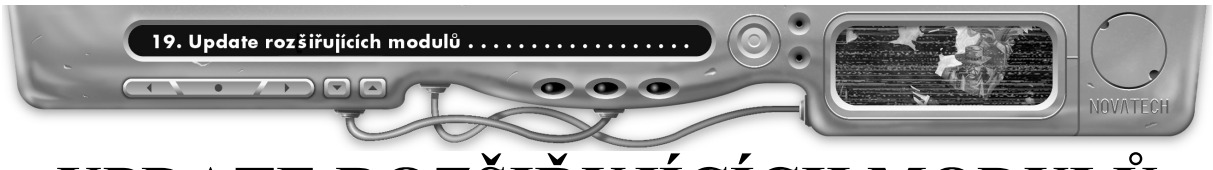


UPDATE ROZŠIŘUJÍCÍCH MODULŮ

Hráči, kteří jsou již obeznámeni s moduly a herním systémem *Shadowrunu*, mohou přizpůsobit své postavy a doposud vydaný pramenný materiál s pomocí následujících návodů pravidlům *Shadowrunu – 3. vydání* (*SR3*). První část následující kapitoly se zabývá úpravou postav z *SR2* na postavy z *SR3*. V druhé části této kapitoly se projednávají některé změny pravidel z modulů, které vstoupily v platnost spolu s vydáním *SR3*.

Úprava postav

Hráčské (a nehráčské) postavy z *SR2* se musí podrobit několika malým změnám, aby mohly být plně kompatibilní s *SR3*. Místo zcela nového vytváření vám doporučujeme provést v souladu s následujícími pravidly několik jednoduchých úprav vašich stávajících postav. Tím se sice dosáhne spíše přibližného přizpůsobení původních postav než jejich přesných kopií, ale jsme toho názoru, že taková úprava je jednodušší než úplná tvorba postavy, a navíc dostatečně precizní, aby se učinilo zadost potřebám hry.

Dovednosti

Abyste upravili dovednosti postavy podle pravidel *SR3*, srovnejte nejprve její dovednosti s těmi, které jsou popsány v kapitole **Dovednosti**. Ve většině případů se budou nové dovednosti shodovat přesně se starými. V tomto případě se na stupni dovednosti nic nemění.

Pokud má dovednost z *SR2* koncentraci, prověřte na základě seznamu dovedností z *SR3*, zda neexistuje stejná nebo podobná specializace. Pokud existuje ke staré koncentraci odpovídající nová specializace, přejmenujte koncentraci jednoduše na specializaci a vše ostatní zůstane jako předtím. Pokud neexistuje žádná specializace téhož druhu, vyberte si prostě pro danou základní dovednost novou specializaci, která pak bude mít stejný stupeň jako stará koncentrace. Příklad: Plížení 4 (město 6) by se mohlo změnit na nenápadnost 4 (plížení 6). Pokud má postava z *SR2* pro danou dovednost jak koncentraci, tak specializaci, srovnejte dovednost, koncentraci a specializaci se seznamem dovedností v *SR3* a vyhledejte odpovídající základní dovednost. Jako specializaci dovednosti z SR3 vezměte buď koncentraci, nebo specializaci z *SR2*; následně zvyšte o jeden bod jak stupeň základní dovednosti, tak stupeň specializace. Příklad: Dovednost z *SR2* motorky 3 (závodní motorky 5 (Yamaha Rapier 7)) by se mohla změnit na dovednost z *SR3* motorky 4 (Yamaha Rapier 8).

Většina koncentrací bojových dovedností z *SR2* jsou podle pravidel *SR3* základní dovednosti. Pokud by toto byl případ nějaké postavy z *SR2*, ignorujte základní dovednost z *SR2* a změňte koncentraci ihned na základní dovednost *SR3* se stejným stupněm. Biologie 3 (botanika 5) by se například stala jednoduše botanikou 5; dovednost z *SR2* střelné zbraně 4 (pistole 6 (Ares Predator 8)) by podle pravidel *SR3* odpovídala přibližně dovednosti pistole 6 (Ares Predator 8).

Při konvertování etiketových dovedností dostane postava jednu základní dovednost etiketa, jejíž stupeň je o dva body nižší než odpovídající stupeň dovednosti z *SR2*, ovšem se specializací (starou koncentrací) na stejném stupni. Příklad: Dovednost z *SR2* etiketa (pouliční) 4 by se podle pravidel *SR3* stala dovedností etiketa 2 (ulice 4). Pokud má postava více etiketních dovedností, vezměte pro zjištění stupně v *SR3* nejvyšší stupeň z *SR2*. Postava z *SR2* s etiketou (kmenovou) 2 a etiketou (mediální) 6 by měla jako postava v *SR3* etiketu 4 (média 6).

Při převádění dovedností by měli být hráč i gamemaster kreativní a flexibilní. Postava, která měla kanóny 3 (kulomety 5), by mohla tuto dovednost přeměnit na dělostřelbu 5 nebo těžké zbraně 5. Gamemaster by ale mohl hráči také dovolit kombinovat obě možnosti a dát jeho postavě těžké zbraně 3 a dělostřelbu 2.

Dodatečné dovednosti

Aby se postavy z *SR2* srovnaly s postavami z *SR3*, které disponují větším počtem možných dovedností, navrhujeme, aby každá postava z *SR2* dostala v průběhu úprav na *SR3* tolik bodů na nákup vědomostí, kolik činí pětinásobek její inteligence. Za tyto body si může hráč podle pravidel *SR3* pro tvorbu postavy „dokoupit“ vědomosti. Ovšem dříve než si hráč koupí pro svou postavu dodatečné vědomosti, odečtěte od množství dostupných bodů celkový součet stupňů vědomostí, které už postava z *SR2* má. Za tyto body si může hráč koupit pro svou postavu dodatečné aktivní dovednosti (rovněž podle pravidel pro tvorbu postavy).

Kromě toho dostane postava dovednosti čtení/psaní na takovém stupni, jaký se rovná polovině stupně odpovídajících jazykových dovedností (zde se zaokrouhluje dolů).

Sebiho postava z SR2 *má inteligenci 6. Díky tomu má k dispozici 30 (6 x 5) bodů na nákup vědomostí. Protože ale má (již převedené) vědomosti teorie magie 4 a parazoologie 3, může za vědomosti vydat již pouze 23 (30 – 7) bodů. Za zbývajících 7 bodů si však může koupit dodatečné aktivní dovednosti.*

Rezervy kostek a úroveň nebezpečnosti

Bojové a kontrolní rezervy se při převádění nemění. Zaklínací rezervy nahrazují dosavadní magické rezervy a astrální bojové a hackovací rezervy se spočítají jiným způsobem (viz **Rezervy kostek**).
Nehráčské postavy a nestvůry již nedostávají žádné úrovně nebezpečnosti. Místo toho mají k dispozici stejné rezervy kostek jako postavy.

Karma

Karmové rezervy elfů, trpaslíků, orků a trollů se snižují na polovinu, zaokrouhluje se dolů (až do minima 1). Výsledek představuje zkonvertované karmové rezervy. Rozdíl mezi starými a novými karmovými rezervami se převede na dobrou karmu a může být dále použit podle libosti.
Nehráčské postavy a nestvůry dostávají rovněž karmové rezervy. Zde se řiďte pravidly z kapitol **V zákulisí** a **Duchové a draci**.

Magie

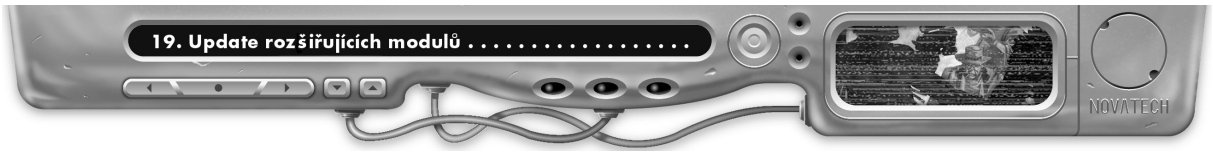
Z magických adeptů se stanou aspektoví kouzelníci a dostanou schopnost astrálního vnímání. Fyzičtí adepti se stávají adepty *ki*. Body na nákup schopností adeptů by měly být nově přepočítány podle pravidel *SR3*, protože některé schopnosti stojí nyní méně a za určitých okolností si mohou adepti koupit nové schopnosti. Kromě toho se určité schopnosti změnily, například Zlepšená dovednost a Zrychlené reflexy. Tyto schopnosti musí být upraveny podle pravidel *SR3*.
Šamani by si měli znovu pročíst popisy svých totemů, jelikož se některé totemové modifikátory změnily.
Protože se rovněž zvýšil počet kouzel a některá byla nově definována, musí se za určitých okolností upravit i zaklínadla postav. Některá zaklínadla byla také zkombinována. Pokud kouzelník z *SR2* ovládá více jak jedno toto kombinované zaklínadlo (například Silový šíp a Silový blesk), měl by hráč jedno z těchto zaklínadel převést na nové kombinované zaklínadlo a své postavě dát nové zaklínadlo, jehož stupeň se rovná stupni nekonvertovaného zaklínadla.
Jednorázové fetiše již neexistují. Hráč může taková zaklínadla převést na exkluzivní zaklínadla nebo snížit jejich (modifikovanou) účinnost o 2 body. Navíc byla přepracována zaklínadla pro trvalé fetiše a exkluzivní zaklínadla. Postava, která ovládá taková zaklínadla, může buď využít výhodu nižší ceny (v tomto případě se účinnost již nemodifikuje a snižuje se o jeden resp. dva stupně), nebo snížit účinnost pro výpočet odlivu (v tomto případě musí postava za zaklínadlo zaplatit jeden resp. dva body karmy nebo snížit jeho účinnost).
Také původní magické zámky již v *SR3* nejsou. Každý magický zámek, který vlastní postava z *SR3*, může být přeměněn na zaklínací zásobník stupně 3 nebo prodán za 45 000 ¥. Pokud chtějí mít hráči zaklínací zásobník s vyšší účinností, mohou ji zvýšit za každých 15 000 ¥ o jeden stupeň (až do maxima 6) – poslední slovo má gamemaster.
Astrální iniciativa kouzelníků se rovněž změnila. Nová astrální iniciativa upravené postavy se nyní spočítá podle následujícího vzorce: inteligence + 20 + 1k6.

Výbava

U některých předmětů se změnila cena nebo způsob fungování, ovšem tyto změny nevedou při převádění postavy z *SR2* na postavu z *SR3* k žonglování s nějakými herními hodnotami. Pokud se některý předmět z *SR2* již v pravidlech *SR3* nevyskytuje, měl by ho gamemaster změnit na jiný předmět, který je tomu starému nejvíce podobný, nebo ho hráči dovolit vyměnit za nujeny.

Kyberware

Dataprogramové spojení bylo přejmenováno na softvědomostní spojení, neboť toto označení vystihuje lépe jeho účel. Kyberkončetiny jsou nyní dostupné ve dvou druzích: jako syntetické nebo zjevné. Postavy s kyberkončetinami se mohou rozhodnout pro model, jemuž dávají přednost, a následně určit utajitelnost.



Rozšiřující moduly

Třetí vydání *Shadowrunu* obsahuje četná vysvětlení a malé změny, které se projeví na řadě rozšiřujících modulů. Pokud by pravidla v některém z modulů kolidovala s pravidly *SR3*, použijte pravidla *SR3*.
Informace z *The Grimoire*, *Cybertechnology, Fields of Fire* a *Katalogu pouličního samuraje* budou aktualizovány v následujících publikacích, aby bylo učiněno zadost změnám v konstrukci pravidel. Knihy o magii budou spolu se všemi novými pravidly, zaklínadly, schopnostmi apod. obsaženy v jednom modulu a přizpůsobeny pravidlům *SR3*. To samé platí pro moduly o technice a zbraních.
Kompletní pojednání o všech nestvůrách, dosud představených v produktech *Shadowrunu*, bude vydáno spolu s novým stínítkem pro gamemastera.

Rigger 2

Pravidla obsažená v modulu *Rigger 2* nahrazují všechna ostatní shadowrunová pravidla pro dopravní prostředky, pokud neodporují pravidlům *SR3*. Pokud by mělo dojít k pravidlovým neshodám mezi *Rigger 2* a *SR3*, mají s výjimkou níže popsaných změn pravidla *SR3* vždy přednost.
Cestující v dopravním prostředku nemůže jednat dříve, než rigger provede své první akce. Pokud má postava vyšší iniciativu než rigger, musí se svých akcí vzdát. Jakmile rigger provede své první akce, vyhodnocují se následující průběhy iniciativy jako běžné sekvence bojového kola.
Test zatížení brzd z modulu *Rigger 2* byl v základních pravidlech *SR3* nahrazen testem havárie, a tím zjednodušen. Pokud byste však používali pravidla z *Rigger 2*, řiďte se tam popsaným postupem.
V nebojových situacích obdrží rigger pro testy řízení pozitivní modifikátor ve výši stupně svého kontrolního rigu. V bojových situacích odpovídá modifikátor dvojnásobku stupně kontrolního rigu (toto je změna pravidel z *Rigger 2*).
Riggeři se mohou vyhnout každému útoku na dopravní prostředek (viz **Test uhýbání**), pokud místo svých bojových rezerv použijí kostky kontrolních rezerv. Cílové číslo pro tento test se rovná stupni ovládání dopravního prostředku, plus běžné modifikátory (poškození dopravního prostředku, prostředí apod.).
Pro určení poškození dopravního prostředku střelnými zbraněmi nepoužívejte pravidla z *Rigger 2*, ale přepracovaná pravidla z *SR3*. Nejprve se účinnost útoku sníží na polovinu (zaokrouhleno dolů), úroveň poškození klesne o jeden stupeň, a až poté se započítá pancíř (modifikovaná účinnost musí být vyšší než stupeň pancíře, aby zbraň vůbec měla nějaký účinek – kromě toho pancíř ještě snižuje standardně účinnost útoku).
Při určování poškození dopravního prostředku zaklínadly nahrazují pravidla *SR3* pravidla z modulu *Rigger 2*. Bojové zaklínadlo zaměřené na dopravní prostředek bude mít cílové číslo 8 + trup + polovina pancíře (zaokrouhleno dolů). Dopravní prostředky nemohou podstupovat test odolnosti vůči zaklínadlům, nejsou-li chráněny zaklínací obranou. S elementárními manipulačními zaklínadly se zachází jako s běžnými zbraněmi.
Napadení cestující v dopravním prostředku mohou pro své testy uhýbání a odolnosti vůči poškození použít pouze polovinu svých bojových rezerv (zaokrouhleno dolů).

Virtual Realities 2

Pravidla obsažená ve *Virtual Realities 2* nahrazují všechna ostatní pravidla pro matrix, pokud nekolidují s pravidly *SR3*. Pokud by k tomu mělo dojít, mají pravidla *SR3* vždy přednost. Následuje krátké shrnutí nejdůležitějších rozdílů mezi *Virtual Realities 2* a pravidly *SR3*.
Zelené, oranžové a červené systémy začínají s resetem po 3k6 minutách, pokud decker nespustil aktivní nebo pasivní poplach.
Pevnost byla přepracována následujícím způsobem. Za každý bod pevnosti, který má deck k dispozici, se o 1 snižuje účinnost útoků černého IC na on-line ikonu a deckera samotného. Pokud šedé IC přivede ikonu ke zhroucení a provádí test útoku, zvyšuje se cílové číslo o 1 za každý bod pevnosti decku. Pevnost chrání i před užitkovými programy Černé kladivo a Vražednost, ale před žádnými jinými.
Test senzorů za účelem lokalizace nových ikon v dosahu senzorů vyžaduje nyní pouze volnou akci.
Na potlačení zabrzděného IC je třeba vynaložit jeden bod faktoru odhalení (a nikoli jeden bod maskování). Systémové operace editování souboru, vedení rozhovoru a napíchnutí rozhovoru byly přepracovány a zjednodušeny. Popis těchto operací naleznete v kapitole **Matrix**.

Místo kondičního záznamníku uveřejněného ve *Virtual Realities 2* používají nyní všechny matrixové ikony běžný shadowrunový kondiční záznamník. Nezapomeňte, že kondiční záznamník ikon obsahuje pouze jeden řádek poškození; ikony nemohou utrpět omráčení.
Každé IC Asfaltové děťátko je předem naprogramované k útokům na určitý druh užitkových programů (operační, speciální, útočné nebo obranné). Gamemaster rozhodne, o jaký druh Asfaltového děťátka se v konkrétním případě jedná.
IC Trhač útočí stejně jako IC Mrzák. Teprve tehdy, když Trhač sníží některý atribut ikony na 0, provádí se test Trhače proti cílovému číslu ve výši HPOP (cílové číslo může být zvýšeno eventuelní pevností). Za každé dva úspěchy, kterých IC v tomto testu dosáhne, se snižuje stupeň HPOP o jeden bod. Pro regeneraci této ztráty musí decker vyměnit čip své persony.

Německo ve stínech roku 2060

Devět let *Shadowrunu*, osm let *Shadowrunu* v německé verzi, sedm let **Deutschland in den Schatten**.
Hrdá bilance, ale také čas, během něhož člověku některé zvyklosti přešly do krve. Někdy natolik, že se člověk musí nutit, aby je bez předsudků změnil.
Na druhé straně samozřejmě neplatí, že nové je automaticky také lepší.
V první řadě je však Aliance německých zemí státem, který se dá se SKAS srovnávat jen za určitých podmínek, stejně jako megaplex Rhein-Ruhr nebo Frankfurt vykazují výrazné rozdíly oproti Seattlu.
Také turbulentní události podnikové války let 2059 a 2060 neprošly Evropou a zvláště ANZ, aniž by nezanechaly stopy. Chtěli bychom tedy na těchto stránkách ve stručnosti shrnout nejdůležitější rozdíly. Budiž však ale znovu se vším důrazem řečeno, že v případě nesrovnalostí a pochybností má vždy originál poslední a rozhodující slovo.

V kapitole **Boj** vykazovalo německé a originální vydání léta jeden důležitý rozdíl. Zatímco střelba dávkou měla v americké verzi za následek modifikátor +3, v německém vydání to bylo pouze +2. Považovali jsme to za logičtější a bližší již existujícím reáliím, avšak v rámci zvyšování kompatibility jsme od tohoto rozdílu v *SR3* upustili a přizpůsobili se originálu, takže nyní platí i zde modifikátor +3.

Kreditní hůlky, kterým se v ANZ říká *ebbie*, jsou popsány v kapitole **Uvidět stíny a přežít**. Ceny uvedené v příslušné tabulce ovšem odrážejí spíše americké poměry, kde úřední šiml již tradičně nehraje takovou roli jako v případě Německa. Taková rozsáhlá manipulace, jakou vyžaduje ebbie v ANL, není prostě za uvedenou cenu dostupná, obzvláště pokud má tato identita vydržet i více než jen zběžnou kontrolu. Pokud by tedy chtěly postavy získat falešnou ID v ANZ, zdvojnásobte cenu v tabulce, jedná-li se o stupně 4-8. Pokud by měla být identita ještě neprůstřelnější, bude také znatelně dražší: identita na stupni 9 nebo vyšším stojí v Německu trojnásobek udané ceny.
Kromě toho je třeba mít na paměti, že další životní úroveň sice představuje dodatečný byt a tím také novou jmenovku, ale automaticky nezahrnuje úplnou identitu.

Policejní a bezpečnostní síly jsou i v Německu častým hlavním protivníkem runnerů. Na podnikovém území, zejména extrateritoriálních podniků, to zpravidla bývají soukromé bezpečnostní firmy nebo podnikové oddíly; to je stejné na obou stranách Atlantiku (nebo Pacifiku, jak se to vezme). Na ulicích se však mohou runneři v závislosti na druhu města nebo území setkat stále i se státními bezpečnostními silami. Tito policisté mají nejenom přístup k policejnímu počítači jako v případě Lone Star; v případě důvodného podezření mohou bez dalšího sáhnout i do všech státních databank. (Zlý) sen o průhledném člověku je v ANZ skutečnosti blíže než v SKAS.
To se samozřejmě projeví i v tom, zda falešná identita nebo padělaný zbrojní pas vydrží prověřování. V zásadě se jedná i v ANZ o srovnávací test mezi prověřovacím přístrojem a stupněm kreditní hůlky. Aby se však zohlednil lepší přístup německé policie ke státním systémům, měli byste vyjít z toho, že policejní přístroje mají o 1 vyšší stupeň než jejich americké protějšky. Abyste ale nemuseli házet při každé příležitosti, můžete vyjít z následujících pravidel. ID na stupni 2 nebo nižším bude možná stačit, abyste se dostali na diskotéku; při policejní kontrole bude runner automaticky odhalen. K získání falešného zbrojního pasu musí mít ebbie alespoň stupeň 4, aby vůbec měla šanci. Vnitrostátní let nebo jízda transrapidem vyžaduje minimálně stupeň 5. Pokud

musí postava čelit dopravní kontrole nebo zátahu, je zapotřebí minimálně stupeň 6, a při mezikontinentálním letu si člověk nemusí vůbec lámat hlavu se stupni nižšími než 8.
Pokud některá ID nesplňuje zde uvedené podmínky, můžete vyjít z toho, že identita bude vypadat přinejmenším podezřele; další následky určí gamemaster. Mějte však na paměti, že se jedná pouze o průměrné hodnoty: v centru Essenu budou bezpečnostní opatření určitě důkladnější, zatímco Schwarzwald není možné střežit ani zdaleka tak dobře.

Povolení a zbrojní pasy jakéhokoli druhu jsou v ANZ ošetřeny rovněž trochu jinak. V případě čistého výpisu z trestního rejstříku je možné získat zbrojní pas na ostré zbraně a ruční palné zbraně; ve venkovských oblastech lze rovněž získat lovecký lístek (a s ním povolení na pušky). Při podávání žádosti o zbrojní pas je zapotřebí ID na stupni alespoň 6. Zbrojní pas na automatické zbraně je k dispozici pouze v odůvodněných zvláštních případech, například pro tělesné strážce nebo kurýry (stupeň ID alespoň 8), zatímco vojenské a těžké zbraně stejně jako viditelně nošený pancíř (!) jsou v zásadě zakázané. Tresty odpovídají zhruba trestům v SKAS.

V zásadě si zachovává svou platnost většina pravidel a sdělení z modulů **Deutschland in den Schatten**, **Chrom und Dioxin**, stejně jako **Walzer, Punks und schwarzes ICE**. Aktuální události z Německa, Švýcarska a Rakouska navíc najdete v našem magazínu **Wunderwelten**.
Ale ať už běháte ve stínech nebo honíte hráče po stínech, ať už se zdržujete ve SKAS a Seattlu, Porúří a Vídni nebo v Transylvánii roku 2060: v první řadě je to vaše hra. Dělejte si s ní, co chcete, ale bavte se u ní!