

ROZŠIŘUJÍCÍ PRAVIDLA

Tato kapitola se zabývá podrobněji stávajícími pravidly. Zde uvedená pravidla doplňují a modifikují používání karmy, nabízejí návody pro vytvoření přiměřených protivníků hráčských postav, obsahují řadu možností, jak může postava odejít na odpočinek a poskytují rozličná rozšíření, která jsou zaměřena na současný systém pravidel.

Karma

Herní koncepce *Shadowrunu* spočívající v odměňování karmou představuje nasbíranou zkušenost a činy postavy. Díky tomu, že postava investovala čas a energii do určitých aspektů rozvoje své osobnosti nebo do dobrých skutků, si zasloužila body karmy, určitý druh kosmických bonusových bodů. Tyto body karmy mohou zase zlepšit schopnosti a možnosti postavy (přesnější informace viz *SR3*).

Rovnováha karmy a nujenů

Většina zkušenějších shadowrunových gamemasterů zná problém, jak udržet v rovnováze množství karmy a nujenů, které si postava v rámci tažení vydělala.

Tento problém vzniká díky tomu, že rozdílné hráčské postavy mají také rozdílné potřeby. Na jedné straně potřebují postavy, které se specializovaly na techniku, neustále nujeny, aby si mohly vylepšovat kyberdecky a implantáty a kupovat si nové hračky. Na druhé straně používání magie vyžaduje zpravidla velké množství karmy a u postav, které často s magií pracují, vzniká většinou „karmové vakuum“, jelikož nikdy nemají dost bodů karmy, aby mohly zvládnout vše, co by rády udělaly. Několik málo postav leží přesně uprostřed mezi těmito dvěma extrémy a potřebují peníze i karmu, aby si mohly vybudovat své postavení v týmu. Díky tomu musí gamemaster pečlivě rozvažovat, kolik nujenů a kolik karmy přidělí, aby všechny postavy dostaly na své potřeby dost, ale ne příliš mnoho, aby se neporušila herní rovnováha.

Gamemaster může postavám snadno odebrat nadbytečné nujeny, ale udržet pod kontrolou karmu může být obtížné. Použití směnných variant *karma za hotovost* a *hotovost za karmu* mohou v tomto pomoci.

Karma za hotovost

Pomocí tohoto směnného pravidla může gamemaster poskytnout postavám možnost vyměnit dobrou karmu za nujeny nebo jiné zdroje.

Takové výměny představují finanční úsměvy štěstěny v životě postavy – známého, který zaplatil staré dluhy, rychlý vedlejšák, výhru v dostizích nebo loterii apod.

Gamemaster by měl protihodnotu v nujenech/zdrojích, kterou hráč dostane za dobrou karmu, určit na základě průměrné mohovitosti postav v jeho tažení. Například ve finančně spíše skromném tažení by mohla postava dostat za každý investovaný bod karmy 100 nujenů. Ve finančně náročnějším tažení může mít naproti tomu každý bod karmy cenu 1 000 nujenů. V případě náhodných zřidkavých návalů štěstí může gamemaster také určit hodem, kolik postava za své body karmy dostane. Může například hodit 2k6 a výsledek vynásobit 10.

V každém případě jsou body karmy, které byly vyměněny za nujeny nebo jiné zdroje, natrvalo ztraceny, jako by je postava vynaložila na zlepšení svých dovedností.

Gamemaster by měl také stanovit hranice, jak často mohou postavy vyměnit karmu za nujeny a kolik bodů je možné najednou vyměnit. Protože však působení štěstí a osudu je nepředvídatelné a tajemné, neměli byste mít skrupule tyto hranice podle potřeby změnit nebo pro každou výměnu určit nové.

Hotovost za karmu

Díky této variantě může postava vyměnit nujeny za body karmy. Karma získaná tímto způsobem spadá pouze do dobré karmy a *nezohledňuje* se při výpočtu dalších bodů karmových rezerv.

Tato výměna simuluje, že postava daruje peníze církvi nebo nějakému dobročinnému spolku, prohraje je v jménu „paní Štěstěny“ (optimální řešení v případě kojotího šamana), vynaloží je na „magický životní styl“ který mu umožňuje denní zvyávání a provádění rituálů, které zvyšují její karmu apod.

Každý gamemaster by měl stanovit „nujenové náklady“ na body karmy ve svém tažení. Nízké náklady usnadňují postavám nákup bodů karmy a případně je povzbudí k větší koncentraci na magii. Vysoké nujenové náklady mají opačný účinek.

I když pokušení může být velké, měli by se hráči přesto raději vyvarovat toho, aby postavy kvůli nákupu několika bodů karmy navíc finančně zruinovali. Karmou se neplatí žádné účty!

Karma a amorální tažení

My lidé máme sklon věřit, že všehomír více odměňuje konstruktivní a produktivní činnosti než chamtivé či destruktivní. Jak zřetelně ukazují pravidla pro karmu a návrhy karmových odměn v každém dobrodružství,

pravidla *Shadowrunu* tuto víru odrážejí tak, že postavy konající dobré skutky jsou odměněny a ty, které dělají neplechu, jsou potrestány. Dějiny a literatura poskytují nesčetné příklady lidí, kteří žili mimo zákon a jednali barbarsky, ale tytéž prameny zas a znovu dokazují, že špatnost může přinést spoustu zábavy. Bohatí a mocní se nestarají, zda je všehomír odmění. Mají dostatek peněz a moci, aby si vytvořili vlastní štěstí.

Podle definice žijí shadowrunneri mimo zákon. To sice automaticky neznamená, že jsou zlí, ale rovněž tak to automaticky neznamená, že vždy jednají jako Robin Hood. Na každou skupinu shadowrunnerů, kteří se pokoušejí změnit svět trochu k lepšímu, připadá jeden tým, který by pro něj udělal cokoli. Žádné z obou pojetí nepředstavuje nutně tu správnou volbu, neboť ve *hře na hrdiny* je správnou volbou taková, která přináší nejvíce zábavy. I když pravidla *Shadowrunu* upřednostňují hrdinskou variantu, zdá se, že svět *Shadowrunu* je jako stvořený pro nadané oportunisty, ať už hráčské, nebo nehráčské postavy.

Při takovém hraní *Shadowrunu*, kde jsou hráčské postavy (a většina nehráčských postav) amorální, i když ne zcela nemorální, může gamemaster použít variantu hotovost za karmu, aby postavám umožnil získávat body karmy. Toto opatření dovoluje postavám získávat body karmy pro zlepšování postavy, aniž by za to museli konat proti přírodě a svým sklonům dobré skutky. V tomto systému nepřiděluje gamemaster v průběhu tažení žádné obvyklé body karmy; postavy si musí všechny body karmy kupovat. Gamemaster určí, kolik bodů karmy si může postava najednou koupit.

Hráč musí nejprve ohlásit, že chce koupit body karmy pro svou postavu. Gamemaster určí poté cenu podle následujícího vzorce: $3k6 \times 100 =$ náklady v nujenech za 1 bod karmy. Pokud nejsou skutečné náklady na karmu dopředu určitelné, nemohou si hráči bez dalšího spočítat, kolik karmy si jejich postava bude moci dovolit, což se také lépe hodí k principiálně náhodnému systému odměňování karmou podle standardních pravidel.

S karmou získanou tímto způsobem se zachází jako s běžně „propůjčenou“ karmou. Každý dvacátý (desátý v případě lidí) bod se přidává do karmových rezerv místo k dobré karmě.

Služba a dluh

Služba a dluh poskytují další volitelné použití karmy. Služba představuje laskavost, kterou dluží NP postavě. Dluh je laskavost, kterou dluží postava NP. Za službu může postava vynaložit karmu, zatímco na základě dluhu si může karmu zasloužit. Službu a dluh si mohou postavy vyjednat s kontakty, přáteli, sousedy, členy rodiny, obchodními partnery a dalšími NP, s nimiž se pravidelně stýkají; službu nebo dluh si mohou dokonce dohodnout i s cizinci, kteří jsou ve správnou dobu na správném místě.

Za každý bod dobré karmy si může postava koupit službu u nějaké NP. V záležitosti služby jedná NP jako kontakt stupně 1 a při testech sociálních dovedností zaujme k postavě přátelský postoj (viz **Modifikátory pro společenské situace/SR3**). Gamemaster může dovolit postavám, aby na konci dobrodružství proměnili svou karmovou odměnu v tu či onu službu. Díky tomu si mohou postavy založit „rezervu laskavosti“, po níž budou moci v případě nutnosti sáhnout.

Pokud nějaká NP (nikdy nějaká jiná hráčská postava) připomene svůj dluh, musí hráčská postava vyžadovanou službu nebo činnost provést. Jakmile je celá záležitost vyřízená, obdrží postava alespoň jeden bod karmy. Gamemaster může přidělit i více bodů karmy, pokud plnění úloha byla obzvláště obtížná nebo nebezpečná.

Na postavu je možné uvalit dluh pouze se souhlasem dotyčného hráče, ale gamemaster může nechat NP o službě a dluhu vyjednávat („Dobře, udělám to pro tebe, ale budu to mít u tebe schované!“). Pokud NP vymáhá dluh, lze ho vyrovnat místo karmou i službou.

Karmové rezervy

Karmové rezervy postavy odrážejí její nasbírané „štěstí“. Obecně platí, že karmové rezervy poskytují zkušenějším postavám výhodu oproti méně zkušeným podle hesla „Stáří a zkušenost vždy triumfují nad mládím a silou“.

Následující pravidla dovoluují gamemasterovi rozšířit použití karmových rezerv ve svých taženích a jejich lepší kontrolu. Gamemaster a všichni hráči z jeho herní skupiny by se ovšem měli před začátkem hry na používání změněných pravidel pro karmové rezervy shodnout.

Vyrovnané karmové rezervy

V *SR3* závisí hodnota, po jejímž dosažení plyne nová karma do karmových rezerv, na tom, zda je postava člověkem nebo patří k nějaké jiné metalidské rase. U lidských postav se do karmových rezerv přidává každý desátý bod karmy, zatímco u ostatních ras do karmových rezerv plyne teprve každý dvacátý bod karmy. Tento rozdíl není založen na tom, že rasy mají odlišnou míru štěstí nebo že by lidé byli „bohy upřednostňováni“. Daleko víc by měl odrážet schopnost přizpůsobit se a všestrannost, které lidem umožnily přežít až do 21. století. Metalidské rasy „existují“ teprve kolem padesáti let. Lidé a nikoli metalidé vytvořili tento svět (ať už k dobrému nebo špatnému), který je základem této hry, a proto jsou daleko více schopni se s ním vypořádat. Pokud chcete, můžete na rychlejší zvyšování karmových rezerv pohlížet jako na lidský „rasový bonus“.

Gamemaster ovšem může použít i následující volitelné pravidlo pro odměňování karmou: u všech postav budou všechny přidělené body karmy plynout do dobré karmy s výjimkou každého dvacátého bodu, který se přidá do karmových rezerv. Jinými slovy: lidem se budou zvyšovat karmové rezervy stejně jako ostatním metatypům.

Odstupňované zvyšování karmových rezerv

Občas se hráčským postavám podaří nahromadit tak velké karmové rezervy, s jejichž pomocí mohou uniknout bez větší námahy i těm nejnebezpečnějším situacím. Pokud gamemaster karmové rezervy omezí, budou hráčské postavy donuceny spoléhat se na ně v nebezpečných situacích méně.

Gamemaster může rovněž použít odstupňovaný systém pro zvyšování karmových rezerv. Postava tak může například získat prvních 5 bodů karmových rezerv podle standardních pravidel. Šestý až desátý bod karmových rezerv dostane postava teprve za každých dalších 30 bodů dobré karmy (20 bodů v případě lidí). Pokud karmové rezervy vzrostou na 10 bodů, bude možné získat další bod karmových rezerv teprve za každých dalších 40 (30 v případě lidí) bodů dobré karmy. Tento odstupňovaný systém velmi znesnadňuje vytváření extrémně vysokých karmových rezerv a částečně vyrovnává rozdíl mezi zkušenými a méně zkušenými postavami.

Permanentní ztráta karmy

Gamemaster má konečně ještě možnost snížit karmové rezervy postav tak, že zvýší počet použití karmových rezerv, při nichž dojde ke *spálení* karmy.

Standardní pravidla SR3 obsahují několik možností, při nichž dochází ke spálení karmových rezerv, například nákup úspěchů. Tyto body se v rámci obnovování karmových rezerv neobnovují – postava si musí vydělat novou karmu, aby je mohla nahradit. Díky tomu může gamemaster prostě určit, že i další použití karmových rezerv vyústí ve spálení karmy. Na těchto opatřeních by se ovšem měli shodnout hráči a gamemaster ještě před začátkem hry.

Týmová karma

Toto volitelné pravidlo je určeno pro tažení, v nichž určitá skupina postav spolu po delší čas spolupracuje. U herních skupin, jejichž členové se často vydávají na dobrodružství s novými postavami, nemá týmová karma příliš smysl.

V rámci tohoto pravidla mají týmy shadowrunnerů rovněž karmové rezervy jako jednotlivé postavy. Členové týmu mohou přenést body ze svých osobních karmových rezerv do karmových rezerv týmu. Následkem tohoto přesunu však postava přenesené body z vlastních karmových rezerv natrvalo ztrácí. Následně může každý člen týmu využívat tyto společné karmové rezervy jako své vlastní. Týmové karmové rezervy se obnovují stejným způsobem jako osobní. Všechny body týmových karmových rezerv, které se použijí na nákup úspěchů nebo se spálí jiným způsobem, jsou navždy pryč, stejně jako v případě osobních karmových rezerv.

Pokud se hráčská skupina shodne na používání tohoto pravidla, měl by při prvním setkání tým přispět do týmových karmových rezerv alespoň jedním bodem ze svých karmových rezerv. Další body je možné přidávat mezi setkáními nebo dobrodružstvími. Postavy si nemohou body přesunuté do týmových karmových rezerv vzít zpátky, pokud se některý ze členů týmu rozhodne tým opustit nebo ho k tomu ostatní nedonutí. V tomto případě se permanentně vyškrtne polovina bodů z aktuálních týmových karmových rezerv. Vyloučený hráč si ovšem tyto body nebere s sebou a pokud bude chtít někdy znovu do týmu vstoupit, musí do týmových rezerv přidat nové body ze svých osobních karmových rezerv.

Pokud do týmu vstoupí nový člen, musí přispět do týmových karmových rezerv jedním bodem karmy. Pokud některý člen týmu zemře, neztrácí se žádné body karmy a náhrada za tuto postavu se bere jako nový člen týmu. Týmová karma je ideálním pravidlem pro týmy, které kombinují starší a novější postavy. Starší postavy s větším množstvím karmy mohou přispět do týmových rezerv, čímž zvýší šance na přežití novějších postav a současně se postarají o to, že jejich karmové rezervy nebudou přehnaně velké. Gamemaster by měl navrhnout horní hranici osobních karmových rezerv (přibližně 5 nebo 10 bodů) a každý další nově získaný bod by automaticky přecházel do týmových rezerv.

Gamemaster by měl bezpodmínečně kontrolovat používání těchto rezerv. Týmová karma prostě neslouží jen k tomu, aby hráči měli k dispozici více kostek.

Postava může patřit k více než jednomu týmu shadowrunnerů, ale každý tým, k němuž patří, zvyšuje její výdaje karmových rezerv. Skutečná hodnota příspěvku do týmové karmy se rovná počtu přesunovaných bodů mínus počet dodatečných týmů, k nimž postava patří. Pokud tedy například postava patří ke třem týmům a chce přispět do karmových rezerv jednoho týmu dvěma body karmových rezerv, bude ji to stát 4 body karmových rezerv (2 body týmové karmy plus 1 bod za každý dodatečný tým).

Postava může karmové rezervy týmu použít jen tehdy, pokud je pohromadě s ostatními členy nebo jedná v zájmu týmu. Pokud postava provádí sólový run, neměla by mít přístup k týmovým rezervám. Dále může postava použít týmové rezervy jen tehdy, pokud s tím souhlasí většina týmu. Konkrétní herní situace, v níž má dojít na použití týmových rezerv, se nemusí účastnit všichni členové týmu, ale všichni spoluhráči přítomní na daném herním sezení musí s použitím souhlasit. V případě rovnosti hlasů rozhodne gamemaster.

Odcházející členové týmu

Jelikož týmové karmové rezervy skupiny shadowrunnerů se snižují na polovinu, když některá postava skupinu opustí, může se stát, že ostatní členové budou vyvíjet na svého kolegu nátlak, aby tým *neopouštěl*, nebo se hráč bude zdráhat dopřát své postavě plánovaný odpočinek, aby zbytku týmu ušetřil hrozící nevýhody.

Aby gamemaster tento tlak zmírnil a z odpočinku postavy udělal cíl hodný námahy, může rezignovat na postih týmové karmy, jestliže postava opustí tým v dobrém. Místo toho vydělte množství týmové karmy počtem členů týmu (zaokrouhleno nahoru), čímž určíte podíl každého člena.

Pokud postava tým opustí, snižte prostě týmové karmové rezervy o její podíl. Odcházející postava si ovšem tyto body nebere s sebou – jsou jednoduše pryč.

Pokud se ovšem postava rozejde s týmem ve zlém, uplatní se všechny běžné nevýhody takové situace.

Týmová karma NP

Pokud gamemaster dovolí postavám používat týmové karmové rezervy, měl by toto pravidlo používat i u týmů NP. Každý tým NP, který spolupracuje delší dobu, jako například Rudí samurajové Renraku, motogang Ancients nebo nepřátelský tým runnerů, by měl mít vlastní týmovou karmu, po níž může sáhnout. Velikost karmových rezerv týmu by měla být určena podle pravidel pro týmové rezervy hráčských postav, ale také podle toho, jaké nebezpečí nepřátelská skupina představuje. Návrhy pro použití tohoto pravidla viz **Špičkoví runneři** níže.

Špičkoví runneři

Vytvořit nepřátelské nehráčské postavy, které budou pro hráčské postavy představovat skutečnou hrozbu, zároveň však budou porazitelné – to je jeden z klíčů k dobrému a napínavému hraní *Shadowrunu*. Není ovšem možné navrhnout nějakou sadu hodnot pro takové protivníky, která by měla ve všech hrách stejnou efektivitu, jednoduše proto, že hráčské postavy mají v každém jednotlivém tažení jedinečné silné stánky a slabiny. Tento text nabízí metodu, s jejíž pomocí může gamemaster vytvořit špičkové runnery, kterým bude tým shadowrunnerů v průběhu byznysu čelit. Tento systém navíc gamemasterovi umožňuje přizpůsobit úrovni své skupiny síly takových známých osobností, jako jsou Rychlý Jack, Hatchetman, Argent, Talon a další slavní runneři.

Systém vytváří rámec pro zařazení protivnických NP do pěti typů a stupňů: podřadné, rovnocenné, nadřazené, nadlidské a neporazitelné. V popisu každého typu se objevují návrhy pro úroveň hodnot odpovídajících NP, které jsou založeny na hodnotách hráčských postav. Jinými slovy: gamemaster ušije špičkové nehráčské runnery na míru relativní síle hráčských postav.

Popis typů protivníků zahrnuje rovněž návrhy jejich karmových rezerv. Pokud protivníkovy karmové rezervy během tažení příležitostně zvýšíte nebo snížíte, nechte hráčské postavy v nevědomosti o tom, jak silný jejich protivník vlastně je. Každý nehráčský protivník by měl mít navíc stupeň profesionality (viz *SR3*), aby se určilo, jak bude reagovat v boji. Například podřadný/školený protivník (stupeň profesionality 3) bude mít nižší stupně dovedností a menší schopnosti než většina hráčských postav, ale něco vydrží, než se stáhne z boje. Na druhou stranu nadřazený/průměrný protivník (stupeň profesionality 1) se může vykázat lepšími dovednostmi, ale raději se bude držet mimo boj.

Následující klasifikace může být gamemasterovi k užítku i při tvorbě nepřátel.

Podřadné NP

NP, která je v porovnání s hráčskými postavami označená za podřadnou, může být přesto špičkovým runnerem. Moc a vliv se dají měřit mnoha způsoby, nejen silou, inteligencí, nujeny, výbavou, kontakty a všemi ostatními kategoriemi, které obecně runneři považují za tak důležité. Například stačí, aby protivník disponoval pouze jedinou informací, která může být hráčským postavám velmi nepříjemná, pokud se dostane ke špatným lidem, a již tato NP představuje hrozbu, i když její jedinou výhodou je ona informace.

Podřadné NP mají dovednosti a atributy, jejichž stupně leží o 1 až 2 níže než průměrné stupně hráčských postav v tažení.

Za ideálních okolností se jediná hráčská postava vyrovná 2 až 3 podřadným nehráčským postavám. Podřadné postavy mohou být veskrze kompetentní, pouze nehrají ve stejné lize jako hráčské postavy.

Podřadné NP mají karmové rezervy o 1 až 2 nižší, než kolik činí průměrná hodnota karmových rezerv hráčských postav.

Rovnocenné NP

NP, která je v porovnání s hráčskými postavami označená za rovnocennou, má stupně dovedností a atributů přibližně na úrovni hráčských postav.

Tyto NP mají podobné schopnosti jako hráčské postavy a mohou představovat protivníky nebo rivaly. V závislosti na obecné úrovni dovedností a kompetenci může mít tým mnoho rovnocenných protivníků nebo jen několik.

Gamemaster by měl rovnocenného protivníka vybavit karmovými rezervami, jejichž velikost odpovídá průměrným karmovým rezervám hráčských postav.

Nadřazené NP

Nadřazené NP mají dovednosti a atributy na stupních, které o 1 až 2 přesahují průměrné stupně dovedností a atributů hráčských postav. Mají náskok ve zkušenosti, talentu nebo prostě štěstí, díky čemuž jsou lepší než jejich protivníci z řad hráčských postav. Díky tomu se může jediný nadřazený protivník zpravidla měřit se dvěma hráčskými postavami.

Nadřazené NP mají karmové rezervy o 1 až 2 vyšší, než kolik činí průměrná hodnota karmových rezerv hráčských postav.

Jelikož jsou nadřazené NP značně mocnější než rovnocenné nebo podřadné NP, měly by se v tažení objevovat jen zřídka.

Nadlidské NP

Nadlidské NP mají dovednosti a atributy, jejichž stupně leží o 3 a více nad odpovídajícími stupni hráčských postav. Tyto NP jsou ve svém oboru těmi nejlepšími, ať už se jedná o cokoli. Jsou to absolutní špičky, pouliční legendy, o nichž se mluví s posvátnou bázní a respektem.

Tyto NP se skvěle hodí k tomu, aby zpupným hráčským postavám připomněly jejich smrtelnost a hranice, a představují dobré protivníky pro tým *velmi* schopných postav.

Jedna nadlidská postava si to může zpravidla rozdat s celým týmem shadowrunnerů.

Nadlidské NP mají karmové rezervy o 3 až 4 vyšší, než kolik činí průměrná hodnota karmových rezerv hráčských postav.

Neporazitelné NP

Sily neporazitelné NP se nedají zachytit na žádné stupnici. Mezi těmito protivníky se nacházejí velcí draci, mocní duchové, bohu podobné UI a další bytosti, které jsou natolik mocné, že nepotřebují žádné herní hodnoty. Gamemaster musí pouze určit schopnosti, které budou pro dané tažení důležité, a jinak se může spokojit s popisem jejich charakteristiky.

Jelikož jsou neporazitelné NP tak mocné, fungují spíše jako dramaturgické prvky než standardní NP. Hráčské postavy mohou být sice eventuelně schopné zkřížít ten či onen plán neporazitelné NP, ale žádný smrtelník nemá ani náznak šance přežít přímou konfrontaci s neporazitelným protivníkem.

Neporazitelné NP používejte velmi vzácně. Nepotřebují vůbec žádné karmové rezervy – házejte prostě tak dlouho, dokud vám nepadne dost úspěchů. Proto se jim také říká *neporazitelné*.

State of the Art

Pravidla *State of the Art* (SOTA) představují herní mechanismus, který má simulovat nezadržitelný technický pokrok a následné nevýhody, pokud se člověk nehoní za nejnovějšími inovacemi. Pravidla SOTA pomáhají gamemasterovi zdůrazňovat neustálý proud technologických zlepšení, která jsou esenciální součástí *Shadowrunu*, poskytují ale také pohodlnou možnost, jak snížit přemíru nujenů a karmy, které postavy nashromáždily, a snížit nepřiměřené stupně dovedností a výbavy postav.

Pravidla SOTA platí principiálně také pro NP, ale gamemaster nemusí ve skutečnosti sledovat každou jednotlivost ve vzájemném působení NP a SOTA. Stačí pamatovat na to, že i protivníci hráčských postav se musí občas pořádně snažit, aby udrželi krok s dobou; nezapomeňte, že ne všechny NP se mohou vydat s nejnovějšími inovacemi a nejaktuálnějšími vynálezy.

V modulu *Matrix* byla představena pravidla SOTA pro deckery. Následující pravidla SOTA platí pro ostatní oblasti světa *Shadowrunu*.

A takhle to funguje

Nejprve musí gamemaster vůbec určit, jak rychle půjde SOTA v jeho hře dopředu. Gamemaster může nechat během tažení SOTA pokročit po každém dobrodružství, jednou za herní rok nebo v jakémkoli jiném intervalu mezitím.

Když se gamemater rozhodne, že SOTA zase jednou udělal skok kupředu, hodí si nejprve, v jaké oblasti vývoj pokročil; viz **Speciální oblast vývoje SOTA**. Následně se podívá na odpovídající odstavec v pasáži **Pokrok SOTA**, aby se dozvěděl o speciálních účincích.

Jelikož jsou tato pravidla SOTA ve své podstatě velmi abstraktní, může si gamemaster přizpůsobit výsledek podle libosti a změny vyjádřit hraním na hrdiny. Pravidla SOTA mají hru na hrdiny obohatit a ne ji zredukovat na byrokratickou noční můru.

Snížení nákladů na základě životní úrovně

Aby se zohlednily větší možnosti, kterým se mohou těšit úspěšné postavy, snižují se náklady na SOTA pro všechny postavy, které mají luxusní nebo vysokou životní úroveň. Postava žijící v luxusu může snížit konečné náklady modifikací SOTA o 25 %. Pro postavu s vysokou životní úrovní se náklady na SOTA snižují o 10 %.

Náklady na kyberware

Alfaware a standardní kyberware podléhají níže popsaným pravidlům SOTA. Beta- a deltaware jsou SOTA – zatím ještě. Postava, která používá kyberware neznámého původu nebo použitý kyberware, musí zvýšit náklady na SOTA o 20 %.

Speciální oblast vývoje SOTA

Aby se určilo, v jaké speciální oblasti dojde k pokroku SOTA, hodí si gamemaster 2k6 a srovná výsledek s tabulkou **SOTA**. V podkapitole **Pokrok SOTA** jsou popsány účinky vývoje SOTA pro každou speciální oblast, faktor SOTA a postihy, kterým se postava vystavuje, pokud nezaplatí faktor SOTA.

Gamemaster, který vlastně stanovuje četnost pokroku SOTA, může bez výčitek svědomí tuto tabulku změnit, manipulovat s hody nebo změnit účinky vývoje SOTA podle toho, jak se to nejlépe hodí k jeho tažení.

SOTA	
Hod 2k6	Oblast vývoje SOTA
2	Biotechnologie
3	Dopravní prostředky/riggerská technologie
4	Matrix*
5	Osobní pancéřování
6-8	NERPS
9	Zlepšení reakce
10	EP a EPP
11	Elektronika
12	Teorie magie

* Pokud dává gamemaster přednost vyhodnocení matrixového pokroku SOTA odděleně od ostatního SOTA, může tuto položku nahradit ještě jednou položkou Dopravní prostředky/riggerská technologie.

Pokrok SOTA

Biotechnologie

Pokroky SOTA v této oblasti představují inovace v biotechnologii a lékařských metodách léčby nemocí a zranění, které souvisí se stále rostoucím rozšířením nových drog, kyberwaru a biowaru na ulici. Díky tomu bude pro postavu, která nedrží krok s nejnovějším stavem biotechnologického vývoje, stále obtížnější efektivně ošetřovat zranění a správně diagnostikovat chybné funkce.

Faktor SOTA pro biotechnologický pokrok odpovídá dvojnásobku stupně dovednosti biotechnika nebo dvojnásobku stupně její nejvyšší specializace, podle toho, co je vyšší. Každý bod faktoru SOTA stojí 500 ₣. (To znamená, že pokud vaše lékárníčka už není na úrovni, bude levnější koupit si novou.) Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje faktor SOTA o 1. (Pokroky v biotechnologii nemají vliv na smlouvy s DocWagonem. Vycházejte z toho, že personál DocWagonu drží automaticky krok se SOTA.)

Pokud postava faktor SOTA nezaplatí, snižte její stupeň biotechniky o 1, stejně jako stupeň všech jejích specializací. Rovněž tak stupeň odborných biotechnických systémů, lékárníček apod. klesají o jeden bod.

Dopravní prostředky/riggerská technologie

V nákupních prostorách (a samozřejmě na ulici) se právě objevila nová auta a nové obvody. Gamemaster rozhodne, ve kterém oboru došlo k dalšímu vývoji, zda u dopravních prostředků nebo riggerské výbavy.

Faktor SOTA pro pokrok v oblasti dopravních prostředků činí dvojnásobek dosavadního stupně předmětu nebo dopravního prostředku, u něž došlo ke zlepšení. Každý bod faktoru SOTA stojí 1 000 ₣. Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje faktor SOTA o 1.

Gamemaster se může rovněž podívat do tabulky **Kategorie subsystémů** v modulu *Rigger 3*, pokud chce určit, v rámci jakého subsystému dopravního prostředku došlo k pokroku.

Postava, která nezaplatí faktor SOTA pro dotčený dopravní prostředek, musí snížit jeden z následujících atributů o jeden stupeň: ovládání, trup, pancíř nebo autopilota, nebo, používáte-li tabulku **Kategorie subsystémů**, atribut, které je danému subsystému nejbližší.

Gamemaster může určit, že pokrok SOTA v oblasti dopravních prostředků/riggerské technologie zasáhl podoblast kontrolních rigů. Faktor SOTA pro tuto podoblast činí 10násobek dosavadního bonusu k reakci daného kyberwarem (takže například 20 pro kontrolní rig stupně 1, 40 pro kontrolní rig stupně 2 apod.). Každý bod faktoru SOTA stojí 1 000 ¥. Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje náklady na faktor SOTA o 500 ¥.

Pokud postava platbu těchto nákladů na SOTA zanedbá, snižuje se bonus k reakci poskytovaný kontrolním rigem o 1.

Matrix

Pravidla SOTA pro další rozvoj kyberdecků, programů a jiné matrixové technologie naleznete v části **Volitelná pravidla: SOTA** v modulu *Matrix*.

Osobní pancéřování

Před nedávnem byl zase jednou vyvinut nějaký nový, cenově výhodný způsob výroby protipancéřové munice.

Faktor SOTA tohoto vývoje se rovná stupni balistického pancéřování každého kusu osobního pancíře, který postava vlastní. Jeden bod faktoru SOTA stojí 500 ¥. (Obecně je výhodnější koupit si nové pancéřování než si nechat zesilovat staré, zejména v případě těžké bojové výstroje.)

Každá postava, která faktor SOTA nezaplatí, ztrácí jeden bod balistického pancéřování u každého kusu pancíře, který vlastní.

NERPS

Pokrok v NERPS představuje nový populární kulturní rozvoj – třeba nové singly vaší oblíbené trollí trashmetalové kapely *The Horns of Plenty* nebo nové pohyblivé chodníky v obchodě se zahradnickými potřebami na Pike Place. Tento vývoj nemá vliv na hru na hrdiny.

Zlepšení reakce

Pokrok SOTA na poli zlepšení reakce představuje nové vynálezy nebo další zlepšení reflexních posilovačů či podobného kyberwaru pro posílení reakce.

Faktor SOTA činí 10násobek dosavadního bonusu k reakci daného kyberwarem (takže například 20 pro reflexní posilovač stupně 1, 40 pro reflexní posilovač stupně 2 apod.). Každý bod faktoru SOTA stojí 1 000 ¥. Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje náklady na faktor SOTA o 500 ¥.

U zrychlených reflexů faktor SOTA zdvojnásobte. Tyto systémy mohou být sice modifikovány, ale nikdy upraveny na nejnovější stav.

Pokud postava platbu těchto nákladů na SOTA zanedbá, snižuje se bonus k reakci poskytovaný kyberwarem o 1. (Pravidla pro kontrolní rigy viz **Dopravní prostředky/riggerská technologie**.)

EP/EPP

Gamemaster může vývoj SOTA v EP (elektronických protiopatřeních) a EPP (elektronických proti-protiopatřeních) vyhodnotit odděleně nebo vyjít z toho, že zlepšení EP automaticky následuje odpovídající vylepšení EPP.

Faktor SOTA vylepšení EP/EPP činí 10násobek momentálního stupně daného předmětu. Každý bod faktoru SOTA stojí 1 % původní ceny předmětu. Například louskač magnetických zámek stupně 6 bude mít faktor SOTA 60; cena jeho aktualizace bude tedy činit 60 % z jeho nákupní ceny 60 000 ¥, tedy 36 000 ¥.

Pokud postava náklady na SOTA nezaplatí, sníží se o 1 bod stupeň každého dotyčného louskače magnetických zámek nebo sledovacího přístroje (datové štěnice, louskače kódů, datového dekodéru, zaměřovače signálů apod.). Stupeň E/EPP každého dotyčného dopravního prostředku nebo předmětu klesá rovněž o 1.

Elektronika

Pokroky SOTA v oblasti elektroniky se týkají průlomů ve výrobě obvodů nebo jiných elektronických inovací.

Faktor SOTA odpovídá dvojnásobku stupně dovednosti elektronika nebo dvojnásobku stupně její nejvyšší specializace podle toho, co je vyšší. Každý bod faktoru SOTA stojí 500 ¥. Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje faktor SOTA o 1.

Pokud postava faktor SOTA nezaplatí, snižte její stupeň elektroniky o 1, stejně jako stupeň všech jejích specializací.

Teorie magie

Pokroky v oblasti teorie magie představují nové výsledky magického bádání, které mají zásadní vliv na toto vědní odvětví.

Faktor SOTA pro pokrok v teorii magie odpovídá dvojnásobku stupně vědomosti teorie magie nebo dvojnásobku stupně její nejvyšší specializace podle toho, co je vyšší. Každý bod faktoru SOTA stojí 500 ¥. Postava může pro snížení těchto nákladů použít dobrou karmu; každý bod dobré karmy snižuje faktor SOTA o 1.

Pokud postava faktor SOTA nezaplatí, snižte její stupeň teorie magie o 1, stejně jako stupeň všech jejích specializací.

Faktor SOTA pro s knihovnu je roven dvojnásobku jejího stupně. Pro knihovny na CD stojí jeden bod faktoru SOTA 100 ¥, pro knihovny na čípech 120 ¥ a pro knihovny tištěných trvalých kopií 200 ¥.

Snižte stupeň jedné hermetické knihovny postavy, která náklady na SOTA nezaplatila, o jeden bod.

Zaostávání za SOTA

Postava, která zanedbá placení aktuálních nákladů na SOTA, utrpí popsané postihy. Postava může tyto postihy eliminovat kdykoli před dalším krokem SOTA, jestliže tyto náklady zaplatí.

Jestliže postava nezaplatí náklady při dvou po sobě jdoucích krocích SOTA, zaostane za SOTA a postihy už nemůže eliminovat tak snadno. Navíc k požadovaným nákladům musí postava absolvovat opakovací kurz v dané speciální oblasti, aby znovu získala ztracené stupně dovedností. Tento opakovací kurz podléhá standardním pravidlům pro zlepšování dovedností a všem volitelným pravidlům z kapitoly **Dovednosti a výcvik**, které bude chtít gamemaster použít.

SOTA ve hře

Systém SOTA nabízí nové možnosti hraní na hrdiny. Nejprve existuje řada možností, jak může gamemaster postavu informovat o novém pokroku SOTA – informace v Shadowlandu, náhodné setkání s kontaktem, který zná nejnovější zvěsti, podnětný boj s břitvákem, který je vybaven SOTA reflexním posilovačem apod.

Jako další může gamemaster vyžadovat, že postavy musí udělat víc než je vydat fůru nujenů, aby udržely krok se SOTA. Opatřit si nový kus hardwaru, najít někoho, kdo je může naučit nové poznatky v dovednosti, ukrást kopii onoho ujetého softwaru – to jsou jen některé příklady úkolů, které budou muset možná postavy vykonat, aby zůstaly v obraze. Možná budou náklady na SOTA pouze částí zdrojů, které bude muset postava vynaložit vedle času, informací, pomůcek, výbavy apod., aby udržela krok se SOTA.

Technologická slepá ulička

Volitelná možnost technologické slepé uličky poskytuje obzvláště chladnokrevným gamemasterům možnost, jak trestat hráčské postavy dalšími nevýhodami SOTA.

V rámci této možnosti může gamemaster postavu donutit, aby se při SOTA rozhodla mezi dvěma a vícero aktualizací verzemi. (Ty představují konkurenční výrobky soupeřících podniků.) Vždy, když dojde v dotyčné oblasti k pokroku SOTA, může jedna z výrobních linií zaniknout. Postava, která se spolehla na nyní zastaralý produkt, musí zaplatit dvojnásobek nákladů na SOTA – a to znamená opakovací kurz a opravdu hodně peněz!

Odpočinek

Většina runnerů odchází na odpočinek až tehdy, když je mrtvá. Ovšem těch pár šťastlivců, kteří odejdou do důchodu dříve, než to schytají, bude mít se značnou pravděpodobností kontakty, schopnosti a zdroje, které z nich učiní důležité okrajové figury společenství shadowrunnerů.

Postava může odejít na odpočinek z řady důvodů. Hráč třeba již nemá chuť hrát tuto postavu; možná je gamemaster toho názoru, že příliš zesílila nebo v jeho současném tažení nebude k užtku; možná se hráč a gamemaster dříve dohodli, že postava na konci určitého sledu událostí zemře, ale když se přiblížil okamžik pravdy, nedokázali oba přenést přes srdce její úplnou likvidaci. V těchto případech může hráč vyjádřit souhlas s tím, že plnou moc nad jednáním této postavy přeneše na gamemastera, a od tohoto okamžiku začne ona postava vést úplně nový život jako přítel či nepřítel týmu shadowrunnerů.

V závislosti na tom, za jakých okolností postava svůj tým opustila, se může později ukázat cennou pomocí pro tým. Jako šibr nebo pan Johnson může týmu sloužit jako primární vyhledávač práce nebo se stát prostě stálým a cenově výhodným zdrojem informací a kontaktů. Postava, která nezačne s druhou kariérou a raději žije ze svých úspor, se možná nechá přemluvit, aby se zúčastnila „poslední velké rány“ nebo pomohla týmu z velké šlamastyky, zejména tehdy, pokud si tým před odchodem postavy nadělal obzvlášť mocné nepřátele. („Pamatuješ na to spojení, které jsme napíchli v pětapadesátém? Naneštěstí se ukázalo, že se jednalo o Lofwyrovy soukromé LTS. Požádal nás o schůzku, aby nás seznámil s důsledky našeho jednání...“)

Na druhé straně může taková postava také aktivně pomáhat nepříteli týmu a pokoušet se poslat své bývalé kolegy pod drn. Bývalý runner se může stát agentem nepřítele týmu nebo ho proti svým někdejší kámošům popudilo nějaké nedorozumění, takže je nyní zralý na to být nepřítelem zrekrutován. Podle nejlepší tradice špionážního žánru (a v tomto duchu i *Shadowrunu*) může gamemaster uplést komplikovanou síť klamání, podvodu, pomsty, zrady, kontrazrady a kontra-kontrazrady, která zaplete bývalou hráčskou postavu nějakým neprůhledným a morálně komplikovaným způsobem do stávajícího tažení.

Postavy na odpočinku mohou zůstat v tažení aktivní mnoha způsoby. Některé se pouze stáhnou zpět z fronty a budou operovat z relativního bezpečí v zákulisí. Některé zcela opustí stíny a své zkušenosti uplatní v civilním nebo podnikovém světě. V následujících odstavcích naleznete několik návrhů, jakou roli může bývalý runner v tažení hrát.

Ať už bývalý runner hraje jakoukoli roli, počítá se v každém případě za kontakt stupně 3 svých někdejších kolegů. Navíc se jeho kontakty považují za PP všech členů týmu (viz **Přátele přítele**).

Druhá kariéra

Bývalí shadowrunneri disponují širokým spektrem dovedností, které jim umožňují vydělat si na sójové živobytí rozličnými způsoby. Některé z mnoha tradičních možností zahrnují: hráče městského boje, souborového motorkáře, matrixového poradce, zaměstnance DocWagonu, výzkumníka na poli magie, pouličního doktora, vojenského poradce, obchodníka s talismany, podnikového námezdníka a simsensovou hvězdu (stále znovu s oblibou volená profese).

Bývalý runner se může také rozhodnout pro takovou druhou kariéru, která bude mít o něco víc společného s jeho někdejší prací shadowrunnera.

„Ahoj, jsem pan Johnson.“

Rozumí se samo sebou, že bývalí shadowrunneri jsou veskrze vhodní pro druhou kariéru a la „pan Johnson“. Bývalý runner přesně ví, jak se rodí run, což mu poskytuje cenné náhledy na potenciální rizika a šance na profit daného runu. Navíc bývalí runneři znají přinejmenším část shadowrunnerů, kteří jsou v daném místě aktivní, a proto mohou najít správné lidi pro určitou práci. A co je možná nejdůležitější: většina shadowrunnerů bude spíše věřit bývalému runnerovi než panu Johnsonovi, který celý svůj život strávil za psacím stolem.

Ze stejných důvodů se bývalí runneři také dobře hodí za „agenty“ týmu shadowrunnerů, kteří pro něj hledají nejlukrativnější zakázky a za to dostávají jako provizi určitý procentový podíl ze zisku. Pokud nemá bývalý runner 6 kontaktů, může mu gamemaster spolu s jeho dosavadním hráčem vybrat další, aby se dosáhlo počtu 6.

„Mám přesně to, co hledáte.“

Každá postava, která odchází na odpočinek s určitým finančním krytím, se může etablovat jako šíbr. Bývalý shadowrunner má potřebné kontakty, aby se dostal k obtížně sehnatelné výbavě nebo aby dokázal střelit ultrahorké šperky nebo zlatadata, které mají runneři při své práci ve zvyku sbírat. Kromě toho měli bývalí runneři často co do činění se šíbrý a znají tento aspekt byznysu dostatečně dobře.

Vedle toho organizují šíbrí příležitostně nezávislé shadowruny nebo fungují jako prostředníci mezi podniky a shadowrunery. Takové aktivity jsou typické především pro šíbrý, kteří obchodují s informacemi.

Každý bývalý runner, který chce pracovat jako šíbr, by si měl rovněž vybrat dodatečné kontakty, aby jich měl celkem šest. Šíbrí mají sklon se specializovat, proto by měl výběr kontaktů tuto specializaci odrážet.

„Vím, jak tenhle pól pracuje.“

Někdy potřebuje člověk krysu, aby mohl lapit jiné krysy. Podniky to vědí a často zaměstnávají bývalé shadowrunery jako bezpečnostní specialisty, instruktory, strážce, podnikové deckery apod. Některí bývalí runneři si dokonce zakládají vlastní firmy pro bezpečnostní poradenství a své služby prodávají podnikům, proti nimž dříve pracovali.

„Hele, já jsem čistej!“

Bývalý runner, který odchází na odpočinek s trochou hotovosti, si může zřídit „legální“ obchod. (Některí runneři si dokonce otvírají krám, než jdou na odpočinek, ale to s sebou přináší značná rizika, pokud se krytí provalí.) Každý legální obchodník musí mít SIN (byť falešné), stejně jako obvyklá povolení a registrace. Obzvláště populárními obchodními odvětvími mezi bývalými shadowrunery jsou obchody se zbraněmi (někdejší pouliční samurajové a žoldnéři), obchody s talismany (někdejší mágové a šamani), obchody s počítači/elektronikou (bývalí deckeři) nebo opravárenské dílny (bývalí riggeři).

Otevření obchodu vyžaduje počáteční investici. Podnikatel musí koupit hotově nebo na splátky základní vybavení a všechny potřebné přístroje a zařízení. Pro nářadí z většiny obchodních odvětví lze použít ceny zařízení a vybavy z tabulek v SR3. Nezapomeňte přitom, že postava, která nakupuje legálně, si nemusí dělat hlavu s nějakým pouličním indexem.

Potřebné papíry a povolení mohou stát něco mezi 100 a 1 000 nujeny; závisí to na druhu obchodu – například registrace bezpečnostní agentury bude stát výrazně více než registrace obchodu s talismany nebo doručovatelské služby. Tyto náklady určuje gamemaster.

Nezapomeňte také, že majitel „legálního“ obchodu se nemusí omezovat pouze na legální obchodní praktiky. Horké zboží a alternativní zdroje příjmů (lichvářství, přepady bank apod.) jsou pouze dvě z mnoha možností, jak může snaživý obchodník dosáhnout rychlého úspěchu (nebo stejně rychlého krachu).

Integrace nových členů týmu

Pouze málo herních skupin bude ochotných začít nové tažení jen proto, aby mohly přijmout nového hráče nebo postavu.

Vždy, když se zapojuje nový hráč nebo je třeba přijmout do týmu novou postavu, buď proto, že nějaká postava zemřela, nebo odešla na odpočinek (nebo týmu naléhavě schází nějaká dovednost), musí hráčská skupin najít způsob, jak začlenit novou postavu do stávajícího týmu shadowrunnerů.

Pravděpodobně nejjednodušší možností, jak novou postavu kdykoli a kdekoli seznámit s týmem, představují týmové kontakty.

Po představení nové postavy týmu kontaktem (nebo místo něho) může tým provést „testovací run“, aby budoucího člena týmu prověřil. Gamemaster může takový run snadno obohatit zajímavými a zábavnými překvapeními, neboť jak nový člen, tak tým nejsou ještě obeznámeni s dovednostmi, atributy, pracovními metodami, osobnostmi apod. druhé strany.

Tým a nová postava na sebe také mohou narazit při náhodném setkání. Takto může gamemaster použít pro uvedení nového člena do již existujícího týmu prakticky jakýkoli prvek, který hraje v dosavadním tažení nějakou roli – dary a handicapy, výcvik, životopisné pozadí, nepřátele apod.

Další bezpečnostní systémy

Následující materiál má gamemasterovi pomoci při vytváření bezpečnostních systémů. Tyto systémy doplňují bezpečnostní opatření popsaná v SR3.

Světelné zábrany

Laser nebo konvenční světlo vysoké intenzity, které jsou zaměřeny na nějaký detektor, mohou být z principu použity stejně jako klopýtací drát. Zrcadla nebo reflektory mohou světlo odrážet tak, že prochází větší plochou, než dopadnou na detektor, čímž je pokryta větší oblast a vytvořena komplikovaná síť paprsků, kterou je těžké obejít. Pokud je paprsek přerušen, spustí se poplach.

Některé světelné zářiče jsou umístěny zřetelně a mají sloužit k odstrašení, zatímco jiné jsou skryté. Odhalení úmyslně nápadného zářiče vyžaduje úspěšný test vnímání (2) s obvyklými modifikátory viditelnosti (viz SR3). Mějte ovšem na paměti, že kouř v tomto případě viditelnost paprsku zlepšuje a nikoli zhoršuje. Pokud je světelný systém ukryt, platí dodatečný modifikátor cílového čísla +4. Prastarý trik spočívající v tom, že se do oblasti světelných zábran nastříká aerosol, aby se paprsky zviditelnily, ještě stále funguje, ale podle úvahy gamemastera může být systém s vysokou bezpečností vybaven dodatečnými výkonnými systémy pro analýzu vzduchu, které mohou aerosol zachytit.

Pokud se chce hráčská postava světelným zábránám vyhnout, může provést test rychlosti proti cílovému číslu, jež stanoví gamemaster (minimálně 4), přičemž jeho výše závisí na tom, jak husté jsou světelné zábrany. Některé světelné zábrany se však takto nedají bez dalšího obejít. Je sice principiálně možné dráhu paprsků přeměřovat zrcadlem, ovšem to vyžaduje přesnou znalost použitého systému, klidnou ruku a trochu štěstí. Hráčská postava, která se tuto taktiku pokusí uplatnit za nejlepších možných podmínek (úplné informace o technických datech a drahách paprsků daného systému, stejně jako fůra času), musí uspět v testu rychlosti (8). Pokud má postava pouze fotografii systému, vzrůstá cílové číslo na 12, a pokud nemá fotografii ani schématický plán, pak na 16. Základní čas pro plánování a opatření výbavy pro obejít světelných zábran činí jeden týden.

Nejobvyklejší metoda pro přelstění světelných zábran spočívá v instalaci dodatečného zářiče vhodné konstrukce, který při přerušení paprsku vysílá na detektor stále dost světla, aby ho udržel v poklidu. Každý dodatečný zářič stojí 200 nujenů; na každý detektor světelných zábran je zapotřebí jeden. Instalace tohoto zářiče vyžaduje test reakce (6). Pokud test selže, spustí se poplach.

Tlakové sítě a tlakové polštářky

Tlakové sítě a polštářky jsou senzory reagující na hmotnost, které jsou umístěny v podlaze (tlakové sítě) resp. pod podlahovou krytinou (tlakové polštářky). Oba druhy se těžko rozpoznávají a lehce spustí. Citlivost těchto tlakových senzorů může být ovšem proměnlivá, především v oblastech, kde bývají nasazeny strážní paratvorové nebo drony. Čím nižší je citlivost senzoru, tím snazší je mu uniknout.

Aby si postava tlakové sítě nebo polštářku všimla, musí provést úspěšný test vnímání proti odpovídajícímu cílovému číslu plus modifikátory. Pokud se test podaří, postava si senzoru všimne. Pokud ne, stoupne na něj. V tomto případě provádí hráč další test vnímání s výše uvedeným cílovým číslem sníženým o 2. Pokud selže i tento test, spustí se poplach. Jestliže je test úspěšný, všimne si postava, že stojí na tlakovém senzoru, a může se pokusit tlak snížit, než překročí práh citlivosti senzoru. Za tímto účelem musí postava uspět v testu reakce s cílovým číslem rovným součtu citlivosti senzoru a přirozeného těla postavy. Pokud postava běží, přidává se modifikátor cílového čísla +2.

Citlivost tlakových senzorů za určitých podmínek, stejně jako cílová čísla pro jejich zpozorování, naleznete v tabulce **Tlakové senzory**.

TLAKOVÉ SENZORY				
Druh	Cílové číslo pro test		Stupeň citlivosti	
	vnímání	Běžný	Paratvorové	Drony
Tlaková síť	8	7	4	3
Tlakový polštářek	6	7	3	4

Detektory vibrací

Detektory vibrací sestávají z malých mikrofonů, které se umísťují na dveře, okenní tabulky, podlahy apod. a které nahrávají všechny zvuky a vibrace způsobené pohybem a odesílají je k další analýze nějakému počítači. Aby se runner dostal skrz oblast, která je střežena detektory vibrací, může použít svou dovednost nenápadnosti. Za tímto účelem je zapotřebí provést srovnávací test mezi nenápadností postavy a stupněm softwaru pro analýzu vibrací. Postavě stačí jeden čistý úspěch, aby ji detektor neodhalil. Postava se může pohybovat pouze rychlostí půl metru za bojové kolo, jestliže se pokouší uniknout detektoru. Postava, která by se chtěla pohybovat rychlostí jeden metr za bojové kolo, obdrží pro své cílové číslo ve srovnávacím testu modifikátor +3. Postava pohybující se rychlostí vyšší než jeden metr za bojové kolo spustí poplach automaticky. Protože detektory vibrací jsou citlivé již při tak pomalém pohybu, je jejich oklamání velmi obtížné.

Typické programy pro analýzu vibrací mají stupeň 6 a vyšší.

Plynové systémy

Protože pro efektivitu plynového systému je nejdůležitějším faktorem načasování, měl by gamemaster použít následující pravidla, chce-li určit, jak rychle se plyn rozšíří, jak rychle ho postavy zaregistrují (pokud vůbec) a jak rychle mohou podniknout protiopatření.

Plynový systém může za bojové kolo (3 sekundy) zaplnit plynem oblast o rozměru 30 metrů krychlových. Bohužel neexistuje žádná jednoduchá možnost pro určení toho, jak přesně rychle se plyn rozšíří, ale následující pokyny by měly ve většině případů stačit. Gamemaster může samozřejmě tato pravidla podle potřeby upravit.

Plyn se šíří rychlostí přibližně 10 metrů krychlových (cca 2 metry šířka, 2 metry délka a 2,5 metru hloubka) za sekundu. Toto můžete simulovat tak, že se plyn může rozšířit o 10 metrů za průběh iniciativy, ale maximálně 3 průběhy iniciativy za bojové kolo.

Plyn se začne šířit na konci průběhu iniciativy, v němž byl spuštěn, a v každém průběhu iniciativy je na řadě jako poslední. Postava s odloženými akcemi může provést test vnímání, jakmile k ní plyn dorazí, přičemž hází počtem kostek rovným její inteligenci proti cílovému číslu 10 plus obvyklé modifikátory vnímání. Postavu s detektorem plynů (viz SR3) může tento přístroj varovat.

Detaily k jednotlivým plynům a jejich použití naleznete v SR3.

Mějte na paměti, že plynové systémy se dají velmi těžko odhalit a ještě hůře vyřadit, protože mají postavy v takové situaci pouze nepatrnou šanci na útěk. Gamemaster by měl ale postavám vždy nechat nějakou možnost úniku, neboť stále jen prohrávat není natrvalo žádná zábava.

Chemodetektory

Chemodetektory (viz SR3) jsou „čmuchací přístroje“, které analyzují molekuly vzduchu. Tyto přístroje, konstruované speciálně pro vyhledávání výbušnin a střeliva, jsou vzácnější než detektory magnetických anomálií, ale zpravidla také efektivnější. Existují ve stupních 1 až 8, přenosné přístroje maximálně na stupni 3. Běžná utajitelnost zabudovaných přístrojů je 4.

Aby se zjistilo, zda chemodetektor odhalí výbušninu nebo municí, hodte počtem kostek rovným stupni detektoru proti základnímu cílovému číslu 10. Toto číslo modifikujte podle množství výbušnin a munice na základě tabulky **Modifikátory chemodetektorů**. Tyto modifikátory jsou kumulativní.

MODIFIKÁTORY CHEMODETEKTORŮ	
Situace	Modifikátor
Každých 8 standardních nábojů (nebo jejich částí)	-1
Každých 6 výbušných nábojů (nebo jejich částí)	-1
Každý omračující nebo výbušný granát	-1
Každé 2 dýmovnice/oslepující granáty	-1
Každé 3 minigranáty (všeho druhu)	-1
Každých 30 g komerčních výbušnin	-1
Každých 100 g plastických výbušnin	-1

Pouliční samuraj Mau-Mau si s sebou nese svůj čerstvě nabitý Ares Predator (10 standardních nábojů), stejně jako rezervní zásobník (10 standardních nábojů) a 2 ruční granáty. Ve šťastné bezstarostnosti se prošpacíruje

chemodetektořem ve foyer mrakodrapu MCT. 20 nábojů standardní munice se postará o modifikátor cílového čísla -3, oba granáty o -2, což dává celkový modifikátor -5. Základní cílové číslo chemodetektoru je 10, modifikované tedy 5. Mau-Mau by mohl mít potíže.

DocWagon

DocWagon je a zůstává jedničkou mezi soukromými mobilními a ozbrojenými poskytovateli lékařských služeb ve SKAS. Jak je popsáno v oddílu **Smlouva s DocWagonem** v SR3, jsou tyto smlouvy poskytovány ve čtyřech rozdílných třídách lékařského ošetření.

Smlouvy

Při uzavření smlouvy s DocWagonem musí klient zaplatit dopředu minimálně jednorocní taxu a dodat DocWagonu tkáňové a hlasové vzorky. Zákazník obdrží zapečetěný náramek s telefonem pro přímé zavolání (stupeň 2), s jehož pomocí může navázat kontakt s DocWagonem. Pokud se pásek poruší, vyvolá to automatický poplach u DocWagonu.

Standardní smlouva (5 000 Kč ročně) zaručuje příjezd záchranného týmu do deseti minut, v opačném případě je okamžité lékařské ošetření zdarma. Majitelé standardní smlouvy se musí zaručit také za uhrazení dalších léčebných nákladů, jak je uvedeno v tabulce **Cena služeb DocWagonu**. V případě, že je nutné nasazení týmu pro krizové situace (TKS), musí pojištěnec zaplatit navíc 5 000 Kč plus všechna další vydání způsobená zaměstnancům DocWagonu (včetně náhrady škody při úmrtí).

Zlatá smlouva (25 000 Kč ročně) nabízí stejné služby jako základní. Zlatí klienti navíc obdrží jedno znovuoživení ročně zdarma, stejně jako 10procentní slevu na akutní a dlouhodobé ošetření. Kromě toho se náklady na nasazení TKS snižují na 2 500 Kč.

Platinová smlouva (50 000 Kč ročně) poskytuje základní služby s bezplatným nasazením TKS, přičemž ovšem zákazník stále ručí za zabitě zaměstnance a nevinné oběti. Dále zahrnuje čtyři znovuoživení ročně zdarma a 50procentní slevu na akutní a dlouhodobé ošetření.

Na **superplatinovou smlouvu** (100 000 Kč ročně) nedělá podnik reklamu. Vedle výhod platinové smlouvy nemusí superplatinoví klienti ručit za úmrtí zaměstnanců DocWagonu a mají k dispozici pět bezplatných znovuoživení ročně. Superplatinový náramkový přístroj navíc obsahuje biomonitor, který okamžitě spustí akustický poplach a uvědomí DocWagon, když životní ukazatele nositele klesnou pod „bezpečné parametry“. V takovém případě je okamžitě vyslán TKS.

CENA SLUŽEB DOCWAGONU	
Služba	Cena
Tým pro krizové situace*	5 000 Kč
Úmrtí zaměstnance DocWagonu	20 000 Kč
Znovuoživení na místě	8 000 Kč
Stacionární ošetřování**	
Základní	500 Kč denně
Intenzivní péče	1 000 Kč denně
Dlouhodobá péče (3 a více týdnů)	2 500 Kč týdně

* Základní poplatek. Klient se musí navíc zaručit za uhrazení následujících nákladů: munice, poškození vybavení a dopravních prostředků, nákladů na ošetření zraněných zaměstnanců DocWagonu a náhodných obětí, úmrtí zaměstnanců DocWagonu.

** Tyto obnosy nezahrnují dodatečné náklady na speciální léčebné metody.

Nouzová volání a záchranné týmy

Při všech nouzových voláních DocWagonu se prověřuje systémové identifikační číslo (SIN) nebo sériové číslo náramkového telefonu, stejně jako vzor hlasu klienta. Pokud je volající identifikován, může si vyžádat tým pro standardní situace, tým pro nouzové situace nebo tým pro krizové situace (což se mu samozřejmě odpovídajícím způsobem promítne do účtu). Pokud zákazník nedokáže žádaný typ nasazení specifikovat, vyšle DocWagon TKS. Pokud se tým pro standardní nebo nouzové situace ocitne pod palbou, okamžitě se stáhne a uvědomí TKS.

Tým pro standardní situace (TSS) sestává ze čtyř lehce ozbrojených a pancéřovaných ambulantních lékařů (viz kontakt **Lékař ze záchranky**). Na místo nasazení dorazí pozemním ambulantním vozem nebo vrtulníkem pro TSS (viz *Rigger 3*), které dokáží transportovat až dva pacienty.

Tým pro nouzové situace (TNS) se posílá do akcí, při nichž není možné počet klientů zvládnout pomocí nasazení jediného TSS, jako jsou hromadné dopravní nehody, zemětřesení, požáry, bombové útoky, války band apod. TNS sestává z osmi členů TSS a používá pozemní nebo vzdušnou jednotku pro TNS (viz *Rigger 3*), které mohou přepravit až čtyři pacienty.

Tým pro krizové situace (TKS) sestává ze tří ambulantních lékařů a čtyř těžce ozbrojených a pancéřovaných „otupovačů rizika“. TKS používají DocWagonův Citymaster nebo vrtulníky Hughes WK-2 Stallion a Osprey II (viz *Rigger 3*).

Reakční čas

Pro určení reakčního času jednotek DocWagonu nejprve určete druh jednotky, která bude na volání reagovat. Následně hod'te 1k6: TSS a TNS použijí při výsledku 1-4 pozemní jednotku a při 5-6 vzdušnou jednotku. TKS použijí Citymater (1-3), Stallion (4-5) nebo Osprey (6).

Poté hod'te 3k6 a výsledek upravte podle tabulky **Reakční čas DocWagonu**. Konečný výsledek představuje počet bojových kol, která uplynou, než DocWagon dorazí. Stupeň bezpečnosti se vztahuje na klasifikaci Lone Star pro městskou čtvrt', z níž přichází nouzové volání. Kompletní seznam klasifikace Lone Star s vysvětlením najdete v modulu *New Seattle*.

Nezapomeňte, že DocWagon nereaguje na volání z exteritoriálních podnikových nebo státních území, pokud předtím nedostane výslovné povolení daného podniku nebo státu.

Reakce na volání z oblastí stupně Z jsou automaticky vyjmuty z desetiminutové záruky.

REAKČNÍ ČAS DOCWAGONU	
Stupeň bezpečnosti	Modifikátor
AAA - AA	-2
A - B	-1
C	0
D	+1
E	+2
Z	+3
Druh nasazení	
TSS	0
TNS	+1
TKS	-1
Pozemní jednotka	0
Vzdušná jednotka	-2
Mimo hranice města	
Do 10 mil	+3
Do 25 mil	+5 (pokud vůbec)