DOVEDNOSTI

Pokud chcete, aby se vaše postava na něčem podílela a dělala také jednou něco jiného než jen dýchala, mluvila nebo jen tak postávala, musíte použít její dovednosti. Dovednosti představují vědění a schopnosti, které postava získala. V *Shadowrunu* zastupují dovednosti všeobecné techniky a základy znalostí a nikoli úzké a ohraničené způsoby jednání. Proto může hráč zformovat svou postavu podle vlastních představ tak, že i postavy, které mají stejné životní osudy a totéž zaměstnání, mohou ovládat dovednosti, které se stylově od sebe diametrálně liší. Všeobecné dovednosti zjednodušují zacházení s hodnotami postavy, protože není nutné zabývat se příliš mnoha čísly. Při definování speciálních vědomostí nebo dovedností se může hráč řídit specializací (viz **Specializace**).

Základní dovednosti

Atributy představují vlastnosti, které jsou postavě vrozené. Dovednosti jsou schopnosti, které postava získá teprve později. Každá dovednost má vlastní způsob osvojení a metody, kterých se postava držela, aby mohla své přirozené atributy určitým způsobem rozvíjet. Proto je každá dovednost vztažena k určitému atributu. Seznam dovedností a k nim příslušejících atributů najdete v tabulce **Dovednosti a příslušné atributy**.

Dovednostní systém v *Shadowrunu* je otevřený, tzn. že hráči, gamemasteři, FASA a FanPro mají možnost kdykoli vytvořit nové dovednosti a přiřadit je k příslušným atributům. Postava se může naučit libovolnému množství dovedností a v dalších produktech *Shadowrunu* budou ke zde uvedeným přidávány nové. Hráči a gamemasteři se nemusí ostýchat navrhovat nové základní dovednosti, pokud se domnívají, že jsou nutné k tomu, aby pokryly určité aspekty hraní na hrdiny. Základní dovednosti pro *SR3* jsou detailně popsány dále.

Dovednosti se dělí na tři velké skupiny: aktivní dovednosti, vědomosti a jazyky. Nově vytvořená postava má na výběr z těchto dovedností, mezi nimiž může svobodně volit (viz **Tvorba postavy**). V průběhu hry může postava své dovednosti zlepšovat, naučit se novým nebo se specializovat. Spojení dovednosti a atributu umožňuje postavě naučit se nebo zlepšit si danou dovednost bez většího úsilí, pokud je její stupeň menší nebo roven příslušnému atributu. Jakmile stupeň dovednosti přesáhne vrozené schopnosti (tj. hodnocení atributu), stane se zvyšování stupně dovednosti obtížnějším. Viz **Zlepšování dovedností**.

DOVEDNOSTI A PŘÍSLUŠNÉ ATRIBUTY

TĚLESNÉ ATRIBUTY	DUŠEVNÍ ATRIBUTY	SPECIÁLNÍ ATRIBUTY
Tělo	**Inteligence**	**Reakce**
Atletika	Čtení aury*	Motorky
Potápění	Výbušniny	Auta
Síla	Dělostřelba	Vznášedla
Ostré zbraně	Raketomety	Motorové čluny
Tupé zbraně	Počítače	Lodě
Tyčové zbraně	Elektronika	Plachetnice
Kybernetické zbraně	Biotechnika	Letadla
Boj beze zbraně	Konstrukce/opravy	Vrtulníky
Vrhací zbraně	Vědomosti	Koleoptéry
Metací zbraně	Jazykové dovednosti	Vzducholodě
Těžké zbraně	**Charisma**	Ponorky
Boj pod vodou	Etiketa	
Rychlost	Vyučování	
Pistole	Vyslýchání	
Pušky	Zastrašování	
Útočné pušky	Vůdcovství	
Brokovnice	Vyjednávání	
Laserové zbraně	**Vůle**	
Biče	Vyvolávání*	
Nenápadnost	Čarodějnictví*	

* Z těchto dovedností nelze přecházet. Lze je používat pouze tehdy, pokud je postava ovládá.

Aktivní dovednosti

Aktivní dovednosti postava používá, pokud chce něco udělat, ovlivnit nebo být jinak aktivní. Zde jsou dovednosti, které jsou pro většinu shadowrunnerů obzvlášť důležité – umět používat střelné zbraně, vyjednat smlouvu, řídit vznášedlo atd. Aktivní dovednosti zahrnují také konstrukce/opravy a etiketu. Úplný popis aktivních dovedností a jejich specializací naleznete dále.

Vědomosti

Vědomosti představují vše, co postava zná o daném tématickém okruhu. Vědomosti nově vytvořené postavy vycházejí z její inteligence. Postava může mít libovolné množství vědomostí – fantazii hráče se meze nekladou. Vědomosti jsou obzvláště užitečné, protože mohou postavě vdechnout život, neboť souvisejí s jejím osobním životem a jejími zájmy. Zahrnují témata, která mohou být v herním světě užitečná – od takových věcí jako podnikové finance, dějiny politiky, výzkum kyberwaru nebo magická teorie až po spíše esoterické, bizardní nebo obyčejné zájmy typu simsensových hvězd, trollích trashmetalových kapel v Seattlu nebo elfích vín. Vědomosti se dělí do pěti kategorií: ulice, akademie, Šestý svět, teorie a zájmy. Úplný popis vědomostí a jejich specializací naleznete dále.

Jazykové dovednosti

Jazykové dovednosti představují jazyky, které postava zná, a jak dobře jimi mluví, čte a píše. Další informace naleznete dále.

Stupně dovednosti

Stupeň dovednosti je číselná hodnota, která přísluší každé dovednosti, jíž se naučí postava na začátku nebo později v průběhu hry. Stupně dovedností jsou obvykle uváděny jako název dovednosti následovaný stupněm. Např. „nenápadnost 5“ znamená, že postava ovládá dovednost nenápadnost na stupni 5. Stupeň dovednosti udává počet kostek, které smějí být použity při testu dané dovednosti. Např. postava s nenápadností 5 smí použít při testu nenápadnosti pět kostek.

Všechny dovednosti mají počáteční stupeň 1. Pokud nemá postava v určité dovednosti ani stupeň 1, pak ji vůbec neovládá. Může stále ještě provádět činnosti, které danou dovednost vyžadují, ale musí přitom vzít v potaz některé nevýhody (viz **Přecházení**). Stupeň dovednosti nemá horní hranici, ale pokud je její stupeň znatelně vyšší než příslušný atribut, je stále těžší se zdokonalovat (viz **Zlepšování dovedností**). Stupeň dovednosti udává, jak dobrá je postava při plnění úkolů, které danou dovednost vyžadují. Tabulka **Stupně dovedností** popisuje úrovně vědomostí nebo aktivních dovedností, které lze vztáhnout na jednotlivé stupně.

Specializace

Hráč se může rozhodnout, že se jeho postava bude specializovat na určitou formu, styl nebo oblast základní dovednosti. Specializace znamená, že postava věnovala určité oblasti větší množství učebního úsilí a cvičení, ale naproti tomu základní dovednost jako celek rozvíjela méně. Tím, že postava takto omezila své pole působnosti, bude v této speciální oblasti lepší než v obecné dovednosti.

V pravidlech je specializace uváděna v závorce za základní dovedností. Pokud se např. bude postava se základní dovedností pistole specializovat na Ares Predator, bude to zapsáno jako „pistole (Ares Predator)“.

Pokud při vytváření své postavy chcete, aby se na něco specializovala, potom si musíte samozřejmě nejdříve specializaci vybrat. V seznamu aktivních dovedností naleznete některé příklady. Jako další krok obdrží specializace stupeň, který je o 1 vyšší než stupeň základní dovednosti. Stupeň základní dovednosti se následně o 1 sníží. Zvýšení specializace a pokles základní dovednosti o 1 odráží skutečnost, že postava při svém větším úsilí o zvládnutí specializace poněkud zanedbala dovednost jako celek. Oba stupně mohou být v průběhu hry zvýšeny.

Nově vytvořená postava může mít v každé základní dovednosti pouze jednu specializaci. Více o specializacích při vytváření postavy naleznete v kapitole **Tvorba postavy**.

V dalším průběhu hry je možné, aby postava získala k základní dovednosti dodatečnou specializaci. Pokud budete chtít během hry získat specializaci, musíte jen zaplatit o něco levnější cenu karmy pro zvýšení specializace (viz **Zlepšování dovedností**). Pokud budete svou postavu specializovat během hry, nesníží se stupeň základní dovednosti. Stupeň specializace nesmí být vyšší než dvojnásobek stupně základní dovednosti, s výjimkou dovednosti na stupni 1 a k ní příslušející specializace na stupni 3. V tom případě musí hráč nejprve zvýšit stupeň základní dovednosti, než bude moci zvyšovat specializaci.

Postava nemůže mít v dané dovednosti více specializací, než kolik činí hodnota příslušného atributu.

Riggerka Sioux City začíná hru s dovedností auta na stupni 6. Naneštěstí neměla na začátku dost nujenů, aby si mohla dovolit Jackrabbit. Při vytváření postavy se totiž specializovala na Jackrabbit, aby mohla toto auto pro svůj tým co nejvíce využít. Proto má následující stupně dovednosti: auta 5 (Jackrabbit 7). Po měsíci herního času mohl Siouxin tým „zkonfiskovat" jednomu podnikovému týpkovi Ares Roadmaster, který může být používán i v dalších shadowrunech. Sioux chce zmaximalizovat své dovednosti a rozhodne se získat ve své dovednosti auta specializaci na Ares Roadmaster. Stupeň její nové specializace činí 6: její momentální stupeň dovednosti auta plus 1 (5 + 1 = 6). Její dovednost auta zůstává na 5.

Přecházení

Někdy by postava chtěla něco udělat, ale nemá příslušnou dovednost. V tom případě může zamýšlenou činnost přesto provést, bude mít ale větší potíže než postava, která danou dovednost ovládá.
Pravidlo, které v tomto případě pomáhá, se nazývá *přecházení*. Přecházení dovoluje postavě použít pro test dovednosti příbuznou dovednost nebo příslušný atribut. Počet kostek, které můžete při testu použít, a modifikátory cílového čísla závisejí na tom, pro jaký způsob přecházení se rozhodnete.

Průběh přecházení

Postava může z jedné dovednosti přejít na jinou dovednost, specializaci nebo atribut. Všechny způsoby přecházení mají stejný průběh: vyjděte z chybějící dovednosti a přejděte na dovednost, kterou vaše postava má, resp. na daný atribut. Tato dovednost resp. atribut se nazývá *přecházecí dovednost* resp. *přecházecí atribut*. Dovednost, *ze* které přecházíte, udává, *na* kterou dovednost nebo atribut můžete přejít. Pokud má postava více možností, může si hráč vybrat způsob, který se mu zdá nejvýhodnější. Vybraný způsob určuje modifikátory, které se použijí při určení cílového čísla. V tabulce **Přecházení** jsou shrnuty všechny tři způsoby přecházení spolu s modifikátory cílového čísla a použitelnými rezervami kostek.
Postava nemůže přecházet na dovednost nebo atribut, které leží mimo kategorii atributu, do níž patří přecházená dovednost. Například nelze z dovednosti, která přísluší síle, přejít na jiný fyzický, duševní nebo speciální atribut, stejně jako na dovednosti, které jsou s nimi spojeny. Kromě toho postava *nemůže* přecházet z atributu nebo specializace; lze přecházet pouze ze základní dovednosti.
Ve většině případů je nejkratší přecházení spojeno s nejmenšími modifikátory a dalšími nevýhodami. Při rozhodování použijte tabulku **Přecházení**.

PŘECHÁZENÍ		
Přecházení na	**Modifikátor cílového čísla**	**Rezervy kostek**
Dovednost	+2	1/2 stupně přecházecí dovednosti
Specializaci	+3	1/2 stupně dovednosti, k níž přecházecí specializace přísluší
Atribut	+4	Žádné

Použití tabulky *Dovednosti a příslušné atributy*
Tabulka **Dovednosti a příslušné atributy** uvádí dovednosti pod jejich atributy a seskupuje je podle druhu. Tyto skupiny dovedností jsou vždy v jednom rámečku. Postava může přecházet pouze mezi dovednostmi ve stejném rámečku. Nemůže přejít na dovednost v jiném rámečku; pokud je to nutné, musí přejít na příslušný atribut. Viz **Kategorie aktivních dovedností**.

Z dovednosti na dovednost
Pokud chcete přejít z jedné dovednosti na jinou v rámci téže skupiny dovedností, házíte tolika kostkami, kolik činí stupeň vaší přecházecí dovednosti. Díky přecházení se cílové číslo zvýší o 2. Pokud máte pro test přecházené dovednosti k dispozici rezervy kostek, činí maximální množství kostek, které můžete při testu použít, polovinu stupně přecházecí dovednosti (zaokrouhleno dolů).

Ratchet má dovednost brokovnice na stupni 5. Naneštěstí má právě trochu potíže a jediná zbraň v dosahu je útočná puška. Ratchet bohužel nemá dovednost útočné pušky, a proto se rozhodne přejít na brokovnice. Cílové číslo mělo být 3; díky přecházení obdrží modifikátor +2, což zvedne cílové číslo na 5. Ratchet hází pět kostek (stupeň jeho přecházecí dovednosti) plus dvě kostky ze svých bojových rezerv (přecházecí dovednost na stupni 5 dělená 2 dá 2,5, zaokrouhleno dolů na 2).

Z dovednosti na specializaci
Pokud chcete přejít ze základní dovednosti na specializaci v rámci téže skupiny dovedností, házíte tolika kostkami, kolik činí stupeň vaší specializace. Díky přecházení se cílové číslo zvýší o 3. Pokud máte pro test přecházené dovednosti k dispozici rezervy kostek, činí maximální množství kostek, které můžete při testu použít, polovinu stupně základní dovednosti (zaokrouhleno dolů), k níž přecházecí specializace přísluší. Postava nemůže přecházet na specializaci ze základní dovednosti, ke které tato specializace patří.

Ratchet už nemá střelivo a nyní na něj útočí ještě navíc jakuzák s mečem. Ratchet se brání, přičemž používá útočnou pušku jako kyj. Bohužel nemá dovednost tupé zbraně, ale zato ovládá ostré zbraně 4 (meč 6). Rozhodne se tedy přejít na svou specializaci meč. Cílové číslo mělo být 4, ale díky modifikátoru za přecházení +3 se zvýší na 7. Ratchet hází šest kostek za svou specializaci meč a může použít až dvě kostky z bojových rezerv (polovina z ostrých zbraní 4).

Z dovednosti na atribut
Pokud chcete přejít z dovednosti na příslušný atribut, házíte tolika kostkami, kolik činí stupeň daného atributu. Díky přecházení se cílové číslo zvýší o 4. Při tomto testu nemůžete použít žádné rezervy. Mějte na paměti, že postava může přejít pouze na příslušný atribut a na žádný jiný.

Ratchet neovládá dovednost biotechnika, ale právě teď by ji nutně potřeboval, aby svého kámoše znovu postavil na nohy. Odhodí svou zbraň stranou a přejde na svou inteligenci, aby kamarádovi poskytl první pomoc. Cílové číslo 7 se díky modifikátoru +4 za přecházení zvedne na 11. Ratchet má inteligenci 5, proto může házet pěti kostkami. Tentokrát nemůže použít žádné rezervy, aby zvýšil svou šanci. Hodně štěstí, Ratchete!

Omezení při přecházení
Pokud při nějakém testu činí cílové číslo *před* započtením modifikátoru za přecházení 8 a více, není možné z této dovednosti přecházet. Některé věci zkrátka bez odpovídajícího vzdělání nelze provádět. To znamená, že postava se stupněm 1 má stále alespoň minimální šanci, že daný úkol splní, zatímco postava bez dané dovednosti se o to ani nesmí pokoušet.
Pokud přecházená dovednost vyžaduje otevřený test, modifikátor za přecházení se od nejvyššího výsledku odečítá. Viz **Otevřené testy**.

Ratchet musí vylézt na zeď, aby unikl dešti střel. Gamemaster určí, že cílové číslo pro překonání této zdi činí 8. Ratchet nemá dovednost atletika, musí proto přecházet. Nemůže však přejít na tělo, protože cílové číslo je příliš vysoké. Ratchet proto potřebuje jiný plán. Rozhodne se místo toho schovat se v ulici. Nemá dovednost nenápadnost, proto přechází na rychlost. Hází šesti kostkami (rychlost 6) a padne mu 1, 4, 4, 4, 8 a 9. Obdrží modifikátor +4 za přecházení na atribut, ale protože nenápadnost vyžaduje otevřený test, tento modifikátor se odečte od nejvyššího výsledku, místo aby zvyšoval cílové číslo. Výsledek Ratchetova otevřeného testu je proto 5 (9 – 4). Tento výsledek představuje pro jakuzáky cílové číslo, které musí překonat, aby ho odhalili.

Kategorie aktivních dovedností
Aktivní dovednosti jsou rozděleny do více kategorií: bojové, magické, tělesné, sociální, technické a dopravní prostředky. Dále popisované základní dovednosti budou uváděny v následující podobě:
Základní dovednost (příslušný atribut)
Definice dovednosti s údajem K/O, pokud existuje odpovídající konstrukční/opravárenská dovednost (viz **Konstrukční/opravárenské dovednosti**).
Přecházecí dovednosti
Specializace. Údaj „zbraň“ nebo „dopravní prostředek“ znamená, že se postava může specializovat na každou určitou zbraň/dopravní prostředek, které pod tuto dovednost spadají. Hráči si mohou vymyslet další specializace, ale ty musí schválit gamemaster.

Konstrukční/opravárenské dovednosti
K mnoha aktivním dovednostem náleží odpovídající konstrukční/opravárenská dovednost. Tyto K/O doplňky předpokládají, že má postava přístup k nutnému nářadí a dalšímu vybavení pro daný obor. Například dovednost ostré zbraně K/O umožňuje postavě vyrábět nebo opravovat meče a sekery, zatímco s pistolemi K/O může

opravit libovolnou pistoli. Z K/O lze přecházet na inteligenci a postava se může v těchto dovednostech specializovat na určitou zbraň nebo přístroj. Pokud jsou dovednosti, k nimž dané K/O přísluší, v jedné skupině, lze mezi nimi přecházet s modifikátorem +2 (resp. +3 při přecházení na specializaci) k cílovému číslu. Takže postava s dovedností pistole K/O, která chce opravit pušku, obdrží pouze modifikátor +2, protože dovednosti pistole a pušky patří do téže skupiny.
Postava samozřejmě potřebuje k tomu, aby něco vyrobila, čas, nářadí a materiál. I postava s vynikající dovedností nemůže nic dělat, pokud nemá potřebné vybavení. Pokud chce postava zkonstruovat něco nového, potřebuje navíc teoretické vědomosti, aby mohla přístroj navrhnout, pokud jí někdo jiný neopatří výrobní plány. Pro určení cílových čísel a účinku úspěchů viz **Použití konstrukčních/opravárenských dovedností** a **Doplňkové dovednosti**.

Bojové dovednosti

Útočné pušky (rychlost)
Útočné pušky zahrnují používání všech automatických pušek. (K/O)
Přecházení: pušky, brokovnice, samopaly, pistole
Specializace: zbraň

Tupé zbraně (síla)
Zahrnují používání ručních zbraní pro boj zblízka, jež nemají ostří či hrot a jsou kratší než jeden metr. S touto dovedností může postava používat jako zbraň každý krátký těžký předmět, od baseballové pálky přes sochor po nohu od židle. (K/O)
Přecházení: ostré zbraně, tyčové zbraně
Specializace: zbraň

Kybernetické zbraně (síla)
Tato nová bojová disciplína se rozvinula díky rozšíření bojového kyberwaru. Jako kombinace rychlých útoků ostrých zbraní a boje beze zbraně ve stylu „přímo do ksichtu“ umožňuje těm, kteří mají ten správný kyberware, i jeho optimální využití. (K/O).
Přecházení: boj beze zbraně
Specializace: zbraň

Ostré zbraně (síla)
Ostré zbraně zahrnují všechny zbraně pro boj zblízka s ostřím nebo hrotem. Tato dovednost umožňuje postavě efektivně používat různé nože, meče a sekery, pokud jsou kratší než jeden metr. (K/O).
Přecházení: tupé zbraně, tyčové zbraně
Specializace: zbraň

Dělostřelba (inteligence)
Pod tuto dovednost spadají všechny zbraně dopravních prostředků upevněné na stojanech, držácích nebo ve věžích. Zahrnuje jak manuální, tak i senzory řízenou obsluhu těchto zbraní. (K/O).
Přecházení: raketomety
Specializace: zbraň

Těžké zbraně (síla)
S touto dovedností získá postava potřebné know-how pro zacházení se všemi střelnými zbraněmi, které jsou větší než útočné pušky, dále také s velkými zbraněmi umístěnými na trojnožkách, stojanech, gyrostabilizátorech nebo jinak pevně fixovanými (ale ne na nebo v dopravních prostředcích). (K/O)
Obcházení: síla
Specializace: zbraň

Laserové zbraně (rychlost)
Tato dovednost dovoluje postavě používat laserové zbraně. (K/O)
Přecházení: rychlost
Specializace: zbraň

Raketomety (inteligence)
Tato dovednost dovoluje používat všechny zbraně, které vystřelují řízené střely, rakety nebo jiné výbušné projektily (např. granáty), včetně minometů (ovšem nikoli na a v dopravních prostředcích). Dovednost zahrnuje manuální i senzory řízenou střelbu, stejně jako zacházení se samostatnými granátomety a jejich podhlavňovými verzemi. Specializace navádění může být použita pro test zamíření. (K/O)
Přecházení: dělostřelba; Pokud má postava zbraň s podhlavňovým granátometem, může hráč přejít na dovednost s touto zbraní, jako by to byla základní dovednost v téže skupině (modifikátor +2 k cílovému číslu, polovina bojových rezerv).
Specializace: konkrétní raketa nebo řízená střela, navádění

Pistole (rychlost)
Tato dovednost zahrnuje používání všech druhů ručních zbraní, jako jsou příruční, lehké a těžké pistole nebo tasery. (K/O).
Přecházení: útočné pušky, pušky, brokovnice, samopaly
Specializace: zbraň

Tyčové zbraně (síla)
S touto dovedností lze používat zbraně pro boj zblízka, jež jsou delší než jeden metr. (K/O).
Přecházení: ostré zbraně, tupé zbraně
Specializace: zbraň

Metací zbraně (síla)
Tato dovednost dovoluje střelbu zbraněmi poháněnými silou svalů. (K/O)
Přecházení: síla
Specializace: luk, kuše

Pušky (rychlost)
Tato dovednost zahrnuje používání všech sportovních a odstřelovačských pušek. (K/O)
Přecházení: útočné pušky, pistole, brokovnice, samopaly
Specializace: zbraň

Brokovnice (rychlost)
Přesně tak. (K/O)
Přecházení: útočné pušky, pistole, pušky, samopaly
Specializace: zbraň

Samopaly (rychlost)
Tato dovednost zahrnuje používání poloautomatických a automatických zbraní, jimiž se střílí od boku nebo při opření o rameno. (K/O)
Přecházení: útočné pušky, pistole, pušky, brokovnice

Vrhací zbraně (síla)
Tato dovednost zahrnuje používání každého předmětu, který postava hází. (K/O)
Přecházení: síla
Specializace: zbraň (například šipka, granát, nůž, šuriken)

Boj beze zbraně (síla)
Pod tuto dovednost spadají všechny bojové techniky, které spočívají v nasazení vlastního těla postavy. Vedle boxu to zahrnuje i bojové styly jako asijská bojová umění nebo brazilskou capoeiru.
Přecházení: kybernetické zbraně
Specializace: druhy bojových umění nebo typy útoku (úder pěstí, úder hlavou, kop)

Boj pod vodou (síla)
Boj pod vodou je obzvlášť obtížný. Tato dovednost zahrnuje techniky, jež jsou nutné k tomu, aby postava dokázala při boji pod vodou manévrovat a zasáhnout protivníka.
Přecházení: síla
Specializace: boj beze zbraně, zbraň

Biče (rychlost)
Tato dovednost zahrnuje používání bičů a jim podobných zbraní. (K/O).
Přecházení: rychlost
Specializace: zbraň

Magické dovednosti

Čtení aury (inteligence)
Čtení aury je umění psychometrie, dovednost číst informace z aury, astrální formy nebo signatury jiných. Čtení aury může být použito jako doplňková dovednost při testech uchopování.
Přecházení: Není možné. Buď postava tuto dovednost má, nebo ne.
Specializace: aury, signatury, čarodějnictví, vyvolávání

Čarodějnictví (vůle)
Dovednost čarodějnictví zahrnuje ovládání magické energie, obvykle ve formě zaklínadel. Tuto dovednost mohou ovládat pouze postavy s atributem magie alespoň 1.
Přecházení: Není možné. Buď postava tuto dovednost má, nebo ne.
Specializace: sesílání zaklínadel, zaklínací obrana, lámání zaklínadel, astrální boj, kategorie zaklínadel

Vyvolávání (vůle)
Tato dovednost zahrnuje přivolávání a zahánění duchů. Tuto dovednost mohou ovládat pouze postavy s atributem magie alespoň 1. Mágové mohou vyvolávat elementály; šamani přírodní duchy.
Přecházení: Není možné. Buď postava tuto dovednost má, nebo ne.
Specializace: přivolávání, zahánění, ovládnutí

Tělesné dovednosti

Atletika (tělo)
Dovednost atletika odráží trénink a rozvoj těla, které jsou nutné pro provádění náročných tělesných aktivit. Může být použita ke zvýšení uběhnuté vzdálenosti.
Přecházení: tělo
Specializace: běh, šplh, vzpírání, skok, zbavení se pout, plavání nebo jednotlivá sportovní odvětví

Potápění (tělo)
Tato dovednost zahrnuje podvodní plavecké techniky, stejně jako používání dýchacích přístrojů a dalšího potápěčského vybavení.
Přecházení: tělo
Specializace: hloubkové potápění, potápění se směsí plynů

Nenápadnost (rychlost)
Tato dovednost zahrnuje plížení, manuální zručnost a setřesení pronásledovatelů. Patří k ní rovněž maskování a převleky. Ve většině případů vyžaduje nenápadnost otevřený test. Viz **Použití nenápadnosti**.
Přecházení: rychlost
Specializace: ostražitost, skrývání, plížení, kradení

Sociální dovednosti

Etiketa (charisma)
Etiketa umožňuje postavě volný pohyb v určité subkultuře bez tohoto, že by zde působila nepatřičně. Navíc jí umožňuje rozpoznat významné příslušníky této subkultury a získat všeobecnou představu o jejich silných stránkách, slabinách, zálibách a averzích. Viz **Etiketa**.
Přecházení: charisma
Specializace: Etiketa je mnohooborová dovednost. Postava se může specializovat na prakticky jakoukoli subkulturu, kterou si umí představit, samozřejmě se souhlasem gamemastera. Příklady jsou matrix, podniky, magické skupiny, kmeny či jiné skupiny nebo subkultury, o něž se hráč zajímá. Mnozí hráči budou možná spokojeni s obecnou specializací podnik, zatímco jiní budou chtít svou specializaci dále omezit – třeba na etiketu japonských podniků. Specializace etikety platí obecně v lokální rovině. Etiketa (gangy) by se vztahovala například na místní gangy, ale nikoli na gangy celého světa. Gamemaster by měl při použití etikety odpovídajícím způsobem upravit cílová čísla.

Vyučování (charisma)
Tato dovednost umožňuje jedné postavě efektivněji podat jiné postavě učební látku. Viz **Vyučování**.
Přecházení: charisma
Specializace: speciální téma

Vyslýchání (charisma)
Dovednost vyslýchání umožňuje získání informací z nespolupracujícího subjektu. Otevřený test této dovednosti určuje cílové číslo, jehož musí oběť při testu vůle dosáhnout nebo překonat, aby výslechu odolala. Vyslýchaná postava, která sama vyslýchání ovládá, ho může použít jako doplňkovou dovednost při testu vůle u výslechu. Viz **Použití sociálních dovedností**, modifikátory pro test vyslýchání.
Přecházení: zastrašování
Specializace: verbální, detektor lži, stresová analýza hlasu, mučení, drogy pravdy

Zastrašování (charisma)
V závislosti na úhlu pohledu je zastrašování buď jemnější verze vyslýchání nebo hrubší verze vyjednávání. Pomocí této dovednosti může postava přimět lidi dělat věci, které by normálně nedělali, jednoduše tím, že jim svým vzhledem nebo chováním nažene strach. Otevřený test této dovednosti určuje cílové číslo, jež musí oběť při testu vůle dosáhnout nebo překonat, aby zastrašování odolala. Zastrašovaná postava, která sama zastrašování ovládá, ho může použít jako doplňkovou dovednost při testu vůle při zastrašování nebo výslechu. Viz **Použití sociálních dovedností**, modifikátory pro test zastrašování.
Přecházení: vyslýchání
Specializace: fyzické, psychické

Vůdcovství (charisma)
Tato dovednost popisuje schopnost postavy přimět svou příkladností a autoritou ostatní k tomu, aby uposlechli jejích pokynů. Zahrnuje kompetenci k řešení problémů, nemůže ovšem nahradit jasné uvažování a dobré plánování ze strany hráče. Pro dovednost vůdcovství představuje cílové číslo inteligence cílové osoby. Viz **Použití sociálních dovedností**, modifikátory pro test vůdcovství.
Přecházení: charisma
Specializace: politika, vojenství, hospodářství, strategie, taktika, morálka

Vyjednávání (charisma)
Dovednost vyjednávání pokrývá všechny interakce, při nichž chce každá strana dosáhnout výhody, ať již pečlivým a rozvážným smlouváním, nebo přemlouváním. Pro dovednost vyjednávání představuje cílové číslo inteligence druhé strany. V některých případech může gamemaster vyžadovat otevřený test této dovednosti, aby získal cílové číslo určené pro odpovídající test, kterým se zjistí, zda někdo pozná lež nebo polopravdu. Viz **Použití sociálních dovedností**, modifikátory pro test vyjednávání.
Přecházení: charisma
Specializace: smlouvání, podplácení, podnik, přemlouvání

Technické dovednosti

Biotechnika (inteligence)
Biotechnika zahrnuje základní medicínské zákroky a první pomoc. Postava s touto dovedností ovládá medicínu spíše jako řemeslo, více jako zdravotník než jako lékař. I když je postava důvěrně obeznámena s technikami a materiály kyberwaru, potřebuje přesto spolupráci počítačového experta, aby se mohla odvážit na systémy rozhraní.
Přecházení: inteligence
Specializace: implantace kyberwaru, ošetřování, první pomoc, kultivace orgánů, chirurgie, transplantační chirurgie
Počítače (inteligence)
Dovednost počítače zahrnuje zacházení a chápání počítačové technologie a programování. Tato dovednost je životně důležitá pro každou postavu, která se chce připojit do kyberprostoru a běhat matrixem. (K/O)
Přecházení: elektronika
Specializace: hardware, deckování, programování, kybernetika

Výbušniny (inteligence)
Tato dovednost obnáší výrobu, odhad a použití chemických výbušnin.
Přecházení: inteligence
Specializace: průmyslové výbušniny, plastické výbušniny, improvizované výbušniny

Elektronika (inteligence)
Tato dovednost zahrnuje používání a chápání elektronických přístrojů, což v roce 2060 představuje téměř všechno, co se ve městě najde. (K/O)
Přecházení: počítače
Specializace: ovládací systémy, elektronická válka, magnetické zámky, sítě, diagnostika, kybertechnologie

Dopravní prostředky

Motorky (reakce)
Sem spadá řízení všech motocyklů, tříkolek a motocyklů s postranním vozíkem. (K/O)
Přecházení: reakce
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Auta (reakce)
Zahrnuje všechna motorová vozidla se čtyřmi nebo více koly. (K/O).
Přecházení: reakce
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Letadla (reakce)
Dovednost letadla obsahuje ovládání letounů s pevnými nebo výkyvnými křídly (proudových, vrtulových nebo turbovrtulových), stejně jako letadel bez vlastního pohonu. (K/O)
Přecházení: vrtulníky, koleoptéry, vzducholodě
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Vznášedla (reakce)
Tato dovednost zahrnuje všechna vozidla pohybující se na principu vzduchového polštáře bez ohledu na účel jejich použití. (K/O)
Přecházení: reakce:
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Vzducholodě (reakce)
Tato dovednost představuje používání leteckých dopravních prostředků, které se udržují ve vzduchu díky plynu (většinou héliu nebo horkému vzduchu). Do této kategorie patří balóny a vzducholodě. (K/O)
Přecházení: letadla, vrtulníky, koleoptéry
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Motorové čluny (reakce)
Sem patří obsluha všech menších motorových vodních dopravních prostředků. (K/O)
Přecházení: lodě
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Vrtulníky (reakce)
Tato dovednost se vztahuje na řízení dopravních prostředků s pevným nebo výkyvným rotorem. (K/O)
Přecházení: letadla, koleoptéry, vzducholodě
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání
Plachetnice (reakce)
Vztahuje se na ovládání větrem poháněných plavidel. (K/O)
Přecházení: reakce
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Lodě (reakce)
Tato dovednost zahrnuje řízení, navigaci a obsluhu velkých zámořských lodí. (K/O)
Přecházení: motorové čluny
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Ponorky (reakce)
Tato dovednost se vztahuje na plavidla, jež jsou s to operovat pod vodou. (K/O)
Přecházení: reakce
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Koleoptéry (reakce)
Tato dovednost zahrnuje letecké dopravní prostředky, které při stoupání a pohybu vpřed využívají vektorový posun. To obnáší nízko létající stroje (zvané hovorově hromoptáci) stejně jako vojenské dopravní prostředky, které tento druh pohonu nepoužívají, ale kvůli zátěži, těžkému pancéřování a výzbroji zpravidla neoperují ve větší výšce. (K/O)
Přecházení: letadla, vrtulníky, vzducholodě
Specializace: dopravní prostředek, dálkové ovládání

Vědomosti

Hráč si může vybrat vědomosti své postavy z pěti kategorií: ulice, akademie, Šestý svět, teorie a zájmy. Mnohé vědomosti poskytují postavě teoretické podklady pro činnosti v určitém oboru stejně jako předpoklady pro nový rozvoj v této oblasti. Při tvorbě postavy obdrží postava určité množství bodů, za něž si může koupit vědomosti. Poté musí být vědomosti získávány stejným způsobem jako jakékoli jiné dovednost, i když inteligence postavy vzroste.
Ze všech vědomostí lze přejít na inteligenci. Všechny vědomosti představují samostatné dovednosti, které nenáleží do žádné skupiny s ostatními dovednostmi, ale některé z nich mohou ve specifických případech vykazovat určitou spřízněnost, takže gamemaster může případ od případu podle vlastního uvážení povolit přecházení z jedné základní vědomosti na jinou. Pokud například ovládá postava akademickou vědomost zoologie a tým shadowrunnerů musí identifikovat nový paradruh (což by muselo být provedeno za normálních okolností pomocí vědomosti o Šestém světě paranormální tvorové), může gamemaster postavě dovolit přejít na vědomost zoologie a přisoudit jí pouze modifikátor cílového čísla +2, místo toho, aby ji nutil přejít na inteligenci (což by s sebou neslo modifikátor +4).

Výběr vědomostí

Vědomosti jsou divokou kartou *Shadowrunu*. Zahrnují celou řadu znalostí, přičemž hráči a gamemaster si mohou kdykoli vymyslet další, které považují za užitečné, smysluplné nebo zábavné, a zapojit je do svých dobrodružství. Vědomosti by měly dodat postavám a situacím dodatečnou reálnost a hloubku, zejména pokud hráči a gamemaster při jejich vytváření spolupracují. Žádná vědomost by neměla být úplně neužitečná, ani trollí trashmetalové skupiny (například). Postava s touto dovedností může znát členy nějaké takové skupiny nebo sjednávat své obchodní schůzky s oblibou v hospodách, kde tato hudba hraje. Možná se dokonce zapojí do shadowrunu jenom proto, aby si opatřila peníze na lístky na další festival „Trollapalooza“.

Gamemaster by se měl co možná nejvíce vyvarovat toho, aby povoloval vědomosti, které jsou příliš obšírné. Některé mohou být tak obsáhlé, že by mohly narušit herní rovnováhu, nebo na druhou stranu tak obecné, že by byly sotva k užitku. Třeba politika představuje příliš obšírnou vědomost. Politika má mnoho odstínů a barev. Tato vědomost by dávala postavě znalosti o aspektech politiky, které mají spolu jen málo společného, jako například politika Mafie, politika SKAS a politika Rady Tir Tairngire. Každá tato podkategorie by naproti tomu představovala dobře vyváženou vědomost: politika Mafie by byla například výborná pouliční vědomost, protože poskytuje postavě informace o tom, co se děje na místní mafiánské scéně a kdo tahá za drátky.
Stejně tak mohou příliš obecné vědomosti zasahovat do více kategorií. Politika podniků by mohla být například akademickou vědomostí (obecné hospodářské strategie), pouliční vědomostí (s kým se musím vyspat, abych se dostal k potřebným informacím) nebo vědomostí o Šestém světě (Damien Knight a Richard Villiers byli včera oba v Seattlu). V tomto případě musí hráč uvést kategorii, na níž se vědomost jeho postavy zakládá. Všechny jsou samy o sobě zajímavé, ale vzhledem ke svému původu diametrálně odlišné.
Protože systém vědomostí v *Shadowrunu* je otevřený, může být znalost, kterou má jedna postava jako základní dovednost, pro jinou specializací. Tento zdánlivý rozpor spočívá v rozdílných těžištích a hloubkách znalostí v tomto oboru. Představme si, že Crash má základní dovednost elfí vína; ví starou belu o ostatních alkoholických nápojích, ovšem zná svá elfí vína. Naproti tomu Cheetah má základní dovednost alkoholické nápoje se specializací na elfí vína. Crash ví patrně o něco víc o ročnících a výrobcích elfích vín než Cheetah, ale ten může vysvětlit každému, kdo o to bude mít zájem, jak se rozpoznají elfí vína od ostatních druhů vín.
Hráči by si měli důkladně rozmyslet a zvážit, odkud má postava které vědomosti. Vědomosti mohou hráči pomoci vytvořit si těsný vztah k jeho postavě a dát její osobnosti a soukromému životu pevnější formu.
Každý hráč si může vymyslet vlastní specializace ke svým vědomostem, pokud jsou smysluplné.

Pouliční vědomosti

Vědomosti pouliční kategorie si člověk osvojí při boji o přežití na ulicích plexu. Tento druh znalostí lze získat pouze tehdy, pokud člověk na okraji společnosti žije, učí se a přežívá. Tyto dovednosti umožňují postavě udržovat přímý kontakt s ulicí. Pouliční vědomosti jsou zpravidla lokálně omezeny; plex Seattlu se zřetelně odlišuje od denverského nebo berlínského. Pokud chce mít hráč tutéž vědomost v různých oblastech, musí se buď na jednu lokalitu specializovat (např. základní vědomost je nalezení skrýše a specializace je Redmond Barrens) nebo, pokud se již specializoval, pro každou novou oblast mít samostatnou vědomost.
Příklady: podniky ovládané Mafií, nalezení skrýše, rozpoznávání gangů, teritorium Jakuzy, taktiky Lone Star, zločinecké organizace, pašerácké stezky, provozování prostituce, marginální skupiny, výroba čipů BTL, policejní/bezpečnostní postupy

Akademické vědomosti

Tyto vědomosti se zpravidla získávají regulérním vzděláním a užívají je především profesionálové a akademici. Zahrnují základní znalosti přírodního světa, přírodních a společenských věd, historie, filozofie a umění.
Příklady: umění, biologie, zoologie, botanika, literatura, medicína, parazoologie, parabotanika, technické vědy, fyzika, chemie, geologie, psychologie, antropologie, archeologie, politika, filozofie, ekonomie, historie, hudba

Vědomosti o Šestém světě

Tato kategorie zahrnuje zvláštní znalosti o neobvyklostech tohoto světa, do nějž se vrátila magie. Z hlediska herních mechanismů obsahuje tato kategorie vědomostí informace, které jsou obsaženy v samostatných rozšířeních *Shadowrunu*. Vědomosti o Šestém světě se mohou vztahovat i k určitým osobám, pokud chce postava vědět více o někom, kdo jí nedopřává klidu.
Příklady: kybertechnologie, paranormální tvorové, elfí společenská zřízení, strategie megapodniků, metalidstvo, teorie magie, draci, výzkum Atlantidy, datové přístavy, legendární deckeři, politklub Humanis

Teoretické vědomosti

Teoretické vědomosti se zakládají na aktivních dovednostech. Ke každé aktivní dovednosti existuje teoretická vědomost. Například postava může mít vědomost teorie elektroniky, aniž by kdy v elektronice něco kutila. Tento druh vědomostí představuje pochopení základních principů, zákonů a faktů určité aktivní dovednosti. Například dovednost počítačová teorie poskytuje postavě teoretické základy deckování. Dokonce možná rozumí základům tvorby ikon. To ale vůbec neznamená, že by se kdy musela připojit (zejména pokud nemá aktivní dovednost počítače). Teoretické vědomosti jsou užitečné pro postavy, které nemohou (nebo nechtějí) určitou aktivní dovednost ovládat, ale chtějí vědět co možná nejvíce o svých nepřátelích a o jejich způsobu práce.

Každou aktivní dovednost je možno získat jako teoretickou vědomost. Postavy s nulovou magií si často vybírají teoretické vědomosti vyvolávání nebo čarodějnictví, a postavy, které nemají datajack či nikdy nedeckovaly, se často rozhodují pro teoretickou vědomost počítače.
K těmto vědomostem je možno získat obvyklé specializace jako u aktivních dovedností. Například postava s vědomostí teorie vyvolávání se může specializovat na zahánění.
Jak se postava v aktivní dovednosti stále zlepšuje, získává tím v daném oboru i určité teoretické znalosti. Aby toto gamemaster zohlednil, může hráčům přidělit při vytváření postav nebo během hry zdarma teoretické vědomosti na stupni o 3 nižším, než je stupeň odpovídající aktivní dovednosti. Pokud má například postava výbušniny 5, má k tomu navíc teorii výbušnin 2. Dokud zůstává teoretická vědomost o 3 stupně nižší než aktivní dovednost, nemusí ji hráč zvyšovat; roste automaticky při zvyšování aktivní dovednosti. Pokud hráč chce, aby teoretická dovednost měla vyšší stupeň než aktivní dovednost – 3, musí si ji zvýšit stejně jako každou jinou vědomost.

Zájmy

V této kategorii můžete popustit uzdu své fantazii, abyste dodali postavě osobité rysy a koníčky. Jediným omezením je vaše představivost a samozřejmě poslední slovo gamemastera.
Příklady: opera, trollí trashmetalové skupiny, elfí vína, simsensové hvězdy, simsensové scifi čipy, poezie, teorie spiknutí, boj na motorkách, městský boj, truhlářství, systémy her na hrdiny na konci 20. století, 2D filmy

Jazykové dovednosti

Jazykové dovednosti nejsou ani aktivní dovednosti, ani vědomosti, ale mají od každého něco. Jazykové dovednosti by se měly používat pouze tehdy, pokud by při komunikaci mohla řeč představovat problém, tedy je-li třeba překlad nebo je zpráva v cizím jazyce obzvláště důležitá. Postavám nebude příliš k užitku, jestliže jejich tlumočník nechtěně urazí ojabuna Jakuzy nebo když nenajdou přichystanou skrýš, protože správně neporozuměly adrese, kterou jim jejich kontakt pošeptal čínsky. Při běžné konverzaci není nutné házet si na jazykové dovednosti. Postavy by samy měly být schopny se vzájemně dorozumět, aniž by byly nutné stálé testy úspěšnosti.
Při vlastní tvorbě dostane každá postava na své jazykové znalosti tolik bodů, kolik činí 1,5násobek její inteligence. Tyto body jsou určeny pro řeč (řeči), s nimiž vyrostla, nebo pro řeč v jejím nejbližším okolí. Ve většině případů bude postava ovládat řeč místa, kde se dobrodružství většinou odehrává, jako svou mateřštinu. Stejně jako jiné dovednosti je možné i jazykové dovednosti v průběhu hry zlepšovat nebo se naučit nové. Viz **Zlepšování dovedností**.
Ze všech jazykových dovedností je možné přejít na inteligenci, přičemž se uplatní modifikátor cílového čísla +4. Pokud má gamemaster dojem, že jsou dva jazyky dostatečně příbuzné, může dovolit pouze modifikátor +2. Například může povolit přejít ze španělštiny na portugalštinu pouze s modifikátorem +2, protože jsou si tyto dva jazyky dostatečně blízké. Naproti tomu přecházení ze španělštiny na němčinu bude vyžadovat modifikátor +4, protože tyto řeči patří do různých jazykových skupin.
Jediná řeč, která stojí zcela osamocena mimo všechny jazykové klasifikační třídy, je sperethiel, řeč elfů. Sperethielem se mluví v elfím státě Tir Tairngire v blízkosti Seattlu. Jazykovědci jsou dodnes na pochybách o jeho původu, protože jeho celistvost a struktura ukazuje na dlouhodobý vývoj. Zjevná absence spojení s ostatními řečmi se dá vysvětlit ještě hůře. Sperethielu se lze naučit při vytváření postavy nebo během hry. Přes nálepku „řeč elfů“ mohou touto řečí plynule hovořit i postavy neelfů, stejně jako existují elfové, kteří z ní nerozumí ani slovo. Trollové, orkové a trpaslíci nemají žádnou rasově podmíněnou řeč.
Další informace o určování cílových čísel a o interpretaci počtu úspěchů při jazykových testech naleznete v kapitole **Použití jazykových dovedností**.

Slangy

Slangy jsou specializace v daném jazyce. Jedná se o jazykové varianty, které vytvořily určité subkultury nebo skupiny za použití vlastní terminologie, slovních spojení a významu slov. Slangy sahají od hantýrky riggerů přes právnický žargon po pouliční slang. Každý jazyk může mít libovolné množství slangových specializací, které se řídí stejnými pravidly jako specializace aktivních dovedností.
Známé příklady slangů jsou pouliční hantýrka (řeč gangů a podobného póvlu), právnická hantýrka (jazyk právníků a tím také světa obchodu a politiky), kouzelnická hantýrka (řeč magicky aktivních), trog (jazyk Orčího podzemí v Seattlu), vojenský žargon (lidé s formálním vojenským vzděláním hovoří zcela osobitým jazykem),

vědecká latina (řeč vědců a těch, co nikdy neopustili laboratoř). Gamemaster a hráči mohou navrhnout jakýkoli slang, který jim připadá smysluplný a užitečný a který vede k ozvláštnění postav.
Některé slangy, jako třeba pouliční hantýrka nebo deckerský žargon, zahrnují celou řadu vizuálních znaků, řeči těla a gest, které označují přízvuk, flexi apod.

Čtení a psaní

Na začátku druhé poloviny 21. století ztratilo čtení a psaní silně na významu, zatímco obrazy a ikony jsou stále důležitější. K zohlednění této situace jsou při vytváření postavy stupně všech dovedností čtení/psaní (Č/P) u všech jazykových dovedností, k nimž přísluší, sníženy na polovinu (zaokrouhleno dolů). Toto snížení Č/P odráží skutečnost, že průměrná postava v daném jazyce dokáže daleko lépe mluvit než číst a psát. Při vytváření postavy jsou dovednosti Č/P k dispozici zdarma, ovšem v průběhu hry mohou být podle běžných pravidel zvyšovány. Pro účely zvyšování se dovednosti Č/P berou jako nezávislé na příslušné jazykové dovednosti. Při zvyšování jazykové dovednosti se automaticky nezvyšuje i Č/P. Viz **Zlepšování dovedností**.
Pokud má postava počáteční stupeň jazykové dovednosti 1 nebo nižší, nedostane žádnou příslušnou dovednost Č/P. Té je třeba se potom již naučit zvlášť. Protože slangy mají téměř výlučně mluvenou nebo vizuální podobu, nemají žádné příslušející dovednosti Č/P.
Stejně jako jazykové dovednosti není ani Č/P vytvořeno proto, aby hru zbytečně protahovalo, když by si hráč házel pokaždé, když jeho postava něco čte nebo píše. Daleko více by mělo gamemasterovi poskytnout nástroj, který je možné použít, jestliže je správné čtení nebo psaní důležité pro děj.

Použití dovedností

Během dobrodružství budou hráči samozřejmě používat dovednosti a atributy svých postav, aby dosáhli určitých cílů: proplížili se kolem stráže, aby opravili rozbitou rozbušku dřív, než ti trollové najdou skrýš, nebo aby porozuměli tomu, co jim chce říci ten podnikový oblek, který umí jenom japonsky. Gamemaster naproti tomu bude chtít vědět, zda hráči nalezli důležitou stopu nebo ji nevědomky vyhodili do popelnice.
V mnoha situacích se musí gamemaster spolehnout na svůj úsudek, pokud jde o to, jakou dovednost použít, jak vysoké má být cílové číslo a jaké situační modifikátory lze uplatnit a co znamená vlastně „úspěch“. Následující návody a pravidla by při tom měly gamemasterovi v některých běžných situacích pomoci.

Test úspěšnosti

Jak je popsáno v kapitole **Herní mechanismy**, představují testy úspěšnosti nejjednodušší způsob, jak určit, nakolik úspěšně se postava vyrovnala se svým úkolem. Test úspěšnosti v *Shadowrunu* znamená, že se hází tolika šestistěnnými kostkami, kolik je stupeň dané dovednosti nebo atributu. Výsledek hodu ukazuje, zda byla postava úspěšná, a pokud ano, do jaké míry; za normálních okolností gamemaster srovná výsledky s cílovým číslem. Existují čtyři druhy testů úspěšnosti: jednoduché testy, srovnávací testy, dvojtesty a otevřené testy.

Určení cílového čísla

Kromě předem daných cílových čísel, jako např. při boji, je za jejich určení zodpovědný sám gamemaster. Měl by se při tom poradit s tabulkou **Úspěšnost dovedností**, pokud musí při vymýšlení cílového čísla improvizovat.
Ne všechny testy probíhají za stejných okolností, a proto by měl gamemaster stále vést v patrnosti možné modifikátory testu. Modifikátory jsou nejdůležitějším faktorem při změně cílového čísla. Většinou představují vnější okolnosti, které činnost ovlivňují: špatná viditelnost, zranění, více současně prováděných činností atd. Tyto modifikátory jsou zpravidla uváděny se znaménkem, které udává, zda má být dané číslo odečteno nebo přičteno. Například modifikátor pro činnost za úplné tmy je +8. To znamená, že i ta nejjednodušší činnost s nejmenším možným cílovým číslem 2 se za úplné tmy stává téměř neproveditelným úkolem s cílovým číslem 10 (2 + 8 = 10). Modifikátory cílového čísla pro určité okolnosti naleznete v této knize stejně jako v jiných rozšiřujících modulech *Shadowrunu*.
Gamemaster by se také neměl ostýchat měnit cílová čísla za určitých okolností podle svého uvážení. Konec konců je to on, kdo činí testy tak jednoduchými nebo vyzývavými podle toho, co se mu zdá nejvhodnější. Pokud stanovuje cílová čísla stále na podobném stupni obtížnosti, hra brzy začne nudit, obzvláště jsou-li cílová čísla nízká. Gamemaster může s cílovými čísly manipulovat, a tím přinášet do hry více vzrušení, jestliže učiní některé testy proti očekávání snazšími nebo těžšími. Manipulací s cílovými čísly může také vést hru určitým směrem. Například pro další děj je esenciálně důležité, aby postava našla určitý datový čip. Postava měla ale v posledním boji trochu smůlu a utrpěla zranění, která znamenají zvýšení cílového čísla pro všechny testy. Gamemaster může

nyní jednoduše snížit cílové číslo pro test, zda si postava čipu všimne nebo nikoli, takže ta má i přes svá zranění přinejmenším šanci stát se hrdinou.
Mějte na paměti, že cílové číslo nesmí nikdy klesnout pod 2 (i po odečtení eventuelních modifikátorů). To je rovněž proto, že vždy, když na kostce padne 1, jde o neúspěch.

ÚSPĚŠNOST DOVEDNOSTÍ	
Obtížnost	**Cílové číslo**
Snadné	2
Rutina	3
Průměrné	4
Náročnější	5
Složité	6-7
Vyčerpávající	8
Extrémní	9
Téměř nemožné	10+

Chce to čas

Postava někdy používá svou dovednost nebo atribut k činnostem, které nevykazují okamžitý výsledek, jako např. k opravě auta nebo sestavování nějakého přístroje. Gamemaster určí, jak dlouho bude tato činnost trvat, když stanoví *základní čas*. Kolik času postava na tento úkol skutečně potřebuje, záleží na počtu úspěchů při testu. Základní čas se vydělí počtem úspěchů, přičemž se zbytky zaokrouhlí na nejbližší celou časovou jednotku (2,66 hodin se tedy zaokrouhlí nahoru na 3 hodiny). Výsledek udává skutečný čas, který je nutný pro vykonání úkolu. Pokud například činnost trvá obvykle 10 hodin (základní čas) a postavě padnou tři úspěchy (10 : 3 = 3,3), potom může svou práci zvládnout za 3 hodiny.

Rychlý Jack, legendární decker, právě opravil telekom, přičemž použil svou dovednost elektronika K/O, kterou má na stupni 7. Gamemaster určil základní čas pro tuto práci 10 hodin, což se mu zdá přiměřené záměrům Rychlého Jacka, stejně jako cílové číslo 4. Decker dosáhl na svých sedmi kostkách čtyř úspěchů (10 : 4 = 2,5, zaokrouhleno nahoru na 3). Svou práci zvládl za 3 hodiny.

Použití sociálních dovedností

Charisma je atribut pro společenské situace. Ovlivňuje reakce nehráčské postavy (NP) na postavu, dříve než je cokoli vyřčeno nebo uděláno. Reprezentuje způsob, jakým postava zareaguje poté, co krátce nahlédla do přeplněné místnosti, ven na ulici nebo do temné postranní uličky. Na charisma mohou mít vliv různé faktory jako rasismus nebo velké množství zjevného kyberwaru. Tyto a další vlivy působí také na dovednosti, které k charismatu přísluší, jako např. etiketa, vyslýchání nebo zastrašování.

Rasismus

Než začne postava jednat s NP, musí gamemaster zjistit, zda NP nemá nějaké rasistické předsudky. Abyste to určili, hoďte 2k6 a odečtěte 6. Pokud je výsledek vyšší než nula, má NP rasistické předsudky. Získaný výsledek představuje množství rasistických bodů NP; čím více jich má, tím větší je rasista. Hod 9 např. dává výsledek 3, takže NP má 3 rasistické body.
Dále určete, ke které rase má NP averzi. Hoďte 1k6 a podívejte se do tabulky **Rasismus**.
Pokud výsledek představuje rasu NP, ignorujte ho a házejte 1k6 tak dlouho, dokud nezískáte averzi vůči jiné rase nebo výsledek „všechny rasy“. Poznamenejte si rasistické sklony NP do její osobní karty. Rasismus NP se 3 rasistickými body vůči orkům bude označen v popisu postavy jako „Rasismus (orkové) +3“.
Jednání postavy a NP bude rasismem ovlivněno následujícím způsobem: při testu úspěšnosti dovednosti spadající pod charisma se rasistické body, které má NP vůči rase postavy, přičtou k cílovému číslu postavy. Postava tomu může čelit tak, že provede test charismatu proti cílovému číslu, které se rovná dvojnásobku rasistických bodů NP (a které zná jen gamemaster). Každý úspěch snižuje modifikátor rasismu o 1. Úspěchy v tomto testu nenahrazují úspěchy v testu dovednosti; redukují pouze působení rasistických bodů.
Pokud postava při testu dovednosti přechází na charisma, nemůže provádět žádné dodatečné testy ke snížení modifikátoru rasismu.

RASISMUS	
Hod	**Rasistické předsudky vůči**
1	Všem rasám, kromě vlastní
2	Lidem
3	Elfům
4	Trpaslíkům
5	Orkům
6	Trollům

Kyberware a sociální interakce

Těžce chromovaní jedinci musí vzít zpravidla v potaz určitý společenský nesouhlas. (Kdy jste si naposledy příjemně pokecali s někým, kdo vypadal jako prodejní automat?) K postižení této skutečnosti může gamemaster použít následující pravidla v odpovídajících společenských situacích nebo když má kybernetizovaná postava co do činění s kontakty.

Společenské situace

V určitých situacích není hromada kyberwaru na překážku. Pan Johnson, který najímá runnery, pocítí snad dokonce uspokojení při pohledu na budoucí zaměstnance, kteří vypadají, že se o sebe umí postarat (možná je mu z nich jinak na zvracení, ale o to tady nejde). Právě tak jsou bez problémů výslechy nebo jiné situace, při nichž jsou runneři v pozici silnějšího, či jednání s lidmi, kteří jsou na chromované týpky zvyklí (např. vojáci nebo vědci).

Ve většině více či méně náhodných společenských situacích by měla ovšem přemíra kyberwaru představovat přítěž. Pokud chce runner v hospodě nebo v obchodě získat informace od někoho cizího či od někoho, koho zná jen letmo, pak situaci nemálo ztěžuje již jen vstup s výrazem: „Každé ráno kloktám leštidlo na chróm“. Gamemaster může toto zohlednit, pokud přisoudí testům charismatu a pod charisma spadajících dovedností následující modifikátor: +1 ke všem cílovým číslům za každé 2 body esence (nebo jejich zlomky vyšší než 0,5) pod přirozeným stupněm esence 6. Gamemaster může tento modifikátor použít podle zjevnosti kyberwaru. U kyberwaru, který není normálními smysly odhalitelný, jako třeba headwarová paměť, neurospoje, mozkové bomby a další, nemá modifikátor +1 asi příliš smysl. Datajacky můžete zcela pominout; tyto implantáty jsou natolik rozšířené, že ve většině částí světa nevyvolají žádný sociální nesouhlas (pokud si je postava nenechala voperovat na nějaké obzvlášť neobvyklé a nápadné místo). Reflexní vlákna a další kyberware, který v první řadě ovlivňuje pohyb, jako například systémy Move-By-Wire, by měly mít modifikátor; i když samotný kyberware není vidět, jeho účinky jsou zřetelně pozorovatelné. Maskovaný kyberware, například umělé kyberkončetiny, mohou obdržet modifikátor, pokud test vnímání povede k jejich odhalení.

Modifikátor +1 by měl být započten za každý kyberware, který gamemaster prohlásí za obzvlášť nápadný (nepřirozeně zbarvené kyberoči, ocelové kyberpaže, přes něž postava nenosí nic jiného než křiklavě pestrou havajskou košili s krátkými rukávy atd.).

Dodatečné modifikátory, závisející na konkrétní situaci, náleží do kompetence gamemastera. Například runner, který rozmlouvá se členem redakce odborného kyberwarového časopisu, narazí sotva na tolik odporu jako pouliční samuraj, který se baví s elfím zastáncem návratu k přírodě, pro nějž již samotná představa implantace kovu do těla představuje absolutní děs. Gamemaster by měl postavě se ztrátou esence nad 2,5 bodu přisoudit vždy alespoň modifikátor +1, pokud okolnosti nejsou právě výjimečné.

Pancíř a společenskost

Jakou reakci může očekávat postava, která je tak *déclassé*, že si do večerní společnosti oblékne pancíř?

Městští elegáni budou reagovat negativně, pohrdavými pohledy nebo zřetelně chladným postojem. Všeobecně platí: pokud *šajkudžin*[1] nebo vysoký podnikový zaměstnanec s luxusní životní úrovní spatří postavu s pancířem, obdrží postava modifikátor +2 pro všechny testy neurážejících sociálních dovedností („neurážející“ v tomto případě znamená všechny pokusy o přemluvení, vlichocení se, lezení do zadku, svádění nebo jakýkoli jiný nenápadný pokus o ovlivnění oběti). Na druhou stranu přináší viditelný pancíř modifikátor +1 k výsledku otevřeného testu při zastrašování těchto lidí (viz dále).

Mnohé luxusní podniky nedovolí postavě s viditelným pancířem prostě a jednoduše vstoupit (používají zpravidla detekční zařízení, která jsou značně vnímavější než očí dveřníků). Většina podniků pro vysokou životní úroveň

[1] Šajkudžin: jap. „čestný občan“, zde: zaměstnanec podniku

asi nezabouchne zjevně opancéřované postavě dveře před nosem, ale vyhazovač jí bude věnovat největší část své nepřehlédnutelné pozornosti, takže zdejší pobyt pro ni nebude jistě právě uvolněný. Vyhazovač nespustí postavu z očí a okamžitě zasáhne, jakmile zahlédne i ten nejmenší náznak mrzutostí z její strany. V takovýchto situacích by měl gamemaster provádět množství testů vnímání/inteligence, aby zjistil, zda zdvořilá večerní společnost trousí poznámky o pancéřování postavy. Nechejte kostky klidně padat, abyste postavy přesvědčili, že se musí chovat lépe než kde jinde, nebo aby znervózněly natolik, že budou alespoň jednou přemýšlet nad svým osobním vystupováním při „obchodních“ rozhovorech.

Vyjednávání a vůdcovství

Jestliže chce postava někoho ovlivnit dovednostmi vyjednávání nebo vůdcovství, použije jako cílové číslo inteligenci protějšku. Pokud chce postava ovlivnit skupinu NP, která nemá jasného vůdce, použijte jako cílové číslo průměrné hodnocení inteligence. Skupiny tíhnou k tomu, reagovat jako celek, přičemž jsou ti váhavější strženi těmi nadšenějšími. Jako alternativu může gamemaster určit vůdce skupiny a úspěch nebo neúspěch snahy postavy vysvětlit reakcí této osoby.

Základní cílové číslo pro testy vyjednávání a vůdcovství může být změněno v závislosti na okolnostech, které vycházejí z tabulky **Modifikátory pro společenské situace**. Použijte počet úspěchů jako měřítko pro to, čeho postava dosáhla. Speciální účinky úspěchů musíte určit podle situace.

Za určitých okolností může postava použít svou dovednost vyjednávání, aby lhala nebo něco před ostatními zatajila. Například postava se specializací přemlouvání se může pokusit vykecat se z nepříznivé situace. V tom případě může gamemaster nařídit postavě otevřený test. Výsledek testu může potom použít jako cílové číslo pro testy, zda někdo lež nebo dezinformaci pozná. Gamemaster může takovýto otevřený test provést rovněž tajně sám a výsledek si nechat pro sebe, aby postava nevěděla, zda a jak snadno jí ostatní budou věřit.

Vyslýchání a zastrašování

Vyslýchání a zastrašování fungují na principu otevřeného testu prováděného postavou (agresorem), kterým se zjišťuje cílové číslo pro jinou postavu nebo NP (oběť). Na výsledek otevřeného testu se uplatní některé modifikátory. V případě vyslýchání určuje otevřený test cílové číslo pro postavu, která má čelit výslechu. Postava musí provést test vůle proti tomuto číslu, aby se zjistilo, jak dobře umí mlčet. Právě tak určuje výsledek testu zastrašování cílové číslo, proti němuž musí dotyčná postava provést test vůle, aby zastrašování odolala. Gamemaster může určit, kolik informací vyslýchaná nebo zastrašená postava poskytne nebo kolik strachu se jí podařilo nahnat tím, že zohlední, zda byl test vůle úspěšný těsně, zřetelně či vůbec ne. Rozhodnutí o jednotlivostech a dané situaci přísluší gamemasterovi.

Etiketa

Dovednost etiketa dovoluje postavě vmísit se do určité společnosti. Zahrnuje více než znalost zvyků, rituálů a správných vzorců chování a umožňuje postavě mluvit a jednat tak, aby nikomu nešlápla na kuří oko. Vzhledem k obrovské rozmanitosti subkultur, společenských zvyků a představ o morálce zahrnuje tato dovednost zvnitřněnou schopnost postavy vcítit se do situace a instinktivně poznat, co je správně nebo jak člověk dostane to, co chce. Dovednost etiketa může sloužit k vytváření nekomplikovaných společenských styků, k přesvědčení ostatních, že mezi ně postava patří, k takovému bavení se, které dostane z druhých informace, k odhadu chování ostatních nebo k tomu, aby postava přiměla lidi, aby něco udělali nebo jí něco dovolili. Na rozdíl od vyjednávání, které zahrnuje braní a dávání nebo jiné obchodování či dohadování, jde u etikety o to, získat něco, protože člověk vypadá, jedná a cítí se tak, jako by na dané místo patřil.

Pokud je etiketa použita, jako základní cílové číslo poslouží charisma protějšku. Rovněž se použijí modifikátory z tabulky **Modifikátory pro společenské situace**. Pokud je etiketa užita na skupinu lidí, bere se za cílové číslo charisma vůdce nebo mluvčího skupiny.

MODIFIKÁTORY PRO SPOLEČENSKÉ SITUACE

Situace	**Modifikátor cílového čísla**
Postoj NP k postavě je	
přátelský	-2
neutrální	+0
podezřívavý	+2
nevraživý	+4
nepřátelský	+6

Zamýšlený výsledek činnosti postavy je pro NP	
výhodný	-2
bezcenný	+0
nepříjemný	+2
škodlivý	+4
katastrofální	+6
Podmínky pro test vyslýchání/zastrašování	
Charisma agresora je 5-6	+1
Charisma agresora je 7 nebo vyšší	+2
Agresor nebo jeho druh seslali na oběť zaklínadlo „Ovládnutí pocitů/myšlenek“	+1 za každý úspěch
Agresor je větší/urostlejší než oběť	+1
Agresor má sílu více jak dvakrát vyšší než oběť	+1
Agresoři jsou vůči oběti v přesile	+2
Agresor má viditelný kyberware, pancíř nebo zbraň	+1 a více
Agresor předvádí viditelně magii nebo nadlidskou schopnost	+2
Oběť je ve smrtelném nebezpečí (pistole u hlavy)	+2
Oběť je fyzicky mučena	+ (podle úvahy gamemastera)
Agresor má osobní předmět/zná osobní tajemství oběti	+ (podle úvahy gamemastera)
Agresor má pouliční pověst	+karmové rezervy
Oběť má profesionální hodnocení	-stupeň profesionality
Oběť má „eso v rukávu“	-2
Oběť si nebezpečí neuvědomuje	-2
Oběť je pod vlivem alkoholu/drog (ne „drog pravdy“ apod.)	-1
Oběť nevěří, že by agresor „udělal takovou hloupost“	-1
Oběť má nadlidské schopnosti	Agresor nedostane žádné bonusy
Charisma oběti je 5-6	-1
Charisma oběti je 7 nebo vyšší	-2

Dodger chce trochu čmuchat v místní pobočce Mitsuhamy. Aby se dostal dovnitř, zkusí ošálit stráž u brány trochou přemlouvání (specializace dovednosti vyjednávání) a jednou dost opotřebovanou ID kartou. Dodger má vyjednávání 2 (přemlouvání 4). Jako cílové číslo použije bezpečákovu inteligenci 3. Strážce je podezřívavý (+2 k cílovému číslu, protože podezřívavost má v popisu práce) a bude mít hodně mrzutostí, pokud pustí do areálu nepovolané osoby (je to pro něj škodlivé, což zvýší cílové číslo o další +4). Dodger má ovšem ID kartu (za ni mu dá gamemaster speciální modifikátor –1 k cílovému číslu). Kromě toho se rozhodne opravdu pořádně zabodovat: řekne strážci, že se zmíní jeho šéfovi o jeho příkladné horlivosti a důkladnosti. Zapíše si hlídačovo jméno a tvrdí, že bude možná brzy potřebovat spolehlivého muže pro práci v soukromé ochrance. Za to přidělí gamemaster modifikátor cílového čísla –2, protože situace je pro hlídače výhodná. Po započtení všech těchto modifikátorů činí konečné cílové číslo 6 (3 + 2 + 4 – 1 – 2 = 6).

Dodger má přemlouvání 4, hází tedy čtyřmi kostkami. Padne mu 6, 6, 6 a 4, celkem tedy tři úspěchy. Stačil by mu jeden úspěch, aby prošel kolem stáže dovnitř, protože toho ubohého hlupáka dočasně přesvědčil, že je zaměstnancem Mitsuhamy. Při dvou úspěších by strážce teprve pozvolna nacházel trhliny v Dodgerově historce a krátce nato by vyhlásil poplach. Tři úspěchy stačily gamemasterovi k tomu, aby byl strážný o Dodgerově tvrzení pevně přesvědčen; počká až na konec své směny, a pak prověří, jestli je ta ID karta vůbec platná (a vyhlásí poplach, protože samozřejmě není).

Šílená Mary naproti tomu na jemné vystupování příliš nedá. Čeká venku u pobočky Ares Macrotechnology na to, až vyjde ven jeden zaměstnanec středního managementu. S fotkami jeho rodiny a zbraní v ruce ho chce zastrašit natolik, aby ji pustil dovnitř a zavedl k datům, která půjdou dobře prodat. Mary má zastrašování 5, hází tedy pěti kostkami, aby určila cílové číslo pro úředníka. Padne jí 2, 3, 3, 4 a 8. Gamemaster vezme nejvyšší výsledek a přidá k němu následující modifikátory: +1 za Maryno charisma 6, +1 za zbraň v její ruce, +2, jelikož míří na zaměstnance, a +2 za fotky ženy a dětí. To dává celkový modifikátor +6 a výsledné cílové číslo 14. Úředník má vůli 3 a hází tedy třemi kostkami – padne mu 1, 2 a 5, což má k cílovému číslu dost daleko! Gamemaster rozhodne, že ten chlapík má z Mary takový strach, že ji nejen doprovodí do budovy úřadu, ale ještě navíc ji vyvede ven zadním vchodem, aby se ujistil, že ji stráže neodhalily.

Vyučování

Pokud dobrý učitel někoho učí nějaké dovednosti, zaklínadlu či něčemu jinému, může tak zvýšit šance svého žáka na zvládnutí látky nebo snížit časovou náročnost. Postava, která chce někoho učit určitou dovednost, ji musí mít alespoň na stupni 3. Kromě toho musí jít o takový stupeň, který se alespoň rovná stupni, kterého chce vyučovaná postava dosáhnout. Vyučování vyžaduje test s cílovým číslem 4. Za každé dva úspěchy obdrží žák jednu kostku navíc pro svůj test učení se dané dovednosti. Viz **Učení se novým dovednostem**.
Nově jsou dostupné rozličné programy „Virtuální učitel“, především v rámci matrixu. Takový program má stupeň dovednosti, pro niž obsahuje učební materiál, stejně jako stupeň dovednosti vyučování. K určení ceny a velikosti programu sečtěte oba stupně a podívejte se do tabulky **Velikost programů**. Virtuální učitel má násobitel 3. Cenu, dostupnost a pouliční index najdete v tabulce. Mějte na paměti, že učební programy pro ilegální dovednosti nebo pro dovednosti s omezeným přístupem (jako výbušniny) mají obvykle dvojnásobný pouliční index a dostupnost 10 a vyšší.

Použití konstrukčních/opravárenských dovedností

Použití konstrukčních/opravárenských dovedností se skládá ze dvou kroků: určení cílového čísla pro test, aby se zjistilo, zda je úkol vůbec proveditelný, a určení potřebného času.
Ke stanovení cílového čísla se podívejte do tabulky **Úspěšnost dovedností**. Běžné každodenní součásti výbavy mají cílové číslo 4, neobvyklé nebo technické přístroje 5 až 7. Exotické haraburdí má cílové číslo 8 a více. Modifikátory najdete v tabulce **Konstrukce/opravy**.
Po určení cílového čísla stanoví gamemaster základní čas pro zvládnutí úkolu (viz kapitola **Chce to čas**). Může použít následující pravidlo: vyhledejte cenu předmětu nebo něčeho jemu podobnému v kapitole **Výbava** a vydělte toto číslo 10, pokud se jedná o bojové vybavení, 20 v případě dopravních prostředků a 50 v případě elektroniky, kyberwaru a dalších technických hraček. Výsledek představuje základní čas v hodinách pro konstrukci nebo opravu takového předmětu. Dosažené úspěchy v testu dovednosti mohou tento čas snížit. Vydělte základní čas počtem získaných úspěchů a zbytky zaokrouhlete na nejbližší celou časovou jednotku.

KONSTRUKCE/OPRAVY	
Situace	**Modifikátor cílového čísla**
Pracovní podmínky	
Špatné	+2
Strašné	+4
Vynikající	-1
Nástroje	
Nejsou k dispozici	Obvykle se nepovoluje
Nevhodné	+2
Postava má k dispozici návod	+0
Postava pracuje po paměti	+(5 – inteligence)

Dodger se pořádně potí, ale pod vodou, tryskající z protipožárního zařízení, to skoro necítí, zatímco se ohání pájkou a šroubovákem, které kdesi našel (nevhodné nástroje, modifikátor +2 k cílovému číslu). Přál by si, aby Grinder nerozflákal ten zámek u dveří, když chtěl zabránit podnikovým fizlům v pronásledování. Nyní musí ale runneři projít právě těmito dveřmi, a to pokud možno dříve, než celá tahle budova vyletí do vzduchu. Gamemaster rozhodne, že kvůli časovému tlaku a s ohledem na vodu z protipožárního zařízení, která stříká na rozvodné okruhy, pracuje Dodger za strašných podmínek, což představuje modifikátor cílového čísla +4. Přemostění ovladače dveří by za normálních okolností bylo běžnou činností (cílové číslo 4), ale modifikátory zvedly cílové číslo na 10 (4 + 2 + 4 = 10). Dodger má elektroniku K/O 4, hází proto v tomto testu čtyřmi kostkami. Padne mu 3, 4, 5 a 6. Šestku hází ještě jednou a padne mu 5, což dává dohromady 11 a může s ulehčením zhluboka vydechnout. Kdyby dosáhl více úspěchů, mohl by snížit základní čas opravy a pomoci svému týmu k útěku ještě rychleji.

Použití nenápadnosti

Dovednost nenápadnost zahrnuje celou řadu kradmých činností a její specializace odkazují na mnoho odlišných oblastí využití. Specializace plížení představuje schopnost se nehlučně pohybovat, ale také se na někoho přilepit. Skrývání se týká schopnosti ztratit se někomu z očí, maskovat se, zmizet v davu, ale také používat převleky.

Kradení se vztahuje na manuální zručnost, kapsářství a podobné nekalé triky. Tyto specializace fungují podle lehce odlišných principů.
Při plížení nebo skrývání by měla postava provést otevřený test, aby se zjistilo, jak dobře se jí činnost povedla. Nejvyšší hod potom představuje cílové číslo pro testy vnímání všech osob, které by případně mohly plížící se nebo schovanou postavu odhalit.
Protože kradení je většinou obtížnější než skrývání nebo plížení, je při použití dovednosti nenápadnost k ukradení nebo skrytí něčeho do kapsy, aniž by si toho oběť všimla, nutný srovnávací test, při němž stojí nenápadnost zloděje proti inteligenci oběti. Pokud zloděj zvítězí, může předmět skrýt nebo oběti probrat kapsy.
Specializace ostražitost se nejlépe uplatní jako doplňková dovednost při testu vnímání. Postava může tuto doplňkovou dovednost použít pouze tehdy, pokud je test vnímání nějakým způsobem spojen s nenápadností; k odhalení pronásledovatele, k uhlídání toho, kdo má být sledován, k nalezení maskované osoby nebo předmětu, k zjištění, zda číšník není ve skutečnosti převlečený atentátník atd.

Použití vědomostí

Zná postava hlavní město Tir Tairngire? Nebo výrobní proces simsensového čipu? Jaké jsou běžné provozní parametry smartspoje nebo proč se zdá, že ten načipovaný ork, kterého runner právě otevřel, má v sobě něco, co zjevně funguje jinak? Hráč na tyto otázky pravděpodobně nezná odpověď, ale jeho postava možná ano. Tabulka **Vědomosti** obsahuje návrhy cílových čísel a interpretace výsledků testů úspěšnosti.

VĚDOMOSTI	
Situace	**Cílové číslo**
Postava hledá	
všeobecné informace	3
podrobné informace	5
vyčerpávající informace	8
tajné informace	12
Počet úspěchů	**Výsledek**
1	Všeobecné informace bez detailů
2	Podrobné informace s menšími nepřesnostmi
3	Podrobné informace s některými menšími nejasnostmi nebo chybějícími díly
4 a více	Podrobné a přesné informace

Křičící Orel se nikdy příliš nezabýval magií, ale do určité míry se vyzná v přírodních vědách (geologie 6). Dostal se mu do ruky vzácný bílý kámen a chtěl by vědět, co to je. Gamemaster, kterému je známo, že jde o kus magicky změněného masa, nastaví potají cílové číslo na 12, protože kámen není přírodní a protože magické pracovní postupy nepatří k obecným znalostem, obzvláště ne v případě Křičícího Orla. Orel hodí své kostky a podaří se mu získat dva úspěchy. Gamemaster ho informuje o tom, že jeho analýza určila kámen jako metamorfovanou sloučeninu uhlíku s neobvyklou strukturou, možná fosílii, protože jsou rozeznatelné některé patrně biologické struktury.

Použití jazykových dovedností

Pokud není při testu jazykových dovedností dosaženo žádného úspěchu, zpravidla to znamená, že se komunikace nezdařila. Došlo k nepochopení informací, obvykle ke škodě postavy. Gamemaster může provést nutné testy tajně sám, aby tak hráč nevěděl, zda to, co chtěl říci, také bylo správně pochopeno.

JAZYKOVÉ DOVEDNOSTI	
Situace	**Cílové číslo**
Obecné představy (hlad, strach, tělesné funkce)	2
Základní konverzace (běžné, všední záležitosti)	4
Složitá konverzace (speciální témata/zájmy)	6
Komplikovaná konverzace (téměř všechny technické záležitosti)	9
Konverzace o téměř neznámých tématech (hluboké technické/neobvyklé znalosti)	11
Použití slangu nebo dialektu (varianta určitého jazyka)	+2

K Switchbackovi přiběhne překrásná elfka a něco brebentí sperethielem. Jeho znalost této elfí řeči má značné rezervy (sperethiel 2). Hodí dvěma kostkami a padnou mu dvě šestky. Ukáže se, že jsou to úspěchy, takže pochopí, že elfka potřebuje pomoc, protože ji někdo pronásleduje (složitá konverzace, cílové číslo 6). Když se však pokouší Switchbackovi vysvětlit, kdo ji pronásleduje a co po ní chce (komplikovaná konverzace, cílové číslo 8), začnou být pro něho souvislosti příliš složité (padne mu 2 a 5, tudíž ani jeden úspěch) a někde ztratí nit hovoru. Ale to je jedno, protože elfka vypadá fantasticky a možná, že bude i nějaká odměna...

Doplňkové dovednosti

V *Shadowrunu* zahrnuje každá dovednost širokou paletu možných využití ve hře, pročež se nelze vyhnout tomu, že se některé dovednosti vzájemně překrývají. Oblast působení aktivních dovedností je ve většině případů jasně vymezena, ale v některých situacích mohou jisté vědomosti poskytovat bonifikace a přímou podporu. Takové vědomosti se nazývají doplňkové dovednosti.

Pokud postava ovládá vědomost, která je vhodná k doplnění aktivní dovednosti, může hráč hodit tolika kostkami, kolik činí stupeň této vědomosti, proti cílovému číslu, jež je stejné jako u aktivní dovednosti. Každé dva úspěchy v testu vědomosti se počítají jako jeden dodatečný úspěch aktivní dovednosti. Hráč musí ovšem v testu aktivní dovednosti dosáhnout alespoň jednoho úspěchu, aby mohl započítat úspěchy z testu vědomosti. Gamemaster by měl použití doplňkových dovedností povolovat jen sporadicky, aby házení dvou testů nepřepínalo jeho trpělivost a trpělivost hráčů. Teoretické vědomosti NEMOHOU být použity jako doplňkové dovednosti, pokud to pravidla přímo neuvádějí.

V některých případech mohou jako doplňkové dovednosti fungovat i aktivní dovednosti – například jako doplněk konstrukčních/opravárenských dovedností. Hráč zde může použít kostky aktivní dovednosti, aby snížil základní čas konstrukčních/opravárenských dovedností. Přesto platí i zde, že v testu původní dovednosti musí padnout alespoň jeden úspěch, aby se mohly uplatnit úspěchy z doplňkové dovednosti. Tyto úspěchy lze potom použít ke snížení základního času. Postava musí samozřejmě doplňkovou dovednost také ve skutečnosti ovládat. Není možné nahradit aktivní dovednost atributem.

Další aktivní dovedností, kterou lze použít pro doplnění, je elektronika. Při testech, kde se používají hodnocení různých přístrojů, se tak zohlední schopnost postavy vymáčknout ze své elektronické hračky maximální výkon. Především specializace elektronická válka může podpořit testy, při nichž jde o rušení nebo zabránění rušení jiných přístrojů. O tom, zda může hráč použít doplňkovou dovednost, rozhoduje výhradně gamemaster.

Cheshire začíná vyjednávat za svůj tým. Od svého posledního setkání s panem Johnsonem se intenzivně zabývala psychologií. Gamemaster jí dovolí použít psychologii jako doplňkovou dovednost při jejím testu vyjednávání. Cheshire má stupeň vyjednávání stále 5 a Johnson, který ji posledně pěkně natáhl, stále stupeň 7. Cílová čísla činí 5 (inteligence obou postav). Cheshire provádí dva testy: test psychologie proti 5 a test vyjednávání proti 5. Její psychologie je pouze na 2, ale přesto dosáhne dvou úspěchů. Její test vyjednávání vykáže tři úspěchy, takže celkem má čtyři [3 + (2 : 2 = 1) = 4]. Pan Johnson má pouze 3 úspěchy. Tentokrát tedy Cheshire se svou laickou psychologii vzala Johnsona na hůl.

Tvorba nových dovedností

Shadowrun nabízí otevřený dovednostní systém, což znamená, že můžete do hry zapojit vlastní aktivní dovednosti, které pro vaše dobrodružství mají smysl. Gamemaster by měl ovšem při vytváření nových dovedností dodržovat některé zákonitosti. Každá nová dovednost musí spadat pouze pod jeden atribut a gamemaster musí rozhodnout, zda má být spojena s již existujícími dovednostmi nebo pouze s atributem, pokud budou chtít hráči z a na tuto dovednost přecházet. Dále by měl dbát na to, že aktivní dovednost by se neměla omezovat pouze na jedinou postavu nebo jediný efekt. Dobrá dovednost by měla mít alespoň dvě specializace a být dostupná všem postavám, které se ji chtějí naučit.

STUPNĚ DOVEDNOSTÍ

Stupeň	Druh dovednosti
1	Aktivní dovednost Právě jste byli **seznámeni** s danou dovedností, buď vlastním úsilím, nebo s pomocí někoho dalšího. Viděli jste, jak tuto dovednost vykonávat prostřednictvím určitých úkonů. Netušíte, co jednotlivé úkony znamenají, ale umíte je provádět natolik přesně, abyste mohli danou dovednost použít. *Někdo vám ukázal, jak zbraň držet, zamířit s ní a vystřelit.*

1 Vědomost

Máte **základní** znalosti, které zahrnují jen nejdůležitější aspekty daného oboru (a samozřejmě základní pojmy). Neznáte ovšem teoretickou základnu a kontext, do něhož byste tyto znalosti mohli zasadit.

Byla naklonována ovce. Někteří lidé mají z tohoto vývoje strach, jíní si myslí, že to je záchrana pro lidstvo.

2 Aktivní dovednost

Máte v dané dovednosti jistou **zběhlost**. Překročili jste úroveň učení se nazpaměť. Musíte stále přemýšlet nad tím, co děláte, ale už vás neomezuje, že nevíte, co jednotlivé kroky znamenají.

Stále si musíte v duchu opakovat kroky, které jsou nutné ke střelbě ze zbraně: „Vložit zásobník, odjistit náboj v komoře, natáhnout ruku, stisknout spoušť...“, ale již jste začali vnímat tento proces spíše jako jediný plynulý pohyb než jako řadu vzájemně nesouvisejících úkonů.

2 Vědomost

Zajímáte se o vše, co má něco do činění se základním tématem. Četli jste o něm nějaký delší článek nebo ten či onen časopis. Možná jste se již podívali i na nějaký trideodokument.

Nyní víte, jak lze ovci naklonovat, proč se to stalo a co se od toho očekává. Zatím jste pochopili některé důležité odborné pojmy a trochu se věnovali biologii.

3 Aktivní dovednost

Zvládáte danou dovednost. Není to nic skvělého, ale také nic tak špatného. Jste průměrní. Provádíte danou dovednost, jako když bičem mrská. Už nemusíte přemýšlet o každém kroku.

Víte, co se svou zbraní dokážete a co ne. Začínáte chápat, jak zbraň vlastně funguje a jak ji co nejlépe použít. Následnost kroků, kterou si v duchu promítáte, je rychlejší a vaše činnosti jsou čistší a preciznější.

3 Vědomost

Zabýváte se daným tématem. Jste připraveni vyhledat si další informace, protože jste poznali, že více nevíte, než skutečně víte. Obstaráváte si informace z různých zdrojů, zakládáte si malou knihovnu a sledujete nejnovější pokroky v daném oboru.

Kromě titulků můžete najít něco o klonování ve vědeckých médiích. Začínáte se po těchto zdrojích pídit. Postupně začínáte rozumět vědeckému žargonu.

4 Aktivní dovednost

Ve své dovednosti jste **zruční**. Nemusíte se už starat o jednotlivé kroky. Místo toho se můžete soustředit na to, jak a proč je vykonáváte. Stále zlepšujete provádění svých činností a se vším, co vyzkoušíte, získáváte stále větší vhled do pozadí dané dovednosti.

Vystřelit je snadné. Je to duševní příprava, která potřebuje ještě trochu tréninku. Výstřel ze zbraně je více než jen stisknutí spouště. Soustřeďujete se na zbraň, na to, jak ji používáte a jak se o ni musíte starat.

4 Vědomost

O daném oboru máte **fundované** znalosti. Nejedná se již o izolované poznatky, protože jste se při svém bádání dotkli i jiných oborů, o nichž jste si nikdy nemysleli, že mají něco společného s oblastí vašich zájmů. Tyto nové informace vás zajímají stejně jako původní téma.

Zjistili jste, že i jiní lidé kromě vědců zaujímají ke klonování vlastní postoj: náboženství všech odstínů se zajímají o otázky etiky, politici o otázky politiky a podniky o otázky zisku. Začínáte se zabývat také těmito aspekty a začínáte jim rozumět.

5 Aktivní dovednost

Dovednost vám přešla do krve natolik, že jste se stali **profesionály**. Používáte dovednost proto, že ji umíte. Nemusíte si dělat starosti, že byste něco nezvládli. Stává se to, ale nemá to účinek na vaši činnost.

Chcete pouze jedno: jednoduše a efektivně zacházet se zbraní. Většinou se vám to podaří. Objevujete nové možnosti jejího použití. Každý nový objev prohlubuje poznání vašich možností.

5 Vědomost

Jste **vzdělaní**. Nyní již víte o tématu více, než nevíte. Poznáte, která fakta, výzkumy a trendy jsou důležité. Zajímáte se o rozvoj příbuzných oborů, který může působit na vaši speciální oblast.

Znáte omezení klonování, tedy co lze udělat a co ne. Zvěsti o naklonovaných lidech a představy prezentované v médiích vás vzhledem k nesčetným nepřesnostem nechávají klidným, ale o pokroky v teorii genů se zajímáte daleko více.

6 Aktivní dovednost

Dovednost vám **zvnitřněla**. Když ji používáte, už na ni nemyslíte. Při jejím použití jsou tělo a duše jedno. Dovednost je již daleko spíše než akcí, kterou provádíte, reakcí, která se sama spustí. Kladete důraz na preciznost provedení a vyvinuli jste si vlastní styl.

Vytažení zbraně. Výstřel. Zásah cíle. Vyhodnocení. Zaměření cíle. Zbraň střílí. Vaše tělo reaguje. Vaše mysl vyhodnocuje. Pro ostatní se vše seběhne v jediném okamžiku, ovšem vy prožíváte celou činnost jako zpomalenou až do okamžiku, kdy existujete pouze vy a vaše dovednost – nerozlučný pár.

6 Vědomost

Už je jen málo věcí, co o svém tématu nevíte. Dosáhli jste **mistrovství**, ovládáte vše od základů po nejposlednější implikaci. Začínáte se zabývat budoucími pokroky a použitím a významem příbuzných oborů.

Klonování je pro vás uzavřenou kapitolou. Víte, proč a jak se to dělá a zajímavé otázky jsou nyní už jen, co se tím může a má dělat dále. Věda si jde svou cestou, a zatímco se zabýváte etickými důsledky a hospodářským využitím, stále více se zajímáte o odnože oboru typu rekonstrukce buněk.

7 Aktivní dovednost

Ve své dovednosti jste **experty**. Její provádění se stalo splynutím čisté reakce a duševní přípravy. Je to jako s dýcháním: už dovednost nevnímáte jako něco, co je od vás odděleno. Dovednost definuje vaše bytí. Vaše znalosti o dané dovednosti zahrnují všechna možná použití.

Ze zbraně nestřílíte. Vy sami JSTE zbraní. Mysl a tělo spolu souzní.

7 Vědomost

Ve svém oboru jste **experty**. Víte nejen to, co lze znát. Máte také přehled o trendech, výzkumných projektech (i o věcech za zavřenými dveřmi), teoriích a spekulacích a víte vše o mužích a ženách, kteří se na tom všem podílejí. Téma je vám tak důvěrně známé jako abeceda.

Klonování není jen zájmovou oblastí nebo koníčkem. Klonování a vše, co s ním souvisí, je náplní vašeho života. Již si nedokážete představit život bez toho, abyste vždy o všem věděli, ať už se jedná o nejnovější výsledky výzkumů Aztechnology nebo o poslední diskusi na téma „Co je život?“.

8+ Aktivní dovednost

Stupeň, na jakém svou dovednost ovládáte, se dá označit pouze jedním slovem: **extratřída**. Jste uznávání jako někdo, kdo danou dovednost definuje, a ovládáte ji perfektně. Zvládáte veškeré nuance, zjemňujete a zdokonalujete ji a pokaždé, když ji provádíte, vypadá to, jako byste ji znovu objevili.

Jste s pistolí ti Nejlepší, představujete měřítko všeho. Vaše jména vzbuzují na ulici strach.

8+ Vědomost

Vaše znalosti v daném oboru lze popsat pouze jedním slovem: **génius**. Přátelé a nepřátelé vás považují za někoho, jehož vědomosti jsou nepřekonatelné a jehož schopnost teoretizování a kreativity nemá sobě rovnou.

Vždy, když se mluví o klonování, zazní vaše jména.