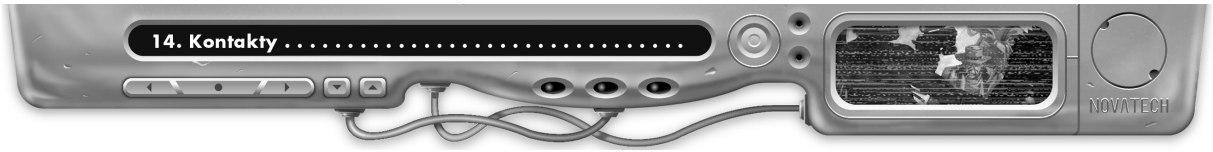

KONTAKTY

Kontakty jsou nehráčské postavy, které slouží hráčským postavám jako zdroj cenných informací, zboží a laskavostí a činí svět *Shadowrunu* živějším a realističtějším. Kontakty jsou často nejlepším a někdy i jediným způsobem, jak může runner zjistit, do jaké hromady srabu se právě nechal znovu zatáhnout. Tato kapitola popisuje, jak se dají kontakty nejlépe využít – jak je zapojit do hry, jak je rozpracovat a jak můžete rozšířit možnosti dobrého hraní na hrdiny, jež představují pro hráče jejich kontakty.

Pochůzky

Nejdůležitější funkcí většiny kontaktů v *Shadowrunu* jsou pochůzky. V typickém dobrodružství pro *Shadowrun* představují pochůzky sledování stop a odkazů na osoby, místa a události. Kontakty jsou jednou z nejlepších možných cest, jak se postavy mohou k těmto informacím dostat. Většina vydaných dobrodružství obsahuje kapitolu s názvem *Pochůzky*, v níž jsou uvedeny tabulky obsahující informace, jež mohou postavy obdržet od různých kontaktů.

Za normálních okolností slouží k zjištění toho, co kontakt ví nebo neví, test etikety (ulice nebo podnik) proti cílovému číslu 4. Množství informací, které kontakt postavám poskytne, záleží na počtu úspěchů, které hráči padnou. Hráčská postava hází tolika kostkami, kolik činí její dovednost, aby se zjistilo, co kontakt ví a je ochoten vyklopit (což mohou být dvě velmi odlišné věci). Postavy, jež dosáhnou více než jednoho úspěchu, obdrží i informace z předchozích stupňů úspěšnosti.

Jakmile je dán počet úspěchů, může gamemaster sehrát setkání a mít na paměti, o jaké informace je kontakt ochoten se podělit. Schůzka s kontaktem by neměla proběhnout pouze prostřednictvím hodu kostkami, neboť kontakty jsou postavy s vlastním životem, názory a potřebami, a nikoli jednorucí bandité, kteří místo peněz chrlí informace. Setkání mezi kontaktem a hráčskými postavami by se mělo řídit zvyky dotyčného kontaktu. Reportér se bude chtít sejít patrně v nějakém klidném baru, zatímco voják Mafie dá pravděpodobně přednost spíše časným ranním hodinám v nějaké temné uličce.

Kontakty jsou obvykle důvěryhodné, dokud postava dodržuje svou část dohody. Kdo odhalí svůj zdroj tím, že bude ostatním vyprávět, odkud jeho informace pocházejí, poruší železné zákony ulice a musí nést následky. Stejně hloupé je kontaktu oznámit, že tým plánuje akci proti skupině, k níž má kontakt nějaký vztah. Která pouta jsou silnější, k runnerovi nebo ke skupině? Dobrý runner nebude nikdy kontakt nutit k tomu, aby činil takové rozhodnutí.

Další zajímavý rozměr tohoto setkání tvoří otázka, zda musí runner za informace zaplatit nebo bude do budoucna dlužit laskavost. Pokud kontakt vyžaduje peníze, může jejich množství gamemaster určit podle následujícího vzorce: charisma kontaktu x inteligence kontaktu x 50 nujenů. Vydělte tuto sumu počtem úspěchů dosažených v testu etikety. Tuto konečnou sumu by měl gamemaster přizpůsobit individuálně každému kontaktu, pokud to považuje za potřebné. Pokud chce některá ze stran o ceně smlouvat, děje se tak podle běžných pravidel pro vyjednávání.

Runneři mohou kontakty také poprosit, aby „našpicovaly uši“ nebo „se porozhlédly“. V tomto případě provádí gamemaster za kontakt test etikety s modifikátorem cílového čísla +2. Pokud gamemaster dosáhne úspěchů, ohlásí se kontakt u runnera za 2k6 hodin nebo po gamemasterem určené době. Toto je skvělá možnost, jak zajistit, aby se informace, které hráči nutně potřebují, dostaly i k jejich postavám. Cena za toto čmuchání se spočítá výše uvedeným způsobem.

Gamemaster může svým kontaktům dodat na hlubší rozměr tím, že zohlední fakt, že nemusejí být pro runnera vždy k dosažení. Pokud chce hráč svůj kontakt nahánět, musí provést test etikety, jenž může podléhat modifikátoru +2, jde-li kontaktu příliš na nervy.

Prohledávání matrixu

Deckeři hrají při obstarávání informací důležitou roli. Mnohé informace existují ve světě *Shadowrunu* výlučně v elektronické podobě – ve veřejných, soukromých nebo tajných databankách. Zde se válí gigapulsy a gigapulsy dat: on-line rozhovory, zvěsti, ukradené a zadržené soubory apod. Deckeři mohou vytvořit jednoduché vyhledávací programy, které prohledají standardní databanky na základě klíčových slov a příbuzných pojmů a nalezené informace pak stáhnou do kyberdecku nebo počítače připojeného k matrixu. Tyto vyhledávací programy jsou tak triviální, že by gamemaster měl vycházet z toho, že každý decker jeden z nich vlastní nebo je ho schopen během krátké doby vytvořit.

V matrixu lze nalézt prakticky všechny informace, pokud hráčská postava ví, kde je musí hledat, a má k dispozici potřebný čas. Základní čas pro hledání informací činí 2k6 hodin. Postava provádí test své dovednosti etiketa (matrix). Cílové číslo vychází z dané tabulky úspěšnosti. V tomto testu nelze použít kostek z hackovacích rezerv, je ovšem možné použít úspěchy z tohoto testu na zkrácení základního času. Decker může současně zkoumat pouze omezený počet věcí, v závislosti na svých schopnostech a dostupném čase. Maximální počet hledání, které může decker simultánně provádět, se rovná polovině jeho stupně inteligence (zaokrouhleno nahoru). Tato základní hodnota vychází z toho, že po tuto dobu decker nedělá nic jiného, než že sedí u svého počítače a mění vyhledávací cesty a parametry. Pokud chce postava vyřizovat současně i další záležitosti, musí gamemaster rozhodnout, kolik času si tyto aktivity vyžádají, a základní čas hledání odpovídajícím způsobem změnit.

Správný kontakt pro správnou informaci

Hráčské postavy pátrající po informacích se musí se svými dotazy obracet také na tu správnou osobu. Prostý pouliční policajt bude patrně něco vědět o aktuálních zvěstech ve svém okrsku, nebude ale jistě znát adresu bydliště nové sekretářky určitého hlavouna z Mitsuhama Technologies v centru Seattlu. Podnikový kontakt bude vědět mnoho věcí o svém podniku i o jiných: jak často konají stráže noční obhlídku chodbami, jaké jsou tam skryté detektory zbraní nebo možná i něco o nejnovějším tajném projektu podniku. Nebude ale s jistotou vědět nic o nových hranicích písečku Halloweeners nebo který fízl z Lone Star je zkorumpovaný.
Při obstarávání informací z databank musí hráč uvést, v jakých zdrojích informací jeho postava pátrá. Pokud prohledává podnikové databanky, může nalézt informace, jež jsou jinak dosažitelné přes podnikový kontakt. Jestliže se porozhlédne po hospodských chatovacích linkách, obdrží informace, jež by byly normálně dostupné přes pouliční kontakt.

Stupně kontaktů

Kontakty se dělí do tří skupin – běžné kontakty, kamarádi a přátelé na život a na smrt. Toto rozdělení popisuje vztah mezi runnerem a kontaktem. Odpovídá přibližně následujícím stupňům, jež by měly přesněji odrážet nuance vztahů. Každý stupeň s sebou nese rozličné výhody a nevýhody, pokud jde o zacházení s kontakty.
Každý hráč si může při vytváření postavy vybrat dva kontakty stupně 1 bezplatně (viz **Tvorba postavy**). Po ukončení tohoto procesu si již není možné kontakty kupovat. Ke všem dalším kontaktům se postavy musí dopracovat hraním na hrdiny. Stupeň důvěry k tomuto kontaktu se měří následovně. Jako základní pravidlo platí, že nové kontakty by měly patřit ke stupni 1. Jen výjimečně by měly spadat hned pod stupeň 2 a nikdy pod stupeň 3.

Kontakty stupně 1

Kontakt stupně 1 je běžný shadowrunnerský kontakt. Dá se srovnat se „známým“ ve skutečném životě. Takový kontakt může disponovat mnoha informacemi, jež by mohly být postavě užitečné a o které by se v zásadě podělil. Může se ale stát, že si je nakonec nechá pro sebe, jelikož vůči hráčským postavám necítí žádnou zvláštní loajalitu.
Na druhé straně je také méně pravděpodobné, že si kontakt stupně 1 vzpomene na totožnost nebo existenci runnera, pokud se u něho zastaví zlí hoši na kávu a pár přátelských štulců obuškem. Pokud se na runnera přece jen upamatuje, nebude pravděpodobně vědět, kde ho najít.
Výhody: Gamemaster může provést srovnávací test inteligence s cílovým číslem 6, pokud jde o to určit, zda si kontakt na informace o runnerovi vzpomene. Gamemaster může cílové číslo podle svého uvážení změnit. Kontakt stupně 1, který si na informace nemůže „vzpomenout“, toho skutečně není schopen. Vůči postavě nepociťuje takovou oddanost, aby kvůli ní lhal.

Kontakty stupně 2

Kontakt stupně 2 runnera zná a v pravidelných intervalech se s ním setkává. Mezi oběma se vytvořil náběh k vztahu založenému na důvěře a kontakt zůstane vůči postavě loajální, pokud si kvůli tomu nebude muset příliš pálit prsty. Kontakt stupně 2 vždy poskytne runnerovi informace, po nichž se pídí, a může se dokonce kvůli němu „porozhlédnout“, bude-li na to mít čas.
Výhody: Runner dostává 1 kostku navíc pro všechny testy etikety, které provádí, aby od tohoto kontaktu obdržel informace. Kromě toho může gamemaster provést srovnávací test vůle proti cílovému číslu 5, pokud jde o to, zda se kontaktu podaří úspěšně vyhnout odpovědím na otázky o runnerovi.

Kontakty stupně 3

Kontakt stupně 3 je víc než jen kamarád – je to přítel na život a na smrt. S kontaktem stupně 3 postava společně vyrůstala v plexu nebo jí v poslední vteřině zachránil zadek v nějaké pouliční bitvě apod. Kontakt stupně 3 runnera dobře zná a pravidelně se s ním setkává. Postava by na svého přítele nebo svou přítelkyni neměla nahlížet jako na kontakt, ovšem runner může také někdy potřebovat jejich informace nebo pomoc.
Výhody: Runner dostává 2 kostky navíc pro všechny testy etikety, které provádí, aby od tohoto kontaktu obdržel informace. Kromě toho může gamemaster provést srovnávací test vůle proti cílovému číslu 6, pokud jde o to, zda se kontaktu podaří úspěšně vyhnout odpovědím na otázky o runnerovi.

Vytváření kontaktů

Aby mohl gamemaster z kontaktů vytěžit co nejvíce, měl by každý kontakt rozpracovat a učinit jej skutečnou osobností s vlastním životem. Aby toho dosáhl, musí vynaložit určitý čas, aby vytvořil osudy kontaktů svých postav.
První dobrý krok spočívá v zamyšlení se nad tím, co kontakt dělá, pokud zrovna nedodává runnerovi informace. Jednoduché archetypální označení – jako pouliční doktor, bojový mág, žoldnéř, detektiv apod. – jsou prvním krokem na cestě k osobnosti. S trochou další námahy se může kontakt stát jedinečnou osobností. Barman Joe tráví své večery zjevně za barovým pultem, ale co dělá ve svém volném čase? Možná je nadšeným fanouškem městského boje a když mu runner zavolá, slyší vždy v pozadí řev tridea zapnutého na maximum během aktuálního zápasu. Třeba má problémy se svou ženou nebo mu nejdou zrovna dobře obchody. Možná si jeho dcera něco začala se špatnými lidmi – gangy, BeTLíky a podobným šmejdem. Všechny tyto věci se projeví v tom, jak bude Joe reagovat na runnerovo zavolání, a mohou se stát odrazovým můstkem pro shadowrun. Kontakt může celý postup také zcela obrátit a poprosit runnera o laskavost. Nalezněte způsob, jak svým hráčům vysvětlíte, že jejich kontakty žijí svým vlastním životem. Nevysedávají celý den při čekání na to, že jim runner zavolá.

Hraní kontaktů

Tato pravidla by měla učinit hraní pro gamemastera stejně zajímavým jako hraní postav pro hráče. Doposud jsme se ale dotkli pouze špičky ledovce možností, které představuje tématický komplex nehráčských postav.
Gamemaster může vytvořit z kontaktů zcela propracované postavy, pokud jim opatří životopisy a herní hodnoty, jež jsou stejně úplné jako u hráčských postav. Pokud se z kontaktů stanou osobnosti z masa a krve, může pro ně gamemaster nalézt širokou škálu možných uplatnění. Mohou být učiteli, nepřáteli, konkurenty, ztracenci, zrádci, tajnými agenty, kmotry, krtky – a každá z těchto rolí může představovat odrazový můstek pro dobrodružství nebo tažení.
Variací klasické role kontaktů může být to, že některé z nich mohou o informace poprosit i hráčské postavy (viz **Laskavost pro přítele** níže). Za určitých okolností si mohou kontakty a hráčské postavy při shánění informací nebo určitých zdrojů konkurovat. To je situace, která se může rychle vystupňovat až na informační válku, pokud hráčské postavy a některé kontakty začnou hrát a jednat proti sobě navzájem a proti dalším kontaktům. Jiné kontakty se mohou ocitnout pod tlakem jedinců, skupin nebo tajemných sil, které mají zájem na tom, aby s hráčskými postavami nespolupracovaly nebo je dokonce zavedly na falešnou stopu. Kontakty mohou také přestat spolupracovat z vlastních důvodů.
Na druhou stranu další kontakty mohou fungovat jako spojení k „tepu ulice“ – jako zdroj zvěstí, falešných a zdánlivě neužitečných informací. Náhodný kontakt může runnerovi vyprávět to, co chce vědět, a potom ještě plácat o nějakém nezvyklém zážitku, bizardní zprávě z médií, stále se vracejícím a zneklidňujícím snu, problému se ženou nebo obecném poklesu kvality sójových koktejlů v jeho obchodu s rychlým občerstvením. Tímto způsobem se dají skvěle podchytit skryté informace a odkazy na budoucí dobrodružství a zápletky, aniž by hráči ihned poznali, odkud vítr vane, a někdy se gamemasterovi naskytne příležitost jen tak si vychutnat (výjimečně zcela bezdůvodnou) paranoiu hráčů.
Jsou-li kontakty vybaveny odbornými znalostmi, tajnými příběhy, nečekanými známými nebo informačními kanály, o nichž by hráčské postavy možná neměly ani tušení, může je gamemaster vytvořit překvapivě plasticky a trojrozměrně – nebo také jako na potvoru úplně nanic, podle toho, co průběh hry právě vyžaduje. Pravděpodobně žádný efekt nebude mít ptát se na zbraně obchodníka s talismany, ale váš šachový partner, s nímž se setkáváte každý čtvrtek ve tři odpoledne v sójakavárně za rohem, by vám mohl na otázku týkající se adresy bydliště vysoce postaveného hlavouna u Knight Errant poskytnout nečekanou, ale spásnou správnou odpověď.

Laskavost pro přítele

Skoro každý román ze světa *Shadowrunu* a většina publikovaných dobrodružství obsahují alespoň jeden moment, kdy někdo žádá runnera o laskavost.
Laskavost pro přítele porušuje klišé „práce za nujeny“ a umožňuje gamemasterovi zapojit do svého tažení nečekané vývoje zápletky a nové konflikty. Pokud nějaký přítel prosí hráčské postavy o laskavost, mohou tyto navíc iniciovat svůj další run samy a nemusí pasivně čekat na dalšího pana Johnsona s pracovní nabídkou. Shadowrun jako laskavost pro přítele umožňuje runnerům sledovat osobní zájmy. Výjimečně se nemusejí obávat, že celý příběh je pouze šachovou partií, v níž mají být obětováni jako pěšáci, ačkoli v běhu událostí může samozřejmě dojít k tomu, že vběhnou do pasti. Obecně se dá vycházet z toho, že čím je kontakt cennější a nápomocnější, tím spíše postavy dříve či později požádá sám o laskavost. Je zbytečné říkat, že spolu s užitečností a významem kontaktu by měly vzrůstat i stupeň nebezpečnosti a problematičnost laskavosti.

Předpřipravené kontakty

Následující příklady kontaktů reprezentují lidi, s nimiž přichází do styku většina shadowrunnerů bez ohledu na míru zkušeností a které jsou pro ně nejužitečnější. Každý záznam zahrnuje krátké zhodnocení kontaktu, k čemu může být užitečný, kde se s ním hráčská postava může setkat, podobné kontakty a herní hodnoty.

Barman

Vhodný pro: informace, další kontakty, zadní místnosti pro soukromé schůzky
Místa setkání: bary/noční kluby
Podobné kontakty: majitel baru/nočního klubu, vyhazovač, servírka, striptérka
Ať už chcete cokoli vědět nebo se s kýmkoli seznámit, už jen tím, že se zeptáte barmana, nebudete nikdy zcela vedle. Tenhle týpek slyší zkrátka všechno, a to většinou od lidí, kteří jsou příliš opilí, než aby věděli, kdy by raději měli držet jazyk za zuby. Může vám povyprávět životní osudy většiny svých stálých zákazníků a klade důraz na to, aby se dozvěděl alespoň něco o každém, kdo pije v jeho podniku. Pokud se nějaký štamgast neobjeví nebo se objeví nový zákazník kladoucí příliš mnoho otázek, barman si toho vždy všimne. Kromě toho zná skoro každou kolující zvěst a má cit pro oddělování bláta od zajímavých příběhů. To, co ví, nevykládá samozřejmě každému. Barman pozná, kdy má držet jazyk za zuby – to přijde samo, když jeden slyší každou noc tucty blažených pivních zpovědí. Jeho dobrá pověst je vybudována na diskrétnosti a on sám se zasazuje o to, aby to tak zůstalo. Přesvědčte ho o tom, že musíte něco vědět opravdu naléhavě, a možná vám to řekne. Zvláště, pokud předtím zatáhnete nějakou tu rundu.
Bar za rohem je místo, kde se všichni znají jmény – což znamená, že barman zná pravděpodobně každého, kdo by mohl být kdy runnerům k užitku. Jestliže potřebujete magický talisman, ale neznáte žádného obchodníka, jemuž byste mohli důvěřovat, nebo dobrého pouličního doktora, ale nebudete vědět, kde ho najít, nebo zbraň, již váš běžný obchodník nemá na skladě – rozhovor s barmanem představuje krok správným směrem.
Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
4	3	4	2	2	3	6	2

Iniciativa: 2 + 1k6
Karmové rezervy/stupeň profesionality: 1/2
Aktivní dovednosti: etiketa 3 (ulice 5), zastrašování 3, brokovnice 3, boj beze zbraně 3
Vědomosti: alkohol 5, pouliční zvěsti 5

Šíbr

Vhodný pro: práci a peníze, informace, výbavu, další kontakty
Místa setkání: Všude, kde bude chtít: typické spichy se odehrávají v místních barech nebo klubech, kavárnách, úzkých pouličních zákoutích, kam je sotva možno dohlédnout.
Podobné kontakty: překupník, lichvář, pan Johnson/pan Schmidt
Kontakty, kontakty, kontakty. Šíbr stojí a padá se svými kontakty. On sám je nejdůležitějším kontaktem každého runnera – týpkem, který to umí sehnat, ať už je to, co je to: práci, zbraň, pneumatiky, látku, prostě cokoli chcete. Zná všechno a všechny, nebo tak v každém případě vypadá. To je nezbytné, neboť jeho zaměstnáním, které mu vydělává peníze, je být vždy alespoň o krok před všemi těmi důležitými lidmi, k jejichž nesnázím a škodám přispěl. Pokud nějaký podnikový Johnson potřebuje runnery, kteří by ukradli nejnovější tajný prototyp konkurence nebo unesli geniálního vědce, v devíti z deseti případů se obrátí na šíbra. Jestliže nějaký pouliční samuraj potřebuje onen šílený, nový protonový superkanón, na nějž jeho běžný obchodník prostě nedosáhne, zná

šibr dealera, který ho má. Když tým runnerů potřebuje deckera, který převálcuje bezpečnostní opatření, nebo nadupaného mága, který hlídací nestvůry přišpendlí na zeď, je šíbr schopen najít kompetentního a důvěryhodného člověka, který tu práci zvládne. A když runneři nakonec přiklušou s cennými daty, může je také prodat. Bere vše, co nese nujeny, a prodává to za nejvyšší možnou cenu.
Bohatý výběr služeb šíbra ovšem runnery nepřijde lacino. Při všech nákupech, prodejích a zprostředkováních požaduje šíbr procentuální podíl – čím lepší šíbr, tím vyšší podíl. Pro runnery, kteří mu tu a tam prokáží laskavost, má samozřejmě zvláštní sazby. Vyplatí se jednat se svým šíbrem slušně – je to on, kdo vás doporučí pro lukrativní zaměstnání, a může si nohy uběhat, aby se dostal k té vytoužené hračce, jež není nikde jinde k mání. Udělat si z něho nepřítele se jeví jako velmi špatný nápad, neboť je to on, kdo se může postarat o to, že budete muset odtáhnout do jiného města, jestli budete chtít ještě někdy najít práci.
Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
2	3	2	5	5	3	4,6	4

Iniciativa: 4 + 1k6
Karmové rezervy/stupeň profesionality: 2/3
Aktivní dovednosti: počítače 3, elektronika 3, etiketa 4 (ulice 6), pistole 3, vyjednávání 7
Vědomosti: podnikové zvěsti 4, překupnictví 4, oceňování výbavy 6, týmy shadowrunnerů 4
Kyberware: kyberoči, datajack a 300 Mp headwarové paměti

Mechanik

Vhodný pro: opravy, ojeté a jiné dopravní prostředky
Místa setkání: místní dílna, čerpací stanice, vrakoviště, hangár u letiště
Podobné kontakty: technik
Ať už vlastníte jakýkoli dopravní prostředek – od řadového auta až po vlastní vrtulník nebo polovojenské hlídkové sondy – mechanik to opraví, když se to rozbije, namontuje věci, na něž by se výrobce neodvážil byť jen pomyslet i v tom nejsmělejším (zlém) snu. Za odpovídající cenu a s dostatkem času může mechanik zpojízdnit i tu nejroztřískanější hromadu šrotu a znovu uvést do chodu – přičemž zvláštní přání a beznadějné případy znamenají značný nárůst přesčasů na vašem učtu. Pokud sháníte levný, jízdy schopný pekáč nebo rychlou náhradu za sondu, kterou minulý týden sestřelil bitevní vrtulník Aztechnology, máte dobrou šanci, že mechanik bude přesně váš člověk.
Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
2	3	3	6	4	2	6	4

Iniciativa: 4 + 1k6
Karmové rezervy/stupeň profesionality: 1/2
Aktivní dovednosti: K/O všech vzdušných dopravních prostředků 6, počítače 6, elektronika 4, elektronika K/O 5, K/O všech pozemních dopravních prostředků 8
Vědomosti: obchody s karoseriemi 4, teorie počítačů 4

Pan Johnson

Vhodný pro: shadowruny, informace pro práci, další kontakty
Místa setkání: Všude, kde bude chtít: běžně se jedná o zastrčené stoly v restauracích a klubech nebo o místa, kde se člověk může vmístit do davu (parky, zoo, muzea apod.).
Podobné kontakty: podnikový agent, šíbr, vládní agent nebo jakýkoli jiný potenciální zaměstnavatel shadowrunnerů
Ve stínech bez pana Johnsona neproběhne vůbec nic. Je to týpek, který chce mít odvedenou práci – tak potichu, aby si lidé, pro něž pracuje, neušpinili prsty. Je to most mezi světem oslnivého lesku mocných podnikových hlavounů, vysokých vládních úředníků a superbohatých synků a páchnoucími ulicemi, jež ovšem runneři nazývají svým domovem. Najímá a platí. Nepodrazte ho a v devíti z deseti případů to neudělá ani on. (A co se toho desátého případu týče – copak kdy někdo tvrdil, že je život shadowrunnera jednoduchý?)
Cokoli musíte o určité práci vědět, to vám Johnson může sdělit nebo obstarat – plánek laboratoře, kde veškerý svůj čas tráví výzkumnice, kterou máte unést, nebo jak často a v jakém počtu vykonávají obhlídku stráže ve výzkumném zařízení, které máte obrátit v hromadu sutin. Kromě toho zná lidi, kteří vám mohou obstarat věci, jež k provedení práce potřebujete – ať už jsou to transportní zařízení, dobré falešné ID či matrixová hesla jeho konkurentů. Během letité práce se šíbry a runnery si Johnson vytvořil hustou síť kontaktů. Učiňte na něj dojem dobrou prací a možná vás do ní zapojí nastálo. Jestliže ale svou práci zpackáte nebo ho podvedete, můžete se

připravit na neradostnou návštěvu, která se bude snažit zprostředkovat vám hořké zklamání, jež Johnson pocítil kvůli vašemu neradostnému jednání – rozumí se, že pomocí velkých a ostrých předmětů.

Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
2	2	2	6	5	4	5,3	4

Iniciativa: 4 + 1k6
Karmové rezervy/stupeň profesionality: 2/3
Aktivní dovednosti: počítače 5, etiketa 4 (podnik) 8, vyjednávání 4
Vědomosti: podnikové finance 4, politika podniků 6, historie 4, psychologie 8
Kyberware: datajack, 150 Mp headwarové paměti

Obchodník s talismany

Vhodný pro: magické předměty, informace o magii, další kontakty
Místa setkání: krámek obchodníka s talismany, sídlo medicíny, okultní knihovna, kavárna
Podobné kontakty: pouliční mág/šaman, námezdný mág

Krámek obchodníka s talismany je prvním místem, kam se sbíhají záležitosti spojené s magií, od ohnisek a talismanů až po pouliční zvěsti o novém fenomenálním sesmahovacím zaklínadle bojových mágů z Lone Star. Pokud to má co do činění s magií, váš obchodník s talismany to může buď obstarat, nebo ví o někom, kdo vám dále pomůže. Sežene vám magickou výbavu, může pro vás zhotovit silové ohnisko nebo vám prodat příslušné materiály, pokud si ho budete chtít vyrobit sami. Je schopen určit, zda Jorubova maska, kterou jste si při posledním runu vzali s sebou z umělecké sbírky onoho hlavouna z Yamatetsu, v sobě skrývá moc, stejně tak vám šetrně sdělí, že se tento artefakt bohužel musí zařadit do kategorie předmětů z vajíček s překvapením pro děti. Pokud toužíte po službách mága nebo šamana, může vám obchodník s talismany objasnit, co skutečně potřebujete, a dát vás dohromady se spřáteleným kouzelníkem, jehož dovednosti se nacházejí přesně ve vaší cenové skupině.

Magické dovednosti obchodníka s talismany a jeho kontakty z něho činí dobrého přítele a nebezpečného nepřítele. Vezměte spřáteleného obchodníka s talismany zpoza rohu na hůl a jednoho rána si můžete všimnout (a nebo také ne), že jste cílem zlověstného rituálního zaklínadla – nebo zjistit, že se z toho drahého zbrojního ohniska, jež vám tento pán prodal, vyklubal právě (v tom nejdůležitějším okamžiku) zcela světský větší kuchyňský nůž. Nepatrný podíl kouzelníků mezi obyvatelstvem má za následek, že dobrý obchodník s talismany má cenu své váhy v kreditních hůlkách; chytří runneři se drží na jeho dobré straně.

Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
2	2	2	5	4	4	6	3

Iniciativa: 3 + 1k6
Karmové rezervy / stupeň profesionality: 2 / 2
Aktivní dovednosti: vyvolávání 4, etiketa 3 (magie 6, ulice 4), vyjednávání 4, čarodějnictví 4
Vědomosti: teorie magie 8, oceňování magického vybavení 6, zpracování kovů 4, zpracování dřeva 4

Technik

Vhodný pro: opravy, veškerou elektroniku a další špičkovou techniku, informace
Místa setkání: second hand s elektronikou, soukromá dílna technika (pravděpodobně v jeho garáži), všude, kde se pravidelně zdržuje (Wizbangs Big Choice Electronics, oblíbená kavárna nebo bar za rohem)
Podobné kontakty: mistr decker, mechanik

Technik je člověk, za kterým jdete, pokud potřebujete někoho, kdo vám opraví každou vaši elektronickou hračku nebo ji dá znovu do kupy, jestliže ty superžhavé modifikace, které jste chtěli do svého kyberdecku namontovat sami, se zvrhly tak, že jste totálně oddělali terciální procesorové spojení. Dokud je to hardwarový problém, není co řešit, technik je váš člověk (u softwarových problémů je to jen na tobě, kámo). Navíc může pravděpodobně obstarat tak užitečné věci jako mikronahrávače a mikrokamery, minisluchátka do uší nebo napůl použitelný kyberdeck. Možná v jeho garáži mezi starými krabicemi od pizzy leží ještě nějaký další, jejž si nějaký nedbalý zákazník už měsíc nevyzvedl. Pokud nemá to, co potřebujete, může vás vždy seznámit s týpkem, který na vaší tváři vykouzlí vytoužený úsměv.

Technik miluje svou práci a neustále se rozhlíží po nových vynálezech a průlomech. Pokud bedny z výzkumného oddělení Knight Errant vymyslí nový vylepšený kódovací systém, kvůli němuž celé podniky slintají jako Niagarské vodopády, může vás přinejmenším v předstihu varovat. Jestliže nějaká malá hardwarová dílna, jež se možná stane budoucí hvězdou na počítačovém nebi, testuje na ulici nový prototyp kyberdecku, je jedním z těch,

kteří o tom slyšeli alespoň důvěryhodnou zvěst. Kromě toho zná pár triků, které možná shledáte užitečnými – například jak se vlámat do datové linky, aniž by si bezpečnostní rigger hned rozlil svůj jablečný džus, nebo jaká je nejrychlejší cesta k rozlousknutí magnetického zámku, aniž by na vás poplach nechal zřítit zdi Jericha.

Herní hodnoty

Tělo	Rychlost	Síla	Inteligence	Vůle	Charisma	Esence	Reakce
2	3	3	6	4	2	5,3	4

Iniciativa: 4 + 1k6
Karmové rezervy/stupeň profesionality: 1/2
Aktivní dovednosti: počítače K/O 6, elektronika 6, elektronika K/O 9, etiketa 2 (podnik 3, matrix 4, ulice 3)
Vědomosti: teorie počítačů 6, fyzika 3
Kyberware: datajack, 150 Mp headwarové paměti

Příklady neobvyklých kontaktů

Některé postavy tvoří integrální součást světa *Shadowrunu*, ovšem pouze zřídka slouží jako kontakty. Tyto postavy – lovci odměn, nájemní vrazi a teroristé – dokáží shadowrunová dobrodružství okořenit, dodat jim na nebezpečnosti a za určitých okolností mohou fungovat i jako kontakty.

Abyste z některé z nich udělali kontakt, můžete jim vytvořit minulost, která je spojena s minulostí některé z hráčských postav. Postava třeba jednou pomohla lovci odměn pomstít nějakou starou křivdu a lovec odměn se domnívá, že postavě něco dluží. Nebo určitý runner zachránil nájemnému vrahovi v pouličním boji život. Nebo spolu runner a terorista vyrůstali, dokud terorista – tenkrát ještě mladý a naivní – nepřišel do kontaktu s (sem doplňte jméno některého politklubu). Takové kontakty mají věrohodné osudy, jež vysvětlují, proč nevnímají runnera jako potenciální hrozbu nebo konkurenci.

Jako kontakty mohou tyto postavy představovat cenný zdroj informací například o skupinách, s nimž spolupracují nebo jsou ve spojení. Pokud se vezme v potaz oblast, v níž se realizují, jsou navíc důvěryhodným spojením k velkorážním hračkám všeho druhu, včetně vojenského vybavení a výbušnin.