou výbavu. Většina magického vybavení stojí pouze peníze, s výjimkou ohnisek. Ohniska stojí navíc zaklínací body. Tyto magické předměty pomáhají postavě manipulovat s magií a aby fungovaly, musí být k postavě připoutány, což obvykle stojí karmu (viz **Připoutání**). Kouzelník si může při vytváření postavy připoutat ohniska tím, že cenu připoutání zaplatí v zaklínacích bodech. Postava si může při vytváření opatřit ohnisko, aniž by si ho připoutala, ale takové ohnisko je jí k ničemu, dokud tak neučiní. I když si koupíte ohnisko, aniž byste si ho připoutali, musíte přesto předem rozhodnout, jaký bude mít stupeň účinnosti.
Protože adepti *ki* nedostávají při vytváření postavy zaklínací body, nemohou si ani připoutávat zbraňová ohniska. Mohou si ovšem tato ohniska za své zdroje pořídit a zaplatit nutnou karmu pro připoutání během hry.
Plnohodnotní a aspektoví kouzelníci si mohou koupit další zaklínací body, pokud za každý zaplatí 25 000 ¥. Žádny kouzelník nemůže mít při vytváření postavy k dispozici více než celkem 50 zaklínacích bodů (bezplatných a zakoupených dohromady).
Při rozhodování o zaklínadlech pro vaši postavu byste si měli přečíst **Pouliční grimoár**. Vypište si ta zaklínadla, která jsou pro vaši postavu zajímavá. Potom použijte zaklínací body, abyste si mohli koupit zaklínadla o vámi zvolené účinnosti. Exkluzivní nebo fetišová zaklínadla (viz **Omezená zaklínadla**) lze zakoupit, aby došlo ke snížení účinnosti odlivu nebo ceny v zaklínacích bodech.
Pro použití zaklínacích bodů platí následující pravidla:

- Každý zaklínací bod odpovídá jednomu bodu účinnosti. Kromě toho každý zaklínací bod odpovídá pro účely připoutávání ohnisek jednomu bodu karmy.
- Žádné zaklínadlo, ohnisko nebo duch nemohou mít při vytváření postavy vyšší účinnost než 6 a nelze mít více než šest duchů.
- Pokud hrajete šamana, poznamenejte si bonusy a postihy odpovídající totemu vaší postavy. Pomůže vám to při výběru zaklínadel.

Bojový mág má 25 zaklínacích bodů, za něž mu můžeme koupit zaklínadla. Na zdroje mu zbývá ještě priorita D, která nabízí 20 000 ¥. Protože dodatečné zaklínací body stojí 25 000 ¥ jeden, nemůže si bojový mág bohužel další zaklínací body dovolit. Většina ohnisek je drahých, takže to vypadá tak, že se budeme muset obejít i bez těchto věcí.
Protože se náš bojový mág specializoval na sesílání zaklínadel, rozhodneme se mu dát do vínku pár bojových zaklínadel. Půjde o Manovou kouli a Silovou kouli, dvě účinná plošná zaklínadla. Obě si vezmeme na stupni 5. Dále si vezmeme Omračující blesk se stupněm 4, abychom mohli své soupeře vyřadit i bez zabíjení. Naše postava bude asi častěji vězet v bojových situacích – proto by bylo vhodné, kdyby se mohla pohybovat trochu rychleji, takže jí dáme Zvýšenou reakci s účinností 3. To dělá celkem 17 bodů za čtyři zaklínadla. Rozhodneme se dát trollovi ještě jedno manipulační zaklínadlo, aby měl trochu na vybranou, když bude svým protivníkům zatápět magií, takže mu koupíme Blesk s účinností 4. Se zbývajícími 4 body zaplatíme Léčení; při všech těch zaklínadlech, kterými se náš troll bude ohánět, určitě někdy někdo přijde k úhoně.
Když se ještě jednou podíváme na zaklínadla našeho bojového mága, zjišťujeme, že jsme mu nedali žádné zaklínadlo zaměřené na konkrétní cíl. Proto se rozhodneme udělat z Manové a Silové koule exkluzivní zaklínadla, čímž jejich cena klesne z 5 na 3 zaklínací body. Tak jsme získali ještě 4 další zaklínací body, za něž můžeme koupit Manový blesk 4.
Nyní má bojový mág následující zaklínadla:

Léčení	*4*
Zvýšená reakce	*3*
Blesk	*4*
Manová koule (E)	*5*
Manový blesk	*4*
Silová koule (E)	*5*
Omračující blesk	*4*

Nakonec trollovi koupíme ještě něco magické výbavy. Náš mág potřebuje materiál pro vyvolávání s účinností 5, který stojí 5 000 ¥. Rozhodneme se mu koupit také nějaká jednorázová ohniska pro bojová zaklínadla. K jejich připoutání nemusí bojový mág vynakládat žádnou karmu (a tedy ani zaklínací body), takže je můžeme koupit a hned používat. Rozhodneme se pro dvě ohniska na stupni 4 v ceně 6 000 ¥ za kus. Nakonec jsme tedy utratili17 000 ¥ a všechny zaklínací body.

Kyberware
Vedle finančních nákladů má každý kyberware za následek ještě cenu v esenci. Tato cena představuje číslo, o něž se esence postavy sníží, jakmile se kyberware implantuje. Nově vytvořené postavy nemohou mít esenci 0 a nižší, ovšem každé číslo i nepatrně vyšší než 0 je povoleno. Některý kyberware může postava dostat v „jednom balení“ s ostatním warem, čímž se ztráta esence sníží, nebo dovoluje instalaci dodatečných modifikací bez další ztráty esence (např. u kyberočí). Kyberware je popsán v kapitole **Výbava**.
Před nákupem je třeba rozhodnout se pro zamýšlenou verzi kyberwaru. Pro nově vytvořené postavy je kyberware dostupný ve dvou verzích: základní a alfa. Základní verze je levná, ale nijak zvlášť šetrná vůči esenci. Většině lidí je jedno, jakou má kyberware značku, hlavně když funguje – datajacky, kyberoči a další „normální“ modifikace mají i bez toho tak nízkou cenu esence, že to nehraje žádnou roli. Verze alfa je zaměřena více na chlapce a děvčata, kteří potřebují kyberware k přežití. Alfaware je drahý, ale výhodnější pro tělo a esenci. Pokud si ho chcete koupit, vynásobte uvedenou cenu výrobku 2. Ztráta esence u verze alfa obnáší 0,8násobek původní ztráty esence. Viz **Alfaware**.

Naše zvláštní agentka má k dispozici ještě jednu prioritu – prioritu B, která jí zajišťuje 400 000 ¥. Jako světská postava nepotřebuje žádné magické vybavení, ale nutně bude potřebovat nějaký ten kyberware, nutný pro její skryté a infiltrátorské činnosti. Začneme se čtyřmi implantáty, které ji pomohou při obstarávání dat – kyberuši, kyberoči, datajack a headwarová paměť.
Kyberuši nahrazují přirozené uši a nabízejí bez další ztráty esence prostor pro další doplňky v ceně 0,5 bodu esence. Rozhodneme se pro alfaware, který sice zdvojnásobuje cenu, ale snižuje ztrátu esence (8 000 ¥, 0,24 esence). Protože jsou uši verze alfa, musí být takové i doplňky. Přidáme tlumič (7 000 ¥, 0,08 esence), nahrávač (14 000 ¥, 0,24 esence) a zesilovač (7 000 ¥, 0,16 esence). Celková cena za kyberuši a jejich příslušenství činí 36 000 ¥ a ztráta esence zůstává na 0,24, protože celková cena esence všech doplňků 0,48, je těsně pod bezztrátovou hranicí 0,5.
Kyberoči dovolují rovněž doplňky v ceně 0,5 esence bez další ztráty. Zvolíme si alfa kyberoči (10 000 ¥, 0,16 esence) a následující rozšíření ve stejné verzi: noční vidění (6 000 ¥, 0,16 esence), infravidění (6 000 ¥, 0,16

esence), duplikaci sítnice 3 (150 000 ¥, 0,08 esence), vyrovnávač oslnění (4 000 ¥, 0,08 esence) a fotoaparát (10 000 ¥, 0,32 esence). Celková cena kyberočí obnáší 186 000 ¥. Celková cena esence všech doplňků je vyšší než 0,5; všechno až na fotoaparát je bez ztráty esence. Přičteme jeho cenu esence 0,32 ke ztrátám za kyberoči a kyberoči a vidíme, že jsme doposud spotřebovali pouhých 0,72 bodu esence (0,24 uši + 0,16 oči + 0,32 fotoaparát). Kromě toho jsme utratili celkem 222 000 ¥ (36 000 + 186 000).
Koupíme datajack verze alfa, který stojí 0,16 esence a 2 000 ¥. Dále si opatříme headwarovou paměť o velikosti 150 megapulsů, která stojí 150 ¥ za Mp. Protože chceme mít opět alfaware, stojí paměť 45 000 ¥ (150 x 150 x 2). Ztráta esence činí počet megapulsů děleno 300 krát 0,8 za alfaware, což nám dává 0,4. Zatím jsme vynaložili dohromady 269 000 ¥ a ztratili 1,28 bodu z původních 6 bodů esence. Již jsme utratili více jak polovinu dostupných peněz, ale přesto zůstaneme raději u alfawaru, abychom šetřili esenci. Opatříme naší postavě alfa smartspoj, který stojí 5 000 ¥ a 0,4 esence a vysílačku na stupni 6 za 24 000 ¥ a 0,6 esence. Tím jsme dospěli k výdajům 298 000 ¥ a 2,28 esence.
Nakonec koupíme ještě zrychlené reflexy na stupni 1. Tentokrát se rozhodneme trochu šetřit a koupit standardní verzi, proto nás stojí zrychlené reflexy 15 000 ¥ a 0,5 esence. Celkem jsme do této chvíle vynaložili 313 000 ¥ a 2,78 bodů esence.

Kontakty
Kontakty jsou kámoši, přátelé a další pouliční informátoři vaší postavy. Každá postava začíná se 2 kontakty stupně 1 zdarma: lidmi, které postavu znají, ale nemají k ní žádný bližší vztah. Mají své vlastní zájmy a když se jim nehodí postavě pomoci, tak to zkrátka neudělají. Další kontakty stupně 1 si můžete koupit za cenu uvedenou v tabulce **Zvláštnosti pro nové postavy**.
Můžete si koupit také kontakty na stupni 2 nebo 3. Kontakty stupně 2 jsou kamarádi, tedy lidé, ke kterým má postava osobní vztah. Pokud mohou, tak postavě pomohou, a budou jí krýt záda, jestliže půjde do tuhého. Kontakt stupně 3 je přítel na život a na smrt; všechno nechá, aby mohl postavě pomoci. Přátelé na život a na smrt jsou vzácní a při vytváření postavy docela drazí; takové přátele získává postava zpravidla časem hraním na hrdiny.
Při vytváření postavy si můžete koupit tolik kontaktů, kolik si jen můžete dovolit. Několik příkladů kontaktů a toho, co dělají, najdete dále.

Náš bojový mág už nemá prachy nazbyt, takže se musíme omezit na 2 bezplatné kontakty stupně 1. Rozhodneme se pro obchodníka s talismany, aby měl vždy dobrý přístup ke kouzelnické výbavě, a pro zabijáka z triád, aby měl někoho, kdo mu bude dodávat informace. Jako bezplatné kontakty zvláštní agentky vybereme šíbra a pouličního policajta. Dále by měla agentka znát pár lidí v různých podnicích v Seattlu. Za 10 000 ¥ koupíme dva další kontakty na stupni 1 – jeden na ústředí pobočky Novatechu v Seattlu a jeden u Yamatetsu. Jakým způsobem je lze použít a kde přesně pracují, musí určit gamemaster. Tyto kontakty zvednou naše dosavadní výdaje na 323 000 ¥.

Životní úroveň
Každý musí někde bydlet, i kdyby to byla jen třetí popelnice zleva. Tomuto požadavku odpovídá životní úroveň postavy, která se nakupuje po měsících. Životní úroveň je ovšem víc než jen místo, kde postava přespává, hraje simsensové hry a kam si tahá svoje krámy. Zahrnuje také její životní podmínky a majetek. Jinými slovy, představuje každodenní úkoly a vydání jako jídlo, oblečení, předměty denní potřeby atd. Čím vyšší je životní úroveň, tím méně si musí postava dělat starosti a tím větší jsou výhody.
Různé životní úrovně mají své zákonitosti. Bližší informace k tomuto tématu najdete v kapitole **Uvidět stíny a přežít**.
Ulice: Život na ulici; minimální nebo žádné výdaje; k jídlu odpadky.
Squatter: O úroveň výš než ulice; obydlí vlastní výroby, opuštěné budovy a podobně.
Nízká životní úroveň: Byt, ale není se čím chlubit; pouze postava z davu.
Střední životní úroveň: Hezký dům nebo byt, možná dokonce zdravá strava!
Vysoká životní úroveň: Drahý přepychový byt, ostraha budovy a dobré jídlo na objednávku.
Luxusní životní úroveň: Do toho, kámo, začni snít!
Postava může mít současně více životních úrovní, což může být dokonce velmi chytré. Dodatečné životní úrovně představují investice postavy do skrýší, skladišť atd. Pro shadowrunnera může představovat rezervní úkryt nebo tajný sklad zbraní rozdíl mezi životem a smrtí. Při vytváření si musí každá postava koupit jednu životní úroveň. Životní úrovně, které si tým kupuje pro vytváření skrýší a skladišť, popisuje kapitola **Uvidět stíny a přežít**.

Pro našeho trollího bojového mága máme k dispozici již pouhé 3 000 ¥, a to jsme mu ještě neopatřili standardní výbavu. Rozhodneme se mu koupit na měsíc nízkou životní úroveň, což znamená, že se měsíc nemusí starat o nájem a jídlo. Tím nám zbyly ještě 2 000 ¥, které budou muset stačit na nákup nezbytných shadowrunnerských maličkostí – zbraně, střeliva, oblečení atd.
Zvláštní agentka bude potřebovat jako kamufláž dobrou identitu, pokud možno více než jednu. Takže jí koupíme tři životní úrovně – vysokou životní úroveň na dva měsíce (20 000 ¥) a dvě střední, obě na dva měsíce dopředu (celkem dalších 20 000 ¥). S těmito třemi životními úrovněmi má jedno bydlení, kterým může dělat dojem na podnikové obleky, a dvě další, v nichž se může zašít, kdyby to šlo špatně. Brzy ovšem bude muset najít pár dobře placených prácicek, aby si své životní úrovně mohla udržet i nadále… Těchto 40 000 ¥ dá spolu s předchozími výdaji celkovou sumu 363 000 ¥, takže na výbavu pro zvláštní agentku zbývá ještě 37 000 ¥.

Přesun nujenů
Pokud jste se dostali ke zdrojům, měla by již vaše postava být do jisté míry dobře promyšlená. Problémy nastanou, když zjistíte, že si chcete koupit všechno, co potřebujete nebo chcete, a ono to nejde. Dojde-li k tomu, vyžaduje to vrátit se o krok zpátky a provést určité změny. Myslete na to, že postava není hotová, dokud s ní nejste úplně spokojeni. Jestli se vám zdá, že jste utratili příliš za kyberware nebo životní úroveň, tak to zkuste znovu od začátku. Když si myslíte, že jste se při některých rozhodováních drželi příliš zpátky, neostýchejte se to změnit a dát své postavě pár nových rysů a znaků.
Pokud zkrátka nemáte dost nujenů a chtěli byste snad ještě přesunout pár priorit, máte teď poslední příležitost. Zkontrolujte vámi vytvořenou postavu: můžete podle libosti přesouvat, seřazovat, míchat a měnit, dokud proces vytváření neukončíte. Nic není definitivní, dokud gamemaster nedá souhlas s čísly a popisy na osobní kartě vaší postavy a hra nezačne. A nemějte strach – peníze a karma se k vám pohrnou, jakmile se hra rozjede, takže budete mít dost příležitostí svou postavu a její vybavení zlepšit.

ZVLÁŠTNOSTI PRO NOVÉ POSTAVY

Dodatečné kontakty	**Cena**
Kontakt (stupeň 1)	5 000 ¥
Kamarád (stupeň 2)	10 000 ¥
Přítel na život a na smrt (stupeň 3)	50 000 ¥
Životní úroveň	**Cena za měsíc**
Ulice	0 ¥
Squatter	100 ¥
Nízká	1 000 ¥
Střední	5 000 ¥
Vysoká	10 000 ¥
Luxusní	100 000 ¥
Magie	**Cena za bod**
Zaklínací body	25 000 ¥

Doladění
Následuje ještě několik posledních kroků, jimiž dovedete postavu do konečného stádia. Berte následující odstavce jako seznam pokynů, které byste si měli projít, než hra začne.

Konečné hodnoty
Pokud jste do své postavy nacpali kyberware, pravděpodobně se některé její atributy změní. Je-li to váš případ, zapište změněné atributy do závorky za přirozené hodnoty asi následujícím způsobem: tělo 4 (6). První číslo představuje přirozené tělo postavy, druhé pak jeho modifikovaný stupeň. Ve většině situací bude vaše postava používat modifikovaný stupeň, pokud nebude výslovně uvedeno jinak.
V této chvíli byste měli určit základní iniciativu postavy. Iniciativa postavy odpovídá její reakci + 1k6. Určitý kyberware nebo zaklínadla mohou reakci nebo iniciativu zvýšit. O používání iniciativy se dočtete dále.
Pro kouzelníky v astrálním prostoru, pro riggery napojené na dopravní prostředky a pro deckery v matrixu se určují zvláštní hodnoty iniciativy. Pravidla pro iniciativu v astrálním prostoru, při rigování a deckování naleznete dále.

Překvapivě jediný atribut, který se u naší zvláštní agentky změnil, je esence. Žádný z jejích kyberwarových implantátů nemá vliv na zbývající atributy. Zrychlené reflexy jí dávají 1k6 k iniciativě navíc. Její konečné hodnoty jsou:

Tělo	*3*
Rychlost	*5*
Síla	*3*
Charisma	*6*
Inteligence	*4*
Vůle	*3*
Esence	*3,22*
Magie	*0*
Reakce	*4*

Iniciativa: 4 + 1k6 (2k6)

Protože bojový mág je troll a díky tomu má velmi tuhou kůži, jejíž vlastnosti se podobají podkožnímu pancíři, dostane ještě bonus +1 k tělu. V astrálním prostoru obnáší jeho iniciativa (inteligenci + 20) + 1k6, což nás přivádí ke konečným hodnotám. Trollova čísla vypadají pak následovně:

Tělo	*6 (7)*
Rychlost	*5*
Síla	*6*
Charisma	*4*
Inteligence	*4*
Vůle	*6*
Esence	*6*
Magie	*6*
Reakce	*4*

Iniciativa: 4 + 1k6
Astrální iniciativa: 24 + 1k6

Rezervy kostek
V dalším kroku musíte spočítat rezervy kostek vaší postavy. Přesnější informace o používání rezerv kostek naleznete v kapitole **Herní mechanismy**. Všechny postavy mají bojové rezervy. Pouze kouzelníci s dovedností čarodějnictví mají zaklínací rezervy. Plnohodnotní kouzelníci, kteří jsou schopni astrální projekce, mají astrální bojové rezervy. Deckeři mají hackovací rezervy a riggeři kontrolní rezervy. Jak se rezervy určují, najdete v tabulce **Rezervy kostek**. Zbytky se zaokrouhlují vždy dolů.

REZERVY KOSTEK	
Druh rezerv	**Vzorec pro výpočet**
Astrální bojové	(inteligence + charisma + vůle) : 2
Bojové	(rychlost + inteligence + vůle) : 2
Hackovací	(inteligence + HPOP kyberdecku) : 3
Kontrolní	reakce (modifikovaná kontrolním rigem)
Zaklínací	(inteligence + vůle + magie) : 3

Jediné rezervy, které naše zvláštní agentka dostane, jsou bojové rezervy. Tvoří je šest kostek (5 + 4 + 3 = 12 : 2 = 6). Bojový mág bude mít bojové, astrální bojové a zaklínací rezervy. Jeho bojové rezervy tvoří 7 kostek (4 + 5 + 6 = 15 : 2 = 7,5, zaokrouhleno dolů na 7), astrální bojové rezervy 7 kostek (4 + 4 + 6 = 14 : 2 = 7) a zaklínací rezervy 5 kostek (4 + 6 + 6 = 16 : 3 = 5,3, zaokrouhleno dolů na 5).

Karma
Každá postava dostane při vytvoření do svých karmových rezerv 1 bod karmy. Další informace o karmových rezervách viz kapitola **V zákulisí**.

Peníze do začátku
V tuto chvíli máte všechny nujeny své postavy utracené nebo už jste nenašli nic, co by stálo za to si koupit. Pokud vám z vytváření postavy ještě nějaké nujeny zbyly, vydělte tuto sumu 10 a výsledek si poznamenejte jako peníze do začátku pro vaši postavu. Pokud vám například po vytváření postavy zbylo ještě 5 000 ¥, dostane vaše postava do začátku 500 ¥ (5 000 : 10 = 500).
Ale žádný strach – svůj první den ve stínech nemusíte strávit chudí jako kostelní myš. Hoďte 3k6 a výsledek vynásobte 100 ¥. Tento obnos plus zbývající nujeny z tvorby postavy (dělené 10) představují vaše celkové peníze do začátku.
Tyto peníze mohou mít jakoukoli formu – kreditní hůlky, dodatečná životní úroveň, cenné papíry, akcie podniků, tajné bankovní konto, prkenice plná hotovosti atd. *Nemohou* mít podobu výbavy (magické či jiné), zbraní, kyberwaru, kontaktů nebo dalších věcí, které je nutné kupovat (kromě životní úrovně). Postava si může ihned po začátku hry koupit dodatečné vybavení, avšak to podléhá modifikátorům dostupnosti a pouličního indexu, stejně jako svolení gamemastera.

Souhlas gamemastera
Možná si myslíte, že jsme zapomněli na gamemastera, co? Gamemaster je poslední kontrolní instance pro to, zda bude moci postava vyrazit do stínů či nikoli. Zdálo by se, že to dává jedné osobě do rukou příliš velkou moc, ale vytváření postavy by mělo probíhat formou spolupráce hráče a gamemastera, kteří společně vytvářejí postavu, která by se hodila k danému stylu a úrovni hry. Pokud chcete vystupovat s nadrátovaným a zbraněmi ověšeným mostrorkem v dobrodružství, které je jako ušité na míru mysterióznímu elfímu kouzelníkovi, způsobí to patrně nelibost, takže se nejprve poraďte s gamemasterem a pokuste se nalézt rovnováhu mezi požadavky příběhu a skupiny postav a mezi vašimi představami a přáními.

Životní osudy
Pravděpodobně jste o životopisu své postavy přemýšleli již při jejím vytváření. Jak vypadá? Proč dělá to, co dělá? Odkud má tu kyberpaži? Proč má pouliční jméno Lucky Lou? Proč běhá ve stínech? Kde sehnala svůj první kyberdeck? Teď je ten pravý čas, kdy můžete vypracovat životní příběh své postavy. Podle požadavků dobrodružství může mít detailní podobu nebo hrubé obrysy. Pokuste se o to následujícím způsobem:

- Poznamenejte si některé výroky, které jsou pro vaši postavu typické. Literatura nabízí plno postav, které se dají charakterizovat jediným citátem – od „Smrt nebo svoboda!“ až po „Je libo taneček, kryso?“ Ochromte ostatní a vymyslete něco, čím vaše postava uvízne druhým v paměti.
- Napište krátký text o své postavě, jak by ji popsal někdo jiný, kdo stojí mimo. Nechejte se inspirovat třeba krátkými popisy u archetypů.
- Sepište si stručný životopis vaší postavy. To dá zvolenému rozdělení priorit určitý fiktivní podklad. Přečtěte si znovu popisy archetypů v příkladech pro vytváření postavy. Po celou dobu jsme činili rozhodnutí a tím dávali osudům zvláštní agentky a bojového mága stále pevnější kontury. Touto metodou můžete popsat osobité rysy a magické schopnosti své postavy a vysvětlit, kde a jak přišla ke zdrojům, vzdělání a výbavě.

Vzhůru do hry!
A je to tady: chopte se kostek a vyrazte na shadowrun!

Archetypy
Následující kapitola obsahuje šestnáct předem vytvořených postav, které můžete použít jako své postavy nebo jako podklady pro vytváření nových postav. Naleznete zde také jejich osobní karty, na nichž je u každé postavy uvedena její výbava, rezervy kostek, kontakty, životní úroveň a peníze do začátku.
Všechny byly vytvořeny podle pravidel pro tvorbu postavy, vysvětlených v této kapitole. Priority (A, B, C, D a E) přidělené jednotlivým kategoriím jsou uvedeny na osobních kartách v závorce. Například rase adepta *ki* jsme přidělili prioritu E, což je u něho uvedeno jako **Rasa (E): Člověk**. Další kategorie, jež jsou u archetypů uvedeny v závorkách, jsou atributy, dovednosti a zdroje.
Priorita přidělená magii není u archetypů zmíněna, dá se ovšem velmi snadno určit. Adept *ki* má prioritu magie B, všem ostatním magicky nadaným postavám musela být přidělena priorita A. Magicky neaktivní postavy mají přiřazenu pro kategorii magie nejnižší dostupnou prioritu. U metalidí je to priorita E, u lidí priorita D (zde musí být priorita E přidělena rase).

Použití archetypů

Dále popsané postavy jsou pouze jedněmi z mnoha, které můžete v *Shadowrunu* hrát. Byly vytvořeny s co možná největším ohledem na pestrost variací a zajímavost životních osudů, které mohou představovat. Tato kapitola není vyčerpávajícím soupisem všech druhů postav, stejně tak málo má navádět k tomu, že určité typy postav mohou hrát jen určité rasy. Má daleko více ukázat, že všechny rasy je možno kombinovat se všemi typy postav. Pokud se vám některá postava líbí, ale měla by být podle vás jiné rasy, můžete si ji podle zadaných priorit sami vytvořit. Protože ale dovednosti souvisejí s atributy, je zpravidla jednodušší vytvořit zcela novou postavu než měnit u archetypu rasu.
Na druhou stranu, pokud se vám rasa a „povolání“ dané postavy líbí, ale viděli byste ji raději s jinými dovednostmi, je relativně snadné uvedené dovednosti nahradit novými, obzvláště v případě vědomostí.
A konečně, pohlaví v *Shadowrunu* s sebou nenese žádné výhody nebo nevýhody (kromě těch, které hráč vytvoří hraním postavy). Proto můžete pohlaví archetypu jakkoli změnit – pokud chcete hrát zvláštního agenta nebo adeptku *ki*, tak vám v tom nic nebrání!

Vaše postava ve hře

Ke každému archetypu je připojen odstavec „…ve hře“, který vám přibližuje životní postoje postavy a s jehož pomocí můžete vytvořit její osobnost. Rozdíly se jevit často jako nepatrné, ale každá postava se od ostatních liší. Berte tento popis jako předlohu, vhled do jednotlivé postavy a zdůvodnění toho, proč je taková, jaká je. Rozdíl mezi zbraňovou expertkou a žoldnéřem může vypadat nicotně; oba jsou dobře vybavení a těžce vyzbrojení bojoví veteráni. Odlišnost spočívá v tom, že zbraňová expertka je spíše umělec, zatímco žoldnéř je zkrátka a dobře profesionální válečník – faktor, který se může při hraní na hrdiny ukázat jako velmi významný. A samozřejmě existuje mnoho dalších variací každé postavy než jen ty, které jsou zde popsány.

Adept *ki*

Rasa (E): Člověk

Atributy (A):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
5	6	7	3	6	4	6	6	6 (8)

Aktivní dovednosti (C):

Atletika	6
Tupé zbraně (ratanová hůl)	5 (7)
Etiketa	3
Nenápadnost	6
Vrhací zbraně	6
Boj beze zbraně	6 (7)

Vědomosti:

Čínština	4
Čtení/psaní	2
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Filipínština	4
Čtení/psaní	2
Legendární bojovníci	3
Teorie magie	4
Medicína	4
Meditace	4
Filozofie	4
Profesionální osobní ochrana	4
Sochařství	3

Schopnosti adeptů *ki*:

Zvýšená síla	(1)
Zlepšený boj beze zbraně	(1)
Zrychlené reflexy	(1)
Smrtící spáry	(M)
Odolnost vůči bolesti	(3)

Zdroje (D): 20 000 ¥

Adept *ki* ve hře

Adept *ki* je magicky aktivní postava, která následuje cestu těla. Místo sesílání náročných zaklínadel používá svou magii vnitřně, aby mohl rozvinout své tělo a mysl až na samou hranici možností jak fyzicky, tak i duševně a spirituálně. Umí použít své tělo jako dokonalou zbraň a je schopen provést mnoho věcí, aniž by zaváhal. Magie mu kromě toho zlepšila rychlost a reflexy. V kombinaci s jeho pohyblivostí, nenápadností a fyzickou zdatností to adeptovi umožňuje zhostit se snadno role nindžy, špióna nebo zloděje.

Adept *ki* je ovšem víc než jen tichý stroj na zabíjení – je nadaným studentem magie, filozofie, umění a jazyků. Věnuje se tréninku svého ducha stejně jako tělesnému cvičení, protože provádí meditace a vytváří sochy. Vedle svých stínových aktivit je činný rovněž jako osobní strážce, kde se uplatní jeho trpělivost, ostražitost a sebeovládání.

Bojový decker

Rasa (D): Ork

Atributy (C):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
6	4	5 (7)	2	5	5	1,54	0	4 (6)

Aktivní dovednosti (B):

Motorky	4
Počítače	6
Počítače K/O	4
Kybernetické zbraně (bodec)	4 (6)
Elektronika K/O	4
Etiketa (matrix)	1 (3)
Pistole	5
Nenápadnost	4
Boje beze zbraně	4

Vědomosti:

Datové přístavy	5
Angličtina (deckerský žargon)	3 (5)
Čtení/psaní	1
Umístění přípojek	4
Japonština	3
Čtení/psaní	1
Matrixové gangy	4
Podnikové počítačové systémy v Seattlu	4
Orčí hospody	4
Komiksy 20. století	4

Kyberware:
2 datajacky (alfaware)
Headwarová paměť (alfaware, 200 Mp)
Vysílačka (alfaware, stupeň 5)
Zjevná kyberpaže [+ smartspoj, zvýšená síla (stupeň 2), zatažitelný bodec]
Reflexní vlákna (alfaware, stupeň 1 + reflexní spínač)

Zdroje (A): 1 000 000 ¥

Bojový decker ve hře
Zatímco většina deckerů dává přednost tomu, že do dění zasahují ze vzdálenosti několika kilometrů, když svému týmu v matrixu poskytují podporu, zařizují pochůzky a eliminují zabezpečovací opatření, bojový decker se raději nachází přímo uprostřed akce. Je to ideální muž pro runy, při nichž je třeba si přístup k počítačovému systému vybojovat. Jistěže se umí plížit, obcházet bezpečnostní systémy a rychle a účinně hackovat, ale když dojde na férovku, může se měřit s většinou mlátičů a bezpečnostních gardistů.
To, že je velký a nadrátovaný kvůli rychlosti a boji nablízko, ještě zdaleka neznamená, že by musel být špatným deckerem. Žije matrixem natolik, že si nechal implantovat druhý datajack, aby se nemusel odpojovat, když potřebuje pracovat s jinými přístroji. Pokud není zrovna na nějakém runu, má oči a uši nastražené ve stínech, aby si on a jeho týmoví kolegové stále udržovali přehled o veškerém dění.

Bojový mág

Rasa (C): Troll

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
6 (7)	5	6	4	4	6	6	6	4

Aktivní dovednosti (E):

Vyvolávání	6
Ostré zbraně (meč)	4 (6)
Etiketa (ulice)	2 (4)
Zastrašování	4
Čarodějnictví (sesílání zaklínadel)	5 (7)
Samopaly	3

Vědomosti:

Čínština (triády)	1 (3)
Angličtina (pouliční hantýrka)	3 (5)
Čtení/psaní	1
Rozpoznávání gangů	4
Teorie magie	4
Paranormální tvorové (městské formy)	1 (3)
Redmond Barrens	4
Orčí podzemí v Seattlu	4
Politika triád	2

Zaklínadla:

Léčení	4
Zvýšená reakce	3
Blesk	4
Manová koule (E)	5
Manový blesk	4
Silová koule (E)	5
Omračující blesk	4

Zdroje (D): 20 000 ¥

Bojový mág ve hře

Důvod existence bojového mága je rozsévání smrti a zkázy, ať již fyzicky nebo magicky. Je velký, hlučný, děsivý a obzvláště užitečný tehdy, když má pomoci svým druhům z týmu dostat se z nějaké šlamastyky. Bojový mág není žádný slabošský knihomol. Miluje vzrušení z boje a bojuje střelnými zbraněmi, mečem nebo svým repertoárem cílených a plošných zaklínadel. Umí stejně snadno zlomit vaz jako vysmažit někomu mozek energií svého blesku.

K běhu ve stínech ovšem patří více než jen odrovnávat lidi, proto je rovněž schopen vyřadit oběti, aniž by je hned zabil (někdy jsou důležitější informace než pouhé mrtvoly), a dokáže své v boji zraněné kamarády vyléčit. Pokud nejsou zaklínadla tou správnou cestou k úspěchu, dokáže bojový mág pro vyjasnění situace použít i své zastrašování a pouliční dovednosti.

Zvláštní agentka

Rasa (C): Elf

Atributy (D):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
3	5	3	6	4	3	3,22	0	4

Aktivní dovednosti (A):

Atletika	6
Tupé zbraně (elektrický obušek)	3 (5)
Počítače	4
Elektronika (magnetické zámky)	3 (5)
Etiketa (podnik)	5 (7)
Vyjednávání (přemlouvání)	5 (7)
Pistole	4
Nenápadnost	6
Boj beze zbraně (kop)	3 (5)

Vědomosti:

Podnikové finance	4
Politika podniků	4
Elfí vína	1
Angličtina	4
Čtení/psaní	2
Japonská kultura	4
Japonština	4
Čtení/psaní	2
Moderní jazz	1
Psychologie	4

Kyberware:
Zrychlené reflexy (stupeň 1)
Kyberuši (alfaware + tlumič, zesilovač, nahrávač)
Kyberoči [alfaware + fotoaparát, vyrovnávač oslnění, noční vidění, duplikace sítnice (stupeň 3), infravidění]
Datajack (alfaware)
Headwarová paměť (alfaware, 150 Mp)
Vysílačka (alfaware, stupeň 6)
Smartspoj (alfaware)

Zdroje (B): 400 000 ¥

Zvláštní agentka ve hře
Zvláštní agentka je mistryní infiltrace a neoprávněného přístupu. Její dovednosti a výbava jí umožňují střežit cílové objekty a osoby a sbírat informace. Se svou dovedností v elektronice, vhodným vybavením a modifikací sítnice obchází bezpečnostní zařízení stejně jako megapodniky daně. Fyzické překážky jí pomáhají zvládat pohybové dovednosti a strážce dokáže přemluvit nebo v případě nutnosti umlčet. Jakmile je jednou uvnitř, umí se nehlučně pohybovat, dorozumívat se bez použití hlasu headwarovou vysílačkou a se svými kybernetizovanými smysly a snímači se mít na pozoru před problémy. Všechno, co svými vylepšenými smysly vidí a slyší, může nahrát a uložit do headwarové paměti. Agentka si důsledně udržuje falešnou identitu, s jejíž pomocí skrývá svou pravou totožnost a nic netušící oběti vodí za nos. Nejraději pracuje sama, ale může být i součástí většího týmu, který se specializuje na skryté aktivity.

Specialista na sondy

Rasa (D): Trpaslík

Atributy (C):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
5	5	5	3	5	5	1,43	0	5 (9)

Aktivní dovednosti (A):

Auta	5
Auta K/O	3
Počítače	3
Elektronika	5
Elektronika K/O	4
Etiketa	3
Dělostřelba	6
Pistole	4
Vrtulníky	5
Vrtulníky K/O	3
Koleoptéry	5
Koleoptéry K/O	3

Vědomosti:

Počítačová teorie	4
Angličtina	6
Čtení/psaní	3
Finance Mafie	4
Opera	3
Vysílače trideopirátů	5
Skrýše	4
Vrakoviště v Seattlu	5

Kyberware:
Kyberoči (alfaware + zobrazovací spojení, infravidění, vyrovnávač oslnění)
Komspoj (stupeň 5)
2 datajacky (alfaware)
Headwarová paměť (alfaware, 100 Mp)
Vysílačka (alfaware, stupeň 5)
Softvědomostní spojení (alfaware)
Smartspoj (alfaware)
Kontrolní rig (alfaware, stupeň 2)

Zdroje (B): 400 000 ¥

Specialista na sondy ve hře
V paranoidní snaze 21. století o co nejlepší zabezpečení jsou služby riggerů, kteří se specializují na sondy, velmi žádané. Díky svým dovednostem a strojům nabízí anonymní a neodhalitelný způsob sledování, ochrany a útoku. Každý, od senzacechtivého reportéra a trideopiráta až po detektiva a shadowrunnera, potřebuje specialistu na sondy. Také podnikoví kravaťáci, kteří shánějí špinavosti, jimiž by mohli zavařit svým konkurentům, jsou připraveni za jeho sledovací služby pořádně zaplatit.
Ale specialista na sondy není jen sběrač informací. Je připraven a vybaven vyrovnat se s každou bojovou situací. Ovládá své sondy takovým způsobem, jako by to byli další runneři na téže misi. Může zatáhnout nepřátele do několika přestřelek současně a krýt týmu záda, umí řídit úniková vozidla pro rychlý ústup. V jeho „volném čase“ ho lze najít na všech známých vrakovištích ve městě, kde hledá náhradní díly pro svá „děťátka“.

Chameleón

Rasa (C): Elf

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
3	6	3	8	6	4	4,26	0	6

Aktivní dovednosti (D):

Auta	2
Etiketa	6
Vyslýchání	6
Pistole (Fichetti Security)	2 (4)
Nenápadnost	4
Boj beze zbraně (judo)	2 (4)

Vědomosti:

Elfí společnost	4
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Znalosti esoteriky	4
Literatura	3
Politika podniků	5
Moderní umění	4
Sperethiel	4
Čtení/psaní	2
Společenská smetánka v Seattlu	5
Politika podsvětí	5

Kyberware:
Datajack (alfaware)
Duplikace sítnice (stupeň 5, modifikace sítnice)
Textové spojení (alfware, modifikace sítnice)
Sítnicové hodiny (alfaware, modifikace sítnice)
Nahrávač (alfaware, modifikace ucha)
Selektivní zvukový filtr (stupeň 5, modifikace ucha)
Headwarová paměť (alfaware, 150 Mp)
Softvědomostní spojení (alfaware)
Hlasový modulátor [+ přehrávač, druhý vzor (stupeň 6)]

Zdroje (A): 1 000 000 ¥

Chameleón ve hře
Chameleón je stínová bojovnice s pozlaceným jazykem. Jí nejde o zbraně, kyberware nebo magii. Jde o styl a charisma. Ať již má právě za úkol uzavřít smlouvu, vyslechnout zajatce nebo přemluvit hlídače – chová se jako perfektní sociální chameleón. Nic ji nerozhází. Stejně dobře vyjde s dětmi ulice jako se členy nejvyšší společenské smetánky.
Dokáže se bavit celé hodiny o politice, literatuře a umění nebo svůj protějšek udivovat bizardními znalostmi. Bylo by ovšem chybou mít ji za bohapustou žvanilku. Její schopnosti ostatní obalamutit a imitovat (především hlasovým modulátorem a sítnicovou modifikací) z ní činí ideální specialistku pro skryté operace. Navíc má nespočet kontaktů a řadu skrýší, v nichž může beze stopy zmizet, což se hodí vždy, když se věci nedaří podle jejího přání.

Soukromý detektiv

Rasa (D): Ork

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
5	5	5	5	5	5	6	0	5

Aktivní dovednosti (A):

Atletika	3
Biotechnika	3
Auta	3
Počítače	5
Elektronika	4
Etiketa	5
Vyslýchání	5
Zastrašování	4
Vyjednávání	5
Pistole	4
Nenápadnost	5
Boj beze zbraně	4

Vědomosti:

Chemie (léčiva)	2 (4)
Angličtina (pouliční hantýrka)	4 (6)
Čtení/psaní	2
Vyšetřování	4
Rozpoznávání gangů	4
Teorie magie	2
Medicína	4
Policejní postupy	4
Španělština	2
Čtení/psaní	1
Politika podsvětí	4

Zdroje (C): 90 000 ¥

Soukromý detektiv ve hře

Soukromý detektiv je vlastně přežitek z dob před Probuzením. Ovšem jeho dovednosti, které si ve stínech zdokonalil, jsou oceňovány vždy – vyhrabávání špinavých tajemství, sledování osob a používání kontaktů. To, že vypadá, jako by do tohoto světa nepatřil, neznamená, že by stále nevěděl o všem, co se týká dění v oblastech jeho zájmu. Není nadrátovaný, ale se svými pěstmi umí zacházet, i když pokud jde o řešení problémů, raději se spoléhá na svůj rozum. Jeho nejoblíbenější zbraní je nejnovější pozorovací výbava, se kterou už dostal nejednoho protivníka.

Soukromý detektiv zastupuje ve stínech malé průměrné občany – ty, kteří si neumí sami pomoci. Přijímá jejich zakázky, i když placení vypadá spíše bídně, a snaží se dotáhnout vše do konce s houževnatostí, která hraničí až s tvrdohlavostí. Balancuje na tenkém ostří mezi zákonem a zločinem a pokud příslušné autority nedají průchod spravedlnosti, postará se sám o to, aby se pár vysoce výbušných dat rychle dostalo do nějaké stínové databáze, mediální sítě nebo na ještě horší místo.

Žoldnéř

Rasa (C): Troll

Atributy (A):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
10 (13)	5 (7)	9 (11)	2	4	4	1,02	0	4 (5)

Aktivní dovednosti (D):

Útočné pušky	5
Etiketa (žoldnéři)	1 (3)
Těžké zbraně	6
Raketomety	4
Pistole	4
Nenápadnost (plížení)	2 (4)
Boj beze zbraně	6

Vědomosti:

Pouštní války	4
Teorie elektroniky	4
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Dění v žoldnéřském světě	4
Žoldnéřské skupiny	4
Vzpírání	4

Kyberware:
Zrychlené reflexy (alfaware, stupeň 2)
Elektronické zvětšování (modifikace sítnice, stupeň 3)
Vyrovnávač oslnění (alfaware, modifikace sítnice)
Umělé svaly (alfaware, stupeň 2)
Smartspoj (alfaware)
Titanové kompozitní kosti (alfaware)

Zdroje (B): 400 000 ¥

Žoldnéř ve hře
Žoldnéře lze popsat dvěma slovy: „profesionální bojovník“. Má své vlastní představy o víře a o cílech, ale v konečném důsledku má průpravu, schopnosti a zkušenosti k tomu, aby mohl kdykoli přijmout jakoukoli práci – a to také udělá, pokud dostane odpovídající odměnu. Je to veterán nesčetných válek a potyček, od partyzánské války yucatánských rebelů po pouštní války ve zpustošených částech Afriky, v nichž megapodniky dopřávají svým jednotkám trénink tak, že je štvou navzájem proti sobě. Při svých dosavadních zaměstnáních a cestách navázal řadu dobrých kontaktů, které mu poskytují přístup k vojenské výzbroji, informacím a lékařské péči.
Žoldnéř je skvěle vycvičen v zacházení s těžkými zbraněmi – vojenským haraburdím, které se nenajde na každém rohu. Jako rychlý a nenápadný troll je ideálním mužem pro každý tým, který potřebuje dobrou mobilní palebnou podporu.

Člen gangu

Rasa (C): Troll

Atributy (A):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
11 (13)	5	10	2	3	3	5,4	0	4

Aktivní dovednosti (B):

Atletika	4
Motorky	3
Tupé zbraně	6
Kybernetické zbraně (ruční břit)	3 (5)
Etiketa (ulice)	1 (3)
Zastrašování (fyzické)	3 (5)
Pistole	4
Boj beze zbraně	6
Biče (řetěz)	4 (6)

Vědomosti:

Dealerství čipů BTL	3
Pití levného syntetolu	3
Angličtina (pouliční hantýrka)	3 (5)
Čtení/psaní	1
Rozpoznávání gangů	3
Rajóny gangů	3
Organizace prostituce	3

Kyberware:
Podkožní pancíř (stupeň 1)
Ruční břit

Zdroje (D): 20 000 ¥

Člen gangu ve hře
Domovem gangů je plex – každá postranní ulička, každá hospoda, každá opuštěná budova, každé hořící auto. Člen gangu představuje to, co známe pod označením pouliční rváč, a má ty správné kamarády, trestní rejstřík a jizvy. Jeho život je plný násilí a demonstrace moci. Dokud je to on, kdo rozdává rány, zůstává na špici pouličního marastu. Jeden chybný krůček, a sveze se se zbylým odpadem. Jeho síla, schopnosti a odstrašující zjev mu jsou opravdu k užitku, ať už zařizuje jen malý kšeftík s výpalným nebo spolupracuje s opravdovými „tvrdými hochy“ ze světa organizovaného zločinu. Své zbraně používá jen zřídka – pro člena gangu jsou kanóny hezká ozdoba, ale jestli nejsi schopen rozbít soupeři lebku holými pěstmi (jo, implantáty, řetězy a olověné trubky se také počítají), tak nemáš na ulici co dělat.

Pouliční magika

Rasa (C): Elf

Atributy (D):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
2	4	1	6	5	6	6	6	4

Aktivní dovednosti (E):

Čtení aury	5
Vyvolávání	6
Etiketa	4
Pistole	3
Čarodějnictví	6
Nenápadnost	3

Vědomosti:

Angličtina	4
Čtení/psaní	2
Teorie magie	5
Magické skupiny	3
Magické hrozby	4
Jména duchů	5
Parapsychologie	5
Sperethiel	3
Čtení/psaní	1
Politika Tir Tairngire	3

Zaklínadla:

Pancíř	5
Nalezení nepřátel	4
Ovlivnění	5
Léčení	5
Levitace	5
Manový blesk	6
Fyzická maska	4

Zdroje (B): 400 000 ¥

Pouliční magika ve hře

Pouliční magika je tou nejvyrovnanější postavou mezi kouzelníky, kteří běhají ve stínech. Miluje tep života na ulici, umí se ovšem lehce začlenit i do normální společnosti. Její dovednosti a zaklínadla odrážejí tuto vyrovnanost a zahrnují široké spektrum magických schopností, od boje přes iluze po léčení.

Magie je středobodem jejího života a její rozmanité aspekty ji fascinují, ovšem to jí při práci shadowrunnera nepřekáží. Spolehlivě splní svou část týmové práce spočívající ať už v astrálním hlídání před nepříjemnými překvapeními, nebo v udržování maskovacího zaklínadla při infiltraci. Když to začne smrdět, může se vždy opřít o své elementály, kteří jí kryjí záda. Rovněž ji zajímají magické hrozby a kouzelníci, kteří se upsali „černému umění“, a je občas dokonce ochotna podstoupit riziko při chytání některého exempláře nebo při podrobnějším zkoumání nějakého astrálního znečištění.

Pouliční samuraj

Rasa (E): Člověk

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
4 (6)	6	5 (7)	3	6	3	0,01	0	6 (11)

Aktivní dovednosti (C):

Atletika	4
Kybernetické zbraně (bodec)	4 (6)
Ostré zbraně	3
Etiketa (ulice)	2 (4)
Vůdcovství	3
Pistole	6
Nenápadnost	4
Samopaly	6

Vědomosti:

Filozofie bušidó	5
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Rozpoznávání gangů	4
Japonština	4
Čtení/psaní	2
Japonská společnost	3
Podniková bezpečnost	4
Bezpečnostní postupy	4
Shromaždiště shadowrunnerů	4
Teorie taktiky malých jednotek	6

Kyberware:
Kyberoči (alfaware + vyrovnávač oslnění, noční vidění, ochranná skla, infravidění, zobrazovací spojení)
Tlumič (alfaware, modifikace ucha)
Datajack (alfaware)
Podkožní pancíř (alfaware, stupeň 1)
Zesilovač (alfaware, modifikace ucha)
2 zjevné kyberpaže [+ smartspoj, 2 zatažitelné bodce, zvýšená síla (stupeň 3)]
Posílená reakce (stupeň 1)
Reflexní vlákna (stupeň 2)

Zdroje (A): 1 000 000 ¥

Pouliční samuraj ve hře
Pouliční samuraj je více než jen městský dravec nebo polokyborg; je to nezávislý podnikatel s přísným kodexem cti. Vyzná se v samurajských tradicích stejně dobře jako v moderních bezpečnostních procedurách. Samuraj se neustále snaží být krok před bezectným pouličním póvlem, takže si nechává své tělo modifikovat nejnovějším kyberwarem téměř na hranici šílenství, protože pod nožem kyberchirurga ztrácí stále více masa.
Prodává své dovednosti, výcvik a kyberware, ovšem není to žádný zabiják bez skrupulí a odmítá nečestné pracovní nabídky. Jeho zkušenosti a vůdcovské kvality mu často umožňují převzít odpovědnost v týmu shadowrunnerů, protože má fundované znalosti ve vypracovávání detailních plánů a cílů misí. Jeho kyberware mu poskytuje oproti nepříteli výhodu; kdo ho podcení jako pouličního pankáče, bude této fatální chyby brzy litovat.

Pouliční šamanka

Rasa (D): Ork

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
5	5	4	5	5	6	6	6	5

Aktivní dovednosti (C):

Vyvolávání	6
Elektronika K/O	4
Etiketa (ulice)	4 (6)
Pistole	3
Čarodějnictví	6
Nenápadnost	6
Boj beze zbraně (kousání)	2 (4)

Vědomosti:

Ekologie (kanalizace)	3 (5)
Angličtina (pouliční hantýrka)	5 (7)
Čtení/psaní	2
Teorie magie	5
Mechanické pasti	4
Žebrání	5
Orčí podzemí v Seattlu	3
Toxické hrozby	4

Zaklínadla:

Prověř přístroj (F)	4
Chaotický svět	5
Najdi život	4
Kouzelné prsty	4
Zlepšená neviditelnost	5
Ticho	4

Zdroje (E): 5 000 ¥

Pouliční šamanka ve hře

Pouliční šamanka následuje krysu a žije z odpadků společnosti, v kanalizaci a v pověstném Orčím podzemí. Potřebuje k životu jen málo, a to si umí opatřit. Střeží odpadní kanály, používá svá zaklínadla, duchy a svou nenápadnost k tomu, aby odhalila vetřelce, které pak bude obtěžovat svou magií a pastmi, dokud zase nezmizí. (Samozřejmě se jim předtím pokusí pomocí svých schopností sebrat vše cenné.)

Pro většinu lidí není kanalizace nic jiného než břečka, jedy a fekálie, ovšem krysí šamanka zná ekosystém odpadních kanálů lépe než kdokoli jiný na celém světě. Díky odpadu lidí z ulice se o nich dozví mnoho, včetně jejich silných stránek a slabin. Spolu s její nenápadností a magií to z ní činí přirozenou odbornici na prolamovaní bezpečnostních bariér a pronikaní do podnikových zařízení, a tedy i důležitou součást pro jakýkoli tým shadowrunnerů.

Technomant

Rasa (D): Trpaslík

Atributy (C):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
4	5	5	3	6	5	4,72	0	5

Aktivní dovednosti (A):

Motorky K/O	4
Biotechnika	3
Auta K/O	4
Počítače	6
Počítače K/O	6
Výbušniny	4
Elektronika	5
Elektronika K/O	6
Etiketa (matrix)	2 (4)
Těžké zbraně K/O	3
Pistole	3
Nenápadnost	3

Vědomosti:

Konspirační teorie	4
Kybertechnologie	5
Technické vědy	4
Angličtina	6
Čtení/psaní	3
Japonština	3
Čtení/psaní	1
Topografie matrixu	4
Podnikový výzkum	4
Metalurgie	4
Fyzika	5

Kyberware:
Čipjack (alfaware)
Datajack (alfaware)
Headwarová paměť (alfaware, 300 Mp)
Zobrazovací spojení (alfaware, modifikace sítnice)

Zdroje (B): 400 000 ¥

Technomant ve hře
Technomant je novým typem deckera, takovým, který má nejen přístup do matrixu, ale vyzná se i ve všech věcech spojených s elektronikou. Může se prohánět matrixem a pomáhat týmu z dálky nebo se vydat na run s nimi a vyřazovat nejnovější elektronické bezpečností přístroje, které podnik právě instaloval. Má znalosti, nářadí a technické myšlení, takže dokáže vyřešit všechny problémy s elektronikou.
Technomant je důvěrně obeznámen se všemi stroji a rozumí jim možná lépe než lidem, s nimiž přichází do styku. Není to žádný antisociál, ale lidem nedůvěřuje – a doba, kterou tráví prohledáváním souborů o konspiračních teoriích, nepřispívá k opaku. Ovšem pokud už někomu důvěřuje, může mu poskytnou skvělé tipy a nalézt řešení řady problémů, především tehdy, jestliže jsou ve hře nějaké mašiny.

Kmenová šamanka

Rasa (D): Trpaslík

Atributy (C):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
4	4	4	5	4	7	6	6	4

Aktivní dovednosti (B):

Atletika	3
Čtení aury	4
Biotechnika (první pomoc)	2 (4)
Vyvolávání	6
Etiketa (kmen)	2 (4)
Vyjednávání (podvody)	3 (5)
Metací zbraně (luk)	3 (5)
Čarodějnictví	6
Nenápadnost	4
Boj beze zbraně	3

Vědomosti:

Antropologie	4
Vaření	4
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Teorie magie	4
Kmenová politika	4
Zoologie (divočina)	3 (5)

Zaklínadla:

Zmatení	5
Léčení (F)	5
Vznícení	4
Blesk	4
Fyzická bariéra	4
Ovlivnění	4

Zdroje (E): 5 000 ¥

Kmenová šamanka ve hře

Kmenová šamanka následuje volání krkavce a žije v divočině pod širým nebem. Její porozumění divočině pochází z jejích zkušeností s cykly přírody. Někdy bývá zatažena do politického rozhodování svého kmene, avšak dává přednost řešení problémů pomocí vtipu před vysokou politikou, neboť krkavec je šibal a zvěstovatel chaosu. Svých silných stránek využívá nejraději pod širým nebem, když si měsíční svit rozverně pohrává s představivostí.

Mnozí runneři kmenovou šamanku v plexu podceňují. Její magie se točí kolem chaosu a co může být chaotičtější než urbaniální propletenec plexu? Dává samozřejmě přednost runům pod širým nebem, především v zapadlých nebo opuštěných oblastech. Umí pomoci zraněným členům týmu a odvrátit či zmást protivníky. A očekává, že za své služby bude dobře odměněna, což zpravidla zahrnuje dobré jídlo.

Rigger

Rasa (D): Trpaslík

Atributy (C):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
4	5	5	3	6	5	0,44	0	5 (11)

Aktivní dovednosti (B):

Auta	5
Auta K/O	3
Elektronika K/O	4
Etiketa	3
Vznášedla	3
Dělostřelba	5
Vrtulníky	5
Vrtulníky K/O	5
Brokovnice (Enfield AS 7)	3 (5)
Koleoptéry	3

Vědomosti:

Angličtina (pouliční hantýrka)	4 (6)
Čtení/psaní	2
Rozpoznávání gangů (motogangy)	4 (6)
Hardcorové punkové kapely	3
Technické vědy	4
Vojenská letadla	4
Pašerácké stezky	5
Pašerácké skrýše	5
Siouxština	4
Čtení/psaní	2
Taktiky hraničních hlídek SDA	4

Kyberware:
Datajack (alfaware)
Smartspoj (alfaware)
Kontrolní rig (stupeň 3)

Zdroje (A): 1 000 000 ¥

Rigger ve hře
Pokud se dá s něčím jezdit nebo létat, potom to rigger umí řídit nebo pilotovat. A i když někdy neví, jak se něco řídí, přesto to zkusí. Je zčásti estrádním letcem, zčásti zkušebním pilotem a zčásti mechanikem. Nemá-li právě k dispozici žádný dopravní prostředek, tak dokáže skoro vždy někde vyhrabat malé nadupané žihadlo, které je vyzbrojené, pancéřované a připravené na zkušební jízdu. A nemějte strach, když někdy klekne – má nářadí a znalosti, aby ho znovu zprovoznil.
Rigger je expertem na boj dopravních prostředků, ať už je to honička vysokou rychlostí skrze vnitřní město, vzdušný souboj nad kmenovým územím nebo bezpečný únik záchranným vozidlem. Jestliže nestačí jeho těžké kanóny a rakety, může si přivolat jako posilu jednu nebo dvě sondy. Rigger je velmi užitečný při pašeráckých runech, protože ví, které hraniční přechody jsou horké a kde si člověk během runu může oddechnout a provést potřebné opravy.

Zbraňová expertka

Rasa (E): Člověk

Atributy (B):

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Magie	Reakce
4	6	5	3	6	3	4,15	0	6 (7)

Aktivní dovednosti (A):

Biotechnika (první pomoc)	1 (3)
Ostré zbraně	5
Etiketa	3
Dělostřelba	6
Těžké zbraně	5
Těžké zbraně K/O	3
Pistole	6
Pistole K/O	4
Metací zbraně	4
Samopaly	6
Nenápadnost (plížení)	1 (3)
Vrhací zbraně	4

Vědomosti:

Obchodníci se zbraněmi	4
Výroba tělesného pancíře	3
Teorie výbušnin	4
Angličtina	5
Čtení/psaní	2
Karetní hry	4
Němčina	4
Čtení/psaní	2
Výroba zbraní	5
Výrobci vojenské techniky	3
Fyzika (balistika)	2 (4)
Taktiky jednotek rychlého nasazení	4

Kyberware:
Zrychlené reflexy (stupeň 2)
Kyberoči [+ vyrovnávač oslnění, noční vidění, infravidění, elektronické zvětšování (stupeň 3)]
Smartspoj (alfaware)

Zdroje (C): 90 000 ¥

Zbraňová expertka ve hře
Zbraňová expertka je vycvičená v používání a opravování téměř jakékoli zbraně, kterou jste kdy viděli, a ještě několika dalších, o nichž jste pravděpodobně nikdy neslyšeli. Je ideální pro runy, kde jde o mnohostrannost, dovednosti a improvizaci. Instinktivně ví, jakou zbraň použít v jaké situaci. A pokud tuto zbraň zrovna nemá po ruce, potom umí improvizovat s tím, co se nachází v blízkosti, nebo zná obchodníka se zbraněmi, který ji může opatřit.
Její dovednosti a sbírka zbraní jdou ruku v ruce s její smrtící precizností, ale to, co jí poskytuje rozhodující výhodu, je její smysl pro taktiku. Jako veteránka četných bojišť nepotřebuje být pro zdárné dokončení úkolu pouličním samurajem. Nikdy se nevrhne do střetnutí bez detailního plánu nebo pokud nebude mít jasnou taktickou převahu. Je neustále v obraze co se týče nejnovějších vynálezů v oboru zbraňové technologie a představuje cenný zdroj informací, pokud jde o vojenskou techniku.