V ZÁKULISÍ

Tato kapitola je v první řadě určená pro gamemastera, ačkoli obsahuje i některé užitečné informace pro hráče. Pokrývá oblasti, jež primárně spadají mezi úkoly gamemastera, jako například zacházení s nehráčskými postavami, rozdělování a používání karmy, zlepšování atributů a dovedností a rozličné další aspekty přípravy a vedení úspěšného dobrodružství.
Stejně jako všechna pravidla *Shadowrunu* jsou i ta následující zamýšlena jako vodítka. Pokud hráči a gamemaster nejsou srozuměni s tím, jak určité pravidlo funguje, nic jim nebrání v tom si ho upravit nebo vypustit. (Nikdo u vás nebude pozdě v noci zvonit, aby zjistil, zda se skutečně držíte zde zveřejněných pravidel. To jsme vzdali již před lety.)

Karma

V *Shadowrunu* je karma měřítkem zkušenosti, kterou postavy sbírají, když zažívají dobrodružství. Nedostanete žádnou karmu z to, že myjete nádobí, pokud se dřez nenachází v městské bitevní zóně. Karma může být použita pro zlepšení atributů, dovedností a speciálních zdrojů. Karma se přiděluje na konci dobrodružství, ale nikoli nutně po každém jednotlivém herním večeru. Gamemaster rozhodne, kdo karmu dostane a kolik jí bude. Za některé věci obdrží karmu každá postava ve skupině, ovšem některé prémie jsou určeny pouze jednotlivcům.
Každý přeživší člen skupiny obdrží karmu za to, že run přežil, že se mise zdařila a za stupeň nebezpečnosti dobrodružství. Jednotlivé postavy mohou nabýt karmu za dobré hraní postavy, statečnost v boji, chytré plány a strategie, nehorázné štěstí a další osobní výkony.
Jakmile je karma přidělena, štěpí se na dvě části, dobrou karmu a karmové rezervy. Dobrou karmu hráči používají, aby své postavy vylepšili v delším časovém horizontu. Karmové rezervy se používají, aby si postavy zachránily svůj zadek, pokud nastanou nepříjemnosti. Obě veličiny se zaznamenávají odděleně a rovněž tak by se měla zaznamenat celková karma. Všechny přidělené body karmy se považují za dobrou karmu s výjimkou každého dvacátého bodu, jenž se přidává do karmových rezerv postavy. Lidé dostávají do karmové rezervy každý desátý bod. Počáteční bod karmových rezerv, s nímž začíná každá postava, se do celkové karmy nepočítá.

Brynn je nová lidská postava. Začíná s karmovými rezervami 1. Po jejím prvním runu jí gamemaster dá celkem 12 bodů karmy. Protože je člověkem, stává se každý desátý body karmy karmovou rezervou. Její karmové rezervy tak nyní činí 2, její dobrá karma 11. Když později obdrží dalších 9 bodů karmy, vzroste její celková karma na 21, přičemž její karmové rezervy stoupnou na 3. Její dobrá karma obnáší nyní 19 (11 + 8) bodů.
Shetani, elfí postava, má celkovou karmu 62, dobrou karmu 10 a karmové rezervy 4. To znamená, že časem nasbírala celkem 62 bodů karmy. Každý dvacátý bod se počítal do karmových rezerv (každá postava začíná s karmovými rezervami 1) a zbytek (59) se stal dobrou karmou (z nichž 49 vydala na zlepšení své postavy, čímž jí zbývá ještě 10 bodů).

Přidělování karmy

Postavy si zaslouží karmu za to, že dobrodružství přežily, a za určité cíle, jichž v jeho průběhu dosáhly. Gamemaster přidělí karmu všem přeživším členům týmu rovným dílem. Kromě toho mohou jednotlivé postavy dostat další prémie, pokud si je zaslouží.
Karmové prémie se přidělují postavám, jež se obzvláště zasloužily o pohnutí příběhem nebo o zábavu při hře. Dobré hraní postavy, statečnost, inteligentní postupy a vše, co přesahuje povinnou míru nasazení, by mělo hráči vynést karmu navíc. Tyto prémie se mohou vyšplhat velmi vysoko: pokud postava úspěšně vyřeší téměř neuvěřitelný run a přitom dosáhne více cílů, může její celková prémie činit až 10 nebo 12 bodů. Prémie karmy vyšší než 12 bodů za jedno jediné dobrodružství je ovšem velmi nepravděpodobná.
Dobré hraní postavy: Přidělte 1 bod karmy hráčům, kteří svou postavu hráli velmi dobře. Excelentní hraní je hodno 2 bodů. Měřítko pro dobré hraní postavy se řídí tím, na co hráči a gamemaster kladou zvláštní důraz. Buďte ovšem pružní. *Shadowrun* má pobavit a ne se stát kurzem metodiky herectví.
Statečnost: Odvážní a/nebo působiví bojovníci by měli dostat 1 bod karmy, 2, jestliže byli obzvláště heroičtí. Naproti tomu hloupost, při níž jde o krk, se neodměňuje (pokud už k ní dojde, je přežití dostatečnou odměnou). Akce, jež opravňují k této prémii, mohou být například neúprosné boje v astrálním prostoru nebo matrixu, stejně jako tvrdé přestřelky ve fyzickém světě.

Chytrost: Hráči, jejichž postavy používají mazané strategie, luští záludné hádanky nebo zinscenují dobrý podvod, by měli obdržet alespoň 1 bod karmy. Tato prémie se vztahuje i na postavy, které vědí, kdy je na čase to vzdát nebo se dát na taktický ústup, byť třeba poněkud překotně.
Motivace: Hráči, kteří pohnou dějem kupředu nebo prokáží výraznou motivaci při řešení problémů, mohou dostat 1 bod karmy. Tuto prémii si obzvláště zaslouží postavy, které začnou jednat z vlastního popudu, místo aby čekaly, že jim gamemaster nechá celý děj spadnout do klína.
Správná doba/správné místo: Postavy, které jsou ve správnou dobu na správném místě a ovládají naléhavě potřebnou dovednost pro vyřešení obtížného problému, by měly obdržet 1 bod karmy. Nepřidělujte ovšem žádnou karmu za to, že postavě pouze padla dobrá čísla. Prémii by měla dostat postava, jež ovládá důležitou dovednost a ví, že přišel její čas. Nemělo by jí být dopředu známo, že její dovednosti bude zapotřebí. Pokud hráči vědí, že budou muset rozlousknout zámek, a jedna z postav si v předstihu zasune odpovídají softwarovou dovednost, není to žádný pozoruhodný výkon. Pokud se ale tým ocitne ve slepé uličce pod těžkou palbou a jeden z členů dokáže během boje zámek vyřadit, je to zcela jiné kafe.
Překvapení: Překvapivá a účinná strategie má cenu 1 bodu karmy. Nápady nebo akce, které zkříží pečlivě připravené plány gamemastera, by měly být rovněž odměněny.
Humor a dramatičnost: Hráč, který se postará o to, že celá skupina spadne smíchy ze židlí, a přitom navíc rozehraje svou postavu, si zaslouží 1 bod karmy. Koneckonců, děláme to všechno pro zábavu. Kdo své spoluhráče zaujme vysoce dramatickým (nebo melodramatickým) podáním, by měl rovněž dostat 1 bod karmy.

Zlepšování postav

Hráči mohou mezi dobrodružstvími používat dobrou karmu, aby zlepšili atributy nebo dovednosti svých postav. Dovednosti a atributy se zvyšují odděleně.

Zlepšování atributů

Postava si může zvyšovat tělesné a duševní atributy o jeden bod tak, že vydá tolik bodů dobré karmy, kolik činí dvojnásobek nového stupně po zlepšení. Zvýšení síly z 5 na 6 by tedy stálo 12 bodů. Při určování nákladů se započítává přirozený, nemodifikovaný stupeň atributu. Tuto metodu postavy používají, chtějí-li si své atributy zvyšovat až do běžné hranice (viz tabulka **Rasová maxima atributů**).
Pokud se z nějakého důvodu během hry tělesné nebo duševní atributy postavy sníží, je možné je tímto způsobem za použití dobré karmy znovu zvýšit.
Pro zvýšení za pomoci dobré karmy existují hranice. Postavy si nemohou dobrou karmou zvyšovat esenci ani magii, ani když se sníží. Rovněž tak reakci nelze zvyšovat přímo, ale musí se zvýšit nepřímo skrze zvýšení rychlosti a inteligence.

Překročení běžného maxima atributů

Je možné, aby postavy překročily své běžné rasové maximum atributů až do výše absolutního rasového maxima. Absolutní maximum atributů postavy závisí stejně jako její běžné maximum na rase a činí 1,5 násobek běžného maxima (viz tabulka **Rasová maxima atributů**). Pro zvýšení atributu nad jeho běžné maximum musí postava zaplatit trojnásobek stupně, na nějž si chce daný atribut zvýšit. Elfí postava, která si chce zvýšit svou sílu z 6 na 7, by tedy musela vydat 21 bodů dobré karmy.
Překročení běžného rasového maxima by mělo zůstat výjimkou. Rozhodně vám nedoporučujeme vést skupinu superpostav, jejichž normální hodnoty atributů se pohybují kolem absolutních maxim.

RASOVÁ MAXIMA ATRIBUTŮ
Běžné rasové maximum (absolutní rasové maximum)

Atribut	Elfové	Trpaslíci	Orkové	Trollové	Lidé
Tělo	6 (9)	7 (11)	9 (14)	11 (17)	6 (9)
Rychlost	7 (11)	6 (9)	6 (9)	5 (8)	6 (9)
Síla	6 (9)	8 (12)	8 (12)	10 (15)	6 (9)
Charisma	8 (12)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Inteligence	6 (9)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Vůle	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

Zlepšování dovedností

Hráči si mohou kromě toho zlepšovat stupně dovedností a učit se novým dovednostem. Jelikož jsou dovednosti spojeny s atributy, jsou náklady založeny nejen na dosavadním stupni dovednosti, ale také na přirozeném stupni příslušného atributu. Náklady na zlepšení aktivních dovedností se navíc liší od nákladů na zvýšení vědomostí nebo jazykových dovedností. Cena v dobré karmě je uvedena v tabulce **Zlepšování dovedností**. Abyste určili konečnou cenu, vynásobte udanou hodnotu novým stupněm (zaokrouhleno dolů).

Cena za zlepšení dovednosti v dobré karmě se určuje v okamžiku zvýšení. Protože se atributy mohou časem zvyšovat nebo snižovat, může se cena za zlepšení určitých dovedností čas od času měnit. Není možné žádné vracení dobré karmy, pokud by se měla mezitím znovu snížit. Placení karmy závisí pouze na aktuálních podmínkách.

Pokud se zvyšují základní dovednosti, nestoupají automaticky i specializace. Ty musí být zvýšeny odděleně, přičemž je cena rovněž závislá na hodnotě s nimi spojeného atributu a na tom, zda se jedná o specializace aktivních dovedností, vědomostí nebo jazykových dovedností. Cena za zlepšení specializací se rovněž nachází v tabulce **Zlepšování dovedností**. Hodnota specializace nemůže překročit dvojnásobek stupně základní dovednosti (s výjimkou specializací na stupni 3 a odpovídající základní dovednosti na stupni 1). Pokud by k tomu došlo po daném zvýšení, musí nejdříve dojít ke zvýšení základní dovednosti, než bude opět možné zvyšovat specializaci.

Stejně jako u základních dovedností neexistuje ani u specializací žádné „zpětné proplácení“ dobré karmy zaplacené „navíc“ při kolísání stupňů atributů.

ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ		
Základní dovednost	**Aktivní**	**Vědomost / jazyková dovednost**
Nový stupeň dovednosti je		
nižší nebo roven stupni atributu	1,5	1
nižší nebo roven dvojnásobku stupně atributu	2	1,5
vyšší než dvojnásobek stupně atributu	2,5	2
Specializace		
Nový stupeň specializace je		
nižší nebo roven stupni atributu	0,5	0,5
nižší nebo roven dvojnásobku stupně atributu	1	1
vyšší než dvojnásobek stupně atributu	1,5	1,5

Iris má aktivní dovednost pistole 3 se specializací na Berettu 101T na stupni 5. K pistolím přísluší atribut rychlost – Iris má rychlost 4. Aby si mohla zvýšit základní dovednost pistole na 4, musela by vydat 6 bodů dobré karmy (4 x 1,5). Pokud by si ji chtěla později zvýšit na 5 (vyšší než rychlost 4), musela by zaplatit 10 bodů dobré karmy (5 x 2). Nejprve by si snad měla zvýšit svou rychlost.

Pokud se Iris místo toho rozhodne zvýšit si svou specializaci na Beretu 101T na 6, stálo by jí to 6 bodů dobré karmy (6 x 1).

Učení se novým dovednostem

Nové dovednosti lze získat na stupni 1 za 1 bod dobré karmy. Nové dovednosti stojí v zásadě 1 bod, ať už se jedná o aktivní dovednosti, vědomosti nebo jazykové dovednosti. Další zvyšování se děje podle výše uvedených pravidel.

Postava se může naučit specializaci jen tehdy, pokud ovládá i základní dovednost. Aby bylo možné začít se specializací, musí se koupit specializace na takovém stupni, který je o 1 vyšší než stupeň základní dovednosti. Vytvoření nebo zvýšení specializace nemá za následek, že se základní dovednost sníží. Pro zlepšení specializace platí běžná pravidla. Postava může mít současně více specializací jedné a téže základní dovednosti, jejich maximální počet však nemůže přesáhnout stupeň patřičného atributu.

Brick má nenápadnost 5 a rychlost 6. Rozhodne se naučit se specializaci nenápadnosti, a sice plížení. Aby mohl začít se specializací, musí ji získat na takovém stupni, který je o 1 bod vyšší než stupeň jeho základní dovednosti (5 + 1 = 6), jako by již měl plížení 5 a chtěl si ho pouze zvýšit. Jinými slovy: musí zaplatit cenu za plížení 6, jež činí 3 body dobré karmy (6 x 0,5). Pokud by si ho chtěl později znovu zvýšit, stálo by ho to 7 bodů (7 x 1), protože by zvýšení šlo nad jeho rychlost. Místo toho se Brick rozhodne získat jako druhou specializaci ostražitost, jež ho bude stát rovněž 3 body dobré karmy. Nyní má nenápadnost 5 (ostražitost 6, plížení 6).

Výcvik

Gamemaster by neměl dovolit, aby postavy jednoduše vydaly svou karmu a doslova přes noc se staly daleko mocnějšími. Ve skutečnosti se musí učit a/nebo procvičovat. Možná budou muset dokonce vyhledat učitele, aby si svou dovednost zlepšily (viz **Vyučování**).

Záleží na úvaze gamemastera, jakým způsobem dokáže sjednotit požadavky na naučení se novým dovednostem a zlepšení stávajících dovedností a atributů s individuálním stylem skupiny. Z výcviku lze udělat jednoduchý test, při němž je třeba danou dovednost úspěšně použít, aby se ukázalo, zda je možné se jí naučit nebo se v ní zlepšit. Cílové číslo pro takový test by činilo dvojnásobek stupně dovednosti, jehož chce postava dosáhnout. Pokud postava danou dovednost neovládá, musela by přejit na jinou dovednost nebo příslušející atribut. Učitel může svému žáku poskytnout podle pravidel pro vyučování dodatečné kostky. Dobrá karma se platí až tehdy, je-li tento test úspěšný.

Jako alternativu lze naučení se nebo zlepšení dovedností naplno zahrát a možná tak vznikne zárodek pro dobrodružství, v němž jedna postava strhne celý tým do víru svých osobních cílů. Učitel postavy se mohl třeba stát objektem nepřátelské podnikové extrakce či totem postavy vyžaduje podstoupit nějakou výpravu, než zvýší její dovednost ve vyvolávání duchů. Doporučujeme gamemasterovi, aby byl kreativní a ze zlepšování postav učinil zajímavou a integrální součást hry.

Karmové rezervy

Karmové rezervy postavy odrážejí její nasbírané „štěstí“. Body karmových rezerv poskytují zkušenějším postavám výhodu oproti méně zkušeným, přesně podle pravidla „Mládí a šikovnost jsou vždy méně ceněné než stáří a proradnost.“ V každém případě z toho plyne, že karmové rezervy jsou tím, co vám v případě pochybností zachrání zadek.

Dvacetina (resp. desetina u lidí) bodů karmy, které postava shrábne, přechází do jejích karmových rezerv. Karmové rezervy nefungují stejně jako jiné rezervy, nýbrž mají rozličné použití a ceny (jež jsou popsány dále). Mnohá použití karmových rezerv jsou jako vyšitá pro určité situace a v jiných případech se neuplatní.

Protože karmové rezervy odrážejí osudové štěstí, *neobnovují* se jako jiné rezervy v každém bojovém kole. Místo toho se obnovují v odstupech, které určuje gamemaster. To se může týkat každých 24 hodin herního času nebo to může být záležitostí hodin či dní. Ve většině případů by se měly karmové rezervy obnovovat na začátku herního sezení a znovu se neobnovit do začátku další herní seance.

Gamemaster může tyto časové intervaly přizpůsobit požadavkům svého tažení a svému jedinečnému světu *Shadowrunu*. Postavy nemusejí mít pouze štěstí, ale také smůlu, což může znamenat, že je jejich karma může také na dlouhou dobu nechat ve štychu. Nebo se dobrodružství, do něhož jsou momentálně zapleteny, sestává z řady setkání, při nichž mohou postavy nabrat dech a nově zhodnotit situaci, než se na ně události znovu navalí, což může mít za následek částečné nebo úplné obnovení karmových rezerv. V některých situacích může gamemaster nechat obnovit karmové rezervy jednotlivých postav dokonce rychleji. Například karmové rezervy postavy, jež se nachází na hranici mezi životem a smrtí, se mohou obnovit teprve tehdy, když se znovu vyléčí, zatímco karmové rezervy postavy, která vězí v potížích až po uši a musí absolvovat jeden krkolomný kousek za druhým, by se měly obnovit daleko dříve.

Někdy pravidla stanovují, že postava musí karmu *spálit*. V takových situacích se postava musí karmy natrvalo vzdát. Poté odečtěte tyto body navždy, spálené karmové rezervy se znovu *neobnovují*. Aby postava získala nové body karmových rezerv, musí znovu získat potřebné množství karmy.

Opakování neúspěšných hodů

Hráč může použít jeden bod ze svých karmových rezerv, aby znovu hodil všemi kostkami, na nichž v daném testu nepadl úspěch. Pokud například hráč hází čtyřmi kostkami a dosáhne dvou úspěchů, může oběma zbývajícími hodit ještě jednou. Pokud by chtěl hráč házet neúspěšnými kostkami vícekrát, odpovídá cena počtu nových pokusů. Aby si mohl hodit neúspěšnými kostkami jednou, musí zaplatit jeden bod karmových rezerv, ovšem druhý nový pokus by už stál dva body (tedy celkem tři body). Třetí nový pokus by pak hráče přišel na tři body, celkem tedy na 6. Jakmile na kostce padne úspěch, není už s ní možné znovu házet.

Dodger se pokouší odstranit kryt magnetického zámku, zatímco jeho týmu svištĺ kulky kolem uší. Jeho dovednost elektronika K/O činí 5, jeho cílové číslo 8. Na kostkách při testu padne 1, 2, 5, 5, 8. Potřebuje alespoň čtyři úspěchy, aby snížil potřebný čas, pročeš vydá jeden bod karmových rezerv a hodí si čtyřmi neúspěšnými kostkami znovu. Tentokrát padne 3, 4, 4 a 9 – tedy celkem již dva úspěchy. Zaplatí další dva body karmových

rezerv (nyní tedy již celkem tři), aby mohl hodit znovu oněmi třemi neúspěšnými kostkami, a dostane 2, 2, 4. Sakra! Spolkne hořkou pilulku a zaplatí ještě tři další body karmových rezerv (nyní dohromady šest), aby mohl těmi zatracenými třemi neúspěšnými hodit znovu, a modlí se, aby konečně docílil těch dvou úspěchů, které potřebuje.

Vyžehlení průšvihu

Karma může postavě pomoci, aby unikla nejhorším důsledkům pravidla jedničky. Pokud na všech kostkách nějakého hodu padne 1, má to za běžných okolností za následek katastrofální neúspěch. V tomto případě sice postava nemůže za jeden bod karmových rezerv znovu házet, může ovšem z tohoto neštěstí udělat prostý neúspěch. Poté již není možné investovat žádné další body karmy, aby se mohly neúspěchy hodit znovu.

Zlepšení otevřených testů

Pokud není postava spokojena s výsledkem otevřeného testu, může zaplatit body karmových rezerv a hodit si znovu. Pro házení jednou kostkou musí vynaložit jeden bod karmových rezerv, druhá sama o sobě stojí dva body (celkem tři), třetí další tři (celkem šest) apod.

Nákup kostek

Hráč může vydat jeden bod karmových rezerv, aby si pro určitý test koupil jednu další kostku, až do maximálního počtu kostek, které již používá v závislosti na stupni svého atributu, dovednosti či něčeho jiného (použití jiných rezerv kostek se sem nepočítá). Tyto karmové kostky fungují stejně jako jiné kostky. Hráč si může koupit také více kostek. V tom případě stojí druhá kostka opět dva body (celkem tři), třetí tři (celkem šest) apod.

Nákup úspěchů

Hráč si může koupit úspěchy, pokud za každý spálí 1 bod karmových rezerv. To lze ovšem udělat jen tehdy, pokud při svém testu regulérně docílí alespoň jednoho úspěchu. Spálené karmové rezervy jsou navždy pryč.

Dlouhodobé činnosti

Gamemaster může postavám rovněž dovolit vynakládat body karmových rezerv na časově náročné činnosti jako tvorbu matrixových programů, výzkum zaklínadel, očarovávání nebo jiné aktivity, které trvají hodiny, dny nebo dokonce delší časové úseky.
Postava musí svému testu dovednosti přidělit body karmových rezerv dříve, než dlouhodobá činnost začne, i když se požadovaný test provádí až na konci časového úseku. Navíc se karmové rezervy neobnovují, dokud není daná činnost ukončena.

Extrémně šílené nebezpečné kousky

Pokud to gamemaster dovolí, může se hráč rozhodnout snížit cílové číslo extrémně obtížných a pochybných akcí, pokud spálí body karmových rezerv. Množství spálených bodů odpovídá faktoru, o nějž se sníží cílové číslo. Doporučujeme, aby se toto pravidlo používalo teprve od cílového čísla 12 a výše. Tímto způsobem lze snížit cílové číslo maximálně na 8.

Saigon Sam chce vstoupit jedním opravdu legendárním kouskem do runnerských dějin. Pokusí se zachránit své kamarády, které se právě chystá jakýsi ork ve vrtulníku sprovodit ze světa kulometem. Helikoptéra se náhodou nachází na úrovni střechy, na níž Sam dřepí, a Sam chce skočit ze střechy, dopadnout na helikoptéru a přitom vykopnout střelce ven – a pokud možno přistát uvnitř vrtulníku. Gamemaster se podívá na délku skoku, spočítá odpovídající modifikátory cílového čísla, zakroutí hlavou a oznámí hráči životem zcela unaveného Sama, že cílové číslo pro jeho akci činí 18. Sam ví, že tohle je chvíle, v níž se může stát nesmrtelným (ať už jako hrdina, nebo jako idiot), a kromě toho se na palubě vrtulníku koneckonců nachází jako rukojmí jeho přítelkyně. (Ach, že bychom se o tom nezmínili?) Rozhodne se spálit své karmové rezervy, aby snížil cílové číslo. Nyní v nich má 7 bodů a rozhodne se obětovat úplně všechny. Hází svými šesti kostkami atletiky a padne mu 1, 3, 4, 5, 8 a 11. Zvládl to! Zcela zmatený orčí střelec je na kop, který ho vyšle vstříc asfaltu, zcela nepřipraven a s výkřikem se zřítí do hlubiny. Sam sice uklouzne, ale dokáže se zachytit jedné z lyží. Tuhle hru vyhrál a ulice budou plné příběhů o šíleném runnerovi, který zcela sám vyřídil helikoptéru.

Deus ex machina

Deus ex machina je druhým volitelným pravidlem pro karmové rezervy. Za pomoci tohoto pravidla mohou hráčské postavy naráz permanentně obětovat svou celkovou karmu – jak dobrou karmu, tak veškeré karmové rezervy.

Toto pravidlo je zamýšleno pro opravdu extrémní situace, v nichž nezbývá žádná jiná možnost, jak postavu zachránit – například když ta velká odstřelovačská puška udělá cvak a postava již začne vidět světlo na konci tunelu. Toto použití karmy představuje božský zásah – velké kolo osudu se rozhodne, že ještě nepřišel čas postavy na modrou pilulku, a vyrve ji ze spárů smrti. Tento úkaz může gamemaster vysvětlit jakýmkoli zdůvodněním, které se mu líbí, od čiré náhody až po zákrok totemu nebo jiného božstva.

Aby bylo možné toto pravidlo použít, musí postava mít alespoň jeden bod karmových rezerv. Pokud spálí veškerou svou karmu, aby unikla jisté smrti, jsou tyto body navždy ztraceny. Postava nemá žádnou další karmu, dokud si ji nezaslouží.

Postava může použít toto pravidlo pouze jedinkrát ve svém životě.

Nehráčské postavy

Gamemaster může použít různé archetypy a kontakty z této knihy jako nehráčské postavy (NP), s nimiž hráčské postavy během hry přijdou do styku. Často už nebude třeba na herních hodnotách archetypu nebo kontaktu nic měnit. Většinou je ale nutné část hodnot upravit, aby bylo možné postavu lépe uzpůsobit situaci nebo ji učinit zajímavější.

Systém tvorby postavy v této knize byl navržen tak, aby pomocí něho bylo možné vytvářet hráčské postavy. Nebyl zamýšlen k produkci nehráčských postav s různými stupni moci. NP musí být vyváženy pouze vzhledem k potřebám příběhu, který gamemaster tvoří. Jejich atributy, dovednosti a výbava by se měly řídit požadavky dobrodružství a schopnostmi postav a nikoli pravidly nějakého speciálního systému tvorby postavy. Gamemaster má naprostou volnost v přizpůsobování všech hodnot nehráčských postav vlastním potřebám – i kdyby to znamenalo, že tak vytvoří postavu, která by v normálním systému nevznikla. Gamemaster může své postavy vymýšlet zcela volně a přidělovat jim atributy, dovednosti a výbavu podle libosti, aniž by musel přezkoumávat, zda odpovídají pravidlům pro tvorbu postavy.

Rovněž tak může gamemaster použít archetypy nebo kontakty a změnit je v závislosti na potřebách svého tažení. Aby svým postavám dodal trochu na variabilitě, může změnit atributy postavy pomocí tabulky **Variace NP**. V závislosti na tabulce proveďte hod a odpovídajícím způsobem změňte atributy postavy. Můžete tento systém rovněž použít pro náhodné změny dovedností.

VARIACE NP	
Hod 2k6	**Body pro atributy (součet)**
2	-4
3-4	-2
5-7	0
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

Rezervy kostek

NP mají stejně jako hráčské postavy rezervy kostek. Určete jejich množství na základě dříve uvedených vzorců. Všechna běžná pravidla pro rezervy kostek platí i zde.

Karmové rezervy jsou vyrovnávačem pro mnohé nestvůry a NP a měly by odpovídat průměru karmových rezerv postav s modifikací podle stupně nebezpečnosti, který mají nestvůry nebo NP představovat.

Stupně profesionality NP

Nehráčské postavy se měří podle stupně své profesionality a podle toho, jakou zátěž snesou, ocitnou-li se pod palbou. Stupeň profesionality NP určuje, jak dlouho bude NP postava bojovat poté, co byla zraněna. Gamemaster by měl tento stupeň zohlednit, pokud se postava dostane do potíží, neměl by si tím ovšem nechávat svazovat ruce.

NP mohou být průměrné, poloprofesionálové, profesionálové nebo esa. U všech NP, které nejsou experty (u nichž se očekává, že jsou prakticky za všech okolností ochotny bojovat) může gamemaster provést test vůle s cílovým číslem 4, který rozhodne, zda se NP dokáže přinutit k tomu, aby bojovala i tehdy, je-li zraněna.

Průměrné NP
Průměrné NP nejsou vycvičené a obeznámené s bojovými situacemi. Mají tendenci jednat neobratně, pomalu a bez rozmyslu. Příklady těchto postav jsou chodci a námezdní otroci. Průměrné NP přestanou okamžitě bojovat nebo uprchnou, jakmile utrží lehké zranění.

Poloprofesionálové
Poloprofesionálové mají jistý výcvik a/nebo bojové zkušenosti. Účastní se boje do té doby, než je zřejmé, že se válečné štěstí obrátilo proti nim. Mají sklon jednat rozhodně a plánovitě, chybí jim ovšem chladnokrevnost opravdových profíků. Příkladem poloprofesionálů jsou pochůzkáři a podnikoví gardisté nižších šarží. Poloprofesionálové přestanou bojovat resp. se stáhnou z boje, jakmile utrpí mírné zranění.

Profesionálové
Profesionálové jsou postavy, které se těší speciálnímu bojovému vzdělání a vědí, co dělají. Nejsou hloupí a nepodstupují žádné zbytečné riziko. Příkladem profesionálů jsou tělesní strážci, žoldnéři, zkušení pochůzkáři a podnikoví gardisté. Profesionálové přestanou bojovat resp. se stáhnou z boje, jakmile utrpí vážné zranění.

Esa
Esa jsou nehráčské postavy, které bojem žijí. Bojují až do hořkého konce, pokud nemají osobní motivaci, která je přiměje k jinému postupu. Příkladem es jsou shadowrunneři, elitní jednotky policie nebo bezpečnostních podniků či jiné důležité nehráčské postavy (podle uvážení gamemastera).

Nemoci a toxiny

Toxiny (drogy a jedy) stejně jako nemoci mohou způsobit poškození, z něhož se postava může běžným způsobem zotavit. Často ovšem způsobují vedlejší efekty, jimiž postava trpí, dokud se z toho odporného šmejdu nedostane. Během nemoci nebo když se toxin rozšíří do těla postavy, se vedlejší účinky mohou projevit ve vícero stádiích. Nemoci a toxiny se dělí podle svého poškození a rychlosti působení.
Rychlost udává, jak rychle po kontaktu bude muset postava čelit poškození. Toxiny účinkují za normálních okolností ihned; naproti tomu nemoci se často projeví až po hodinách nebo dnech. V obou případech musí oběť provést test těla, jakmile tato doba uplyne. Pokud je stále v kontaktu s jedem nebo infikována nemocí, musí postava po dalším uplynutí inkriminované doby provést nový test těla s modifikátorem cílového čísla +4. Tento proces pokračuje tak dlouho, dokud toxin z těla postavy nezmizí resp. nemoc se nevyléčí.
Tělesný test odolnosti proti nemocím a jedům se provádí proti účinnosti útoku. Každé dva úspěchy snižují úroveň poškození o 1.
Prostředky proti toxinům resp. nemocím snižují za normálních okolností účinnost poškození. Ve většině případů musí být použity po kontaktu s toxinem nebo původcem nemoci, ovšem dříve než dojde k poškození. Mnoho očkovacích látek je ovšem možné použít již před infikováním. Díky nim se postava stává vůči dotyčné nemoci imunní a nemusí provádět žádný tělesný test, aby odolala poškození.
Pokud pacient utrpí následkem nějakého neřádu smrtelné poškození, považuje se injekce správné protilátky za profesionální pomoc. Viz **Smrtelné zranění a první pomoc**.
Popis toxinu nebo nemoci obsahuje údaje o eventuelních vedlejších účincích a příslušných symptomech. Kromě toho objasňuje, jak se ono svinstvo dostane do těla oběti a jaké ošetření je nutné a možné.

Toxiny

Neuro VIII
Poškození: 6V Omráčení
Rychlost působení: 1 bojové kolo
Popis: Neuro VIII se používá jako plyn a působí skrze kožní kontakt nebo tak, že ho oběť vdechne. Na konci kola, v němž s ním přijde postava do styku, utrpí omráčení. I když mu odolá, je přibližně na jednu hodinu dezorientovaná a dostává modifikátor +2 pro všechna cílová čísla.

Narkojed
Poškození: 6S Omráčení
Rychlost působení: ihned
Popis: Aplikuje se nitrožilně. Může být použit v kombinaci se šípy a šipkami. Aby účinkoval, stačí se ho dotknout. Nemá vedlejší účinky.
Skopolamin gama
Poškození: 10S Omráčení
Rychlost působení: ihned
Popis: Aplikuje se nitrožilně. Tato neuromuskulární ochromující substance svůj cíl paralyzuje. Získává se z přírodního jedu, který obsahuje rulík zlomocný, tradiční bylina nočních stínů.
Skopolamin gama účinkuje ihned a způsobuje pocit závrati, rozšíření zornic, ztrátu řeči, delirium a ochromení. Smrtelné poškození představuje úplné ochromení. Nižší poškození přidává modifikátor +2 k modifikátorům příslušného poškození (vážné poškození by tedy znamenalo modifikátor +5 ke všem cílovým číslům a modifikátor –5 k iniciativě). Plné působení trvá pouze hodinu. Po jejím uplynutí působí zbytky této substance další hodinu jako „sérum pravdy“. Na tuto dobu klesá vůle cíle o 2 (ale nikoli pod 1).

Fugu
Poškození: verze 5 – 3S, verze 6 – 6S, verze 8 – 8S
Rychlost působení: ihned
Popis: Aplikuje se nitrožilně nebo požitím. Fugu je syntetickou verzí jednoho z nejsmrtelnějších přírodních neurotoxinů. Pokud postava úspěšně odolá poškození, nemá žádné vedlejší účinky. Fugu-8 je nejsilnější chemickou verzí tohoto toxinu a podniky ho léta používají k mučení svých nepřátel. Dvě zředěné verze se mezitím objevily na ulici: nejčastější verze Fugu-5 (10 000 ¥ za dávku) a kromě ní i hůře dostupná verze Fugu-6 (20 000 ¥ za dávku).

Nemoci

VITAS-3
Poškození: 6S
Rychlost působení: 12 hodin
Popis: Aerosolový virus, který se přenáší těsným kontaktem nebo prostřednictví infikovaných osob, jež se nacházejí v těsném prostoru s dalšími osobami. Po uplynutí inkubační doby propuknou horečky, zimničné záchvaty a zvracení, jež trvají, dokud není poškození sníženo na lehké.

Shadowruny

Shadowrun se odehrává ve vzrušující nebezpečné době, která nabízí nesčetné možnosti pro fascinující dobrodružství. Ať už jde o to ukrást žhavá data z tajných výzkumných databank nějakého megapodniku, chránit VIP před atentáty nebo na přání zaměstnavatele vyrvat geniálního vědce ze spárů megakoncernu, hráčské postavy jsou hrdiny. Dobrodružství, které gamemaster připraví, by mělo představovat pro šedé buňky hráčů větší zátěž než kanóny jejich postav, a gamemaster by měl dobré hraní postavy odměňovat při přidělování karmy přinejmenším stejně jako štěstí na kostkách.
Když gamemaster sestaví skupinu hráčů, měl by se pokusit zjistit něco o jejich zájmech, jinak by se jeho dobrodružství mohla stát propadákem. Jeden z nejdůležitějších faktorů při přípravě dobrodružství je ten, aby dobrodružství bylo vytvořeno tak, že hráči sami od sebe budou mít zájem se ho zúčastnit. Hráči pravděpodobně vědí daleko méně o herním světě než gamemaster a možná mají jen nejasné představy o tom, co by mohly mít jejich postavy za cíle. Možná chtějí přijít k trošce peněz, možná naučit zkorumpovaný podnik slušnému chování, navázat spojení s organizovaným zločinem apod. Po několika runech získají životní osudy postav pomalu tvar a uvnitř skupiny vykrystalizují určité cíle. Možná se budou chtít pomstít jednomu určitému nepříteli, znovu nalézt ztracenou lásku, vrátit to jednomu podniku, který je vzal na hůl, nebo najít část Dunkelzahnova pokladu, abychom zmínili alespoň pár příkladů. Gamemaster může a měl by z těchto idejí a návrhů učinit důležitá a znovu se opakující témata svých tažení. Přimějte hráče, aby rozpracovali a sepsali životní osudy svých postav, včetně informací o jejich rodinách, přátelích a dosavadních zaměstnáních. Gamemaster může tyto osobní příběhy rozvinout v dobrodružství, do něhož se dá zatáhnout celá skupina.

Buďte informovaní!
Dokonce i ta nejjednodušší a nejpřímější hra má mnoho prvků, které musí mít gamemaster na paměti; nehráčské postavy, nejdůležitější činnosti v daném tažení, průběh dobrodružství a bezpočet detailů, na jejichž základě se herní svět stává pro hráče živoucím a zajímavým. Kvůli tomu se vyplatí uchovat si informace v nějaké trvalé formě a utřídit si je, aby si gamemaster v každém okamžiku udržel přehled. Nejlépe bude, když si vytvoříte seznam všech důležitých postav s poznámkami o jejich vzhledu a charakteru. Rovněž tak je velmi užitečný seznam nejdůležitějších událostí ve vašem tažení. Možná si budete chtít vytvořit sbírku přesných map, hodnot postav a dalších referencí, a tu mít po ruce.
Někteří gamemasteři dávají přednost tomu, že si po každé hře udělají poznámky o průběhu děje na daném sezení, aby se na ně mohli před dalším setkáním ještě jednou podívat, a tak získali přehled. Dobrým trikem je také to, že budete hráčům pouze naslouchat, často dojde k tomu, že se zabývají věcmi, které vám možná unikly nebo vypadly. Kromě toho se často dívají na události z odlišné perspektivy než vy a pokud to budete mít na paměti, bude pro vás jednodušší učinit tažení pro hráče zajímavějším.

Mějte přehled!
Gamemaster by se měl vyznat v celé hře. To neznamená, že si sednete a začnete se učit tuto knihu pravidel nazpaměť, ale měli byste být obeznámeni se základními pravidly a přibližně vědět, kde v případně potřeby dotyčnou informaci najdete.
Gamemasterova zástěna a lístky s poznámkami představují výborný způsob, jak mít často používaná pravidla neustále na dosah. Možná byste si mohli připravit krátké shrnutí předpokládaného průběhu dobrodružství, abyste se podle něho mohli během herního večera orientovat. Je známo, že zkušenější gamemasteři stále více improvizují, ovšem pro začátek je velmi užitečné, když se budete dopředu zabývat průběhem dobrodružství a promyslíte si nejprve několik přímých možností, než začnete se složitými postupy.

Buďte fér!
Gamemaster a hráči by na tvorbě dobrého příběhu měli spolupracovat, což znamená, že by se gamemaster měl stále snažit dodržovat zásady fér plej, jestliže rozhoduje ve prospěch nebo neprospěch hráčů. Nedělejte jim to příliš jednoduchým, ale také je zbytečně netrestejte. Za normálních okolností se držte pravidel. Pokud vy nebo některý z hráčů nějaké pravidlo z hloubi duše nesnášíte, změňte ho – ale postarejte se o to, aby novému pravidlu každý rozuměl a souhlasil s ním. Pokud se rozhodnete zavést volitelné pravidlo nebo nějakou variantu pravidel, měli byste je důsledně používat a ne přeskakovat mezi variantami sem a tam. Dbejte na to, aby zvláštní případy a výjimky zůstaly tím, čím jsou, a nestaly se pravidlem.
Kromě toho mějte na paměti, že NP nejsou vševědoucí. Nemusí mít k dispozici všechny informace, jež máte vy jako gamemaster, a především nemusí znát dovednosti, zbraně, zaklínadla a taktiky hráčských postav. Gamemaster NP ovládá, neměl by ale dovolit, aby jednaly efektivněji na základě informací, jež vlastně ani nemohou mít.

Buďte realističtí!
Stejně jako hráčské postavy jsou i gamemasterovy NP lidmi s jedinečnými obavami, potřebami, tužbami a přáními. Tím, že jim gamemaster vdechne život, může učinit hru pro všechny zúčastněné napínavější a více strhující. Vytvořte svým NP osobnost, motivy, záliby a averze. Chladný a nepřístupný Johnson, který plánuje, jak vezme hráčské postavy na hůl, má možná slabost pro děti, protože sám vyrůstal jako sirotek v Barrens v Seattlu. Nebo toxický šaman, na něhož se postavy chystají, nenávidí především jednu určitou osobu, jež ho přivedla k zvrácenosti, a nikoli lidstvo jako celek. Také nestvůry by měly mít realistické motivy. Většina zvířat nezabíjí bezdůvodně nebo z vraždychtivosti. Bojují, protože musí – z hladu, bolesti nebo proto, že chrání svá mláďata. Mějte rovněž na paměti přirozené životní prostředí nestvůr. Paranormální bytosti žijí tam, kde naleznou potravu, útočiště a své obvyklé prostředí. Hráčské postavy by tedy měly narazit v Barrens na smečku pekelných psů jen tehdy, pokud ji tam někdo vysadil.

Buďte pružní!
Pokud některý z hráčů chce provést něco, co není ošetřeno pravidly, principielně mu to nezakazujte. Prakticky vždy se dá najít nějaká dovednost, jejíž test může hráč provést. Oznamte hráči, jaká dovednost nebo jaký atribut se k dané situaci a činnosti hodí, a ohodnoťte šanci jako dobrou, středně dobrou nebo mizivou.
Pokud si vaše skupina v určité situaci vytvoří nové pravidlo, rozhodněte později, jak s ním chcete naložit. Vyvarujte se diskusím o pravidlech během samotného shadowrunu. Můžete kdykoli později stanovit, zda se toto

pravidlo stane vaším „domácím pravidlem“, jež bude platit v budoucnu vždy, nebo zda to bude jednorázové řešení, které snad, možná nalezne znovu použití (nebo také ne).
Je univerzálním zákonem her na hrdiny, že se hráčům zas a znovu podaří nějakým spontánním nápadem zcela zruinovat i ten nejpečlivěji připravený plán gamemastera, jenž počítá s každou, i tou nejméně pravděpodobnou eventualitou. V těchto situacích se vyhněte použití ostrých a špičatých předmětů, jehož byste později mohli litovat. Můžete záměry hráčů buď zablokovat, nebo se jim podvolit a nechat je jejich plán uskutečnit. Tato druhá cesta je zdaleka nejlepší: hráči, již jsou vmanévrováni do situací, kterým se snažili vyhnout, budou mít asi ze hry menší požitek a budou možná dokonce mít gamemasterovi za zlé, že nenechal dobrodružství probíhat tak, jak oni chtěli. Naproti tomu pokud gamemaster své vlastní plány přizpůsobí a změní a nechá neočekávanou akci hráčů projít, nenechá tak jen hráče, aby příběh tvořili sami, ale skoro vždy získá i inspiraci a podněty pro budoucí události a zápletky.

Buďte tvrdí!
Poskytujte hráčům výzvy! Jestliže se kvůli zisku každého bodu karmy nemusí zapotit a tvrdě bojovat, nepostupujete vůči nim dostatečně tvrdě. *Shadowrun* je dobrodružná hra a hráči jsou „hvězdy“. To znamená, že musejí bojovat s nebezpečnými a šílenými psychopaty a zachraňovat si kůži teprve až v poslední vteřině. Supertajná výzkumná laboratoř bude jistě střežena důkladněji než dvěma týpky s pivními mozoly a baseballovými pálkami, a místní bos Jakuzy nepřechovává svá obchodní data ve svém laptopu.
Karmové rezervy se skvěle hodí k jemnému doladění hrozby ze strany protivníků. Budoucí gamemasteři by se vždy měli řídit tím, že po opravdu tvrdém runu by se měly postavy dostat domů se zkrvavenými dásněmi, pokud se jim to vůbec podaří.

Buďte hodní!
Gamemaster ve skutečnosti disponuje enormní mocí. Může postavy kdykoli vyřídit, pokud je bude vystavovat extrémním nebezpečím a rizikům a jen čekat, že je jednou konečně štěstí opustí a nezdaří se jim test, který jim způsobí těžké zranění nebo dokonce přivodí smrt. Něco takového ale dělají pouze škodolibí bezcharakterní padouši. Gamemasteři, kteří své osobní uspokojení nacházejí ve zmačkaných osobních kartách, nenaleznou brzy žádné další hráče.
Pokud postavy vězí opravdu hluboko v malérech, pamatujte na to, že zlí hoši berou rádi zajatce. Zajatce je možné přimět k řeči nebo použít jako rukojmí. Zajatci mohou znamenat výkupné. Ale především mají šanci uniknout a jindy jim to vrátit.
Někdy musí gamemaster švindlovat, aby udržel postavy při životě. Pokud hráč hodil mizerně nebo NP mimořádně dobře, nemusí postava nesmyslně zemřít. V takových případech by měl gamemaster upravit hod tak, aby postava zůstala jen tak-tak naživu. Nenechejte dobře propracovanou postavu zemřít proto, že její hráč hodil 2, když potřeboval 3. Gamemaster může a měl by rozhodnout, že postava přežije tak dlouho, aby mohla být dopravena do nemocnice.
Totéž platí pro dobré NP. Pokud se zlosyn, jehož gamemaster vytvářel dlouhé hodiny, stane hned na začátku dobrodružství obětí náhodného zásahu, může skončit pohřben pod zřícenou budovou nebo se stát obětí nějaké jiné nehody, kterou „nemůže žádný člověk přežít“. O několik měsíců později se dr. Zlo znovu vynoří, udržovaný pohromadě klihem a kyberwarem, a je připraven na svou strašlivou pomstu!
Patří sem také to, že budete svým hráčům naslouchat, když budou vyjadřovat svá přání a očekávání a snažit se integrovat své vlastní zájmy do dobrodružství. Jestliže chtějí zkoumat metaroviny, hrát členy speciálních jednotek nebo vytvořit vlastní gang na východě L. A., dopřejte jim to.

Tipy, jak zmírnit stres při vašem shadowrunu
Následující tipy vám jako gamemasterovi mohou pomoci udržet si přehled na miliardou důležitých maličkostí, které vytvářejí dobré dobrodružství a dobré tažení.

Mapy a schémata
Mapy a další vizuální pomůcky jsou obzvláště důležité, někdy dokonce nezbytné. Plán města, v němž se tažení odehrává, i když se jedná pouze o náčrtek městských částí, je jedním z nejdůležitějších nástrojů, jež může gamemaster vůbec mít. Zkuste používat dvě mapy: jednu, která bude znázorňovat město a kterou znají všichni (dejte tuto mapu hráčům k dispozici), a druhou, na níž jsou zanesena všechna tajná a důležitá místa (ať vás ani ve snu nenapadne ji hráčům poskytnout). Když tým krok za krokem tato místa odhaluje, může si je zakreslit do „své“ mapy. Můžete bez problémů nasadit skutečné plány měst, jež jsou v dobrých knihkupectvích k dostání pro skoro všechna větší města světa. Používejte barevné tužky, abyste například vyznačili oblasti, na něž si činí

nárok určité frakce (například gangy nebo organizovaný zločin). Pomocí kartotéčních lístků, poznámkového sešitu nebo počítače s databankou můžete vytvořit rejstřík užitečných a důležitých adres.
Také mapy jednotlivých menších lokalit (například budov, odpadních kanálů, městských čtvrtí) jsou důležité. Nakreslete je sami, kupte si nějaké nebo je převezměte z našich dobrodružství. Můžete je klidně použít vícekrát, ve skutečném životě vypadá koneckonců každá druhá kancelářská budova stejně.
Můžete také použít různé plastové podložky, které jsou k dostání v hráčských potřebách a pokryté například šestiúhelníkovými políčky. Pro miniatury doporučujeme formát 25 mm, protože takové figurky mají množství působivých detailů a nejsou tak velké, abyste na hraní s nimi potřebovali půl stadiónu.

Kartotéky NP

Kartotéka nejdůležitějších NP představuje pro tažení rovněž značnou pomoc. Použijte kartotéční lístky, poznámkový sešit nebo počítač, abyste mohli zaznamenat profily kontaktů, rodinných příslušníků, partnerů, důležitých specialistů (mágů, lékařů, právníků), místního náčelníka policie či jiných NP, které se budou pravděpodobně v různých dobrodružstvích vždy objevovat. Dbejte na to, abyste měli tuto kartotéku vždy po ruce, aby se hra nezasekávala.
Kromě toho je užitečné mít vždy připraveno pár standardních NP (námezdních mágů, podnikových rváčů, členů gangu apod.). Pokud se budou stále objevovat profily vytvořené FASA a FanPro, hráči se hodnoty těchto zlých hochů někdy dozvědí. Svými vlastními výtvory budete hráče udržovat v nejistotě o skutečné moci jejich protivníků.