

SHADOWRUN

SHADOWRUN™ HOMPAN

P O Z A C I E N I A M I



FASA
CORPORATION



HADOWRUN®

K O M P A N I

POZA CIENIAM I



FASA CORPORATION

SPIIS TREŚCI

WSTĘP	5	Opcjonalne Pule Kości	48
Wypełniając białe karty	6	Pula Atletyki	48
ICH SŁOWAMI	7	Pula Społeczna	48
TWORZENIE POSTACI	10	Pula Uników	50
Pomysł	10	Opcjonalne Reguły Treningu	50
Więcej Niż Archetyp	12	Trening Podnoszący Umiejętności	50
Początek Historii	12	Uczenie Się Nowej Umiejętności	50
Niebo Jest Granicą	13	Metoda Zrób To Sam	50
Chwila Zastanowienia	14	Trening z Instruktorem	51
Numerki	14	Dni Treningu	53
Rasy i Magia	15	Polepszanie Cech	53
Cechy	15	JAK WYNAJAĆ SHADOWRUNNERA	54
Umiejętności	16	KONTAKTY I WROGOWIE	60
Zasoby	17	Maksymalizacja Kontaktów	60
Końcowe Poprawki	18	Pozłomy Kontaktów	62
Opcjonalne Tworzenie Postaci	19	Kontakt Poziom 1	62
Zmiana Priorytetów Ras	19	Kontakt Poziom 2	62
Zmiana Priorytetów Magii	19	Kontakt Poziom 3	62
Zmiana Priorytetów Cech i Umiejętności	19	Koszt Stworzenia Kontaktu	62
Zmiana Priorytetów Zasobów	19	Podtrzymanie Kontaktu	62
Zmiana Granicy Poziomów	19	Podnoszenie Poziomu Kontaktów	63
System Suma-Do -10	20	Znajomy Znajomego	63
System Punktowy	20	Używanie ZZ-Tów	64
Przewagi i Ułomności	21	Oczekiwanie Na Towary	65
Kupowanie Przewag i Ułomności	21	Ściany Mają Uszy	65
Ograniczenia	22	Specjalne Kontakty	66
Usuwanie Ułomności	22	Członkowie Klubów i Organizacji	66
Tworzenie Przewag i Ułomności	22	Fikserzy	66
Przewagi Cech	24	Kontakty Międzynarodowe	67
Przewagi i Ułomności Umiejętności	24	Kraina Cieni	67
Przewagi i Ułomności Fizyczne	24	Odgrywanie Kontaktów	68
Przewagi i Ułomności Psychiczne	28	Przysługa Dla Przyjaciela	68
Przewagi i Ułomności Społeczne	30	Wiedza Kontaktów	69
Przewagi i Ułomności Magiczne	32	Puszczając Parę z Ust	69
Przewagi i Ułomności Różne	33	Wrogowie	71
Nowe Rodzaje Postaci	36	Tworząc Wrogów	71
Tworzenie Zmiennokształtnego	36	Cechy Wroga	72
Przewagi Dla Zmiennokształtnych	36	Używając Wrogów	73
Wady Zmiennokształtnych	38	Śmierć z Ręki Wroga	74
Warianty Metaludzi	38	Zabijanie Wrogów	75
Albinizm Metaludzi	38	REGUŁY ZAAWANSOWANE	76
UMIĘJĘTNOŚCI I TRENING	45	Karma	76
Poprawiona Siatka Umiejętności	45	Nagradzanie Karma: Objasnienie	76
Poprawione Reguły Podstawiania	46	Równoważenie Karmy i Nujenów	78
Podstawianie Umiejętności / Granice Cech	46	Karma i Amoralna Kampania	78
Podstawione Umiejętności Odpowiednie Do Zadania	46	Przysługi i Zobowiązania	79
Częściowe Podstawianie	46	Pula Karmy	79
Podstawianie Koncentracji / Specjalizacji	48	Ręka Boża	80

Magia	80	Przemyslenia o Kampanii	103
Wtajemniczenie	80	Postacie Graczy	104
Nieprzewidziane Skutki Magii	81	Tematy	105
Podtrzymywanie Tajemnicy Magii	83	Moralność	105
Tworzenie Głównych Runnerów	84	Zakres	105
Kiepski	84	Miejsce, Miejsce, Miejsce	105
Równy	84	Pierwsza Akcja	106
Doskonały	85	Postępy Postaci	106
Nadludzki	85	Utrzymując w Świeżości	106
Boski	85	Brudnopis	106
Cuda Techniki	85	Zakończenie Kampanii	106
Obniżanie Cen Poziomu Życia	85	Rozwiązania Najczęstszych Problemów	106
Ceny Wszczepów	85	Granie Przepakowanymi Postaciami	107
Pozostanie w Tyle Za CT	85	Nieznosne Postacie	107
Ustalanie Dziedziny Postępu CT	86	Utrzymywanie Równowagi w Grze	107
Postęp CT	86	Wprowadzanie Dekerów	108
Odgrywanie CT	87	Unikanie Przeladowania Informacjami	109
Opcja Ślepego Zaułka	87	Tajemnice FASA	109
Emerytura	87	ALTERNATYWNE POMYSŁY NA KAMPANIĘ	110
Wtórna Kariera	88	Gdzie Cię Boli?	110
Ochodzący Członkowie Drużyny	89	Tworzenie Postaci	112
Integracja Nowych Członków Drużyny	89	Pomysły Na Przygody	112
Zasady Opcjonalne	90	Kampania z Docwagone	113
Dostępność	90	Uśmiechnij się, Jesteś w Telewizji!	114
Test Przelamania Przeciwnika	90	Tworzenie Postaci	114
Koncentracja w Zastraszeniu	90	Pomysły Na Przygody	114
Percepcja i Skradanie Się	91	Kampania z Drużyną Mediów	114
Walka	91	Wytrenowani Na Duchy	115
Magia	92	Tworzenie Postaci	115
PROWADZENIE GRY	93	Pomysły Na Przygody	116
Rola Mistrza Gry	93	Kampania z Siłami Specjalnymi	116
Łamiąc Zasady	94	Prawo To Ja	117
Klucz Do Sukcesu Mistrzowania	94	Tworzenie Postaci	117
Bądź Poinformowany!	94	Pomysły Na Przygody	117
Bądź Wykształcony!	94	Kampania z Prawem	118
Bądź Uczciwy!	95	Ciężka Praca i Kłopoty	119
Bądź Realistyczny!	95	Tworzenie Postaci	120
Bądź Elastyczny!	95	Pomysły Na Przygody	120
Bądź Twardy!	95	Kampania z Magią	120
Bądź Uprzejmy!	96	To Nasz Teren, Śmieciu	121
Klucze Do Dobrej Przygody	96	Tworzenie Gangu	121
Założenia	96	Tworzenie Postaci	122
Cel	96	Pomysły Na Przygody	123
Przeszkody	97	Kampania z Gangami	123
Komplikacje	97	Zasady Specjalne	123
Tworzenie Przygody Do Shadowruna	97	Gangi w Shadowrunie	125
Zaczynamy	97	Halloweenersi	125
Wybierając Obsady	98	Pająki	126
Drzewko Decyzji	100	Kolce	128
Gdy Wdepniemy Głęboko...	100	Rozżarzone Atomówki	129
Zakończenie	101	Nocni Łowcy	130
Zapłata i Nagroda	101	KARTY POSTACI DO SHADOWRUNA	131
Modelowe Intrygi	101	INDEKS	135

SHADOWRUN KOMPAN: POZA CIENIAMI

Autorzy

Zach Bush
Jennifer Brandes
Chris Hepler
Chris Hussey
Jonathan Jacobson
Steve Kenson
Linda Naughton
Brian Schoner
and Michael Mulvihill

Opracowanie

Michael Mulvihill

Redakcja

Robert Cruz
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman

Prowadzący Linie Shadowrun

Michael Mulvihill

Zespół Redakcyjny

Dyrektor Zespołu
Donna Ippolito
Redaktor Prowadzący
Sharon Turner Mulvihill
Redaktorzy współpracujący
Diane Piron-Gelman
Robert Cruz

Personel wydawniczy

Dyrektor Artystyczny
Jim Nelson
Z-ca Dyr. Artystycznego
Joel Biske
Projekt okładki
Jim Nelson
Ilustracja na okładce
Tom Baxa
Ilustracje czarno-białe
Tom Baxa, Joel Biske,
Mike Jackson,
Larry MacDougall,
Jim Nelson,
Mike Nielsen
Projekt układu graficznego
Mark Ernst

SHADOWRUN® jest zarejestrowanym znakiem handlowym FASA Corporation. SHADOWRUN COMPANION™ (tyt. polski Shadowrun Kompan) jest znakiem handlowym FASA Corporation.
Copyright © 1996, 1999 FASA Corporation.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawca

ISA Sp. z o.o.

Tłumaczenie

Jakub Gadkowski

Korekta

Marzena Piłko

Skład i łamanie

Jarosław Polański

Druk

czerwiec 1999

Prawa do wydania polskiego należą do ISA Sp. z o.o.

Powielanie jakiegokolwiek części niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie, przy użyciu wszelkich nośników bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich oraz wydawcy, jest całkowicie zabronione.

Informacje nt. warunków sprzedaży wysyłkowej, hurtowej i detalicznej:



ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: (0-22) 36-88-31
tel.: (0-22) 634-47-90
e-mail: isa@isa.pl

ISBN 83-87376-90-6

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej
www.isa.pl

WSTĘP



Zawartość **Shadowrun Kompan: Poza Cieniami**, w odróżnieniu od innych dodatków do **Shadowrun**, obejmuje więcej niż jeden temat czy zagadnienie. Książka ta ma na względzie wiele aspektów gry i świata **Shadowrun**, dostarczając nowych informacji tak mistrzowi gry jak i graczowi. **Shadowrun Kompan** rozszerza podstawowe reguły **Shadowrun**, dodając większą swobodę w tworzeniu postaci, przygotowywaniu kampanii, magii i w używaniu Karmy i Nujenów, a także udostępnia nowe, opcjonalne reguły oraz pomysły i rozwiązania najczęstszych problemów występujących w grze. **Shadowrun Kompan** jest rozszerzeniem zasad do **Shadowrun**, Druga Edycja (SRII).

Shadowrun Kompania zabiera gracza na przejażdżkę przez życie shadowrunnera, od stworzenia postaci do jej odejścia na emeryturę. Rozdział **Tworzenie Postaci** rozszerza i wyjaśnia system tworzenia postaci zaprezentowany w **SRII**, a także dodaje urozmaicenia do tego systemu, włączając w to punktowy system tworzenia postaci. Rozdział ten wprowadza także Przewagi i Ułomności, element umożliwiający dużą różnorodność przy tworzeniu osobowości, pomagający graczom w stworzeniu unikalnych postaci, a przy tym wpływający na grę. W dodatku **Tworzenie Postaci** dodaje reguły umożliwiające grę zmiennokształtnym i wprowadza nowe warianty metaludzi.

Ponieważ system gry Shadowrun warunkuje większość akcji od użycia umiejętności, rozdział **Umiejętności i Trening** zawiera usprawnioną Sieć Umiejętności, stworzoną ze spójniejszą wewnętrzną logiką, oraz wyjaśnia, które części sieci zostały zmienione i dlaczego. Rozdział ten wyjaśnia i rozwija reguły podstawiania umiejętności. Reguły treningu przedstawiają system uczenia się nowych umiejętności i poprawiania starych w sposób bardziej realistyczny.

Kontakty postaci gracza były zawsze ważną, lecz niedocenianą częścią świata Shadowrun. **Kontakty i Wrogowie** podają sposoby aby zwiększyć udział tych niezależnych postaci, od stworzenia osobowości BN do rozgraniczenia pomiędzy tym, co kontakt wie, a tym co chce wyjawić, pozostając dobrym kontaktem, lecz także zachowując dyskrecję. Gracze mogą docierać do kontaktów przez przyjaciół swoich przyjaciół – opcja dodająca głębi źródłom informacji. Rozdział ten opisuje też kilka nietypowych źródeł kontaktów, wliczając w to BBS'y Krainy cieni. **Kontakty i Wrogowie** wprowadzają reguły tworzenia wrogów, postaci niezależnych, których cele interakcji z graczami są bardziej złowrogie, oraz porady jak efektywniej przedstawiać takie BN w grze.

Rozdział **Zaawansowane Reguły** dodaje opcjonalne reguły i nowe sposoby użytkowania Karmy, jest to pierwsza zmiana od czasu wypuszczenia **Shadowrun: Druga Edycja**. Te urozmaicenia zawierają ratującą życie regułę – Ręka Boża, przysługi i zobowiązania, oraz przewodnik do rozwijania się postaci w amoralnej (bez-Karmowej) kampanii. Ten rozdział zawiera ponadto zaawansowane reguły funkcjonowania magii; system stwarzania działających statystyk dla znanych BN, zagrożeń i przeciwników shadowrunnerów; reguły cudów techniki, pozwalające mistrzowi gry kontrolować rozwój technologii w kampanii; oraz kilka opcji podobnych reguł, o które często prosiliście.

Prowadzenie Gry daje mistrzowi gry zarysy i wskazówki do wykorzystania we własnych scenariuszach, przygodach i kampaniach. **Alternatywne Pomysły Kampanii** pokazują mistrzowi jak tworzyć i prowadzić alternatywne archetypy, oraz zawierają kilka przykładów grup postaci takich jak: Doc Wagon EMTs i oddziały Samotnej Gwiazdy. Ten rozdział wprowadza reguły stwarzania ulicznych gangów i tworzenia postaci członków tych gangów, sugestie w jaki sposób włączyć uliczne gangi do gry **Shadowrun**, a także opisuje w szczególności pięć gangów z Seattle aby pokazać możliwości prowadzenia przygód dla gangów.

WYPEŁNIAJĄC BIAŁE KARTY

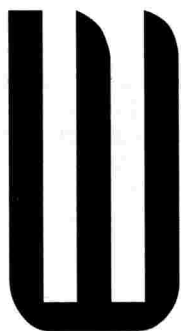
Dla tych, którzy grają od początku, stworzenie przez FASA dodatku do reguł, sześć lat po pierwotnym wydaniu, może wyglądać jak krok w tył. Większa część materiałów zawartych w tej książce obejmuje aspekty gry, które i tak opuszczacie, lub do których już dawno temu stworzyliście domowe reguły, a na wasze pytania otrzymaliście już odpowiedzi na konwentach **Shadowrun**. Możecie czuć się trochę zawiedzeni, że ta książka nie jest wypełniona nowymi regułami, mogliście mieć nawet nadzieję, że będzie to **Shadowrun: Trzecia Edycja**. Zgadza się z waszymi odczuciami. Szczercie mówiąc, trudność w wydaniu dobrego dodatku do reguł podstawowych polega na tym, że dodatek taki powinien odpowiadać na pytania graczy i ich komentarze w użyteczny, efektywny sposób – a trudno jest zdecydować, w którym momencie należy przestać zbierać pytania i wydać odpowiedzi.

W ciągu lat od wydania drugiej edycji **Shadowrun** zauważyliśmy wzrost pytań o podstawy grania, prowadzenia i uprzyjemniania sobie gry **Shadowrun**, zarówno od graczy nowych jak i od weteranów. Zamiast pytać o złożoności użytkowania metaświatów, zaawansowanych konstrukcji Matrycy czy tajemnic cybermancji, gracze **Shadowrun** chcieli więcej wiadomości o tworzeniu postaci, Karmie, o tym jak podtrzymywać kampanie, używać umiejętności i kontaktów, czyli podstaw gry.

W każdym systemie i świecie gry, szczególnie w tak bogatym jak **Shadowrun**, występuje tendencja, aby każda następna książka była znacznie grubsza, wypełniona większą ilością zabawek – aby podnieść stawki, napchać kieszenie, zabawić fanów i za każdym razem dawać im coś nowego i podniecającego. Każdy produkt musi przyćmiewać swojego poprzednika. Podczas gdy taki sposób ulepszania trzyma nas cały czas w pogotowiu i wzbogaca produkty przez nas wydawane, oznacza także, że czasem zapomnimy odpowiedzieć na podstawowe pytania graczy. Liczba mistrzów i graczy proszących o poradę co mają zrobić z tak różnorodnym, przejmującym światem, zachęciła nas do ponownej oceny naszego planu na stworzenie **Shadowrun Kompan**. Wydaje się nam, że rezultaty zadowolą graczy zadających te pytania.

Nawet jeżeli znalazłeś sposób na zapełnienie pustych miejsc pozostawionych przez publikacje **Shadowrun**, mamy nadzieję, że odnajdziecie w tej książce nowe, interesujące i zabawne pomysły. Jak zwykle mistrz gry powinien czuć się swobodnie modyfikując, adaptując i zmieniając reguły tu zawarte, tak by pasowały do stylu gry jego drużyny. Ponieważ wszystkie reguły w **Shadowrun Kompan** są regułami opcjonalnymi, mistrz gry i gracze powinni się zgodzić, których reguł będą używać zanim włączą te pomysły do swoich gier. Celem **Shadowrun Kompan** jest uprzyjemnienie gry **Shadowrun**, więc rób wszystko aby była przyjemniejsza!

ICH SŁOWAMI



itamy w Celi Cienia!

Twoje połączenie z Krainami cienia zostało przekierowane tutaj gdy materiał, który wysłałeś zawierał: 1) przekraczał stosunek 2.5:1 tekst/komentarz w megapulsach, 2) reklamowałeś swoje usługi, 3) lub SysOp uznał, że zboczyłeś z tematu. Pamiętaj, że informacje są po to, by się nimi dzielić, ale poczta Krainy cienia musi pozostać w temacie. To jest przypomnienie, aby nie dominować przepływu poczty. Twój dostęp zostanie zwrócony za (00:30:00:00) **trzydzieści minut**.

❖ Knever Wiedzącybot

❖ Nie wierzę! Próbowałem dać kilka rad jakiemuś żółtodziobowi, żeby nie dał się zabić. Dobra, panowie „Witam, Jestem Nierdzewny i jestem bardzo rozgadany”.

❖ Nierdzewny@na.seattle105543.mil

❖ Cóż, spójrzmy kogo jeszcze tu wrzucił! Chciałeś porozmawiać znowu o sztukach walki z Aniołem Śmierci, czyż nie? A może o religii z Tish Bitem?

❖ Mole@właściwie_nigdzie

❖ Nie, to była sprawa osobista. Wkurzyło mnie, jak wszyscy szuffadkują runnerów. Chcą, żebyśmy pasowali do tych „drużyn”, które mogą sobie obejrzeć na tridi: psycho punol, anemiczny ale błyskotliwy deker, arogancki mag i Amerindiański szaman o miękkim sercu. Co za stek bzdur.

❖ Nierdzewny@na.seattle105543.mil

❖ Kumam. Drugą w kolejności głupotą z jaką się spotkałem było, gdy pan J próbował mi wmówić, że nie jestem Kotic, diabelnie gorący deker, którego wynajął, tylko dlatego, że mam muskuły, cyber pazury i ISPO. Żaden deker takich rzeczy nie ma! Chciałbym, żeby federalni tak myśleli. Mogliby mi skuć ręce na wszystkie sposoby, zostawiliby wolne złącze i jestem ustawiony.

❖ Kotic

Święty-na-sprzedaż: pytania@na.fdcnet.202344.com

❖ Moim ulubionym bzdurnym stereotypem, jest znany każdemu magowi czar „ognista kula”. Próbowałem komentarzy w konferencji **Przebudzonych**, że efekt obszarowy żywiołu ognia, ładuje maksymalną ilość energii w duży obszar. Oszczędność podpowiada, że siła pochodzi z jakiegoś konkretnego miejsca – twojego umysłu, żeby być dokładnym. Czar ognistej kuli jest więc niespotykane nieefektywny. Czar sen, kierunkuje energię bezpośrednio do umysłu twojego przeciwnika, to jest jak uderzenie w czuły punkt mózgu. Rezultat? Przeciwnik jest tak samo bezbronny, przy minimalnym wysiłku i minimalnym koszcie. W dodatku nie zabijasz go. Niektórzy z nas wolą nie zabijać ludzi, dopóki nie jest to absolutnie konieczne. A dla reszty: żywi wrogowie mają wiele zastosowań. Mogą powiedzieć ci wiele

rzeczy, mogą być zakładnikami, lub jeśli to konieczne można ich zabić chwilę po tym, jak rzucisz na nich sen i wcale nie musisz przedzierać się przez płonący pokój, by to zrobić.

❖ Anonymous

❖ Dokładnie. I jest to tak samo sensowne jakby koleśowi z kasą kazać uciąć sobie ręce, wyjąć system nerwowy i kazać zastępować ulicznego samuraja. Jestem w tym interesie już prawie pięć lat i mogę powiedzieć, że dopiero teraz wyrobiłem sobie markę. Nie próbuję się reklamować (widzisz panie SysOp. Jestem dobry!), ale jeszcze nie wpadłem i mam całkiem niezłe notowania. Niezbyt wielu jest ludzi chcących mnie zabić, a ci którzy chcą nie mogą mnie znaleźć, a dla kilku J pracuję stale.

Nie doszedłem do tego ładując największe działa i wywalając dziury we wszystkim co stało mi na drodze. Mam trochę pomysłu i nie biorę tej roboty tak osobiście. To jest interes, taki sam jak siedzenie osiem godzin dziennie w biurze, czy harówka na jakiejś budowie. To wszystko. Nie możesz się w to angażować emocjonalnie – akcje to nie zawody w ilości trupów między tobą, a twoją drużyną. Jeśli musisz mieszać do tego swoje ego, niech twoja robota zostanie wykonana tak czysto jak to możliwe. Planuj ile wlezie, ale niech nie stanie się to twoją obsesją, przez którą nigdy nie poderwiesz siedzenia do akcji.

Jeżeli musisz zabijać ludzi, no cóż, to część tej roboty. Pomyśl o tym, jak o grze w Matrycy, gdzie oni są punkcikami, których musisz się pozbyć, albo wyobraź sobie, że jesteś księgowym i trzeba ich wykasować. Nie idź na akcję dlatego, że lubisz zabijać. To niezdrowe, a zazwyczaj niedobre dla reszty twojej paczki (która zostaje wycięta w momencie gdy ty zdecydujesz się załatwić nie tego pacjenta).

I nie zabawiaj się w bohatera trid'u tylko po to by twoje imię znalazło się w światłach reflektorów nad Seattle. Jeżeli zarządca firmy zbyt dużo razy zaryzykuje kasę innych, rada wywala go. Jeżeli ty będziesz ryzykował życiem runnerów, zostawią cię gdy tylko się zorientują. Zobacz co stało się z Kane'em. Runnerzy z Seattle nie dotkną go, bo ten gość jest szalony. Z nim każdy źle kończy. Skacze z kraju do kraju szukając zespołów nowych idiotów, którzy jeszcze o nim nie słyszeli. To jedyny sposób w jaki może dostać pracę.

❖ Nierdzewny@na.seattlenet105543.mil

❖ Nie denerwuj mnie Nierdzewny. Byliście otoczeni a Marines mieli wycelowane w was cholerne rakiety i dzieląc sekund do namierzenia. Musiałem przygrzać i wcale nie chciałem żebyście wszyscy zginęli ze mną.

A to wcale nie jest powód, dla którego ruszam na akcje. Pewnie, potrzebuję kasy na balon, Saaba i drużynę rajdową (która rusza łąda chwila), ale to nie wszystko. Chcesz wiedzieć twardzielu? To z powodu cholernego nalotu CAS na Aztlan w czerwcu 51, do którego żadna strona się nie przyznaje. Nie przyznaje się do pilotów, do celu, ani nawet

do cholernego pasa startowego, z którego wystartowały Orły. Byliśmy najlepszymi w kraju, jeżeli nie na świecie, a co zrobić Lockheed? Zdecydowali, że więcej pieniędzy zarobią gdy ani Aztlan, ani CAS nie pocują się zbyt bezpiecznie, więc zmusili CAS do zerwania pewnych rozmów dyplomatycznych. Oznaczało to dla pewnego pilota zestrzelenie nad pewnym rejonem, co do którego pewne niktosie nie przyznają się i twierdzą, że jest to nic innego jak tylko kupa piachu. Nie dając mu nawet cholerniej nadziei na uwolnienie jako więźnia wojennego!

To dlatego to robię, matkożerco. CAS nie ma zamiaru wysłać oddziału po nią. Ja potrzebuję kasy, a ona potrzebuje nadziei, gdy tak gnije w celi więziennej. Za każdym razem gdy produkuje nowinki, z każdą instalacją megakorporacji, na każdym dachu dziury z GPHMG wypisują „KANE”, przy każdym samolocie Strażników Metroplexu, który zestrzelił, mam nadzieję, że gdzieś tam w korytarzu przy jej celi jest zestaw trideo. Kat, dziecinko, może odeszłaś, ale nie zostałaś zapomniana.

❖ Kane

„Najbardziej poszukiwany przez FBI #9... i rośnię!”

❖ Masowe morderstwa z miłości. Jakie słodkie. Wiesz ilu ludzi zabiłeś swoimi małymi eskapadami, Kane? Dodaj dwa do długu narodowego UCAS i będziesz blisko.

❖ Offred@na.docwagon313668.com

❖ No i co, kurde, z tego? Strażnicy, wojskowi i cholerni Johnsoni, przeważają. Znają ryzyko i zdaje im się, że mogą sobie z tym poradzić. Reszta to niewolnicy pieniądza. Pewnie nawet nie wiedzieli, że żyją. Gdybym mógł pokazać chociaż jedną małą osę żądlącą wielkiego niedźwiedzia, cholernego H. Wcale mnie nie obchodziło ilu ludzi nienawidziło mnie za to. Nawet gdyby mnie capnęli jutro, żyłbym każdą minutą mojego życia tak, jak chciałem i nie żałuję ani jednego z rozwalonych. Jeżeli dałem Kat jeden uśmiech, to było warto. Lub jeżeli słuch o mnie przekonał jakiegoś dzieciaka z korporacji aby się zabrał za swoje życie zanim zgnije, lub pokazał jakiemuś oyabun, że byłoby CASowiec mógł uciec jego ah-tak-dobrym pułapeczkom, to jestem dumny, że to robiłem.

❖ Kane

❖ Odbijają się w tym sentymenty, ale można to robić bez trupów. Znaczący, nie mogę się doczekać, by ujrzeć twarz jakiegoś korporacyjnego urzędnika, gdy sprawdza pliki, gdzie powinny być jakieś top-secret śmieci, a znajduje uśmiechniętą buźkę życzącą mu miłego dnia, ale wcale nie jestem za zabijaniem niewinnych. Harowałem przez lata, zanim zdecydowałem się zrobić kilka modyfikacji w moim deku i opuścić biuro raz na zawsze. Każdy ma w sobie potencjał do zerwania łańcuchów i życia prawdziwym życiem. Zabijanie ich, zanim zdadzą sobie sprawę, wystrasza resztę i wbija ich w wygodne żelbetowe klatki sprawiając, że nigdy nie podejść do okna. Tylko pomagasz w zastojach.

To oczywiście tylko opinia. Nie mam zamiaru mówić innym co mają robić. Jeżeli jesteś zadowolony z tego co wy czyniasz, niech ci idzie na zdrowie. Jednak miałoby to znaczenie gdybyś tyle nie zabijał.

Tak, żebyś wiedział, nie jestem jakimś tam bezradnym dekerem, który siedzi w budce telefonicznej podczas akcji i twierdzi: nikogo naprawdę nie ranię kiedy atakuję jego ikonki. Poradzę sobie w bójce, a także w sprawach, które nie

wymagają mojej obecności w Matrycy. Jestem tu, wraz z resztą. Uciszenie kogoś jest tak samo łatwe jak zastrzelenie go, ale skuteczniejsze jeśli będziesz później go potrzebował. A trochę sztuk walki nauczy cię jak trzymać kogoś, wykręcić mu stawy, czy znokautować bez zabijania.

Te rzeczy to przymus – to mnie nie bawi. Ja żyję dreszczem emocji wiedząc, że jestem nieprzewidywaną okolicznością. Jestem tym, czego żaden ze sztywniaków nie bierze pod rozwagę, gdy przygotowuje swoje plany. Mogę być roninem tnącym samuraja Raku tak, że następnego dnia rano ich nowy produkt trafi na rynek ze swoją prawdziwą ceną. Jestem tym, który da znać Synom Saurona gdzie lokalny oddział Humanis planuje swoje zebranie, albo szepnie słówko TerraFirst! co Ares ma zamiar zrobić z dwoma setkami akrów dziczy athabaskańskiej. I mówię ci, to jest życie!

❖ Zero-Sum

❖ Cały ten neo-anarchistyczny „głos ludu” wkurza mnie. Runnerzy to nie jacyś cyber Robin Hoodzi. Nie grabimy bogatych, aby dać biednym. Grabimy bogatych bo jacyś koleś, którzy są jeszcze bogatsi, zapłacili nam. Jesteśmy megakorporacyjnymi psami, które szczekają na każdego nujena, którym nam pomachają i ładują się w ich diabelstwa, w które normalni ludzie nigdy by nie weszli. I wiedza o tym nic nie zmienia, bo nie mamy innego cholernego wyjścia.

Wyrosłem jako człowiek na brzegach ziem Orków. Bez SIN, bez kasy, bez ojca, ledwo wiedząc jak mam na imię. Miałem kartotekę policyjną zanim nauczyłem się czytać. Nie było szansy bym dostał jakąś wygodną robotkę w Corville. Jestem fizolem, moje cholerne geny zaprogramowały mnie bym był dobry w zabijaniu ludzi. A to, że nie było SIN znaczy, że nie miałem szansy na korp-ochronę czy wojsko. Więc biegłem w cieniu, bo było to lepsze niż kurwienie się, czy zebranie. Zabijałem ludzi bo tu było ciężko i byłem zbyt zajęty próbą przetrwania aby martwić się o jakiegoś garniturka, którego widziałem pierwszy raz. To właśnie shadowrun – jest okropny, jest chciwy, jest wal-pierwszy-wal-mocno albo w ogóle.

A ty, mały korporacyjny dekerku, żyjący swoim „pełnym” życiem, nie masz nawet bladego pojęcia co to znaczy być shadowrunnerem. Dopóki nie zabijesz kogoś za cenę Nuke-it burgera, bo jesteś tak głodny, że nie myślisz dwa razy o tej ofercie i zrozumiesz, że jako runner możesz robić to samo – zabijać ludzi – i zapłacą ci tysiące nujenów, jesteś dzieckiem z korporacji, bawiącym się w runnera. To tak samo realne jak symulacja.

❖ Sound@na.pcc.phoenixnet.com

❖ W następnym tygodniu w serialu Krainy Cienia „Dlaczego idę na Akcję” będziemy rozmawiać z Kodiakiem, kolegą który myśli, że jest niedźwiedziem; Czarnym Łucznikiem, samozwańcem „Mścicielem Sprawiedliwości” z Seattle; szesnastoma runnerami, którzy zwą siebie Nemezis ponieważ nikt im nie dołożył jak byli mali; i Theodore Winslow z Samotnej Gwiazdy, który powie nam czemu runnerzy wybierają sobie takie głupie ksywy.

❖ Kane

„Najbardziej poszukiwany przez FBI #8... i rośnię!”

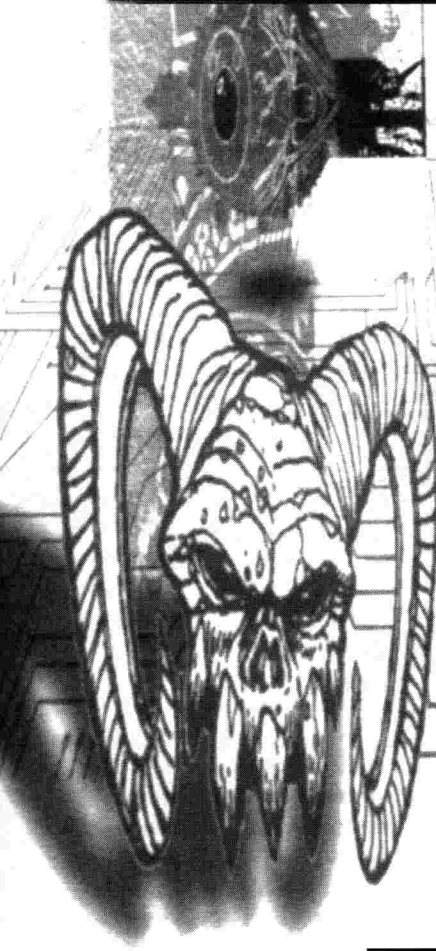
❖ Twój czas w Celi Cienia zakończył się {00:00:00}. Przywracamy cię do pozostałych konferencji.

❖ Knever Wiedzącybot



macDougal

Tworzenie postaci



Ten rozdział daje wskazówki stworzone aby pomóc graczom w **Shadowrun** tworzyć wiele interesujących, w pełni opisanych i przydatnych do gry runnerów. W dodatku, prócz reguł urozmaicających system tworzenia postaci, rozdział ten zawiera opcjonalne reguły do tworzenia postaci zmiennokształtnych i do grania dodatkowymi wariantami metaludzi.

POMYSŁ

Kim chciałbyś zagrać? Jest to najważniejsze pytanie, na które trzeba odpowiedzieć zanim zaczniesz tworzyć swoją postać, ponieważ postać ta może zawierać w sobie wszystko, co sobie wyobrazisz. Możesz kształtować swojego bohatera na wzór postaci z filmu, książki, gry, osoby, którą znasz lub która właśnie jest w dzienniku; na wzór historycznych lub mitycznych postaci lub nawet na swoje własne podobieństwo – ilość wyborów jest nieskończona.

Pomyśl kim najlepiej by Ci się grało – żółtodziobem wprost z Corpville, zakolczykowanym ulicznym punkiem, który obrabiał ludzi, żeby mieć na jedzenie przez całe swoje życie, pozbawionym złudzeń, ciężko doświadczonym eks-gliną itd. Co motywuje Twoją postać – czy pożąda ona tylko pieniędzy? A może chce dać Rewolucję uciśnionym ludziom szóstego świata? Czy może jest psychopatą kochającym bezmyślną przemoc? A może tylko chce przeżyć?



Tara czytała kiedyś o Navy Sea, Air and Land Special Forces (SEAL) i nabrała wiele respektu dla ich ciężkiego treningu bojowego. Jest ciekawa jak poradziłby sobie SEAL w świecie Shadowrun i myśli, że zabawnie byłoby zagrać byłym członkiem SEAL – obecnie najemnikiem. Tara stwierdza, że w roku 2057 w skład oddziałów SEAL będą wchodzić eksperci Matrycy, magowie na równi z konwencjonalnymi wojownikami. Decyduje, że jej postać będzie byłym dekerem SEAL – podoba jej się pomysł bycia komputerowym specem wystarczająco wytrenowanym aby dokopać ulicznym punkom.

WIĘCEJ NIŻ ARCHETYP

Jak większość gier fabularnych Shadowrun zmusza graczy do spędzenia sporej ilości czasu nad obliczaniem statystyk swoich postaci. Pocąc się nad wyborem Cech, próbując wycisnąć maksimum efektu z każdego punktu Umiejętności, deliberując godzinami nad zakupem każdego kawałka ekwipunku gracze wkładają sporo wysiłku w stworzenie skrzywionych, wrednych, walczących (dekujących, czarujących i jeżdżących) maszyn. W końcu odsuwają góry podręczników wyciągając kartkę papieru i dumnie pokazują ukończoną postać mistrzowi gry, który spogląda na nią i mówi: – No i co to za koleś?

– Ech, coś – mówi gracz – to jest uliczny Samuraj, no wiesz? Ee... taki twardziel nieustraszony, honorowy... no wiesz, uliczny Samuraj.

Albo – To typowy deker, trochę dziwny, trochę prze-mądrzały na punkcie swoich umiejętności i w ogóle nerwowy.

Albo – Mój Szaman Kota? On, ee... (szelest przekładanych kartek) ... cichy, żyłasty, cwany a czasami okrutny. No taki właśnie jest.

Dlaczego tylu graczy spędza tak wiele czasu nad statystykami, sprzętem, bronią swoich postaci a tak mało nad ich osobowością? Walka może być ekscytująca, ale gracze na pewno doświadczą tego samego dreszczyka emocji, wysadzając wszystko w powietrze grając w salonie gier. Gry fabularne oferują znacznie więcej niż tylko dreszczyk walki. Pozwalają graczom wczuć się w rolę, stać się aktorami w przygodach, które sami tworzą. Dlatego podstawowy pomysł na postać jest tak ważny. Tło, motywacja, osobowość – te rzeczy sprawiają, że postać jest interesująca. Im bardziej interesująco i udanie odegrasz swoją rolę, tym bardziej ty i cała grupa z którą grasz, będziecie zadowoleni z gry.

Miejsce postaci w drużynie shadowrunnerów jest określone przez jej osobowość tak samo jak przez jej umiejętności. Postacie mające podobieństwa w statystykach, mogą się bardzo różnić w wyglądzie i efektywności, w zależności od ich osobowości i sposobu w jaki gracz je przedstawił. Wyobraź sobie najprostszy z typów postaci „kolesia z kupą bojowego cyber – sprzętu”. Shadowrun w swoich podstawowych regułach daje cztery warianty na takiej podstawie: uliczny samuraj, ochroniarz, były człowiek korporacji i najemnik. Wszystkie te postacie posiadają kilka takich samych elementów: dopalone refleksy, ISPO, doskonałe statystyki fizyczne i przynajmniej

jedno Wielkie Działo. W rzeczywistości mógłbyś podstawić statystyki ulicznego samuraja każdej innej z tych postaci i nie zrobiłoby to wielkiej różnicy. Więc co odróżnia te postacie od siebie? Każda z nich dysponuje innym umysłem, ma inne spojrzenie na świat.

Uliczny samuraj jest miejskim drapieżcą, który łączy honor, lojalność i dobre imię z przemusem przetrwania na ulicy. Ochroniarz jest wyszkolony, aby otrzymać kulę przeznaczoną dla swojego klienta. Jego zadania mogą się zmieniać gdy przemierza cienie, ale cały czas jest gotowy poświęcić życie aby osiągnąć swój cel. W odróżnieniu od samuraja, nie poświęci się w imię honoru. Były członek korporacji może ją pozostawić, ale nadal jest wystarczająco twardy, aby wykonać swoją robotę i przeżyć. Jeżeli oznacza to wyeliminowanie kogoś, zrobi to w mgnieniu oka. Może później żałować tego, ale to jest biznes, złotko. Najemnik ma dwa cele: zarabiać nużeny i pozostać przy życiu, by móc je wydać. Pewnie, że ryzykuje, ale tylko wtedy gdy to konieczne. Idąc, wzrok ma wbity w ziemię. Może się z tobą zgadzać, popierać twoją politykę, ale nigdy nie będzie pracował za darmo.

To właśnie te różnice osobowości – nie nazwy archetypów u góry kartki, nie statystyki w grze – odróżniają te cztery podobne postacie. Te przykłady dają tylko płytką, stereotypową charakterystykę, ale nawet te proste zarysy osobowości dają lepsze ramy postaci niż same statystyki.

Gdy będziesz tworzył swoją następną postać, spróbuj poświęcić trochę czasu na dwadzieścia pytań zamieszczonych na stronach 47-48 w **Shadowrun, Druga Edycja (SRII)**. Możesz zapragnąć dodać więcej detali do tła swojej postaci podczas sesji gry, ale te wskazówki dają wystarczające ramy tobie, twojej grupie i twojemu mistrzowi gry, aby zacząć się o nie i przywołać twoją postać do życia. Niezależnie od tego, na które pytania zdecydowałeś się odpowiedzieć, zapytaj siebie, czemu postać podejmuje jakąś decyzję. Dlaczego twój były najemny mag opuścił swoją wygodną posadę aby ruszyć w cienie, gdzie musi spać w tanich motelach i unikać kul? Dlaczego twój deker utopił oszczędności w jednym, półtorakilowym kawałku elektronicznego złomu? Dlaczego twój uliczny szaman wybrał drogę Aligatora? (Podpowiedź: poprawna odpowiedź nie brzmi „żeby miał +2 kości Walki i czary Detekcji.”)

POCZĄTEK HISTORII

Pomysł stworzenia postaci oparty na historii można posunąć jeszcze dalej, tworząc tło postaci zanim wylosuje się jej statystyki. Zamiast rozpoczynać proces tworzenia postaci od stwierdzenia „chcę grać riggerem”, a do tego dopiero dobierać tło pasujące umiejętnościom, które chcecie mieć. Stwórzcie najpierw historię postaci i dopiero do tego wybierajcie jej umiejętności. Poniższy przykład pokazuje jak dwóch runnerów, o takich samych podstawach, może rozwinąć się w różne postacie, właśnie dzięki tłu.

Wyobraź sobie, że chcesz aby twoja postać była ludzką kobietą riggerem, który wykształcił sobie zainteresowanie pojazdami we wczesnym wieku. Logicznym miejscem, z którego można zacząć, jest określenie gdzie dzieciak mógł się zająć pojazdami. Przypuśćmy, że Postać A jest córką wysoko postawionego oficera wojskowego i była zafascynowana t-bir-

dami i helikopterami, które mogła oglądać przy każdych odwiedzinach w bazie jej ojca. W domu, większość czasu spędzała nad symulatorami lotu i oglądaniem wojskowych kaset video. Gdy podeszła do korporacyjnego testu umiejętności, najlepsze wyniki osiągnęła w zdolnościach mechanicznych, postrzeganiu przestrzennym i elektronice, co czyniło z niej doskonałą kandydatkę korporacyjnego lotnictwa. Z błogosławieństwem ojca, rozpoczęła korporacyjny trening wojskowy.

Postać B, z drugiej strony, wyrosła na ulicach Pustkowi. Dla własnego bezpieczeństwa przyłączyła się do gangu na kółkach, jej brata. Tam nauczyła się jeździć i walczyć, by pozostać żywą. Gang ten, okazjonalnie wykonywał różne mniejsze robotki dla lokalnego klanu yakuzy, a talent i żądza sukcesu Postaci B, szybko przykuła uwagę *oyabun*. Zrekrutował ją do wykonywania mało znaczących przesylek dla klanu. Dzięki jej doskonałym wynikom, powierzono jej zadania wymagające większej dozy odpowiedzialności i zaufania. Po roku lub dwóch, yakuza przyjął Postać B jako nisko poziomowego żołnierza.

Gdy już ustalisz podstawę dla tła, zastanów się nad wcześniejszymi zmianami, którym postać mogła podlegać. Na przykład, każdy potencjalny rigger, będzie potrzebował zdobyć jakieś wszczepy, a przynajmniej sprzęg sterowania pojazdem. Takie punkty zwrotne są dobrą okazją aby odkryć myśli i motywacje twojej postaci. Co twoja postać sądzi o wszczepieniu komputera do mózgu? Postać A, prawdopodobnie nie będzie miała wiele przeciw; praca w środowisku wysoce technicznym, otoczona ekspertami z łatwym dostępem do wysokiej jakości cyberwszczepów, niezbędnymi przy pracy, z chęcią położyłaby się pod laser i z kopyta rozpoczęła karierę. Postać B, z drugiej strony, mogłaby się obawiać implantu. Ale gdyby yakuza – jej jedyna możliwość wydostania się z bagna – postawiłaby sprawę jasno, że jej przyszłość zależy od przyjęcia cybersprzętu, czułaby się zmuszona do operacji, pomimo jej obaw. W wyniku tego, mogłaby tak naprawdę nigdy nie opanować swojej techniki i odrzucałaby myśli o następnych wszzczepach.

Po stworzeniu wczesnej historii swojej postaci zdecyduj, jak stała się runnerem. Postać A, na przykład, potrzebować będzie bardzo poważnego powodu, aby obrócić się przeciw korporacyjnemu światu jej młodości. Możliwe, że jej ojciec odmówił wykonania rozkazu, który był mu moralnie obcy, a korporacyjni oficjele postawili go przed sąd wojskowy i wyrzucili okrywając hańbą. Lub może inna organizacja próbowała go zwerbować, a własna korporacja wolą go zabić niż pozwolić na zdradę. Oba te wydarzenia zaszokowałyby i rozbiły Postać A i w tym momencie ruszyłaby na ulicę zgorzkniała i żądna zemsty.

Postać B wyrastała blisko cieni, jak część gangu na kółkach, a jej przywiązanie do yakuzy jako ich kurier, trzymało ją blisko ulicy. Obrócenie się przeciwko korporacji, mogło być naturalnym następstwem wyrznięcia przez oddziały korpów, gangu jej brata, za jakiś mały wandalizm, lub odwrócenie uwagi od tajnej operacji. Równie dobrze jej decyzja o ruszeniu w cienie, mogła być rezultatem mocnych namów przyjaciół runnerów lub błędnego wierzenia, że prowadzenie „szczytowego” życia shadowrunnera, jest szczyblem w górę w świecie. Obecność Postaci B w cieniach, nabiera zupełnie innego wymiaru, jeżeli yakuza nie popiera tego wyboru.

Teraz, gdy już ustaliłeś, jak twoja postać weszła w cień, możesz przejść do reguł książki i stworzyć jej statystyki. Najsensowniejszym przydziałem dla Postaci A byłoby: Priorytet A na Zasoby, Priorytet B na Umiejętności i Priorytet C na Cechy. Prawdopodobnie będzie ona wyposażona w sporą ilość wojskowych wszczepów, włączając w to: implant radiowy, obwód szyfrujący DC i inny podobny osprzęt komunikacyjny. Jej umiejętności skupią się na wojskowych helikopterach, samolotach, droidach i t-birdach, będzie też pewnie Taktyka, Kierowanie Zespołem, a najmniej będzie umiejętności obronnych, ponieważ nie była ćwiczona do działań poza swoim pojazdem. Jej podstawowymi kontaktami będą korporacyjne i wojskowe.

Priorytety dla Postaci B, eks-członkini gangu, mogą zostać rozdzielone jako: Cechy A, Zasoby B, Umiejętności C. Jedyńm wszczepem jaki będzie posiadać to sprzęg kontroli pojazdu, ostrza, ISPO lub inne urządzenia służące obronie na ulicy. Jej Umiejętności prowadzenia Pojazdów skupią się na samochodach i motocyklach, z nikłą stycznością z większymi czy droższymi pojazdami. Będzie jednak posiadała lepsze umiejętności obronne od Postaci A, ponieważ dorastała polegając wyłącznie na sobie, a nie na oddziale ją chroniącym. Jej kontakty będą zawierać gangi, yakuze i inne uliczne organizacje.

Po wybraniu statystyk, możesz określić jej osobowość w oparciu o historię jej życia. To może wydawać się nieważne, ale osobowość postaci, determinuje jej poczynania w różnych sytuacjach. Na przykład, przeszłość wojskowa Postaci A da jej zdyscyplinowaną, książkową mentalność, czasem może być nawet zbyt prostoliniwną i zasadniczą. Jako runner, będzie wymagała jasno określonych celów i zmiana celów podczas akcji nie będzie w jej gestii. Nie będzie miała wyrozumiałości dla grabieży, awantur w drużynie czy innych nieprofesjonalnych zachowań. Od innych członków drużyny będzie wymagała tej samej profesjonalnej dyscypliny, którą ona przedstawia. Będzie także gotowa wydawać lub przyjmować rozkazy.

Niedogłądane dzieciństwo na ulicach Postaci B uczyni ją niezależną, z silną wolą i upartą. Mniej zdyscyplinowana niż Postać A, Postać B będzie bardziej giętka, zdolna przystosować się do zmian sytuacji, w locie. Prędzej niż Postać A, będzie czekała cierpliwie w samochodzie, sterując droidami podczas akcji.

NIEBO JEST GRANICA

Stworzenie przeszłości postaci najpierw, pokazuje jedną z zalet systemu postaci w **Shadowrun** – nie ma ograniczeń przez klasy postaci. Podczas gdy inne gry fabularne dają do dyspozycji określoną liczbę klas postaci, które mogą być łączone w ograniczony sposób, w **Shadowrun** jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia. W powyższym przykładzie Postać A łączy w sobie archetypy riggera, byłego człowieka korporacji i byłego wojskowego, gdy w tym samym czasie Postać B ma dodany do natury riggera archetyp członka gangu. Ponieważ postaci w **Shadowrun** nie są ograniczone przez klasę, mogą mieć każdy rodzaj umiejętności lub zdolności, jaki zechce gracz, a mistrz gry pozwoli. W rzeczy samej, najlepsze postaci **Shadowruna**, tak jak większość interesujących ludzi, łączą wiele różnych „ról” tworzących doskonałą całość.

GŁÓWNA TABELA TWORZENIA POSTACI

Priorytet	Rasa	Magia	Punkty Cech	Punkty Umiejętności	Zasoby (nujony/punkty Mocy)
A	Metaczlowiek	Czarownik czlowiek	30	40	1 000 000/50
B	Czlowiek	Adept czlowiek/ czarownik metaczlowiek	24	30	400 000/35
C	Czlowiek	Adept metaczlowiek	20	24	90 000/25
D	Czlowiek	–	17	20	5 000/15
E	Czlowiek	–	15	17	500/5

Uwaga: Adepci Sztuk Walki dostaja liczbe punktow Mocy rowna ich poziomowi Magii do kupowania mocy adepczych.

CHWILA ZASTANOWIENIA

Mistrz gry ustala powiazania kazdej postaci z reszta swiata gry **Shadowrun**, gdy gra sie rozpoczyna. Gracze i mistrz powinni pracowac razem podczas tworzenia nowych postaci. Wspolpraca zapobiega zaskoczeniu mistrza, elementami postaci, ktorzych moze nie chciec uzyc w swojej grze i zmniejsza szanse, ze mistrz gry nie dopuscil postaci stworzonej przez gracza.

Archetypy w regulach **Shadowrun**, **Drugiej Edycji (SRII)** i w dodatkach, pokazuja czesc glownych typow postaci wystepujacych w swiecie gry. To tylko przyklady, nic wiecej. Pozwalaja niedoswiadczonym graczom wskoczyc w gre i rozpoczac zabawe bez spedzania duzych ilosci czasu na stwarzanie postaci. Sa to jednak postaci jednowymiarowe – co zazwyczaj sprawia, ze sa mniej interesujace niz zlzone postaci zrobione przez graczy. Wiecej nie boj sie wyjsc poza archetypy i znajome stereotypy gdy tworzysz posta do **Shadowruna**, roznorodnosc to smak zycia, a unikalne, bogate postaci sprawiaja, ze gra bedzie ciekawsza dla wszystkich.

Wyobraz sobie, mozliwosci detektywa, ktory jest takze magiem, tak jak posta w **Awakenings**. Pomysl o potencjale wyszukiwania tajemnic przez szamana Węza, ktory jest reporterem, adeptem Rekina – zabojca, czy moze dekerem, ktorego tak zajmuje filtr rzeczywistosci Trzech Muszkieterow, ze stal sie solidnym fehmistrzem. Pozwól sie rozwinac swojej wyobrazni. Bogata historia postaci otwiera multum mozliwych kombinacji – a przy tym jest to ciekawsze niz proste tworzenie na podstawie kilku zestawow umiejetnosci.

Stworzenie przeszlosci postaci najpierw, moze takze podsunac dziesiatki punktow zaczepienia, ktorzych mozna uzyc aby wprowadzic posta do gry. Powiedzmy, ze w twojej grupie jest mag, ktory ma mlodsza siostra. Takie zwyczajne uprowadzenie, w ktore twoja grupa sie wplatala, moze byc o wiele bardziej interesujace jezeli docelowy inzynier biotechnologii, przypadkiem pracuje nad lekarstwem na tajemnicza chorebe, ktora zabija siostra maga. A moze w twojej druzyynie jest uliczny szaman, ktory strefe Pustkowi wzial pod swoja opieke. Gdy jakaś Megakorporacja wykupuje teren i buldozery ruszaja aby zrobic miejsce na nowe osiedla, czy szaman bedzie walczył o swoje terytoria, czy bedzie staral sie wywiezc „swoich ludzi”? Czy inne postaci z druzyyny pomoga mu?

Takie przygody daja powiew swiezosci od zwyklych losowych zadani i daja graczom sposobnosc do wiekszego wplywu na swiat gry. Stwarzajac bogata historie postaci, gracze nie musza liczyc tylko na swojego mistrza gry i jego pomysly na ciekawe akcje. Osobowosc i motywy postaci, oraz zdarzenia z ich zycia, moga stwarzac przygody i pomoc w rozwinieciu bardziej zroznicowanych, mniej przewidywalnych przygod.

NUMERKI

Po stworzeniu osobowosci i historii postaci, gracz musi przetlumaczyc jej zalety na mechanike gry. Pierwszym krokiem jest przydzielenie jednego z pieciu priorytetow do pieciu kategorii, ktore opisuja posta. Ten rozdzial pokazuje zalety przydzielania priorytetow.

Główna Tabela Tworzenia Postaci znajduje się także na str. 47 **SRII**.

System tworzenia postaci w **Shadowrunie**, pozwala graczom na przydzielanie priorytetow w pieciu dziedzinach: Rasie, Magii, Cechach, Umiejetnosciach i Zasobach. Przydzielenie wysokiego priorytetu Magii i/lub Rasie otwiera wiele mozliwosci do gry i stwarza graczowi i mistrzowi punkt odniesienia do historii i motywow postaci. Cechy, Umiejetnosci i Zasoby maja najwiekszy wplyw na to jak twoja posta wykonuje swoja robotę w druzyynie.

Priorytety, ktore przydzielasz Cechom, Umiejetnosciom czy Zasobom wplywaja na zdolnosc przetrwania tej postaci, wykonania dobrej roboty czy uzyskania wszystkiego. Im wyzsze sa twoje podstawowe Cechy, tym wieksza przezywalnosc twojej postaci. Im wiecej ma punktow Umiejetnosci na poczatku, tym lepszy lub lepsza jest w tym, co chcesz aby zrobil. Im wyzsze poczatkowe Zasoby, tym wiecej sprzetu i innych dobrych rzeczy mozesz miec, aby wykonac swoja robotę.

Na przyklad: posta z Priorytetem A w Cechach zaczyna gre z wystarczajaco wysokimi wartosciami Cech, by miec duza szanse przetrwania wszystkiego czym zarzuci go mistrz gry, dzieki cnotom Zwinnosci, Inteligencji, oraz Siły, wśród takze innych zdolnosci, lecz moze cierpiec na niedobor umiejetnosci. Danie Postaci Priorytetu B w Cechach oznacza, ze posta ma wieksze szanse posiadania srednich Cech, ktore beda sluzily do podtrzymania jego istnienia, az sie polepszy.

Jezeli dasz Priorytet A Umiejetnosciom, twoja posta ma szeroki zakres opcji. Na przyklad, mozesz dac swojej postaci wiele umiejetnosci na srednim poziomie, stwarzajac solidna posta z imponujaca roznorodnoscia porzadnych zdolnosci. Takie podejscie dziala dobrze przy tworzeniu dekerow lub riggerow, ktorzy potrzebuja wiekszej liczby umiejetnosci do wykonania swojej roboty skutecznie. Jezeli przydzielisz Priorytet

B do Umiejętności, możesz dać swojej postaci mniej zdolności ale na wyższym poziomie, stwarzając specjalistę, takiego jak wojownik, czy użytkownik magii.

Kiedy określamy jaki priorytet dać Zasobom, gracz musi zrównoważyć swoją chęć wyposażenia postaci we wszystkie fajowe zabawki, z rzeczywistością obciążenia; ile karabinów i pistoletów na raz może użyć mężczyzna lub kobieta? Ponieważ dekerzy i riggerzy potrzebują pewnej ilości drogiego sprzętu aby być funkcjonalnym w grze, gracz może chcieć przydzielić im Priorytet A na Zasoby. Dla wszystkich innych rodzajów postaci Priorytet B w Zasobach daje wystarczającą ilość gotówki do zakupienia niezbędnego sprzętu, opłacenia solidnego poziomu życia i subskrypcje do programu ubezpieczeń zdrowotnych DocWagon.

*Tara stwierdza, że jej SEAL deker będzie potrzebował umiejętności Matrycy jak i Fizycznych na wysokim poziomie, i nie gorszych zasobów aby zakupić porządne wszczepy i drogi cyberdek. Tara decyduje się przydzielić Priorytet A Umiejętnościom (40 punktów), Zasobom Priorytet B (400 000 nujenów). Cechy dostaną Priorytet C (20 punktów), Rasa Priorytet D (człowiek), a Magia Priorytet E (magia i Matryca zazwyczaj nie stanowią dobrej mieszanki). Jest to podobny zestaw priorytetów jaki posiada archetyp byłego człowieka korporacji (str. 55, **SRII**), ale Tara ma zamiar dać swojemu dekero wi zupełnie inny wymiar, niż ten archetyp.*

RASA I MAGIA

Bycie członkiem rasy metaludzi lub użytkownikiem magii ma wielki wpływ na postać, a historia każdego metaczwolwieka czy użytkownika magii powinna odzwierciedlać ten wpływ. Jeżeli grasz taką postacią, zastanów się, jak te warunki wpłyną na życie twojego bohatera. Ustal kiedy postać spostrzegła, że jest inna od reszty ludzi. Czy postać urodziła się w ludzkim mieście, czy orkowej komunie w Seattle? Jeżeli postać jest magiem lub szamanem, w jaki sposób postrzega magię? Czy doznaje Kosztu ponieważ ukierunkowanie energii wypaliło go, czy dlatego, że jego totem uważa, iż nie powinien rzucać tak często ognistych kul? Czy jego dotyk śmierci to rzeczywiście gniew przodków skierowany na jego wrogów? Odpowiedzi na tego typu pytania pomagają ustalić jak twoja postać działa w grze.

CECHY

Cechy postaci – Budowa, Zwinność, Siła, Charyzma, Inteligencja i Siła Woli, to budulec tworzący każdą osobę, jej ciało, to co z nim robiła i to co w niej jest unikalnego. Ponieważ Cechy mogą się polepszać w trakcie życia tej postaci, przedstawiają coś więcej niż tylko genetykę.

Budowa określa odporność postaci na siły zewnętrzne. Przedstawia stan i odporność układu krążenia, system odpornościowy, jak szybko zdrowieje, jak dostosowuje się do biosprzętu, jej tolerancję na alkohol i narkotyki, a także w pewnej mierze strukturę jej mięśni, kości i wagę. Niska Budowa może oznaczać chudą postać z kiepskim kośćcem, lub źle odżywia-

jącą się i mającą złe nawyki. Postać na rekonwalescencji po ciężkiej chorobie, lub po poważnej operacji wszczepu, może także mieć niską Budowę. Wysoka Budowa to postać lepiej odżywiona, twarda jak skała, z mocnymi kośćmi i systemem odpornościowym, który nie zawiedzie.

Zwinność określa cechy motoryczne postaci, równowagę, metabolizm, szybkość biegu, rozciągnięcie i koordynację. Bohater z niską Zwinnością może być warzywem tridowym, mieć zaburzenia ucha środkowego, lub po prostu może go paraliżować w warunkach stresowych. Wysoka Zwinność oznacza, że postać wyrobiła sobie płynność i grację, może dzięki nawykowi biegania, sztukom walki lub pisanu na klawiaturze (które wyrabiają biegłość manualną).

Siła to jest to, co mogą dokonać mięśnie postaci. Siła to coś, co zależy od wielkości i przynależności do rasy. Jeżeli twoja postać to dziewczyna 1,5m wzrostu i 55kg wagi to raczej nieprawdopodobne jest by posiadała Siłę 6. Z drugiej strony, krasnoludy mają wydajność mięśni porównywalną z gadami (aby to odzwierciedlić, postać krasnoluda ma na początek modyfikator do Siły +2). Postać z niską siłą może być mała, chuda, lub po prostu zbyt zapracowana by ćwiczyć. Duża Siła daje postać twardą, prężną, wiedzącą jak użyć swojego ciała by uzyskać przewagę, trenującą co dzień, albo po prostu diabelnie DUŻĄ.

Charyzma to cecha trudna do określenia. To coś więcej niż wygląd, Charyzma odzwierciedla obraz postaci, ego, zdolność odgadnięcia co ludzie od niej chcą i dania im tego, a także co można, a czego nie da się od nich uzyskać. Marny przywódca, egocentryzm, czy nieumiejętność odczytywania języka ciała lub wskazówek to kilka zdolności, które dają niską Charyzmę. Postaci z dużą Charyzmą może sprawiać przyjemność rozbawianie innych ludzi, może pomagać ludziom i rozwijać przyjaźnie, a może tylko chcieć wykorzystać tego z kim jest. Postać z wysoką Charyzmą może sytać dowcipami w odpowiednim momencie, może zachowywać się sexy, czy być respektowaną dzięki swojemu wyczuciu.

Inteligencja oddaje zdolności poznawcze i analityczne postaci, umiejętność zapamiętywania i czystą siłę umysłu. Pokazuje jak szybko postać się uczy, przyswaja i zapamiętuje. Niska inteligencja nie oznacza postaci głupiej, raczej taką, która rezygnuje z rzeczy zbyt szybko, zanim nauczy się jak to działa. Taka postać może nie wybiegać myślą do przodu, można ją łatwo zbić z tropu, lub po prostu może polegać na instynkcie niż na intelekcie. Wysoka inteligencja oznacza postać, która może mieć na uwadze wiele rzeczy na raz, przystosowywać stare wspomnienia do rzeczy, nad którymi pracuje obecnie i przykładać ogólne zasady do pewnych problemów. Taka postać uczy się szybko – nie musiała siedzieć w szkole latami, ale jeśli ktoś odpowiedni jej coś wytłumaczy, pojmie to w lot.

Siła Woli podtrzymuje postać gdy ona pnie się do góry, lub pozwala kontrolować jej nawyki i emocje. Siła Woli determinuje czy postać przyjmie wyzwanie od życia. Postać z małą Siłą Woli może szukać innych ludzi gdy potrzebne jest podjęcie ważnej decyzji. Bohater z dużą Siłą Woli jest bardziej pewny siebie i ma w sobie siłę powtarzającą: to jeszcze nie koniec. Taka postać dotrze do monowłókna bo to dokładnie to, co było potrzebne.

Tara ustala numerki jej SEAL deker, którego nazwała Erde „Virgil” Lemarck. Mając tylko 20 punktów Cech, Virgil nie jest do końca takim super kolesiem, jakiego wyobrażała sobie wcześniej Tara. Po rozdzieleniu tych punktów Virgil ma Budowę 3, Zwinność 4, Siłę 3, Charyzmę 1, Inteligencję 5, a Siłę Woli 4. Tara określiła te niskie statystyki stwierdzając, że Virgil opuścił wojsko w pogoni za kasą – dużą. Ma zamiar sprzedać kilka „wypożyczonych” kodów wojskowych zorganizowanym grupom przestępczym – ale jeszcze żadnej nie zna.

Gdy rozpocznie się gra, inni bohaterowie będą widzieli Virgila jako zaciętego deker, spędzającego więcej czasu w Matrycy niż w realnym świecie, pozwalając swojemu dobrze wyćwiczonemu ciału na spadek do standardu, utratę image i entuzjazmu. Ale nie jest stracony, jest cwany i ma wystarczająco jaj, by ruszyć na ryzykowny shadowrun. Swojej Charyzmy nie zostawił w kiblu, a po prostu jest zupełnie niekomunikatywny z ludźmi, których nie zna, jak na przykład innymi runnerami. Wciąż jest członkiem drużyny i z pomocą losu i jakiegoś wzmacniającego sukcesu, może stać się prawdziwym runnerem z wartościowymi umiejętnościami, kontaktami i sprzętem.

UMIĘTNOŚCI

Umiejętności reprezentują rzeczy, nad którymi twoja postać pracowała i uczyła się. Więc jak je zdobyła? Dlaczego skupiła się na pewnych umiejętnościach, lub dlaczego nie? Samochód na 6 jest doskonały dla riggera, oznacza że twoja postać potrafi prowadzić wielką ciężarówkę jak i samochód osobowy – ale gdzie się tego nauczyła? Gdy tworzysz postać, przejdź przez wszystkie jej umiejętności i pomyśl nad krótkimi wyjaśnieniami dlaczego i jak się ich nauczyła.

Dla przykładu co oznacza w normalnym świecie skala umiejętności przypatrzmy się Walce Wręcz. Brak tej umiejętności oznacza, że postać tak naprawdę nie wie co robi. Może jej się wydawać, że wie ale tak naprawdę polega tylko na swojej intuicji. Tak naprawdę nigdy nie brała udziału w bójce, ani nawet niewiele o tym myślała. Jeżeli kogoś uderzy może się sama poważnie zranić w rękę.

Postać z Walką Wręcz na 1, trochę myślała nad biciem się. Może właśnie zaczęła brać lekcje karate i nauczyła się układać pięść i wyprowadzać poprawne uderzenie. Styl jej nie jest jeszcze doskonały – nie do końca jeszcze wie gdzie należy uderzać, a gdzie nie i z pewnością nie wypróbowała zbyt wielu ruchów na żywym, ruchomym celu.

Bohater z Walką na 2 zaczyna już składać do kupy – bloki, kroki w przód i tył, odległość przy uderzeniu, zejścia poniżej czyjegoś punktu równowagi przy zapasach. Nauczył się, że jeśli atakujesz kogoś wysoko i nisko, on może nie zdążyć i trafisz go gdy się tego niespodziewa. Przy Walce na 3, postać ma szansę poturbować kogoś poważnie. Zaczyna odczytywać ruchy ciała, rozpoznawać wzory w walce i eksperymentować z nowymi technikami. Jednak jej styl walki sprowadza się do kilku kluczowych ruchów.

Postać z Walką Wręcz na 4 ćwiczy już trzy lub cztery lata i może już znokautować przeciwnika i zranić kogoś na poziomie Średnim. Postać umie walczyć wieloma metodami (broń, nogi, ręce, łokcie, rzuty), ma jednak swoją ulubioną metodę, na której zazwyczaj polega.

Przy Walce 5 lub 6, bohater przetrwa przeważnie każdą walkę. Tacy ludzie znają kilka trików, potrafią wykonać zaawansowane uderzenia (uderzenie czubkami palców w gardło, duszenia, szybkie złamanie kończyn itd.) i są to ludzie, z którymi nie chciałbyś zacząć. Mogą to być czarne pasy pierwszego lub drugiego stopnia, uliczni zabiłcy, ochroniarze albo bramkarze.

Bohater z Walką na 7 czy 8 to z pewnością zła wiadomość. To ktoś, kogo policja wynajmuje jako instruktora dla patroli na Pustkowiach. Może odebrać broń doświadczonemu przeciwnikowi, jak również zadać uderzenie w wrażliwy punkt i wyłączyć system nerwowy. Osiągnięcie poziomu 9 w Walce Wręcz lub wyżej zabiera zazwyczaj piętnaście do dwudziestu lat ćwiczeń, eksperymentów i wzmożonej specjalizacji w jednym obszarze walki. Tacy bohaterowie mogą odejść niepokonani z kręgu walczących, założyć własne style walki, sprząć adeptów sztuk walki dla zabawy, nauczyć Dzikie koty siuksów czy Duchy Tir kilku rzeczy.

W końcu, musisz pamiętać, że żaden dodatek nie jest w stanie wyliczyć wszystkich różnych typów specjalizacji, które może osiągnąć postać. Pomyśl co może wiedzieć twoja postać gdyby była rzeczywista. Praktycznie każdy zdobył przynajmniej trzy umiejętności lub specjalności, o których nie myśli jako o potencjalnych umiejętnościach do gry. Możesz użyć swoich zainteresowań, pasji i części tego co nauczyłeś się przez lata do wzbogacenia swojej postaci.

Tara przydzieliła Virgilowi umiejętności i ich poziomy w oparciu o historię, którą mu stworzyła. Jak wszyscy dekerzy SEAL, Virgil posiada dobrą znajomość dekowania i konstrukcji deków, więc przydzieliła mu Komputer 6 i Komputer (B/N) 6. Zdecydowała, że nie będzie się koncentrował na żadnej Umiejętności Komputerowej ponieważ będzie musiał złożyć swój własny dek, napisać własne programy i służyć jako stały ekspert komputerowy dla reszty drużyny. Po zastanowieniu się nad jego wiedzą ogólną w tym kierunku Tara dała Virgilowi Elektronikę 5.

Virgil ma także wykształcenie w teorii komputerowej więc Tara daje mu Teorię Komputerów na 3. To pozostawia Tarę z dwudziestoma punktami do przydzielenia na inne umiejętności Virgila. Jego kariera deker w SEAL zaowocowała doświadczeniami w działaniach nocnych, ładunkach wybuchowych, treningach i walce więc Tara daje Virgilowi Skradanie się na 4, Materiały wybuchowe 4, Atletykę 4, Walkę wręcz 4 i Broń palną 4. Następnie pokazuje swoje zapiski mistrzowi gry, Dawidowi, który je przegląda.

Aby odzwierciedlić doświadczenia Virgila w operacjach specjalnych Tara daje mu następujące Koncentracje: Materiały wybuchowe (Plastik) 3/5 i Walkę wręcz (broń wszczepiana) 3/5. Nie dała mu specjalizacji w Walce wręcz, ponieważ chciała aby Virgil zachował pewną elastyczność w Walce. Dała mu także Etykietę (Matryca) 3/5 aby zrobić z niego prawdziwego zbieracza informacji, a przy okazji sprawić, by był miłszy.

Dla swoich atletycznych zapędów Virgil będzie musiał polegać na swoich Cechach fizycznych, które są wystarczające dla większości sytuacji. Tara kupiła Virgilowi znajomość języka japońskiego na poziomie 2. Co prawda będzie słycać, że jest obcokrajowcem, gdy będzie porozumiewał się w tym języku, ale da sobie radę. Tarze nie wystarczyło punktów Umiejętności aby dać Virgilowi Prowadzenie samochodu, więc tylko zanotowała jego umiejętność kierowania z tyłu kartki. Bez Umiejętności prowadzenia pojazdu Virgil będzie musiał polegać na autopilocie w czasie jazdy. Virgil ukończył także Wojskowy Instytut w Virginii na kierunku informatyki, więc zna także kilka innych rzeczy takich jak wyższa matematyka, których nie ma zaznaczonych w jego umiejętnościach. Wliczając w to alfabet Morse'a, survival, techniki nurkowania i umiejętność odszyfrowywania wielu wojskowych akronimów. Virgil wie także o ekosystemie morskim tyle co Tara.

Zasoby przydzielone Virgilowi dają mu 400 000 nujenów do wydania, za które Tara kupuje mu Dopalacz refleksu 1, Ulepszone stawy i złącze ISPO, Dopalacz refleksu pozwala Virgilowi poruszać się z nadludzką Inicjatywą 2k6 + 7, podczas gdy biosprzęt Ulepszonych stawów dodaje 1k6 do umiejętności fizycznych, więc porusza się elegancko i gładko. Złącze ISPO sprawia, że jest niezły w strzelaniu.

ZASOBY

Cecha Zasobów przedstawia dwie rzeczy: pieniądze do zakupu wszczepów, sprzętu i dodatków; jak również punkty mocy na czary i fokusy. Tylko magowie otrzymują punkty mocy, a wszystkie postacie dostają pieniądze.

Tak jak z Cechami tak i z Umiejętnościami, niech historia Twojej postaci podpowie odpowiedni sprzęt, gdy będziesz rozdawał pieniądze. Postacie nie powinny wyciągać pieniędzy i sprzętu z powietrza. Powinny posiadać tylko rzeczy, które mogą odpowiednio do swojego tła kupić i za nie zapłacić. Kiedy przydzielasz priorytet Zasobom pamiętaj o opcjonalnych regułach dostępności (Str. 90), reputacji (str. 32, oraz **Shadowbeat** dla postaci mediów), i otaku (**Virtual Realities 2.0**). Reguły te mogą wpłynąć na to, jak grasz swoją postacią, więc może zechcesz w nie zajrzeć zanim przydzielisz Zasoby.

Virgil przeszedł intensywny trening komputerowy i wojskowy dlatego mistrz gry pozwolił Tarze wybrać sprzęt z **Fields of Fire** i **Virtual Realities 2.0** jak również z **SRII**.

Tara wybrała rzeczy wymienione poniżej:

Rzecz	Cena(Y)
Złącze chipów 3	2 000
Cyberocy	5 000
Uwrażliwienie	3 000
Kompensacja błysków	2 000
Powiększalnik optyczny	6 000
ISPO II	3 200
Dopalacz refleksu 1	55 000
Ulepszone stawy	40 000
Chowane cyberpazury	11 500
800-Mp komputer	16 000
Sklep Mikrotronika	15 000
Zestaw Mikrotronika	1 500
Sklep Programisty	15 000
Hitachi RM-AX bank chipu optycznego	9 500
H&K MP-5TX	850
ISPO II	800
Podkładki antywstrząsowe	200
Tłumik	750
5 magazynków, 100 sztuk amunicji	225
Colt Łowca	425
ISPO II	800
5 magazynków, 80 pocisków wybuchowych	300
Nóż komandoski	45
Zestaw do wspinaczki	250
Pancerz dopasowany (poziom 1)	150
Kurtka ochronna kamuflaż	1 200
5 dodatkowych kontaktów	25 000
rok średniego poziomu życia w 2 rezydencjach	120 000
sygnał wytopienia dla deku	
(Możliwość ukrycia 4)	400
lokator Sygnału dla deku (poziom 4)	4 000
(2) magazamki poziom 5	1 000
2 podrobione SINy	-
Honda-GM 3220 ZX	30 000
DocWagon Złoty	25 000
Uzi III	600
ISPO II	800
Tłumik	500
10 granatów oślepiających	400
10 granatów dymnych	300
metalowe więzy	50
Pancerny smoking	1 100
Razem = 399 845	
Pozostało = 155	

Tara stwierdza, że Virgil łatwo mógł zdobyć cyberoczy, złącze chipów 3 i ISPO II podczas treningów jako SEAL. Jego doświadczenie komputerowe sprawia, że logiczne jest iż chce zaoszczędzić pieniądze składając sobie samemu cyberdek. To wyjaśnia komputer 800-Mp, sklep mikrotronika shop i zestaw, sklep programisty shop i Hitachi RM-AX bank chipów optycznych.

Dodatkowe pięć kontaktów Virgila to stary przyjaciel deker, pracujący dla Samotnej Gwiazdy, fiskser, dekmeister, rigger i były oficer. Jako dwa darmowe kontakty Tara wybiera żołnierza yakuzy i szefa yakuzy, motywując tym, że szef próbował już zwerbować Virgila z SEAL.

Początkowo Tara chciała dać Virgilowi Działko Szturmowe Pantera. Mistrz gry nie zgodził się. Nawet z wojskową przeszłością mało jest prawdopodobne, by deker był zdolny zdobyć tak potężną broń. Mistrz gry zastosował opcjonalną regułę Dostępności (str. 90), która obowiązuje gdyż działko ma dostępność większą niż 6. Zamiast Pantery, Tara wybrała wyciszony karabin maszynowy z ISPO i kilka innych przydatnych rzeczy jak: oślepiające i dymne granaty do ucieczek między domami, metalowe więzy w razie gdyby trzeba było kogoś uprowadzić, okulary przeciwsłoneczne i pancerne smoking.

Tara dokańcza swoją postać dzieląc pozostałe 115 nujenów na 10, co daje 15. Rzuca 3 kośćmi aby obliczyć początkową ilość nujenów Virgila, uzyskuje 3, 3 i 6 co równa się 12000 nujenów (12 x 1000Y). Tara dodaje pozostałe 15 nujenów, co w końcu daje 12015. Virgil ma teraz 10 kredchipów wartych 1000 nujenów i jeden warty 15. Już czas by Virgil ruszył w cień!

KOŃCOWE POPRAWKI

Po zakończeniu ustalania statystyk, możesz dokończyć swojego bohatera tworząc mu zarys biograficzny. Potem mistrz gry może wprowadzić postać do gry.

Zarys biograficzny łączy wszystkie kawałki tła, które stworzyłeś swojej postaci. Teraz jest twoja kolej by poszaleć. To twoja postać, więc możesz jej dać historię jaką tylko zechcesz – nie ma reguł, priorytetów, numerków o które trzeba się martwić. Jeszcze raz **dwadzieścia pytań** ze stron 47-48 **SRII** to dobre miejsce do rozpoczęcia tego procesu.

Gdy już skończysz ożywianie swojej postaci, mistrz gry może wprowadzić nowego runnera do gry. Historia, która pozwala postaci zademonstrować jej mocne i słabe strony jest interesującym, wiarygodnym wprowadzeniem, szczególnie jeśli daje okazje innym bohaterom wykazać się. Opowieść ta powinna zawierać sytuacje, które wymuszają na graczach współpracę. Po pomysłach na sposoby wprowadzenia nowych postaci zajrzyj do rozdziału **Integracja nowych członków drużyny** str. 89.

Pomimo, że Virgi opuścił SEAL dla lukratywnej kariery shadowrunnera, Tara nie jest zadowolona z prostego motywu, że „jest on chciwym na pieniądze lajdakiem”. Zdecydowała, że Virgil wychował się w nowo ustanowionych CAS. Jego rodzina doświadczała wszelkich problemów finansowych, więc gdy Virgilowi zaoferowano wykształcenie, zgodził się natychmiast. Virgil ciężko pracował by dostać się do SEAL, a życie wojskowe dawało mu satysfakcję przez lata. Jednak z biegiem czasu rozczarowywał się nim coraz bardziej. Gdy ciężka choroba, położyła jego ojca w szpitalu, Virgil zdecydował, że już czas opuścić SEAL i szybko zarobić jakieś pieniądze. Akcje w cieniu wyglądały na najłatwiejszy sposób.

Gdy agent yakuzy skontaktował się z Virgilem i zaoferował mu porządną zapłatę za wojskowe kody dostępu, Virgil zorientował się, że nadeszła oczekiwana okazja. Interes pozwolił zapłacić wszystkie rachunki za leczenie ojca, ale Virgil nie miał szans na powrót do SEAL. Złożył rezygnację ze służby w Marynarce kilka tygodni później i zaczął oferować swoje usługi na rynku cienia.

Virgil lubi pracować w zwiężłej drużynie, każdy osłania pozostałych. Jest zadowolony z wykonywania rozkazów wydawanych przez innych (to działa doskonale, ponieważ Tara jest niedoświadczonym graczem). Virgil nie ma wielu przyjaciół poza swoją drużyną i kontaktami i nie dba o wyższe cele. Virgil lubi kalambury, biologię morską, simsensy akcji i sprawdzanie jak złożyć różne urządzenia.

Virgil ma około 1,68 metra wzrostu i 73 kilo, brązowe włosy i jasno brązowe oczy. Jego zęby nie są całkiem proste, ponieważ jego ojciec nie mógł sobie pozwolić na apart. Ma bliznę z dzieciństwa, po ugryzieniu psa, z lewej strony klatki piersiowej.

Tara opowiada historię Virgila innym graczom, którzy grają członkiem gangu orkiem (Ząb), elfem punkiem (Zero-Jeden). Obaj gracze zgadzają się na człowieka. W rzeczywistości Virgil nie popracowałby zbyt długo z tymi gośćmi, ale mistrz gry zasugerował, że fiskser Virgila – ten sam którego wybrali pozostali gracze na kontakt – słyszał, że są dobrymi mięśniakami i chce, by popracowali razem, aby mógł się przekonać o tym. To wyjaśnienie brzmiało wystarczająco dobrze dla graczy.

W czasie gdy gracze ukończą akcję, każdy z graczy urатуje pozostałych i udowodni, że jest dobry w tym co robi. Postacie wyrobią sobie poważanie dla siebie i gdy nadarzy się kolejna robota Virgil zadzwoni po Zęba i Zero-Jeden.

OPCJONALNE TWORZENIE POSTACI

Poniższe wariacje standartowych metod tworzenia postaci, podsuwają metody zmieniające ten proces na kilka sposobów. Większość z tych metod tworzy postacie zrównoważone, ale mądry gracze z pewnością znajdą sposoby użycia ich do stworzenia postaci z dużą ilością umiejętności walki i kilkoma lub bez ułomności. Jeżeli taka postać pasuje do twojego stylu gry, używaj jej. W innym wypadku mistrzowie gry powinni uważnie przyjrzeć się postaciom stworzonym dzięki tym regułom i upewnić się czy nie burzą równowagi gry.

Podnoszenie i obniżanie priorytetów, to prawdopodobnie najprostsza metoda zmian w systemie tworzenia postaci. Ogólnie biorąc, zmienianie priorytetów pozwala mistrzowi gry na wzmocnienie lub osłabienie pewnych typów postaci tak, by pasowały do kampanii, bez ograniczania możliwości wyboru graczy.

Szczególnie przy Suma-do-10 i w punktowym systemie zalecamy, by wszyscy gracze używali tego samego schematu tworzenia postaci, aby utrzymać równowagę w grze.

ZMIANA PRIORYTETÓW RAS

Opcja **Wielec Metaludzi** (str. 46, **SRII**) redukuje priorytet postaci metaludzkiej z A do C, dając zachętę do tworzenia metaludzi. Mistrzowie gry, którzy chcą zachować niecodzienny charakter rasy mogą obniżyć priorytet metaludzi do B a priorytet A pozostawić dla bardziej egzotycznych ras, takich jak warianty metaludzi, zmiennokształtni (str. 36-44). Tak samo mistrz gry może przydzielić różne priorytety do różnych ras. Na przykład mistrz gry może przydzielić Priorytet A do krasnoludów i elfów, Priorytet B do orków i trolli. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, mistrz może wyeliminować w ogóle kategorię priorytetu dla rasy. To może jednak spowodować zalew postaci metaludzkich, z umiejętnościami charakterystycznymi tylko dla ludzi.

Mistrz gry, który obniża priorytety dla ras może skompensować naturalne przewagi metaludzi uwypuklając unikalne przeszkody, którym muszą stawić czoła metaludzie Szóstego Świata. Mistrz gry może zastosować do tego reguły **Rasizm i Charyzma** (str. 182, **SRII**) czy **Upředzenia** ze stron 137-140 z podręcznika **California Free State**. Podczas gdy metaludzie mogą być niepokojeni przez takie grupy jak Humanis Poliklub, Alamos 20 000 i Ludzka Nacja, mistrz gry może wprowadzić kłopoty dla ludzi ze strony anty-ludzkich organizacji jak Synowie Saurona.

ZMIANA PRIORYTETÓW MAGII

Mistrz gry może zwiększyć ilość magów i adeptów w swoich grach, obniżając priorytet stwarzania tych postaci. Generalnie, każda zmiana priorytetu powinna mieć wpływ na wszystkich magów i adeptów po równo. W niektórych okolicznościach, mistrz gry może wzmocnić lub osłabić niektóre z typów magów. Na przykład, mistrz gry prowadzący kampanię plemienną, może zachęcić graczy do tworzenia

postaci szamanów obniżając priorytet dla szamana do B, a utrzymując priorytet A dla magów oraz odpowiednio dla adeptów. Ten wariant prowadzi do przewagi postaci szamanów nad magami.

Obniżenie priorytetu do tworzenia postaci magicznie aktywnych, może prowadzić do tworzenia bardzo potężnych magów obdarzonych priorytetem A w Zasobach. Mistrz gry powinien uważnie przemyśleć efekt obniżenia priorytetu dla magicznych postaci, zanim tego dokona i określić jak to wpłynie na równowagę gry. Generalnie, mistrz gry powinien ograniczyć redukcję priorytetów dla magicznych bohaterów do kampanii ukierunkowanych na magię i magów.

ZMIANA PRIORYTETÓW CECH I UMIEJĘTNOŚCI

Zmiana kosztu innych priorytetowych kategorii, stwarza graczom więcej możliwości przy przydzielaniu Cech i Umiejętności.

Jeżeli jest to potrzebne, mistrz gry może także podnieść lub obniżyć początkowy limit punktów dla tych kategorii, czym zwiększy tworzenie postaci silnych lub słabszych. Mistrz może osiągnąć podobny efekt o wiele prościej, przydzielając postaci więcej startowej Karmy do podniesienia jej zdolności, zanim rozpocznie się gra, lub obniżając czy podwyższając początkowe granice Cech czy Umiejętności (patrz **Zmiana Granicy Poziomów** str. 20).

ZMIANA PRIORYTETÓW ZASOBÓW

Mistrz gry może zmienić ilość zasobów przydzielanych na danym priorytecie, aby dać graczom więcej lub mniej zasobów na początku gry. Mistrz gry może też ustalić równy poziom zasobów otrzymywany przez wszystkich graczy. Ta opcja pozwala mistrzowi wiedzieć z góry, ile nujenów gracze wydadzą i łatwiej przewidzieć jaki sprzęt będą mogli zakupić.

Mistrz gry może też ograniczyć dostępność sprzętu tworząc listę ekwipunku dla rozpoczynających postaci. Na przykład, mistrz może pozwolić postaciom używać wszczępów z **SRII**, ograniczyć cybertechnologie i biosprzęt z dodatku **Shadowtech** czy **Cybertechnology**. Może też ustalić ogólne restrykcje, takie jak „żadnych biosprzętów dla początkujących”. Opcjonalnie mistrz może ustalić granice używając Dostępności sprzętu. Np. może ogłosić, iż początkujące postacie nie mogą posiadać ekwipunku o Dostępności 7 lub więcej. (W rzeczywistości Dostępność 6 oznacza odpowiedni sprzęt dla większości kampanii w **Shadowrunie**.) Mistrz gry może ustalić granicę Dostępności sprzętu na tym samym poziomie co początkowa granica Cech lub Umiejętności. Patrz reguły Dostępności, str. 90.

ZMIANA GRANICY POZIOMÓW

Mistrz gry może również zmieniać tworzenie nowych postaci przez zmiany w granicy poziomów ich początkowych Cech i Umiejętności.

Obniżenie granicy ze standardowej 6 stwarza postaci mające mnóstwo różnych umiejętności ale żadnej opano-

wanej w stopniu mistrzowskim. Na przykład granica poziomu 4 daje postać, której poziom Umiejętności sprawia, że jest kompetentna w kilku obszarach, ale nie jest wyzwaniem dla bardziej doświadczonego i zdolniejszego archetypu z **SRII**. Jednak taka postać ma przewagę większej ilości umiejętności od archetypu. Ten sposób działa dobrze w kampaniach, w których gracze grają członkami gangów, ludźmi korporacji zmuszonymi do ruszenia w cień, reporterami lub nowicjuszami chcącymi zdobyć reputację – właściwie wszystkimi oprócz doświadczonych shadowrunnów.

Zwiększenie granicy poziomu Cech i Umiejętności bez zwiększenia limitu punktów, prowadzi do postaci z ekstremalnymi umiejętnościami i słabościami. Przy limicie 8, system ten ma tendencję do produkowania ultra-wyspecjalizowanych postaci, takich jak fantastyczny strzelec czy komputerowy hacker, którzy nie potrafią zasznurować butów bez pomocy. Takie postacie mogą być źle dostosowane do normalnej gry, ale gracze i mistrz gry mogą potrzebować ich do specjalnych kampanii lub do zwykłej odmiany.

SYSTEM SUMA-DO-10

W systemie Suma-do-10, każdy priorytet jest zamieniany na wartość liczbową pomiędzy 4 a 0: A = 4, B = 3, C = 2, D = 1, E = 0. (Starsi gracze w **Shadowruna** mogą rozpoznać tu system z **Shadowrun, Pierwsza Edycja**.) Gracze ustawiają swoje priorytety tak jak mają ochotę, pod warunkiem, że łączna wartość poziomu nie przekroczy 10. Np. postać może mieć kombinację priorytetów 4, 3, 2, 1, 0 lub 4, 4, 1, 1, 0 czy 3, 3, 3, 1, 0 albo każdą inną kombinację do 10.

Jak większość sposobów opisanych tutaj, system suma-do-10 może być nadużyty, tak więc mistrz gry powinien przyglądać się wyborom swoich graczy. Ten system daje największą możliwość do zrobienia praktycznie niepokonanych postaci.

SYSTEM PUNKTOWY

System punktowy daje graczom wielką giętkość przy stwarzaniu bohaterów.

System ten opiera się na prostym założeniu. W miejsce normalnych priorytetów – A, B, C, D i E – mistrz gry deklaruje zasoby Punktów Kreacji. Każdy gracz zużywa Punkty Kreacji do zakupu postaci Rasy, Magii, Cech, Umiejętności i Zasobów. Polecamy zasób Punktów Kreacji 100.

Postacie magiczne stworzone tym systemem otrzymują automatycznie 30 punktów mocy, a nie w oparciu o priorytet przydzielony Zasobom (patrz **Magia** str. 21). To powoduje, że postacie są mniej potężne po stworzeniu, niż identyczne utworzone normalnym systemem, magiczni bohaterowie są jednak bardziej zrównoważeni z innymi typami postaci w grze. Innymi słowy, wciąż dają popalić ale nie kosztem równowagi w grze. Również dlatego, że gracz nie jest zmuszony przyjmować określonej liczby punktów mocy, aby uzyskać odpowiadający im po-

TABELA PUNKTÓW KREACJI

Komponent	Koszt (w punktach Kreacji)
Rasa	
Metacząłowiek	10
Człowiek	0
Magia	
Mag	20 (30 punktów Mocy)
Adept	15 (20 punktów Mocy)
Adept sztuk walki	15 (Punkty Mocy równe Poziomowi Magii)
Cechy	1 punkt Cech za dwa punkty Kreacji, mistrz gry ustala granice poziomów.
Umiejętności	1 punkt Umiejętności za 1 punkt Kreacji, mistrz gry ustala granice poziomów.
Zasoby	
Dodatkowe punkty Mocy	2 punkty Mocy za 1 punkt Kreacji, mistrz gry ustala granice poziomów.
Nujeny	
0	-5
500	0
5000	5
90 000	10
200 000	15
400 000	20
650 000	25
1 000 000	30

ziom zasobów lub vice versa, mogą lepiej dostosować postacie do ich historii, funkcji w drużynie i osobowości na jaką mają ochotę.

Używając tego systemu mistrz gry wciąż może ograniczyć wybór graczy lub zachęcić do tworzenia pewnych typów postaci, przez ustalenie granicy poziomu Cech i Umiejętności. Zmieniając ilość Punktów Kreacji, mistrz gry może kontrolować ogólną siłę postaci. System punktowy daje też dobrą sposobność na wyrównanie szans graczy. Np. mistrz może sprawić, by gra była bardziej wymagająca dla doświadczonych graczy zmniejszając ich Punkty Kreacji a zwiększając Punkty graczom mało doświadczonym.

Tabela Punktów Kreacji podsuwa koszt dla różnych komponentów postaci. Po koszt Przewag i Ułomności patrz **Przewagi i Ułomności** str. 21.

Rasa

Jeżeli jest to wymagane, ilość Punktów Kreacji może się różnić w zależności od rasy, a można nawet dodać droższe rasy (patrz **Zmiana Priorytetów Ras** str. 19).

Magia

Obniżenie kosztu umiejętności magicznych w Punktach Kreacji zachęci do tworzenia aktywnych magicznie postaci, a podwyższenie zniechęci do ich powstawania.

Magowie i wszyscy adepci poza adeptami sztuk walki, otrzymują automatycznie 30 punktów mocy przy tworzeniu postaci. Według uznania mistrza gry gracze mogą zdobywać dodatkowe punkty mocy „kupując” je po cenie 1 Punkt Kreacji za 2 punkty mocy. Gracze mogą zmniejszyć liczbę punktów mocy dostępnych na początku, sprzedając je po kursie 2 punkty mocy za 1 Punkt Kreacji.

Zauważ, że adepci sztuk walki nie zaczynają gry z 30 punktami mocy; nie są one dostępne do wymiany na Punkty Kreacji. Adepci sztuk walki otrzymują liczbę punktów mocy równą ich poziomowi Magii, przy kupowaniu mocy (patrz str. 125, **SRII**).

Umiejętności

Umiejętności kosztują 1 Punkt Kreacji za poziom do granicy ustalonej przez mistrza gry. Ponieważ gracze wybierają Koncentracje i Specjalizacje swoim postaciom, po tym jak zakupią umiejętności, nie mają one dodatkowego kosztu.

Czary

W dodatku do normalnego użytkowania punktów mocy podczas tworzenia postaci, mistrz gry może pozwolić graczowi używać punktów mocy tak jak Karmy, aby mógł zacząć grę jako wtajemniczony, przyzwać i utrzymać ducha itp.

*Jeżeli przydzielimy Punkty Kreacji liczbom wybranym do stworzenia Virgila (dekera SEAL z przykładów z poprzedniego rozdziału) w normalnym systemie, dostaniemy razem 102 Punkty Kreacji. Ta liczba przekracza tylko o 2 punkty rekomendowany standard, co pokazuje, że te dwa systemy mogą być zrównoważone. Jeżeli mistrz gry woli trzymać się ściśle 100 punktowego pułapu, może zażądać od Tary (gracza, który stworzył Virgila) aby dała mu 2 punktową Ułomność (patrz **Przewagi i Ułomności**) aby zredukować Punkty Kreacji do 100. Mistrz gry może zgodzić się na przyjęcie tak małej przewagi.*

Komponent	Koszt w Punktach Kreacji
Rasa	
Człowiek	0
Magia	
Żadnej	0

Cechy

Budowa: 3	6
Zwinność: 4	8
Sila: 3	6
Charyzma: 1	2
Inteligencja: 5	10
Sila Woli: 4	8

Umiejętności

Komputer: 6	6
Komputer (B/N): 6	6
Elektronika: 5	5
Teoria Komputerów: 3	3
Skradanie się: 4	4
Materiały wybuchowe (Plastik): 3/5	4
Walka Wręcz (Broń cybernetyczna): 3/5	4
Atletyka: 4	4
Broń palna: 4	4
Japoński: 2	2

Zasoby

400 000Y	20
----------	----

Razem Punktów Kreacji = 102

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI

Przewagi i ułomności pozwalają graczom stworzyć lepiej wykończoną postać i dają mistrzowi gry kilka punktów zaczepienia przy wprowadzaniu postaci do kampanii. Przewagi i Ułomności pozwalają graczom modyfikować bohaterów dając im specjalne zdolności (przewagi) i niekorzystne cechy (ułomności). W odróżnieniu od innych opcjonalnych systemów prezentowanych wcześniej, Przewagi i Ułomności nie są obejmującym wszystkich, sposobem zmiany bohaterów; każdy gracz wybiera dla swojej postaci Przewagi i Ułomności, a może także odmówić ich użycia. To pozwala na zastosowanie Przewag i Ułomności przy każdym z systemów tworzenia postaci łącznie z podstawowym z reguł **Shadowruna**.

Tak jak z każdą regułą opcjonalną, mistrz gry ma ostateczne słowo co do tego, które z Przewag i Ułomności mogą być użyte w jego kampanii, a może zabronić używania nawet całej tej reguły.

KUPOWANIE PRZEWAG I UŁOMNOŚCI

Gracze kupują przewagi i ułomności podczas tworzenia postaci. (Jeżeli zachodzi taka potrzeba mistrz gry może zezwolić na dodanie postaci Przewag i Ułomności w trakcie gry. Ponieważ wiele przewag i ułomności odzwierciedla rzeczy mogące się przytrafić postaci w jej życiu zalecamy, by mistrz gry wymagał, by te niedogodności i udogodnienia były wcielane w postać poprzez ich odgrywanie.)

Każda Przewaga i Ułomność ma swój koszt punktowy. Przewagi mają pozytywną (plus) wartość, a ułomności negatywną (minus) wartość. Używając normalnego literowego

systemu priorytetów, gracze mogą wybrać każdą kombinację Przewagi i Ułomności, których połączona wartość równa się zero. Np. gracz może wybrać Oburęczność (2 punkty), Daltonizm (-1 punkt) i Potwór w Walce (-1 punkt) dla swojej postaci.

Gracze mogą kupować Przewagi i Ułomności używając systemu punktowego, lub mistrz gry może im pozwolić na używanie Punktów Kreacji. W tym wypadku gracz może wydawać Punkty Kreacji kupując Przewagi lub zwiększać ich dostępną ilość o punkty Ułomności, które wybierze. Np. gracz, który wybierze ułomność Ślepoty (-6 punktów) może wykonać dodatkowe 6 Punktów Kreacji.

W opisach Przewag i Ułomności, wartość dodatnia punktów oznacza Przewagę, a negatywna Ułomność. Wartości punktowe Przewag i Ułomności podane są w tabeli Przewag i Ułomności na str.35.

OGRANICZENIA

W żadnym wypadku bonusy za przewagi nie mogą podnieść poziomu Cechy, umiejętności czy punktów mocy ponad maksymalny ustalony dla nowych postaci, chyba że za zgodą mistrza gry. W przypadku gdy modyfikowany jest poziom testu, nie może on spaść poniżej 2.

Jeżeli nie jest to zaznaczone gracz nie może łączyć Przewag i Ułomności. Np. gracz nie może zyskać przewagi podczas tworzenia postaci za Pacyfistę i jednocześnie Totalnego Pacyfistę.

Przewaga Średniego Wykształcenia wnosi, że dopóki postać nie posiada tej przewagi można uważać, że ukończyła tylko 8 klas szkoły podstawowej. W zależności od typu kampanii i historii postaci brak wykształcenia może nie odpowiadać stylowi gry. Mistrz gry może poradzić sobie z tym na kilka sposobów, najprostszy to zabronić używania Przewag i Ułomności opartych na edukacji (Niepiśmienny, Średnie Wykształcenie, Wykształcenie Techniczne, Szkoła Policealna). Braki w formalnym wykształceniu nie oznaczają, że postać jest głupia lub jest analfabetą, znaczy tylko, że nie otrzymała odpowiedniego świadectwa ukończenia. Postać może być samoukiem, mogła ukończyć wszystkie niezbędne kursy, ale zalega z opłatami, co wstrzymuje wydanie świadectw. Mogła się uczyć w domu i po prostu brak jej zaświadczeń, lub też mogła ukończyć całą edukację tylko nie podejść do ostatecznego egzaminu.

USUWANIE UŁOMNOŚCI

Przy odrobinie wysiłku, można przezwyciężyć prawie każdy zły nawyk lub zminimalizować efekty fizycznych lub psychicznych nieprawidłowości. Aby to odzwierciedlić, mistrz gry może dać swoim graczom szansę wyeliminowania ułomności ich postaci w toku gry. Jeżeli użyjesz tej opcji, spraw, by gracz ciężko pracował nad pozbyciem się złej cechy. Tak jak w życiu, powinno to być ciężkim i długotrwałym procesem. Np. aby wyeliminować uzależnienie należy się poddać procesowi odwykowemu.

Wiele ułomności może być wyeliminowanych lub zwalczonych przy odpowiednim zaangażowaniu i odgrywaniu roli podczas gry. Oprócz wymagań postawionych przez mistrza gry,

aby pozbyć się ułomności na stałe, postać musi zapłacić Dobrą Karmą równą 10 x wartość punktowa ułomności. Np. postać uzależniona od LNŻ, musi poddać się odwykowi, oraz zapłacić 30 punktów Dobrej Karmy (10 x 3 punkty ułomności) aby pozbyć się utrapienia na dobre.

Niektóre ułomności wymagają opieki medycznej lub innych procedur niezbędnych do ich wyeliminowania. Mistrz gry wycenia koszt tych przedsięwzięć w nujenach, a gracz musi go zapłacić w dodatku do opłaty Karmy. Gracze muszą jednak pamiętać, że pozbycie się jednej ułomności może wywołać inne; zapłata Karmy i opłata za operację usunięcia Kurzej Ślepoty może zaowocować niespodziewaną bombą korową.

TWORZENIE PRZEWAG I UŁOMNOŚCI

Własnoręcznie stworzone Przewagi i Ułomności dają mistrzowi gry i graczom, więcej sposobności na danie postaci cech osobistych. Używaj Przewag i Ułomności opisanych w tym rozdziale jako przykładów do tworzenia własnych. Generalnie, żadna przewaga nie powinna być warta więcej niż 6 punktów, a ułomność mniej niż -6. Ustal koszt punktowy nowych Przewag i Ułomności na podstawie zysków i strat jakie oferują. Przewaga dająca postaci znaczne korzyści, powinna mieć wysoki koszt. Przewaga dająca tylko minimalne korzyści powinna mieć koszt niewielki. Ostatecznie wszystkie Przewagi i Ułomności powinny zostać zatwierdzone przez mistrza gry.

Stacy chce stworzyć postać, która byłaby rzucającą na kolana boginią – postać, którą zauważa się od razu, a ona używa swoich wdzięków aby się wybić. Mistrzowi gry, Bryanowi podoba się ten zamysł i sugeruje nową Przewagę odzwierciedlającą możliwość użytkowania przez postać jej wyglądu.

Nazywa nową przewagę „Wygląda nieźle i wie o tym”. Stwierdza, że daje ona modyfikator – 2 do wszystkich testów Społecznych i Etykiety, wykonywanych na przeciwnej płci (-1 przy tej samej). Oprócz tego, pleć przeciwna obdarza naszą postać przyjaznym stosunkiem, przy pierwszym spotkaniu (patrz Tabela umiejętności społecznych str. 182 SRII). Bryan decyduje, że ta zaleta będzie warta dwa punkty.

Stacy czuje, że korzyści te nie są warte 2 punktów. Wyjaśnia, że przewaga ta działa tylko podczas pierwszych kontaktów pomiędzy nią a innymi bohaterami. Jej argument przekonuje Bryana, który obniża koszt Wygląda nieźle i wie o tym do 1 punktu.

Bryan stwierdza, że odwrotna strona tego może być interesującą ułomnością. Stwarza nową -1 punktową ułomność „Paskudny, ale ma to w nosie”. Efektem Paskudny, ale ma to w nosie jest odwrotny do Wygląda nieźle i wie o tym.

Postać z tą ułomnością dostaje modyfikator +2 do wszystkich testów społecznych i Etykiety przy



*przeciwnej płci (+1 przy tej samej). Nowo spotkani mają nastawienie podejrzliwe (patrz Tabela umiejętności społecznych str. 182 **SRII**).*

PRZEWAGI CECH

Dodatkowy punkt Cech

Wartość: 1

Gracz dostaje dodatkowy punkt Cech dla swojej postaci. Punkt ten może być dodany do każdej cechy oprócz Esencji, Reakcji, Magii.

Gracz nie może wziąć więcej niż 5 punktów Cech.

Dopóki mistrz gry nie zezwoli, dodatkowe punkty Cech nie mogą podnieść poziomu Cechy ponad maksimum dla danej rasy. (patrz Wyjątkowa Cecha.)

Wyjątkowa Cecha

Wartość: 2

Gracz może podnieść maksimum rasowe dla danej Cechy o 1.

Wyjątkowa Cecha podnosi tylko maksimum – nie podwyższa ona poziomu Cechy do nowego maksimum. Aby to zrobić gracz musi wziąć przewagę dodatkowy punkt Cech. Dodatkowy punkt Cech podnoszący poziom Cechy ponad oryginalne maksimum kosztuje 2 punkty. Za zgodą mistrza gry, postać może podnieść maksymalny poziom wydając Karmę podczas gry.

Gracz może wziąć Wyjątkową Cechę tylko raz na Cechę.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

Zdolność / Niekompetencja

Wartość: 2 / -2

Zdolność lub niekompetencja odzwierciedla znajomość jakiegoś tematu lub nieznanostwo.

Postać z przewagą Zdolności dostaje bonus -1 do wszelkich testów wykonywanych daną umiejętnością. Postać z niekompetencją ma modyfikator +1 do wszystkich testów wykonywanych na daną umiejętność.

Postać może mieć Zdolność / Niekompetencję tylko w umiejętnościach, których może używać. Postać musi znać umiejętność lub mieć możliwość dotarcia do niej przez Siatkę Umiejętności.

Postać może wziąć Zdolność / Niekompetencję tylko raz na umiejętność. Mistrz gry może ograniczyć postać do jednej zdolności, a pozwolić być jej niekompetentną w tylu dziedzinach w ilu zechce. Uważnie trzeba śledzić użytkowanie uzdolnionych Walki, Magii, Umiejętności Komputerowych, ponieważ mogą łatwo zburzyć równowagę gry. Mistrz gry może zabronić graczom wykorzystania przewagi Zdolność na niektórych umiejętnościach, aby uniknąć takich problemów.

Jeżeli to możliwe, mistrz gry powinien wystawić na próbę Zdolność lub Niekompetencję, przynajmniej raz na sesję.

Dodatkowy Punkt Umiejętności

Wartość: 1

Za jeden punkt, gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt Umiejętności, który może dodać do każdej umiejętności.

Gracz nie może kupić więcej niż 5 dodatkowych punktów umiejętności.

Dodatkowe punkty Umiejętności nie mogą być użyte do podniesienia poziomu umiejętności powyżej granic dla początkujących postaci.

Rodzime miejsce

Wartość: 2

Rodzime miejsce daje postaci modyfikator -1 do testów wykonywanych na jego własnym terenie.

Własny teren postaci, to konkretne miejsce, w którym czuje się u siebie. Miejsce musi być małe – nie większe niż pojedynczy budynek – lub muszą to być warunki, które można czasem spotkać podczas przygody. Np. podczas kampanii w Seattle, pustynia będzie takim niespotykanym warunkiem i może być uważana za rodzime miejsce dla nomada. Pustynia nie będzie takim miejscem, gdy przygoda odbywa się na nasyczonej magią pustyni Mojave. Mistrz gry musi zatwierdzić rodzime miejsce w kampanii.

Dla dekerów rodzimym miejscem może być pewien system komputerowy – węzeł Matrycy, który deker zna bardzo dobrze. W tym przypadku postać dostanie +1 modyfikator do wszystkich testów wykonywanych w tym systemie. Ulubione kryjówki danych, w szczególności Denver Nexus, to także odpowiednie rodzime miejsce dla dekerów. Wielu dekerów korporacyjnych ma przewagę rodzimego miejsca w ich macierzystych systemach.

Wszystkie rodzime miejsca muszą być stałe. Gracz nie może przenosić ich ze sobą. Jeżeli rodzime miejsce postaci zostanie zniszczone, postać traci przewagę rodzimego miejsca.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI FIZYCZNE

Fizyczne Przewagi i Ułomności opierają się na fizycznych cechach i umiejętnościach postaci. Przyjmuje się, że opisane niżej ułomności nie mogą być wyleczone cybertechnologią lub medycyną.

Zastrzyk Adrenaliny

Wartość: 2

Zastrzyk adrenaliny pozwala postaci reagować szybciej niż normalnie w czasie walki. Gracz posiadając tę przewagę może jej użyć w dowolnym momencie.

Gdy wykorzystujemy Zastrzyk adrenaliny, postać używa Reguły Szóstki na Inicjatywę (str. 32, **SRII**) ale dostaje +1 modyfikator do Testów Walki i Percepcji używanych podczas walki. Gdy postać użyje Zastrzyku adrenaliny, musi go używać do końca walki, lub dotąd aż niebezpieczeństwo minie.

Postacie, których Reakcja lub Inicjatywa jest już polepszona przez wszczepę, biosprzęt lub magię (włączając w to zmienokształtnych i adeptów sztuk walki) nie mogą zakupić Zastrzyku adrenaliny.

Alergia

Wartość: -1 do -4

Postać z ułomnością Alergia ma alergię na pewne substancje lub warunki. Aby ocenić wartość Alergii, zdecyduj czy

TABELA ALERGII

Cecha	Wartość	Opis
Rzadka	-1 punkt	Substancja lub warunek są rzadkie. Srebro i złoto są przykładami Rzadkich substancji.
Częsta	-2 punkty	Substancja lub warunek są częste. Plastik, światło słoneczne czy zanieczyszczenia powietrza są Częstymi substancjami.
Lekka	-1 punkt	Objawy są nieprzyjemne i przeszkadzają. Dodaj +1 do wszystkich trudności testów wykonywanych podczas doznawania tych objawów.
Średnia	-2 punkty	Kontakt z substancją powoduje ból. Dodaj 2 do Siły broni wykonanej z tej substancji, gdy używana jest przeciw postaci ze Średnią alergią.
Poważna	-3 punkty	Postać dostaje Lekką ranę za każdą minutę, w której dotyka lub jest narażona na daną substancję. Dodaj 2 do Siły broni wykonanej z tej substancji, gdy używana jest przeciw postaci z Poważną alergią.

będzie to substancja lub warunek częsty czy rzadki, następnie sprawdź jakie symptomy temu towarzyszą – Lekkie, Średnie czy Poważne. Porównaj to z tabelą Alergii i dodaj wartości punktowe. Np. wartość Rzadkiej Średniej alergii wynosi -3.

Oburęczność

Wartość: 2

Oburęczność pozwala postaci używać obu rąk z tą samą wprawą. Postać nie dostaje żadnych modyfikatorów za używanie gorszej ręki. Jednak modyfikator +2 przy używaniu dwóch broni na raz wciąż obowiązuje.

Przewaga Oburęczność może być użyta do zastąpienia Specjalnej Umiejętności: Oburęczność ze str. 81 z **Fields of Fire**.

Bio-odrzućenie

Wartość: -5 (-2 dla magicznie aktywnych postaci)

System immunologiczny postaci z Bio-odrzućeniem jest wyjątkowo wrażliwy na obce ciała i substancje. Organizm takiego delikwenta odrzuca wszelkie wszczepy i biosprzęt. Każdy transplant organu musi być sklonowany od niego samego.

Dla postaci magicznie aktywnych (magów i adeptów), Bio-odrzućenie kosztuje tylko -2 punkty. Szamani, których totemy nakładają kary na Esencję za cyberwszczepy (np. Orzeł lub Jednorożec) nie mogą wziąć tej ułomności. Postać nie może też wziąć na raz Bio-odrzućenia i Czulego Systemu.

Ślepotą

Wartość: -6 (-2 dla magicznie aktywnych postaci)

Postać z ułomnością Ślepotą otrzymuje modyfikator +6 do wszystkich testów związanych z widzeniem. Przeszczep cyberoczu nie powoduje usunięcia ułomności.

Magiczne postacie mogą używać postrzegania astralnego jako formy patrzenia. Te postacie dostają +2 modyfikator do wszystkich testów wizji związanych z fizycznym światem. Dla nich Ślepotą kosztuje tylko -2 punkty. Postacie z ułomnością Ślepotą nie mogą wziąć Daltonizmu i Kurzej Ślepoty.

Nie znasz dnia...

Wartość: -6

Postać z ułomnością Nie znasz dnia... może umrzeć w każdym momencie. Postać może cierpieć na śmiertelną chorobę, być zatruta wolno działającą trucizną, lub mieć śmiertelny implant jak np. bomba korowa. W każdym razie życie postaci jest określone w miesiącach.

Gdy gracz wybiera Nie znasz dnia..., mistrz gry w tajemnicy rzuca 3k6. Wynik oznacza ile miesięcy minie zanim postać umrze. Gdy minie czas postaci – umiera, nic nie może jej uratować. Opisz postaci scenę jej dramatycznej śmierci.

Jeżeli gracz zmieni zdanie i będzie chciał, by jego postać przeżyła, mistrz gry może pozwolić graczowi zamienić Nie znasz dnia... na inne ułomności warte łącznie -6 punktów. Ta opcja nie powinna być dostępna gdy gracz wybiera tę ułomność. Świadomość, że Nie znasz dnia... nie musi być śmiertelne, źle wpływa na dramatyczny efekt świadomości nadchodzącej śmierci. Mistrz gry powinien podjąć decyzję w momencie, gdy gracz zgłasza taką potrzebę.

Daltonizm

Wartość: -1

Postać z Daltonizmem widzi świat w odcieniach szarości. Postać dostaje +4 modyfikator do testów wymagających odróżnienia kolorów, jak na przykład szukanie właściwego kabelka do rozbrojenia bomby.

Daltonizm jest efektem dysfunkcji połączeń nerwowych i nie może być uleczony implantem oczu. Postać nie może wziąć Ślepoty i Daltonizmu jednocześnie.



Głuchota

Wartość: -3

Postać z Głuchotą nie słyszy. Nie może robić testów na słuch i dostaje +4 modyfikator do wszystkich testów, w których czynnikiem jest słuch (jak np. Testy Zaskoczenia).

Ułomność Głuchota nie może być wyleczona za pomocą wszczepów.

Podwójnie giętki

Wartość: 1

Bohater Podwójnie Giętki jest niebywale rozciągnięty i może wyginać swoje ciało do niewiarogodnych pozycji. Postać otrzymuje modyfikator -1 do testów Akrobacji i Mistrza Ucieczek. Za zgodą mistrza gry postać może precyzyjnie się mały, ciasnymi miejscami, którymi normalny bohater nie da rady.

Wysoka Tolerancja na Ból

Wartość: różnie

Wysoka tolerancja na ból pozwala, w ograniczonym stopniu oprzeć się efektom obrażeń. Liczba punktów wydanych na tę przewagę oznacza liczbę kraterów fizycznych lub mentalnych obrażeń, którym postać może się oprzeć.

We wszystkich innych aspektach, Wysoka Tolerancja na Ból podlega tym samym regułom co moc adeptów Odporność na Ból (patrz str. 126 SRII).

Cherlawy

Wartość: -1 do -5

Ułomność Cherlawy odzwierciedla marną formę fizyczną postaci. Cherlawy postać nie musi być stara czy chora – może to być po prostu osoba nie dbająca o swoją kondycję fizyczną na przykład taki kanapowy deker albo mag.

Ułomność ta może wahać się od -1 do -5 punktów. Za każdy punkt zmniejsz maksimum rasowe Cech Fizycznych o 1.

Błyskawiczny refleks

Wartość: 2, 4 lub 6

Za każde 2 punkty zużyte na Błyskawiczny refleks postać dostaje +1 do poziomu Reakcji. Gracz nie może zakupić więcej niż 6 punktów Błyskawicznego refleksu (+3 Reakcji).

Bonus z Błyskawicznego refleksu nie wpływa na kości Inicjatywy, ale jest kumulatywny ze wszystkimi bonusami Reakcji otrzymanymi ze wszczepów biotechów i magii.

Mistrz gry powinien dokładnie przyglądać się użytkownikowi Błyskawicznego refleksu, aby zapobiec powstaniu postaci z nadludzkimi poziomami Reakcji.

Niska tolerancja na ból

Wartość: -4

Postać z niską tolerancją na ból jest bardzo czuła na niego. Gdy obliczamy modyfikatory związane z Ranami podnosimy ich poziom o 1.

Naturalna odporność

Wartość: 1

Postacie z Naturalną Odpornością wyrobiły sobie, lub nabyły odporność na jedną naturalną chorobę lub toksynę. Choroba ta lub toksyna nie działa na tą postać. Jednak naturalna odporność nie daje ochrony przeciwko sztucznym toksynom i broniom biologicznym.

Kurza Ślepotą

Wartość: -2

Kurza Ślepotą sprawia, że postać nie widzi w nocy lub w ciemności. W Zupełnej Ciemności lub w warunkach Minimalnego Oświetlenia (str. 89, SRII), postać dostaje dodatkowy modyfikator +6 do wszystkich testów opartych na wizji. Postać nie może wziąć na raz Ślepoty i Kurzej Ślepoty.

Nocna Wizja

Wartość: 1

Nocna Wizja daje ludzkiej postaci polepszone widzenie w nocy. Bohater może widzieć normalnie przy niskim poziomie oświetlenia takim jak światło gwiazd. Jednak całkowita ciemność (rzadkość w miastach XXI wieku) powoduje, że użytkownik zachowuje się tak, jakby miał normalny wzrok.

Paraliż częściowy

Wartość: -3

Paraliż Częściowy to paraliż od pasa w dół. Postacie takie nie mogą podejmować się zadań wymagających użycia nóg i muszą poruszać się na wózku. Ułomność ta zmniejsza ich Pulę Walki o połowę (zaokrąglone w dół).

Postać z paraliżem często może być wysoko efektywnym dekerem, magiem czy riggerem.

Paraliż nie może zostać uleczony wszczepami. Postać nie może wziąć na raz Paraliżu Częściowego i Całkowitego.

Paraliż Całkowity

Wartość: -6

Postacie z Paraliżem Całkowitym są sparaliżowane od szyi w dół i nie mogą podejmować żadnych fizycznych działań. Paraliż Całkowity nie wpływa na Cechy postaci lub jej umiejętności Mentalne. Używaj cech fizycznych postaci do obliczania takich rzeczy jak Reakcja ze standardowych regul. Jeżeli występuje taka potrzeba postać z Paraliżem Całkowitym może wziąć ułomność Cherlawy.

Postać z Paraliżem Całkowitym wymaga stałej opieki medycznej lub zaprogramowanych droidów wykonujących za nią różne czynności. Paraliż Całkowity nie może być wyleczony wszczepami lub magią. Postać nie może wziąć na raz Paraliżu Częściowego i Całkowitego.

Paraliż Całkowity nie ma efektu na umiejętności postaci w Matrycy lub w astralu.

Szybkie uzdrowienie

Wartość: 2

Postać z przewagą szybkiego zdrowienia leczy się z ran szybciej niż inni bohaterowie. Obniża końcową trudność testu

leczenia o 2 po zastosowaniu wszystkich innych modyfikatorów. Liczba ta nie może zostać zredukowana poniżej 2.

Odporność na choroby

Wartość: 1

Postać z tą Odpornością ma mocny system odpornościowy zwalczający choroby i infekcje. Postać dostaje 1 dodatkową kość Budowy podczas rzutów na odporność choroby.

Odporność na toksyny

Wartość: 1

Postać z odpornością na toksyny przezwycięża efekty trucizn i narkotyków łatwiej niż inne postacie. Postać dostaje 1 dodatkową kość Budowy podczas rzutów na odporność przeciw narkotikom i truciznom.

Czuły system

Wartość: -3 (-2 dla postaci magicznie aktywnych)

Postać z Czułym Systemem ma problemy z implantami. Są to efekty mniej poważne niż te z Bio-odrzućcia. Postać musi podwoić straty Esencji spowodowane wszczepami i narazić się na podwójny wskaźnik ciała dla biosprzętu. Biosprzęt i implanty sklonowane z ciała właściciela nie są objęte tą ułomnością. Jeżeli postać z tą ułomnością jest magicznie aktywna czuły system kosztuje tylko dwa punkty. Konsekwencje są te same co dla postaci nie magicznych. Postać musi odjąć utratę Esencji od swojego poziomu magii. Postać nie może wziąć jednocześnie Bio-odrzućcia i Czułego Systemu.

Wytrzymałość

Wartość: 2

Postać z przewagą Wytrzymałości może wytrzymać więcej obrażeń niż inni. Postać dostaje 1 dodatkową kość Budowy do testów Odporności na Obrażenia. (Ta dodatkowa kość jest kumulatywna z pancerzem skórnym tak więc troll z Wytrzymałością jest naprawdę twardy.)

Słaby system odpornościowy

Wartość: -1

Postać z tą ułomnością łatwiej popada w choroby i podlega infekcjom niż wynika to z jej Cechy Budowy. Obniża jej kość budowy o 1 podczas testów przeciwko chorobom. Ilość kości budowy nie może spaść poniżej 1 przy testach z Odporności. Słaby system Odpornościowy to efekt konfliktu immunologicznego wywołanego przez wszczepy lub modyfikacje biogenetyczne i najczęściej dotyczy postaci, które poddały się takim operacjom.

Wola Życia

Wartość: 1 do 3

Za każdy punkt wydany na Wolę życia, postać dostaje 1 dodatkową kratkę Nadmiaru Obrażeń Fizycznych. Te kratki pozwalają otrzymać dodatkowe obrażenia przed śmiercią. Nie podnoszą progu, po którym postać traci przytomność, nie mają także wpływu na modyfikatory przy obrażeniach postaci.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI PSYCHICZNE

Amnezja

Wartość: -2 do -5

Postać cierpiąca na Amnezję utraciła część swoich wspomnień. (Taka utrata pamięci może być spowodowana uszkodzeniem mózgu, magią, narkotykami lub praniem mózgu.) Stopień Amnezji określony jest wartością ułomności (od -2 do -5). Postać cierpiąca na Amnezję -2 nie może przypomnieć sobie nic ze swojej przeszłości, ale zna swoje umiejętności. Postać z Amnezją -5 nie pamięta żadnych wydarzeń z przeszłości, włączając w to zdolności i wiedzę, której się nauczyła. Mistrz gry powinien stworzyć kartę postaci dla gracza, który wybrał Amnezję -5, tak by gracz nie znał umiejętności swojej postaci, jej Cech itd. dopóki ich nie wykorzysta.

Brawura

Wartość: 1

Postaci posiadających Brawurę nie łatwo przestraszyć. Bohater dostaje modyfikator -1 do testów przeciw strachowi i zastraszeniu, włączając w to Strach powodowany przez magię i stworzenia.

Wykształcenie Policealne

Wartość: 2

Postać z Wykształceniem Policealnym, ukończyła szkołę policealną i posiada pewien zasób wiedzy z różnych dziedzin (wybierz główną jeżeli masz ochotę). Zmniejsz o połowę karę Siatki Umiejętności gdy postać posługuje się Umiejętnościami Wiedzy. Ta przewaga nie może być łączona z innymi przewagami Wykształcenia.

Potwór w Walce

Wartość: -1

Postać z ułomnością Potwór w Walce jest nadspodziewanie dzika w sytuacjach bojowych. Aby wyrwać się z walki muszą upłynąć przynajmniej 3 Rundy Walki. Postać może wykonać test na Siłę Woli (6) aby skrócić ten czas, za każdy sukces okres ten zmniejsza się o 1 rundę, do minimum 1 rundy. W innym wypadku postać może się wyłamać z walki nie wcześniej niż zabije swojego przeciwnika, lub wyłączy go z walki. Postać nie może wziąć na raz Potwora w Walce i Paraliżu w Walce.

Paraliż w Walce

Wartość: -4

Postać z paraliżem w walce ma tendencje do „sztywnienia” w sytuacjach bojowych. Przy pierwszym rzucie na inicjatywę podczas walki przyjmij, że postać wyrzuciła maksymalną wartość kośćmi inicjatywy. Dotyczy to wszelkich form walki – fizycznej, astralnej, cyberwalki. Postać dostaje też modyfikator +2 do testu na Zaskoczenie. Postać nie może wziąć na raz Potwora w Walce i Paraliżu w Walce.

Zdrowy Rozsądek

Wartość: 2

Postać ze Zdrowym Rozsądkiem jest niebywale praktyczna. Za każdym razem gdy gracz chce zrobić coś co mistrz gry

może uważać za głupie, mistrz gry musi go ostrzec. Przestroga w stylu „Mógłbyś się nad tym zastanowić” będzie wystarczająca.

Przymus

Wartość: różna

Postać z Przymusem zachowuje się czasem w sposób, którego nie może kontrolować. Wartość tej ułomności zależy od tego jak niebezpieczne i kłopotliwe jest to zachowanie. Np. postać, która jest pedantyczna, może co najwyżej zdenerwować współtowarzyszy; wartość jej ułomności jest nie większa niż -1 punkt. Dla kontrastu, deker, który nie może się opanować przed włamaniem do wysokopozomowego systemu korporacji dostanie -3 punkty za swoją ułomność.

Wizje przeszłości

Wartość: -4

Ułomność ta powoduje, że postać doświadcza żywych halucynacji ze swojej przeszłości. Wizje te są powodowane przez pewne stymulacje. Np. postać, która była torturowana przez Uniwersalne Bractwo może doznawać wizji tortur za każdym razem, gdy zauważy robaka.

Za każdym razem, gdy postać znajdzie się w sytuacji mogącej wywołać wizję z przeszłości, musi wykonać test Siły Woli (6). Jeżeli test się nie powiedzie, postać zostaje ogłuszona na 1k6 minut. W tym czasie nie jest w stanie podjąć żadnej sensownej akcji.

Gracz z Wizjami Przeszłości powinien porozmawiać z mistrzem i wybrać odpowiednią sytuację powodującą wizję, jeszcze przed grą. Warunkiem tym może być pewien smak, zapach, dźwięk, pomysł itp. Powinien to być warunek, który postać ma okazję napotkać kilka razy podczas sesji. Jeżeli warunek jest zbyt powszechny, postać może skończyć doznając wizji cały czas. Jeżeli jest zbyt rzadki, może nigdy ich nie doznać.

Wykształcenie Średnie

Wartość: 1

Postać z Wykształceniem Średnim, ukończyła szkołę średnią i pozostało jej w głowie trochę rzeczy, takich jak układ okresowy pierwiastków, dzielenie z kreską i trochę historii przed Przebudzeniowej.

Postać z wykształceniem średnim może odjąć 1 kropkę na Sieci Umiejętności gdy odnosi się przez Cechę do umiejętności Wiedzy. Podczas gry, ta przewaga może zostać zastąpiona przez Wykształcenie Techniczne lub Policealne.

Impulsywny

Wartość: -2

Postać Impulsywna ma tendencje do rzucania się w niebezpieczne sytuacje bez myśli o konsekwencjach. Gdy napotyka niebezpieczną sytuację, musi wykonać udany test na Siłę Woli (4), by uniknąć wplątania się w kłopoty.

TABELA FOBII

Cecha	Wartość	Opis
Rzadka	-1 punkt	Warunek wyzwalający jest raczej rzadki. Np. specyficzny zapach czy dźwięk.
Częsta	-2 punkty	Warunek wyzwalający jest często spotykany. Przykładem może być słońce, magia, otwarta przestrzeń, tłum.
Lekka	-1 punkt	Doświadczenia postaci są wystarczające aby przeszkodzić jej w wykonywanym zadaniu. Dodaj +1 do trudności wszystkich testów wykonywanych podczas ataku fobii.
Średnia	-2 punkty	Reakcja postaci jest poważna. Dodaj +2 do trudności wszystkich testów wykonywanych podczas ataku fobii. Dodatkowo postać próbuje uniknąć wyzwalających okoliczności. Otwarte stawienie czoła sytuacji wymaga udanego testu na Siłę Woli (4).
Poważna	-3 punkty	Postać upada ogarnięta strachem lub ucieka, za każdym razem gdy napotka warunek wyzwalający, chyba że wykona pomyślnie test na Siłę Woli (6). Jeżeli test się powiedzie postać może działać doznając ataku, ale otrzymuje modyfikator wszystkich testów +2.

Analfabeta

Wartość: -1

Postać, która jest Analfabetą nie umie czytać (postać, która wyrosła na ulicy, lub izolowanych terenach pozamiejskich mogła się nie nauczyć). Postać taka nie może wybrać większości Umiejętności Technicznych i Wiedzy i musi polegać na innych postaciach przy odczytywaniu zapisanych informacji. Analfabeta może używać programów komputerowych opierających się na ikonach, nie na komendach i instrukcjach pisanych. Dostaje modyfikator +4 do wszystkich testów komputerowych i nie może mieć Umiejętności Komputerowych większych niż 1.

Postać nie może wziąć na raz Analfabety i przewagi Wykształcenia. Podczas gry można zastąpić Analfabetę ułomnością Niewykształcony (str. 30).

Nieświadomy

Wartość: -2

Postać Nieświadoma, często nie zauważa różnych rzeczy (ta ułomność może wynikać z drobnego rozproszenia uwagi lub kłopotów z percepcją). Postać taka otrzymuje modyfikator +1 do wszystkich testów na Percepcję, włączając w to Percepcję Astralną.

Ułomność ta nie zmienia modyfikatorów walki za widzenie czy odległość.

Pacyfista

Wartość: -2

Pacyfista to niecodzienność w Szóstym Świecie. Nie może odebrać życia innej osobie, oprócz samoobrony i nawet wtedy zabija tak humanitarnie jak to możliwe. Takie postacie nie mogą uczestniczyć w przygotowanych morderstwach czy zabójstwach i starają się odwieść towarzyszy od niepotrzebnego zabijania. Niektórzy respektują ograniczenia Pacyfistów, podczas kiedy inni uważają ich za bezużytecznych śmieci. Postać nie może wybrać na raz Pacyfisty i Totalnego Pacyfisty.

Spostrzegawczy

Wartość: 2

Spostrzegawcze postacie potrafią dostrzec małe detale i wskazówki, które inni przeoczą. Postać z tą Przewagą otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich testów Percepcji, włączając Astralną Percepcję. Spostrzegawczość nie ma efektu na czary wykrycia i na sensory używane przez złącze nerwowe. Spostrzegawczość nie wpływa na modyfikatory wizji podczas walki.

Wyczucie czasu

Wartość: 1

Postać z Wyczuciem Czasu ma idealne poczucie upływających sekund, co pozwala mu znać dokładny czas co do minuty. Przedłużone okresy izolacji, nieprzytomności czy wpływ narkotyków lub chipów, może zakłócić poczucie czasu, ale postać szybko wraca do swojego Wyczucia Czasu, gdy warunki te zostaną usunięte.

Fobia

Wartość: -1 do -3

Postać cierpiąca na fobię doznaje ataków strachu, uaktywnianych pewnymi okolicznościami. Aby określić wartość fobii, trzeba ustalić czy warunki jej uaktywnienia są Częste czy Rzadkie, następnie trzeba ustalić stopień reakcji - Słaby, Średni czy Poważny. Sprawdź w Tabeli Fobii i dodaj odpowiednie wartości. Np. wartość Rzadkiej Średniej Fobii wynosi -3 punkty.

Zauważ, że Częste i Poważne fobie (jak na przykład śmiertelny strach przed wyjściem na dwór) mogą poważnie wpływać na poczynania postaci.

Pamięć Fotograficzna

Wartość: 3

Postać z Fotograficzną Pamięcią nigdy nie zapomina tego co doświadczyła. Bohater może przypomniać sobie twarze,

TABELA UZALEŻNIEŃ

Cecha	Wartość	Opis
Mocno Uzależniająca	-1 punkt	Postać musi wykonać test na Siłę Woli (6) aby oprzeć się pokusie. Zwiększ trudność o 1 za każdy dzień bez substancji uzależniającej.
Odurzająca	-2 punkty	Postać dostaje modyfikator testów +2 do wszystkich czynności wykonywanych pod wpływem substancji.
Pozbawiająca świadomości	-3 punkty	Postać jest całkowicie bezradna gdy jest pod wpływem substancji. Postać nie może podejmować żadnych realnych działań poza siedzeniem i patrzeniem przed siebie.

daty, liczby i wszystko co widział lub słyszał. Jeżeli gracz zapomni coś co powinna wiedzieć jego postać, mistrz gry musi mu podać tę informację.

Fotograficzna Pamięć jest specjalnie użyteczna dla dekerów, którzy mogą zapamiętać złożone kody ochronne i inne, równie pożyteczne informacje bez potrzeby zapisywania ich.

Wyczucie Kierunków**Wartość: 1**

Postać z Wyczuciem kierunków nigdy się nie gubi. Wie gdzie znajduje się prawdziwa północ i potrafi odtworzyć swoją drogę. Nie pomoże mu jednak w orientacji, gdyby został wywieziony podczas utraty przytomności lub gdy nie mógłby ogłądać otoczenia.

Wykształcenie Techniczne**Wartość: 1**

Postać z wykształceniem technicznym potrafi wciskać guziki i pociągać za dźwigniki, robiąc z nich użytek. Obniża o połowę kary za użycie Siatki Umiejętności do testów Technicznych, Budowy lub Reperacji. Podczas gry ta przewaga może zostać zastąpiona Wyższym Wykształceniem.

Totalny Pacyfista**Wartość: -5**

Postać z tą ułomnością nie może zabić żadnej żywej istoty posiadającej więcej inteligencji od insekta (dotyczy to też duchów insekta, które są w miarę inteligentne), niezależnie od prowokacji. Jeżeli postać jednak to robi, cierpi na intensywne wyrzuty sumienia i depresję przez 2k6 tygodni. Podczas tego czasu postać odmawia wszelkich czynności, prócz jedzenia, spania i wykonywania najpotrzebniejszych czynności.

Zrozumiałym jest, że Ułomność Totalnego Pacyfisty to bardzo rzadka rzecz wśród runnerów. Jednak kilku szamanów od bardziej pacyfistycznych totemów i nastawionych na leczenie takich jak Wąż, wykazuje takie tendencje. Postać nie może wziąć na raz Pacyfisty i Totalnego Pacyfisty.

Niewykształcony**Wartość: -1**

Niewykształcona postać posiada tylko podstawową wiedzę o czytaniu, pisaniu i arytmetyce. Postać nie może brać

żadnych umiejętności Wiedzy lub Technicznych podczas tworzenia postaci. Otrzymuje dodatkowy modyfikator +1 za każdą kropkę naliczoną podczas używania Siatki Umiejętności.

Podczas gry, ułomność ta może zostać zastąpiona przez Wykształcenie Średnie lub Techniczne.

Mściwy**Wartość: -2**

Postać z tą ułomnością jest wyjątkowo mściwa i zboczy z drogi aby wyrównać krzywdy, nieważne jak małe. Zapłata zależy od krzywdy. Zniewaga zostanie odplacona groźbą lub uderzeniem w twarz. Rana prawie zawsze kończy się śmiercią lub skatowaniem delikwenta.

Mściwe postacie noszą w sobie urazę dopóki jej nie pomszczą uważając, że niesprawiedliwie cierpiały. Mogą być lojalnymi i dobrymi towarzyszami, ale wejdź im raz w drogę a znajdziesz się na ich czarnej liście na zawsze.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI SPOŁECZNE**Uzależnienie****Wartość: -1 lub -2**

Postać Uzależniona jest uzależniona od narkotyków, alkoholu czy simsensowych chipów LNŻ. Jeżeli jest zmuszona obyć się bez „działki” przez kilka godzin, zaczyna przejawiać objawy głodu. Gdy znajduje się pod wpływem substancji może być w lekkiej euforii lub zupełnie nieprzytomna, zależnie od jej rodzaju. Wartość punktowa Uzależnienia zależy od siły substancji uzależniającej lub jej efektów na postać – Mocno Uzależniająca, Odurzająca lub Pozbawiająca świadomości – co opisane jest w Tabeli Uzależnień.

Postać uzależniona, która chce „wykopać nałóg” musi zużyć liczbę punktów Karmy równą wartości jej uzależnienia razy 10 (patrz **Usuwanie Ułomności** str. 22).

Obchodzenie się ze Zwierzętami**Wartość: 2**

Postać z tą przewagą instynktownie wie jak obchodzić się ze zwierzętami. Postać otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich testów związanych z wpływem i kontrolowaniem zwierząt (włączając jeździectwo). Dodatkowo postać staje się przeciwna krzywdzeniu zwierząt. Obchodzenie się ze zwierzętami nie wpływa na kontakty postaci ze zwierzętami myślącymi jak na przykład smoki.

Z łatwością

Wartość: 3

Postać z tą przewagą z łatwością przystosowuje się do nowych sytuacji i nowych społeczności miast czy pracy. Za każdym razem gdy próbuje wtopić się w nowe otoczenie – zinfiltrować jakąś grupę, znaleźć kontakty w nowym mieście – postać może użyć najwyższej Koncentracji Etykiety odpowiedniej przy takich spotkaniach. Postać niezależna, której nie powiedzie się test na Percepcję (4) uważa bohatera za miejscowego. Poza tym wszystkie postacie niezależne mają nastawienie Przyjazne dla postaci, przy następnych testach (patrz Tabela Umiejętności Społecznych str. 182 **SRII**)

Zła Reputacja

Wartość: -1 do -4

Postać z tą ułomnością ma jakieś skazy na swojej reputacji. Nieważne czy jest to słuszne, czy nie, inni reagują na nią nieprzyjaźnie. Postać dostaje +1 modyfikator do testów Społecznych. Zwiększ ten modyfikator o 1 za każdy punkt Złej Reputacji, który postać wzięła do maksymalnego 4. Np. postać, która weźmie Złą Reputację na -4 dostanie modyfikator +4.

Zwyczajność

Wartość: 2

Postać Zwyczajna może wtopić się w tłum. Każdy kto próbuje ją opisać nie może wydusić więcej jak tylko „był taki przeciętny”.

Każdy kto próbuje wytropić lub fizycznie zlokalizować postać, otrzymuje modyfikator +1 do wszystkich testów wykonywanych przy tych próbach. Modyfikator ten nie dotyczy wyszukiwania magicznego lub w Matrycy.

Normalna Praca

Wartość: -1 do -3

Postać z Normalną Pracą, oprócz akcji w cieniach pracuje normalnie. Praca ta wymaga od postaci odpowiedzialności i poświęcenia czasu, ale może dostarczyć też korzyści. Normalna Praca może być doskonałą przykrywką do prania pieniędzy, osłoną gdyby ktoś z instytucji strzegących prawo zainteresował się postacią, daje sieć legalnych kontaktów oraz dodatkowe pieniądze.

Jeżeli zaistnieje taka potrzeba, mistrz gry może pozwolić graczom wybrać Normalną Pracę do -3 punktów. Poniż-

sza tabela daje wskazówki co do płacy. Masz wolną rękę, zmieniaj te dane i ograniczaj możliwość wyboru pracy dla graczy.

Mroczna Tajemnica

Wartość: -2

Postać z mroczną tajemnicą ukrywa jakiś straszny sekret, którego wyjawienie może mieć poważne konsekwencje. Postać taka mogła dokonać okropnego morderstwa, może być zaginionym członkiem wymordowanej rodziny gangsterskiej, lub mogła pracować dla organizacji takich jak Uniwersalne Bractwo, czy Czarna Łoża. Co dwie trzy sesje, mistrz gry powinien stwarzać sytuację mogącą ujawnić ten mroczny sekret i zmuszającą gracza do ukrycia go za wszelką cenę.

Jeżeli mroczna tajemnica zostanie ujawniona, ta ułomność może być zastąpiona Złą Reputacją o tym samym poziomie punktowym. Oczywiście postać może próbować się zrehabilitować.

Zależny

Wartość: różna

Postać z tą ułomnością ma kogoś, kto polega na niej i wymaga od czasu do czasu pomocy. Mogą to być dzieci, rodzice, małżonek, rodzeństwo lub stary przyjaciel. Spełnienie potrzeb tej osoby musi zabrać odpowiednią ilość czasu i pieniędzy bohatera. Mistrz gry powinien ustalić koszt tej ułomności odpowiednio do żądań osoby zależnej.

Wyniosły Styl

Wartość: -1

Postać z Wyniosłym Stylem ma tendencję do teatralnych zachowań, mowy czy ubrania i nie może wytrzymać, że ktoś nie rozpoznaje jej lub jej dzieła. Powoduje to, że postać tę niebezpiecznie łatwo zapamiętać.

Postać, która wybiera tę ułomność, musi zdecydować w jaki sposób wykazać swój styl. Np. postać może podkreślać swoją osobowość nosząc zielonego odbłaskowego irokeza i radziecką, wojskową kurtkę. Jakikolwiek znak szczególnie postać wybierze, musi prowadzić do łatwego zapamiętania postaci.

Pozer Elficki

Wartość: -1

Pozerami Elfickimi są ludzie, którzy chcą być elfami. Ta żądza sprawia, że identyfikują się z nimi jak to tylko możliwe, mówią jak one, zmieniają swój wygląd tak, by przypominał elfa.

Pozer zaczyna grę ze słabą znajomością Sperethiel; postać dostaje modyfikator +2 gdy próbuje zrozumieć ten język lub gdy próbuje w nim mówić. Władający tym językiem będą się wyśmiewać z przekreślonych wyrazów (co chcesz zrobić z moim psem?... aaa, chciałeś powiedzieć: choć coś zjemy). Dodatkowo elfy traktują taką postać podejrzliwie; postać dostaje modyfikator +2 do testów Umiejętności Społecznych przeciw elfom.

PROPONOWANE STAWKI

Wartość	Miesięczne Wynagrodzenie
-1 punkt	1 000Y
-2 punkty	2 500Y
-3 punkty	5 000Y+

Postać może przejść operację plastyczną, by uzyskać elfi kształt uszu i oczu. Taka postać może uniknąć rozpoznania i modyfikatora testów. Jeżeli jednak elf odkryje tajemnicę bohatera, będzie traktował go z Wrogością (patrz Tabela Umiejętności Społecznych str. 182, **SRIII**).

Tylko ludzie mogą wybrać ułomność Pozer Elficki.

Dodatkowy Kontakt

Wartość: 1

Wydając jeden punkt, postać może wykupić 1 dodatkowy kontakt 1 poziomu, podczas tworzenia postaci.

Dodatkowy Wróg

Wartość: -1

Za -1 punkt, postać otrzymuje 1 dodatkowego wroga, podczas tworzenia postaci.

Przyjaciele za Granicą

Wartość: 3

Postać z Przyjaciółmi za Granicą ma zdolność do zdobywania przyjaciół wszędzie gdzie się pojawi. Postać zaczyna grę z dodatkowym kontaktem, rezydującym za granicą. (Ponieważ standardowe ustawienie Shadowruna jest w Seattle, dodatkowy kontakt musi pochodzić z poza terytorium UCAS, chyba że przygoda jest prowadzona w innym kraju.) Dodatkowo postać może pozwolić na następne kontakty w innych większych miastach poza rodzimym. Postać musi podejmować wysiłki w podtrzymywaniu tych kontaktów, może to być zwykłe wysłanie e-maila. Gracz musi oznajmić przed grą, w jaki sposób będzie podtrzymywał kontakt, a mistrz gry musi to zatwierdzić. Jeżeli postać nie wywiąże się z tego obowiązku, utraci kontakt na zawsze.

Dodatkowo, postać może zdobywać nowe kontakty w innych krajach, które odwiedza. Aby to zrobić gracz wybiera kontakt (najprędzej kogoś z kim pracowała jego postać) i tak jak wyżej opisuje sposób w jaki będzie podtrzymywał znajomość. Przez rok postać musi się porozumiewać z zagranicznym kontaktem często, później rzadziej – według reguł Podtrzymywania Kontaktów str. 62

Wysoko Postawieni Przyjaciele

Wartość: 2

Postać z tą przewagą posiada ważnych, wpływowych (poziom 2) przyjaciół, takich jak zastępcy prezesa w megakorporacji, czy rządowe osobistości. Od czasu do czasu, taki przyjaciel może służyć znaczną pomocą – o wiele większą niż zwykły kontakt. Osoby te nie zrobią nic, co mogłoby zagrozić ich pozycji, ale oprócz tego zrobią wszystko. Postać, która nadużywa zaufania takiego kontaktu szybko może utracić tę przewagę.

Jeżeli mistrz gry się zgodzi, postać może posiadać jeszcze wyżej postawionego znajomego, np. zarządcę megakorporacji. Jednak takie postacie rzadko mają doczynienia z runnerami. Przyjaźń z tak potężną osobą często niesie ze sobą, oprócz zysków, znaczne ryzyko.

Ludzki Wygląd

Wartość: 1

Metaczwiek z przewagą Ludzkiego Wyglądu może ująć za człowieka w większości sytuacji. Bohaterowie niezależni – ludzie mają do niego nastawienie Neutralne przy wykonywaniu testów na Umiejętności Społeczne (str. 182, **SRII**). W dodatku osobniki ludzkie nie rzucają na tabelę Rasizmu (str. 182, **SRII**), gdy mają do czynienia z postacią, chyba że znajdują się w bezpośredniej bliskości.

Tylko elfy, krasnoludy i orki mogą wybrać tę przewagę. Inne rodzaje metaludzi (patrz **Rodzaje Metaludzi** str. 38) nie mogą wybrać tej przewagi.

Opuszczony

Wartość: -4

Z pewnego, wybranego przez mistrza gry powodu, wszystkie kontakty przestały rozmawiać z postacią. Postać może próbować dowiedzieć się o co chodzi, lub przejść nad tym do porządku dziennego. Rozstrzygnij efekt tej ułomności podczas gry.

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, rozwiązanie tej zagadki może być tematem na kampanię. Taka historia może dać postaci okazję do polepszenia swojej reputacji pośród swoich informatorów, lub do jeszcze mocniejszego zniechęcenia do siebie, aż staną się Wrogami (patrz str. 71), a postać skończy ze Złą Reputacją na stałe (str. 31).

Dobra Reputacja

Wartość: 1 do 2

Zasłużenie lub nie, postać z tą przewagą cieszy się dobrą opinią, która powoduje, że inni jej ufają i poważają ją. Za każdy punkt wydany na Dobrą Reputację, postać otrzymuje modyfikator -1 do testów na Umiejętności Społeczne.

Niewychowany

Wartość: -2

Niewychowana postać nie ma wycucia za grosz. Postać taka dostaje modyfikator +2 do testów Umiejętności Społecznych (włączając w to Negocjacje i testy Etykiety).

Ta ułomność jest dość częsta u ulicznych mięśniaków i wielu zawodowych runnerów uważa je za oznakę amatora.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI MAGICZNE

Zła Karma

Wartość: -5

Postać ze złą Karmą żyje pod ciężarem złego uczynku. Zła Karma może być wynikiem występków lub po prostu pechem urodzenia się pod złą gwiazdą. Postać ze Złą Karmą dodaje sobie punkt do Puli Karmy za każde 20 punktów Karmy, które dostanie, a nie za 10.

Dodatkowy Punkt Mocy

Wartość: 1 do 3

Za każdy 1 punkt, postać dostaje 2 punkty Mocy. Postać może wykorzystać te punkty tak, jak ma na to ochotę. Gracz może kupić do 6 punktów Mocy w ten sposób.

TABELA MAGICZNYCH TALENTÓW

Przewaga	Wartość	Opis
Talent rzucania czarów		Postać ma wrodzoną zdolność rzucania pojedynczego czaru. Podstawowy poziom Mocy czaru jest równy początkowej wartości Magii postaci -1. Postać może podnieść poziom czaru fokusem lub inicjacją. Jeżeli czar może być rzucony przez magię rytualną, postać może go rzucić pod warunkiem, że ma umiejętność Czarostwo. Mistrz gry może modyfikować koszt punktowy Przewagi, dla bardzo mocnych lub słabych czarów.
Czary Walki	4 pkt.	
Czary Detekcji	2 pkt.	
Czary Leczenia	3 pkt.	
Czaru Iluzji	3 pkt.	
Czary Manipulacji	4 pkt.	
Talent Przywoływania	3 / 5 pkt.	Postać może przywołać jeden typ duchów – mogą to być opiekunowie (3 punktowa Przewaga) lub pojedynczy rodzaj żywiołu lub ducha natury (5 punktowa Przewaga), np. żywioł Ziemi, duch Miasta. Postać musi mieć umiejętność Przywoływanie i używać jej według normalnych reguł. Postać może przywołać tylko jednego ducha na raz.
Astralny Wzrok	3 pkt.	Postać może zajrzeć do astralu przez astralną percepcję. Nie może dokonać projekcji astralnej, ani aktywnie użyć umiejętności Magicznych bez odpowiedniego przydzielenia Priorytetu Magii. Postacie aktywne astralnie mają wszystkie zdolności astralnej percepcji i mogą nauczyć się Umiejętności Czytanie Aury (str. 96, Awakenings).
Słabe Połączenie	2 pkt.	Każda magia rytualna skierowana przeciw postaci otrzymuje modyfikator + 2 do testu Połączenia. Zauważ, że ta Przewaga może czasem działać przeciw postaci, na przykład gdy przyjazny mag chce użyć magii rytualnej do zlokalizowania postaci lub pomocy.

Mocna Koncentracja

Wartość: 2

Mag z Mocną Koncentracją ma naturalną zdolność koncentracji i o wiele trudniej mu przeszkodzić gdy podtrzymuje czary. Postać dostaje +1 modyfikator gdy rzuca czary podtrzymane. W dodatku postać może jednocześnie podtrzymywać liczbę czarów równą poziomowi jej Inteligencji +1.

Magiczna Odporność

Wartość: 1 do 4

Za każdy punkt wydany na Magiczną Odporność, postać otrzymuje 1 dodatkową kość do testów na Odporność przeciw Czarom. Postać ta nie może być magicznie aktywna, a odporność działa na wszystkie czary nawet pozytywne, takie jak Leczenie.

Magiczny Talent

Wartość: różna

Tylko postacie aktywne magicznie i posiadające Poziom Magii co najmniej 1, mogą kupować Magiczne Talenty, opisane w Tabeli Magicznych Talentów wyżej.

PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI RÓŻNE

Bomba Korowa / Czaszkowa

Wartość: -6

Ktoś założył bombę korową lub czaszkową w głowie postaci (patrz str. 27, **Cybertechnology**, warianty bomb). Mistrz gry decyduje, kto to zrobił i czego chce. Gracz nie musi płacić za bombę swoimi Zasobami – bomba jest darmowa.

Jeżeli postaci uda się rozbroić bombę, mistrz gry może zastąpić ją Dodatkowymi Wrogami, Złą Reputacją, Amnezją, Fobią lub Uzależnieniem, lub innymi ułomnościami równymi wartości punktowej tego.

Ścigany

Wartość: -2, -4 lub -6

Wrogowie postaci polują na nią zawzięcie. Jeżeli Wróg zostanie zabity, nowy przychodzi na jego miejsce, z poziomem równym temu jaki miał jego poprzednik, gdy zginął. Życie Ściganego nigdy nie staje się prostsze, tylko coraz trudniejsze.

2 punktowa Ułomność: Wróg 3 poziomu; lub dodaj 1 punkt do istniejącego Wroga.

4 punktowa Ułomność: Wróg 4 poziomu; lub dodaj 2 punkty do istniejącego Wroga.

6 punktowa Ułomność: Wróg 5 lub 6 poziomu (do wyboru mistrza); lub dodaj 3 punkty do istniejącego Wroga.



Tajemnicze Wszczepy / Biosprzęt Wartość: -3

Postać ma tajemnicze urządzenie wszczepione w ciało, o czym nie wie. Mistrz gry wybiera co to za sprzęt, a postać nie wie o jego istnieniu dopóki mistrz gry nie zdecyduje się tego ujawnić – na przykład uruchamiając to urządzenie w najmniej odpowiednim momencie, lub gdy zostanie wykryte czujnikami kiedy postać próbuje podróżować, lub przedostać się niepostrzeżenie do obszaru korporacyjnego.

Gdy gracz odkryje i usunie lub w inny sposób zneutralizuje działanie wszzczepu, mistrz gry może zastąpić tę ułomność Dodatkowymi Wrogami, Złą Reputacją, Amnezją, Fobią, Uzależnieniem lub każdą inną ułomnością równą wartości punktowej tego.

Kartoteka Policyjna Wartość: -6

Postać posiadająca Kartotekę Policyjną walczyła z prawem i przegrała. Kartoteka Policyjna, której postać stała się właścicielem ma kilka efektów.

Po pierwsze, wszystkie kontakty postaci muszą być z poziomu ulicy (korporacyjni szefowie nie trzymają z eks-więźniami). Po drugie, większość korporacyjnych departamentów ochrony będzie w posiadaniu zdjęcia postaci, zapisu jej wszczepów i opisu jej modus operandi. Po trzecie, Samotna Gwiazda ma kopie kartoteki, imiona, numerki itd. Patrole Samotnej Gwiazdy rozpoznają postać i zaczepią, gdy tylko ją zobaczą. Po czwarte, postać nigdy nie otrzyma legalnego SIN'a i musi dzwonić do swojego kuratora co dwa dni, a odwiedzać go raz

na tydzień. Kurator wie gdzie postać mieszka, zna jej kontakty i może legalnie włamać się do jej mieszkania w każdej chwili.

Jeżeli kartoteka postaci zostanie wymazana, lub postaci uda się ukryć jej przeszłość, mistrz gry może zastąpić Kartotekę Policyjną Dodatkowymi Wrogami, Złą Reputacją, Opuuszczonym lub każdą inną ułomnością równą wartości punktowej tego.

Zarejestrowany Sprzęt Wartość: 6

Postać z Zarejestrowanym Sprzętem posiada wszystkie niezbędne pozwolenia do legalnego posiadania i noszenia restryktowanych fokusów i wszczepów klasy C na terenie UCAS (lub właściwym dla kampanii państwie). Oczywiście te pozwolenia wzbudzają podejrzenia współtowarzyszy

i innych, którzy nie bardzo ufają władzom. Jednak dopóki postać będzie nosiła pozwolenia uniknie aresztowań za nielegalny sprzęt. To oczywiście nie przeszkodzi władzom w uważnym przyglądaniu się poczynaniom postaci. A nawet mogą posunąć się do stwierdzenia, że postać złamała prawo zarejestrowanym sprzętem i mogą cofnąć pozwolenia bez ostrzeżenia.

Aby zakupić przewagę Zarejestrowany Sprzęt, postać musi posiadać aktualny SIN i być zarejestrowanym obywatelem w państwie, w którym odbywa się kampania.

Cud Techniki Wartość: 2, 4 lub 6

Cud Techniki pozwala postaci posiadać wszczepy lub biosprzęt niedostępny większości runnerom. Ta przewaga może łatwo zniszczyć równowagę gry. Mistrz gry powinien uważnie zastanowić się nad użyciem jej w grze, ewentualnie jej zabronić. Mistrz gry może uznać za pomocną regułę o **Dostępności** (str. 90), użyteczną do kontroli wykorzystywanego w grze sprzętu.

Gracz może zakupić wersję 2, 4 lub 6 punktową Cudu Techniki. 2 punktowy Cud Techniki pozwala graczowi na dostęp do wszczepów i biosprzętu o Dostępności 10 i technologii implantu klasy alfa. 4 punktowy Cud Techniki daje dostęp do 20 poziomu biosprzętu i wszczepów i technologii implantu beta. 6 punktowy Cud Techniki daje dostęp do technologii delta i wszystkich poziomów dostępności.

Aby zapobiec używaniu tej przewagi do tworzenia prawie niepokonanych postaci, mistrz gry może zażądać od gracza aby wykupił także ułomności takie jak: Dodatkowy Wróg, Opuuszczony czy Bomba Korowa.

TABLICA PRZEWAG I UŁOMNOŚCI

PRZEWAGI	WARTOŚĆ PUNKTOWA	PRZEWAGI	WARTOŚĆ PUNKTOWA
Cech		Różne	
Dodatkowy punkt Cech	1	Zarejestrowany Sprzęt	6
Wyjątkowa Cecha	2	Cud Techniki	2, 4 lub 6
Umiejętności		UPOŚLEDZENIA	
Zdolność	2	Cech	
Dodatkowy Punkt Umiejętności	1	Niekompetencja	-2
Rodzime miejsce	2		
Flizyczne		Flizyczne	
Zastrzyk Adrenaliny	2	Alergia	-1 do -4
Oburęczność	2	Bio-odrzućenie	-5 (-2 dla magicznie aktywnych postaci)
Podwójnie giętki	1	Ślepota	-6 (-2 dla magicznie aktywnych postaci)
Wysoka Tolerancja na Ból	Różnie	Nie znasz dnia...	-6
Błyskawiczny refleks	2,4 lub 6	Daltonizm	-1
Naturalna odporność	1	Głuchota	-3
Nocna Wizja	1	Cherlawy	-1 do -5
Szybkie uzdrowienie	2	Niska tolerancja na ból	-4
Odporność na choroby	1	Kurza Ślepota	-2
Odporność na toksyny	1	Paraliż częściowy	-3
Wytrzymałość	2	Paraliż Całkowity	-6
Wola Życia	1 do 3	Czuły system	-3 (-2 dla postaci magicznie aktywnych)
		Słaby system odpornościowy	-1
Psychiczne		Psychiczne	
Brawura	1	Amnezja	-2 do -5
Wykształcenie Policealne	2	Potwór w Walce	-1
Zdrowy Rozsądek	2	Paraliż w Walce	-4
Wykształcenie Średnie	1	Przymus	Różna
Spostrzegawczy	2	Wizje przeszłości	-4
Wyczucie czasu	1	Impulsywny	-2
Pamięć Fotograficzna	3	Analfabeta	-1
Wyczucie Kierunków	1	Nieświadomy	-2
Wykształcenie Techniczne	1	Pacyfista	-2
		Fobia	-1 do -3
Społeczne		Totalny Pacyfista	-5
Obchodzenie się ze Zwierzętami	2	Niewykształcony	-1
Z łatwością	3	Mściwy	-2
Zwyczajność	2		
Dodatkowy Kontakt	1	Społeczne	
Przyjaciele za Granicą	3	Uzależnienie	
Wysoko Postawieni Przyjaciele	2	Mocno Uzależniająca	-1
Ludzki Wygląd	1	Odurzająca	-2
Dobra Reputacja	1 do 2	Pozbawiająca świadomości	-3
		Zła Reputacja	-1 do -4
Magiczne		Normalna Praca	-1 do -3
Dodatkowy Punkt Mocy	1 do 3	Mroczna Tajemnica	-2
Mocna Koncentracja	2	Zależny	Różna
Magiczna Odporność	1 do 4	Wyniosły Styl	-1
Magiczny Talent		Pozer Elficki	-1
Talent rzucania czarów		Dodatkowy Wróg	-1
Czary Walki	4	Opuszczony	-4
Czary Detekcji	2	Niewychowany	-2
Czary Leczenia	3		
Czaru Iluzji	3	Magiczne	
Czary Manipulacji	4	Zła Karma	-5
Talent Przywoływania	3/5		
Astralny Wzrok	3	Różne	
Słabe Połączenie	2	Bomba Korowa / Czaszkowa	-6
		Ścigany	-2, -4 lub -6
		Tajemnicze Wszczępy / Biosprzęt	-3
		Kartoteka Policyjna	-6

NOWE RODZAJE POSTACI

Praktycznie od momentu ukazania się **Shadowrun**, gracze chcieli otrzymać reguły do gry zmiennokształtnymi – Przebudzonymi zwierzętami z magiczną zdolnością do przyjmowania formy ludzkiej (str. 230 **SRII**), a także innymi metagatunkami. Poniższe reguły pozwalają graczom i mistrzowi gry tworzyć zmiennokształtnych i dają wskazówki do tworzenia dodatkowych metagatunków. Jak zawsze, mistrz gry ma ostateczne słowo, czy dopuścić do gry takie postacie czy nie.

TWORZENIE ZMIENNOKSZTAŁTNEGO

Pomimo tego, że niektóre ze zmiennokształtnych działają w społeczeństwie metaludzkim, jednak w większości przypadków preferują życie w dziczy, z dala od cywilizacji.

Tabela Tworzenia Postaci Zmiennokształtnych pokazuje opcje priorytetów dostępnych dla nich. Zauważ, że wszyscy zmiennokształtni muszą przydzielić Priorytet A do Rasy. Zmiennokształtni kupują swoje Cechy i umiejętności według zwykłych zasad. Podstawowy poziom ich Cech nie może przekroczyć 6.

Następnie, skonsultuj się z Tabelą Modyfikatorów Cech Zmiennokształtnych i oblicz ostateczny poziom Cech postaci. Dodaj modyfikatory ludzkiej formy do cech podstawowych aby uzyskać Cechy postaci w ludzkiej formie. Użyj modyfikatorów Postaci Zwierzęcej aby obliczyć Cechy postaci w zwierzęcej formie. Te ostateczne poziomy Cech nie podlegają ograniczeniom ras lub innych granicom.

Tablica daje przykłady modyfikatorów dla sześciu typów zmiennokształtnych opisanych w **SRII**: Niedźwiedzia, Lisa, Lamparta, Foki, Tygrysa i Wilka. Wszystkie te gatunki są dostępne dla graczy.

TABELA TWORZENIA POSTACI ZMIENNOKSZTAŁTNYCH

Priorytet	Rasa	Magia	Punkty Cech	Punkty Umiejętności	Zasoby (Nużeny/punkty Mocy)
A	Zmiennokształtny				
B		Czarodziej	24	30	4 000 000Y/35
C		Adept	20	24	90 000Y/25
D			17	20	5 000Y/15
E			15	17	500Y/5

PRZEWAGI DLA ZMIENNOKSZTAŁTNYCH

Zmiennokształtni mają trzy wrodzone przewagi nad innymi postaciami: możliwość zmiany formy pomiędzy ludzką a zwierzęcą, podwójną naturę i nadzwyczajne zdolności regeneracyjne.

Forma Zwierzęca / Ludzka

Zdolność zmieniania kształtu ze zwierzęcego na ludzki to podstawowa przewaga i cecha szczególna zmiennokształtnych. Jak nadmieniono już w poprzednim rozdziale, zmiennokształtni otrzymują różne dodatki do Cech w obu, ludzkiej i zwierzęcej formie. Aby zmienić formę, zmiennokształtny musi zużyć Akcję Złożoną. Zmiana z człowieka w zwierzę nie obejmuje ubrań ani sprzętu. Ubranie może się podrzeć, a sprzęt uszkodzić podczas transformacji, o ile postać wcześniej go nie zdejmie.

Gdy przyjmie formę zwierzęcą, przypomina zwyczajny okaz swojego gatunku. Zmiennokształtny w formie zwierzęcej może porozumiewać się z innymi osobnikami swojego gatunku, ale nie może mówić ani używać umiejętności Społecznych. Magowie w zwierzęcej formie mogą rzucać czary, ale nie mogą korzystać z umiejętności Wyśrodkowania, ani nie mogą wypełniać geas, których nie może wypełnić ich forma zwierzęca.

TABELA MODYFIKATORÓW CECH ZMIENNOKSZTAŁTNYCH

Gatunek	Modyfikator
Niedźwiedź	Forma Ludzka: +1 Budowy, +1 Siły Forma Zwierzęca: +5 Budowy, -1 Zwinności, +5 Siły, -2 Siły Woli, +1 Zasięgu, Pancerz Skórny (+2 Budowy)
Lis	Forma Ludzka: +1 inteligencji, +2 Charyzmy, +1 Siły Woli Forma Zwierzęca: +1 Inteligencji, +2 Charyzmy, +1 Siły Woli, -2 Budowy, -2 Siły, +1k6 Inicjatywy
Lampart	Forma Ludzka: Bez Modyfikatorów Forma Zwierzęca: +1 Budowy, +1 Siły, + 2k6 Inicjatywy
Foka	Forma Ludzka: +1 Charyzmy Forma Zwierzęca: +1 Charyzmy, +2 Budowy, +1 Zwinności, +1k6 Inicjatywy
Tygrys	Forma Ludzka: +1 Siły Forma Zwierzęca: +4 Budowy, +1 Zwinności, +4 Siły, -1 Inteligencji, -2 Siły Woli, +1 Zasięgu, +2k6 Inicjatywy
Wilk	Forma Ludzka: Bez Modyfikatorów Forma Zwierzęca: +1 Budowy, +1 Zwinności, +1k6 Inicjatywy

Zmiennokształtny w formie ludzkiej posiada wszystkie cechy normalnego człowieka. Czasem, jednak noszą znaki swojego odpowiednika zwierzęcego (np. kolor lub kształt oczu, kolor włosów), ale pod każdym innym względem wyglądają jak ludzie.

Podwójna Natura

Zmiennokształtni to stworzenia o podwójnej naturze – istnieją jednocześnie w świecie fizycznym jak i w astralu. W związku z tym mogą używać Percepcji Astralnej jako Akcji Prostej. Niestety cierpią też na problemy związane z podwójną naturą: ponieważ nie mogą zakończyć swej astralnej obecności, są łatwe do wykrycia i ataku w astralu. Magiczne zapory takie jak straż, blokują ruchy ciała astralnego postaci. Ciało astralne postaci może poruszać się tylko w granicach wyznaczonych przez jej ciało fizyczne.

Ciało astralne zmiennokształtnego, jawi się zawsze jako doskonała forma zwierzęcia, niezależnie od tego w jakiej formie teraz się znajduje. To oznacza, że zmiennokształtny może zostać wykryty percepcją astralną, chyba że jest zdolny do Maskowania.

Magowie zmiennokształtni z odpowiednim Priorytetem Magii mogą używać astralnej projekcji gdy są w formie ludzkiej. Ich astralne statystyki równają się ich fizycznym Cechom.

Reguły Regeneracji

Reguły te obowiązują tylko postaci zmiennokształtne, dla zmiennokształtnych postaci mistrza gry używaj reguł podanych w **SRII**.

Gracz zmiennokształtny traci wszystkie moce regeneracyjne gdy jest w formie ludzkiej. Zmiennokształtny, który doznał obrażeń w ludzkiej formie i pozostaje w ludzkiej formie, zdrowieje według standardów podanych w regułach **SRII**.

Zmiennokształtny, który doznał obrażeń w ludzkiej formie może zmienić się do formy zwierzęcej (zużywając Akcję Złożoną) i uleczyć liczbę kratek Obrażeń równą połowie jego Poziomu Esencji w formie zwierzęcej (zaokrąglone w dół), przy końcu każdej tury.

Postać, która otrzymała obrażenia w formie zwierzęcej i pozostaje w niej, może uleczyć liczbę kratek Obrażeń, równą



jej Poziomowi Esencji w zwierzęcej formie (zaokrąglonej w dół), przy końcu każdej tury. Zmiennokształtny jest praktycznie odporny na śmierć od obrażeń gdy jest w zwierzęcej formie, chyba że zostanie uszkodzony mózg lub rdzeń kręgowy.

Za każdym razem gdy zmiennokształtny dostaje Śmiertelne obrażenia, rzuć 1k6. Przy rzucie 1, postać umiera. Jeżeli obrażenia są poważne (spalenia, duże uszkodzenia tkanek itp.), postać umiera przy rzucie 1 i 2. Jeżeli postać nie umrze, może uleczyć liczbę kratek Obrażeń równą połowie jego Poziomu Esencji (zaokrąglone w dół), przy końcu każdej tury.

Pomimo tych zadziwiających możliwości regeneracji, zmiennokształtni nie są niezniszczalni. Jeżeli zmiennokształtny otrzyma obrażenia równe jego Poziomowi Budowy + 10, umiera niezależnie od swojej postaci.

Zmiennokształtny mag, który przeżyje Śmiertelne obrażenia musi jeszcze sprawdzić straty magiczne, według normalnych reguł. W dodatku fizyczne obrażenia spowodowane przez Koszt można regenerować z szybkością 1 kratka Obrażeń na minutę. Jeżeli postać otrzyma Śmiertelne obrażenia z Kosztu, gracz musi rzucić 1k6; postać umiera na 1 lub 2.

Reguły te nie obowiązują do obrażeń zadanych srebrnymi broniąmi (patrz **Alergia na Srebro / Wrażliwość**, poniżej).

WADY ZMIENNOKSZTAŁTNYCH

Postacie zmiennokształtnych obciążone są trzema poważnymi wadami: zwierzęcą naturą, alergią na srebro i niemożliwością przyjmowania wszczepów.

Zwierzęca Natura

Pomimo tego, że mogą przyjąć postać ludzką, zmiennokształtni pozostają w środku zwierzęciem. Potężne emocje i instynkty zwierzęce prowadzą postać zmiennokształtnego. Nawet ci, którzy nauczyli się języka metaludzi i zaasymilowali się w cywilizacji, w swoim wnętrzu pozostają bestią i czasem działają w sposób, który może przerazić nawet najtwardszego shadowrunera.

Zrozumiałe, że w takim przypadku, większość rządów – włączając w to UCAS, CAS i Kalifornię – nie daje zmiennokształtnym statusu metaludzi. Uważani są oni bowiem, za nic więcej jak dzikie zwierzęta. Rząd NAN udziela więcej praw zmiennokształtnym, ale nie uznaje ich jako pełnoprawnych obywateli z powodu ich nieprzystosowania do praw metaludzkich i społecznych norm. W większości wypadków, władze nie wahają się przed zabiciem zmiennokształtnego przestępcy, jak dzikiego psa.

Przez ich zwierzęcą naturę, gracz zmiennokształtny nie otrzymuje na początku gry darmowych kontaktów. Musi je za to kupić używając swoich Punktów Zasobów. Jednak niewielu metaludzi wierzy zmiennokształtnym.

Alergia na srebro / wrażliwość

Każdy zmiennokształtny ma alergię i wrażliwość na srebro. Nawet najlżejszy dotyk powoduje ból i ślady jak po oparzeniu. Aby oprzeć się chęci ucieczki od możliwego kontaktu ze srebrem, postać musi wykonać udany test na Siłę Woli (6). Bronie wykonane ze srebra lub nim pokryte otrzymują bonus do Siły +2 i +1 do poziomu Obrażeń przeciwko zmiennokształtnym. Np. nóż 4L wykonany ze srebra będzie zadawał 6Ś obrażeń zmiennokształtnemu.

Dodatkowo, zmiennokształtni leczą obrażenia zadane przez srebrną broń 1 kratkę Obrażeń na minutę. Obrażenie ze srebrnych broni akumuluje się i zabija zmiennokształtnego według normalnych zasad. Jeżeli postać otrzyma Śmiertelne rany zadane srebrną i zwykłą bronią, rzuca kością i umiera przy rzucie 1 lub 2.

Odrzucenie wszczepów

Zmiennokształtni nigdy nie przyjmą z własnej woli, jakichkolwiek wszczepów. Ich zdolność regeneracji powoduje odrzucenie wszelkich wszczepów, natychmiast po zmianie formy na zwierzęcą.

Kraży sadyistyczna pogłoska, że pewne rządy znalazły sposób na uwięzienie przestępczych zmiennokształtnych w ich ludzkich kształtach, przez wszczepienie im sprzętu w dość niyszczący sposób.

WARIANTY METALUDZI

Jak ich ludzcy pobratymcy, metaludzie występują w szerokiej gamie kolorów, wierzeń i tle etnicznym. Prawie wszyscy posiadają metaludzkie właściwości opisane w **SRII**, ale członkowie podgrup wariantów metaludzkich mogą posiadać także unikalne cechy. Poniższe opisy charakteryzują tylko kilka wariantów metaludzkich podgrup. Gracze i mistrz gry mogą używać tych opisów jako przykładów do wprowadzania różnych typów metaludzkich postaci w ich grach **Shadowrun**.

Przez to, że posiadają oni tak unikalne cechy fizyczne, nawet inni metaludzie uważają warianty metaludzkie opisane w tej książce za, cóż, dziwaczne. Postacie te podczas kontaktów z innymi metaludźmi mają do czynienia z Wrogą reakcją (Tabela Umiejętności Społecznych str. 182 **SRII**). Gracze i mistrz gry muszą też wynaleźć sposób w jaki te postacie radzą sobie w życiu codziennym – gdzie taki gigant śpi, jak trzyma widelec, jak podróżuje – kurczę, on przecież nie mieści się w większości drzwi!

ALBINIZM METALUDZKI

Albinizm istnieje w świecie **Shadowrun** i albinosi występują we wszystkich rasach. Typowe objawy albinizmu są takie same: brak pigmentu w skórze i we włosach, objawia się to białymi włosami i skórą, a oczy mają różową lub niebieską tęcza z czerwona źrenicą. W **Shadowrunie** zabarwienie skóry, oczu i włosów albinosa może też mieć odcień srebrny, ich sylwetka jest też mniejsza i chudsza od przeciętnej dla ich rasy, a także cierpią na Lekką alergię na słońce. Nie ma żadnych priorytetów na tworzenie albinosa, ale postać taka musi posiadać przynajmniej jedno z poniższych ułomności (patrz str. 25-27) bez otrzymania wartości ułomności w Punktach Kreacji lub równoważnych Przewag: Bio-odrzucenie, Daltonizm, Niska tolerancja na Ból, Kurza Ślepotą lub Czuły System. Postać może wybrać więcej niż jedną ułomność. Każda następna ułomność zaopatruje postać w odpowiednią ilość Punktów Kreacji, lub może być zrównoważona Przewagą. Postacie albinosów reagują pozytywnie na wzrost many i otrzymują +1 do Siły Woli, oprócz innych plusów do niej, które otrzymują podczas tworzenia postaci.

WARIANTY

Cyklopy (Troll)

Greckie i śródziemnomorskie trolle znane jako cyklopy, są znacznie większe i bardziej umięśnione niż inne trolle. Nie mają wypustek kostnych, które są częste pośród trolli, ale są łatwo rozpoznawalne przez fakt iż mają tylko jedno oko umieszczone po środku czoła. Wszystkie cyklopy posiadają tylko jeden róg lub rzadziej w ogóle.

Cyklopy otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy trolli z poniższymi wyjątkami: +6 do Siły (maksimum Cechy 10) i nie mają pancerza skórniego. Cyklopy otrzymują także modyfikator +2 do wszystkich ataków zasięgowych ponieważ nie widzą głębi.

Koborokuru (Krasnolud)

Japońskie karty zwane Koborokuru są trochę mniejsze niż ich zachodni pobratymcy i mają mocno owłosione ciało. Tak jak inni metaludzie koborokuru nie są mile widziani przez japońskie społeczeństwo. W rzeczywistości japońskie uprzedzenie do metaludzi nadało koborokuru nie zasłużoną opinię gruboskórnych i prymitywnych postaci. Tak jak gnomy, Koborokuru wolą pozamiejskie i dzikie okolice, niż miejskie środowisko.

Koborokuru otrzymują zwykłe rasowe modyfikatory krasnoludów z następującymi wyjątkami: nie mają modyfikatorów Zwinności.



Fomori (Troll)

Fomori to irlandzkie / celtyckie trolle. Nie mają kostnych wypustek, ale są potężniejsze niż większość trolli i uznane są za bardziej atrakcyjne przez inne rasy. Tak jak wiele metaludzi celtyckiego pochodzenia, fomori posiadają wyższe niż przeciętna zdolności magiczne.

Fomori otrzymują zwykle modyfikatory od rasy trolli z poniższymi wyjątkami: +4 Budowy, +3 Siły, nie mają pancerza skórniego i modyfikatorów do Charizmy.

Menehune (Krasnolud)

Menehune lub Dzieci Ziemi nazwane tak przez rdzennych „małych ludzi” z Hawajów. Menehune są niższe niż większość krasnoludów i mają wybitnie owłosione ciało. Według lokalnych legend przodkowie Menehune pochodzili z zaginionej kontynentu Mu lub Atlantydy, ale współcześni biolodzy i antropolodzy nie przywiązują wagi do takich bajar.

Menehune otrzymują zwykle modyfikatory od rasy krasnoludów z poniższymi wyjątkami: +2 Budowy.

Hobgoblin (Ork)

Hobgobliny ze środkowego wschodu są mniejsze i chudsze niż większość orków. Zielony odcień skóry Hobgoblinów, ostre zęby i wąskie oczy nadają im dziki wygląd, który łączy się z ogólnym uprzedzeniem do metaludzi na środkowym wschodzie, szczególnie wśród fundamentalistycznych sekt. Hobgobliny są też znane ze swojego dzikiego temperamentu i silnego poczucia honoru, co sprawia temu, że hobgobliny mszczą się za najmniejsze zniewagi i brak respektu dla nich. Hobgobliny otrzymują zwykle modyfikatory od rasy orków z poniższymi wyjątkami: +2 do Budowy, bez modyfikatorów do Inteligencji.



HN
NELSON



Giganty (Troll)

Nordyckie trolle lub giganty, są chudsze i wyższe niż inne trolle. Przeciętny gigant mierzy 3,5 metra wysokości i prawie pozbawiony jest rogów i narośli powszechnych dla tej rasy. Z nieznanых powodów giganty mają większą niż średnią tendencję do regresji genetycznej – jedno na cztery niemowlę, urodzone z matki giganta jest ludzkie (*homo sapiens sapiens*).

Giganty otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy trolli z poniższymi wyjątkami: +5 do Siły i brak Pancerza Skórnego.

Gnomy (Krasnoludy)

Członkowie podgrupy gnomów zamieszkują Środkową Europę i Azję Mniejszą. Gnomy łatwo odróżnić od krasnoludów po ich długich nosach i mniejszych, bardziej dziecięcych ciałach. Gnomy preferują tereny leśne nad miejskimi. Wiele z nich trzyma się wzorców zachowań przypisywanych im przez mitologię i zdają się być onieśmiałe nowoczesną technologią. Wszystkie znane magiczne gnomy są szamanami.

Gnomy otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy krasnoludów z poniższymi wyjątkami: +2 do Siły Woli.

Oni (Ork)

Japońskie orki, lub *oni*, mają jasno czerwoną, niebieską albo pomarańczową skórę. Mniej znamienne cechy fizyczne to: lekko wylupiaście oczy, powiększone i szpiczaste uszy, oraz rogi. W dodatku, wykazują większe niż przeciętne predyspozycje do magii. Oni mają opinię zdradliwych i wrogich, lecz jest to bardziej wynik japońskiego uprzedzenia do metaludzi niż wrodzona cecha oni.

Według uznania mistrza gry, gracz tworzący postać oni może przydzielić Priorytet A na magię, a B na metaludzi. Oni ma Siłę Woli +1.

Wakyambi (Elf)

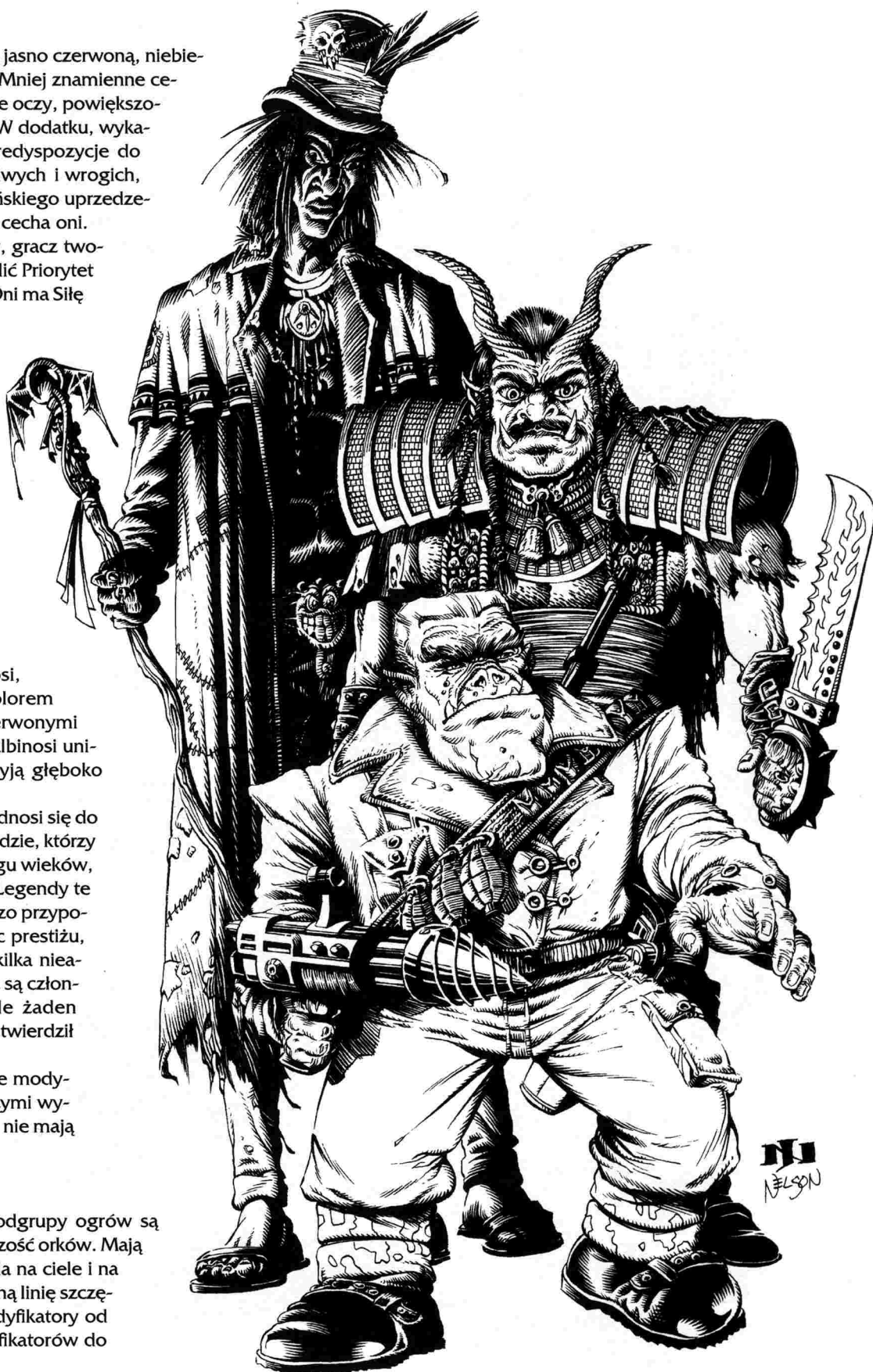
Wakyambi to bardzo rzadka podgrupa elfów, zamieszkująca Afrykę. Wakyambi często nie mają szpiczastych uszu i są znacznie chudsze i wyższe od zwykłych elfów, często są tak wysokie jak trolle, a rzadko jeszcze wyższe. Wakyambi zazwyczaj mają czarną lub brązową skórę, choć wiadomo, że istnieją też albinosi, charakteryzujący się białym kolorem skóry, brakiem owłosienia i czerwonymi oczami. Wszystkie wakyambi albinosi unikają współczesnego świata i żyją głęboko w sercu afrykańskiej dżungli.

Wiele afrykańskich legend odnosi się do grupy znanej jako Niebiańscy Ludzie, którzy dali wiele darów ludziom w ciągu wieków, z im tylko znanych powodów. Legendy te opisują Niebiańskich Ludzi bardzo przypominających wakyambi. Szukając prestiżu, posłuchu lub innych korzyści, kilka nieafrykańskich elfów oznajmiało, iż są członkami Niebiańskich Ludzi – ale żaden prawdziwy wakyambi nigdy nie twierdził takich rzeczy.

Wakyambi otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy elfów z poniższymi wyjątkami: podnieś Siłę Woli o +1, nie mają modyfikatorów Zwinności.

Ogry (Ork)

Członkowie europejskiej podgrupy ogrów są mniejsi, bardziej krepni niż większość orków. Mają gładszą skórę i mniej owłosienia na ciele i na głowie, jak i wyraźnie zaznaczoną linię szczęki. Ogry otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy orków, ale nie mają modyfikatorów do Charyzmy.





Minotaury (Troll)

Minotaury to niezwykła Śródziemnomorska mutacja metatypu trolli, charakteryzująca się zwierzęcymi nozdrzami, szeroko rozstawionymi oczami, długimi rogami i obfitym owłosieniem ciała. Otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy trolli, przy czym zmień poniższe Cechy o 1: Budowa (+4), Siła (+3), Charyzma i Inteligencja (-1).

Satyr (Ork)

Członkowie śródziemnomorskiej podgrupy satyrów, często są wątłej budowy fizycznej, ich dolna część ciała porośnięta jest futrem, mają rozszczerzone kopytka i małe kręte rogi.

Wbrew powszechnym przesądom, nie wszystkie satyry są muzykami lub „imprezowymi zwierzątkami”. Prawie wszystkie satyry posiadają magiczne zdolności i podążają ścieżką szamana. Większość święci totem Bachusa (użyj statystyk totemu Kojota str. 120 **SRII**). Totem ten odzwierciedla greckiego boga o tym samym imieniu.

Mimo że metaludzkie satyry są często mylone z dzikimi satyrkami (str. 86, **Paranormal Animals of Europe**), członkowie metaludzkiej podgrupy orków – satyry, są w pełni metaludźmi. Satyry mają -1 do Zręczności przez kopytka i +1 do Siły Woli.

Nocne (Elf)

Głównie europejski metawariant elfów nazwany przez nie same nocnym. Ich cechą jest futro pokrywające całe ciało. Warstwa tego futra z większej odległości jest nie do odróż-

nienia od skóry, ale kolor tego futra, wahający się od czarnego przez fioletowy do niebieskiego, z rzadkimi przykładami zielonego i głębokiego pomarańczowego, sprawia, że ten metawariant jest łatwo rozpoznawalny z bliskiej odległości. Włosy i oczy nocnych, są zazwyczaj koloru ich futra, chociaż czasem zdarzają się nocne o oczach i włosach srebrnych.

Ponieważ najpopularniejszymi odcieniami są ciemne, prawie natychmiast zostały ochrzczone przez społeczeństwo Ciemnymi Elfami. Pomimo popularnego mitu, nocne nie są żadnym kultem ani „złymi” elfami. Żyją głównie w Europie, największa liczba nocnych pojawia się w narodach Tir. Nocne mają Lekką alergię na słońce i dlatego wolą żyć i pracować w nocy, we wszystkim innym przypominają pozostałe elfy.

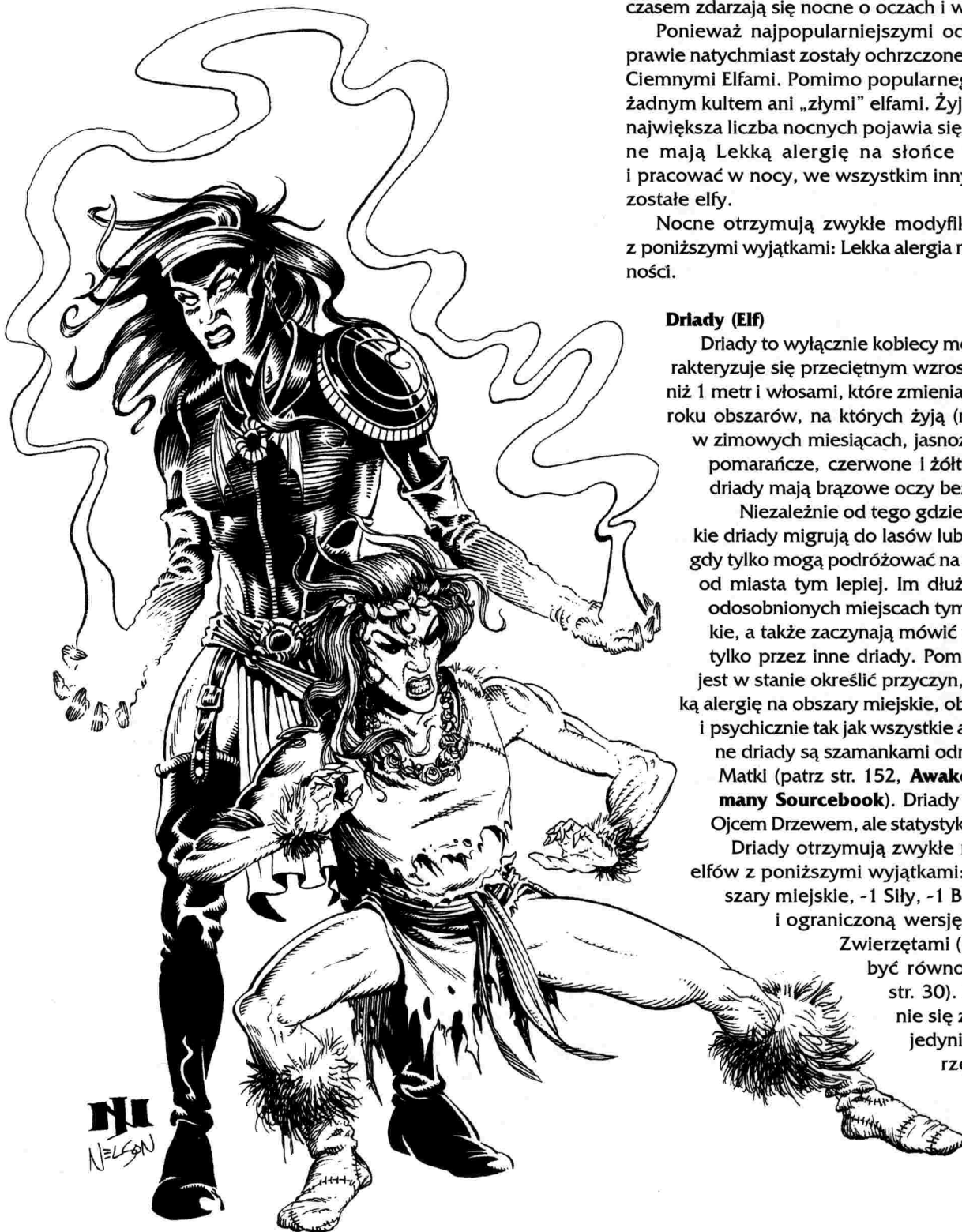
Nocne otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy elfów z poniższymi wyjątkami: Lekka alergja na słońce, +2 do Zwinności.

Driady (Elf)

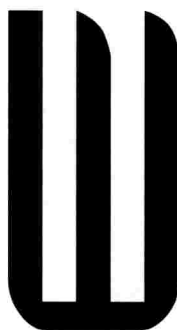
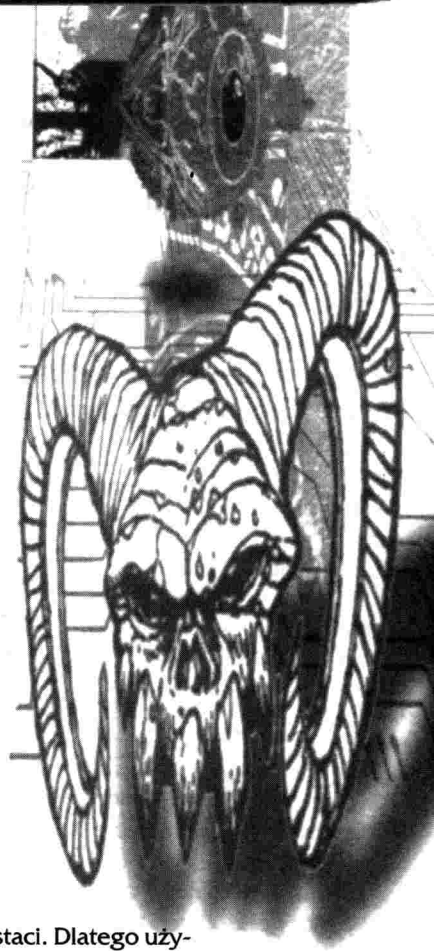
Driady to wyłącznie kobiety metawariant elfów. Charakteryzuje się przeciętnym wzrostem trochę większym niż 1 metr i włosami, które zmieniają kolor wraz z porami roku obszarów, na których żyją (np. brązowe lub białe w zimowych miesiącach, jasnozielone na lato i różne pomarańcze, czerwone i żółte jesienią). Wszystkie driady mają brązowe oczy bez widocznych źrenic.

Niezależnie od tego gdzie się narodziły, wszystkie driady migrują do lasów lub zalesionych terenów, gdy tylko mogą podróżować na własną rękę – im dalej od miasta tym lepiej. Im dłużej przebywają w tych odosobnionych miejscach tym bardziej stają się dzikie, a także zaczynają mówić w języku rozumianym tylko przez inne driady. Pomimo że medycyna nie jest w stanie określić przyczyn, driady wykazują Lekką alergię na obszary miejskie, objawiającą się fizycznie i psychicznie tak jak wszystkie alergje. Wszystkie znane driady są szamankami odmiany totemu Wielkiej Matki (patrz str. 152, **Awakenings**; str. 149, **Germany Sourcebook**). Driady nazywają swój totem Ojcem Drzewem, ale statystyki w grze są takie same.

Driady otrzymują zwykłe modyfikatory od rasy elfów z poniższymi wyjątkami: Lekka alergja na obszary miejskie, -1 Siły, -1 Budowy, +3 Charyzmy i ograniczoną wersję Obchodzenia się ze Zwierzętami (przewaga ta nie musi być równoważona ułomnością, str. 30). Dla driad Obchodzenie się ze Zwierzętami działa jedynie na ptaki, małe zwierzęta żyjące na drzewach takie jak wieńcówki.



UMIEJĘTNOŚCI I TRENING



Shadowrun różne umiejętności opisują wiele zdolności postaci. Dlatego używanie i polepszanie tych umiejętności jest jednym z ważniejszych aspektów rozwoju postaci. Ten rozdział zawiera materiały rozszerzające i usprawniające podstawowy system umiejętności.

Rozdział ten zawiera poprawioną wersję Siatki Umiejętności wyjaśnienie reguł podstawiania, oraz reguł Puli Kości i opcjonalne reguły treningu, które pozwalają graczom polepszać umiejętności i Cechy podczas gry.

POPRAWIONA SIATKA UMIEJĘTNOŚCI

Siatka Umiejętności (str. 69, **SRII**) jest najbardziej używaną i nadużywaną częścią systemu gry **Shadowrun**. Poniższa poprawiona siatka Umiejętności została stworzona, aby uniknąć kilku najbardziej powszechnych problemów z nią związanych i uzupełniona o rzeczy dodane do gry po tym, jak została opublikowana oryginalna Siatka Umiejętności.

Poprawiona siatka Umiejętności zamienia ustawienie Biotechu z Cybertechnologią. Zmiana ta odzwierciedla fakt, że Biotech używany jest do udzielania pierwszej pomocy jak i do opieki medycznej, podczas gdy Cybertechnologia reprezentuje znajomość zaawansowanych Cybermedycznych procedur. Ta zmiana sprawia, że Biotech jest łatwiejszy do wykorzystania, a dotarcie do Cybertechnologii jest tak samo trudne jak korzystanie z Umiejętności Budowy i Naprawy (B/N) Komputerów i Elektroniki.

Poprawiona siatka Umiejętności zawiera nowe Umiejętności: Psychometrię i Umagicznianie wprowadzone w podręczniku **Awakenings**. Zawiera też dodatkową kropkę pomiędzy Umiejętnością Pojazdu B/N a Cechą Reakcji. Te poprawki odzwierciedlają trudność w budowaniu i reperowaniu pojazdów w porównaniu do łatwości jego prowadzenia. Poprawiona siatka Umiejętności zawiera nową

umiejętność Instruktaż używaną podczas nauczania i treningu nowych umiejętności (patrz Trening gry się zgadza. Te dwie umiejętności są połączone na Sieci Umiejętności, ale co ważniejsze postać z umiejętnością Komputery będzie posiadała wiedzę potrzebną do zaprogramowania obwodu. Tak więc umiejętność Charliego będzie odpowiednia do zadania.

z instruktorem

str.

51).

W końcu nowa Siatka pozwala podstawić Inteligencje postaci pod test Umiejętności B/N.

POPRAWIONE REGUŁY PODSTAWIANIA

Dawno temu, wielu graczy w **Shadowruna** odkryło, że mogą używać reguł Siatki Umiejętności do podstawiania innych znajomości pod umiejętności ich postaci, co pozwalało im wykonywać zadania wcześniej nie do zrobienia. Takie użycie Siatki Umiejętności niszczy pomysł jaki stał za jej stworzeniem i psuje wyzwanie walki z ograniczeniami postaci. Nowe reguły zostały stworzone, aby uniknąć dziur pozwalających na takie nadużycia i aby gra dawała więcej wyzwania i radości.

PODSTAWIANIE UMIEJĘTNOŚCI/GRANICE CECH

Ograniczenie zadań jakie można wykonywać za pomocą podstawianych Cech lub umiejętności to jedna z dróg, które pozwalają mistrzowi gry ograniczyć nadużycia. Pamiętaj, postać używa podstawionej Cechy lub Umiejętności zamiast specjalistycznej umiejętności pasującej do odpowiedniego zadania. Jednak podstawiona Cecha / Umiejętność nigdy nie będzie tak dobre jak oryginalna umiejętność. Dlatego postać nie powinna móc zakończyć zadania tak, jak ktoś kto używa odpowiedniej umiejętności.

Na przykład to, że postać może podstawić Inteligencję pod Umiejętność Cybertechnologii nie znaczy, że sama Inteligencja pozwala przeciwnemu runnerowi usiąść i zaprojektować system kontroli poziomu delta. Lub weźmy przypadek ulicznego samuraja, który czyści strzelbę w PNP swojego kumpla Zipiego. Gdy przypadkowy postarzał zdejmie Zipiego, uliczny samuraj musi obsłużyć PNP sam. Nie ma umiejętności Wektorowce, więc podstawia Reakcję aby wykonać test Wektorowców. Z odrobiną szczęścia jego Reakcja może dać mu szansę na utrzymanie pojazdu w powietrzu, a nawet na bezpieczne lądowanie. Ale bez umiejętności Wektorowce, nie będzie umiał odczytać paneli PNP, nie będzie wiedział jak użyć LAN do sterowania przez punkty kontrolne czy innych zaawansowanych zadań pilota.

ODPOWIEDNIE DO ZADANIA PODSTAWIONE UMIEJĘTNOŚCI

Siatka Umiejętności to po prostu przewodnik łączący luźno powiązane umiejętności. Większość połączonych umiejętności ma tylko kilka cech wspólnych i dlatego każdy mistrz gry powinien sam zdecydować czy podstawiona umiejętność / Cecha, jest odpowiednia do wykonania zadania. Jeżeli gracz chce podstawić umiejętność, która nie jest totalnie związana z zadaniem, może po prostu tego zabronić.

Charlie chce zaprogramować obwód mikro-kontroli w nowym zestawie sterowników nerwomięśniowych. W normalnym wypadku to wymagałoby udanego testu na Cybertechnologię, ale Charlie nie posiada Cybertechnologii, więc prosi mistrza gry czy mógłby podstawić swoją umiejętność Komputera

umiejętność (patrz Trening gry się zgadza. Te dwie umiejętności są połączone na Sieci Umiejętności, ale co ważniejsze postać z umiejętnością Komputery będzie posiadała wiedzę potrzebną do zaprogramowania obwodu. Tak więc umiejętność Charliego będzie odpowiednia do zadania.

Później w grze, Diana chce wszczepić implant w ciało jednego z jej przyjaciół runnerów, zadanie które normalnie wymaga Cybertechnologii, więc pyta mistrza gry czy może użyć zamiast tego umiejętności Teorii Komputerów. Mistrz gry odrzuca jej prośbę, ponieważ Komputerowa teoria nie ma szans na obdłowanie postaci wiedzą jak przeprowadzać operację.

Modyfikatory Odpowiednie do zadania

W wypadkach gdy odpowiedniość proponowanych Cech/Umiejętności nie jest tak oczywista, mistrz gry może pozwolić postaci na podstawienie, ale dodać +1 modyfikatora. Modyfikator odpowiedni do zadania jest dodawany do reszty modyfikatorów podstawienia.

Dąb potrzebuje wykonać test Etykiety (Ulica), aby zapewnić sobie pomoc lokalnych gangów na akcji. Dąb nie posiada tej umiejętności, więc pyta mistrza gry czy może podstawić swoją umiejętność Kierowanie Zespołem. Mistrz gry zgadza się na prośbę. Te dwie umiejętności nie są takie same, ale stwierdza, że gracz może użyć ich obu do przekonania kilku członków gangu aby mu pomogli.

Jednak mistrz gry stwierdza, że może im się nie spodobać, że ktoś wydaje im rozkazy (część powodu, dla którego zadanie to wymaga Etykiety). Dlatego dodaje +1 modyfikator testu. Wraz z modyfikatorem +2 za podstawienie Kierowania grupą pod Etykietę, daje to końcowy modyfikator testu +3.

Dla celów gry, mistrz gry powinien przemyśleć jak użycie umiejętności/Cechy wpłynie na zachowania postaci. W przykładzie powyżej, Dąb będzie raczej wyszczeniwał rozkazy członkom gangu niż starał się ich przekonać do pomocy. Postępowanie Dęba, częściowo też określa jak będą reagowali członkowie gangu.

CZĘŚCIOWE PODSTAWIANIE

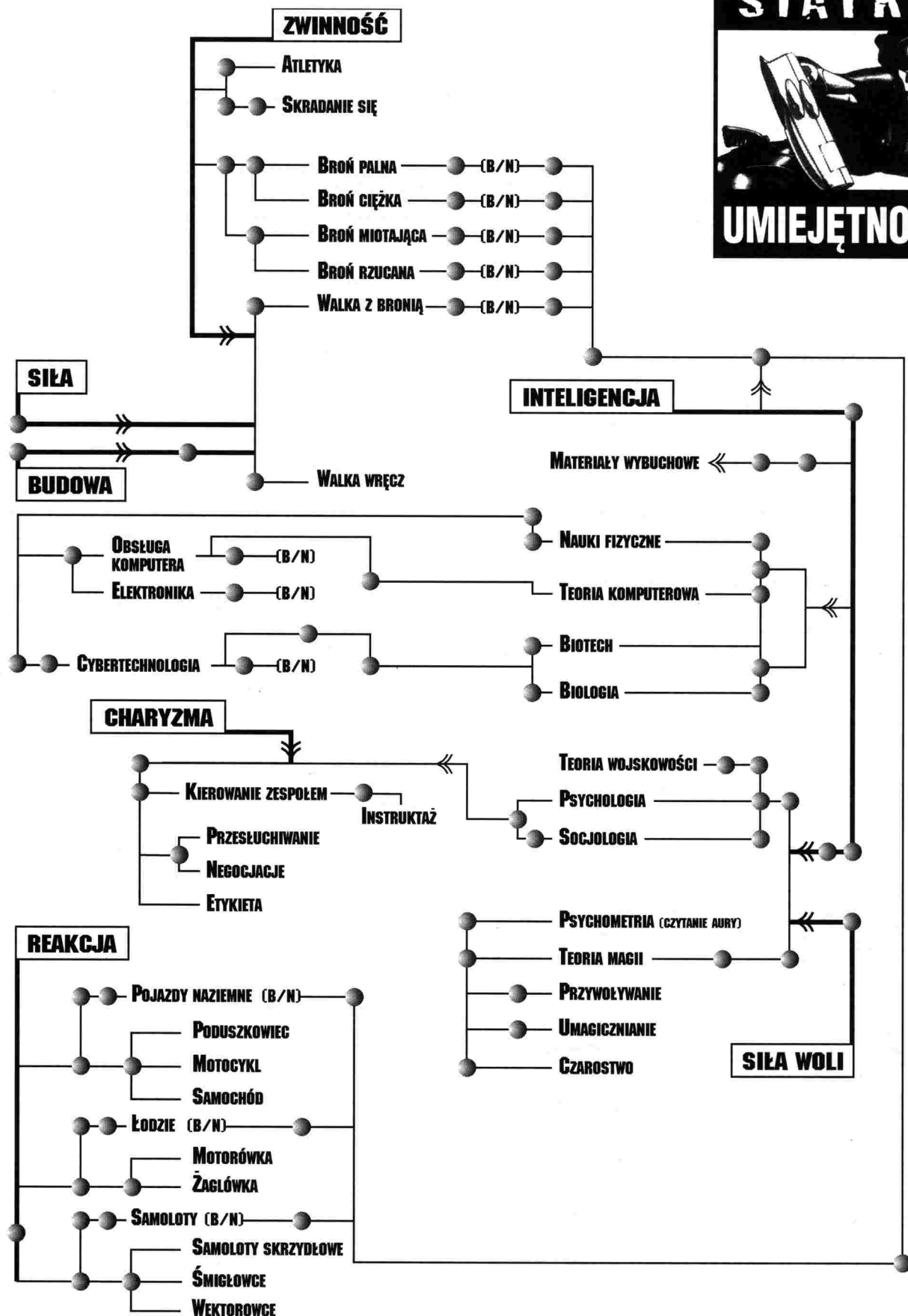
W starych regułach Siatki Umiejętności, postać z niskopoziomową umiejętnością, miała dwie opcje gdy test wymagał użycia tej umiejętności. Mogła po prostu użyć umiejętności do wykonania testu, lub mogła użyć Siatki Umiejętności i podstawić pobliską umiejętność lub Cechę, przyjmując większą trudność testu, w zamian za większą liczbę kostek do jego wykonania.

Reguły częściowego podstawienia są kompromisem pomiędzy tymi dwoma metodami. Gdy częściowo podstawiamy umiejętność lub Cechę, obliczamy średnią z oryginalnego poziomu umiejętności i podstawianej umiejętności / Cechy. Następnie postać używa średniego poziomu do testu. Poziom modyfikatora testu równy jest połowie normalnego modyfikatora testu.

SIATKA



UMIEJĘTNOŚCI



Fenris ma Atletykę 2 i Zwinność 10, więc decyduje się częściowo podstawić swoją Zwinność gdy napotyka test Atletyki (4). Oblicza średnią z poziomu Zwinności i Atletyki ($10+2=12$, $12:2=6$) aby obliczyć swój poziom do testu: 6. Między Atletyką a Zwinnością jest jedna kropka na Siatce Umiejętności, co daje +2 modyfikator do standardowego podstawienia. Ponieważ Fenris używa reguły częściowego podstawienia modyfikator wynosi tylko +1.

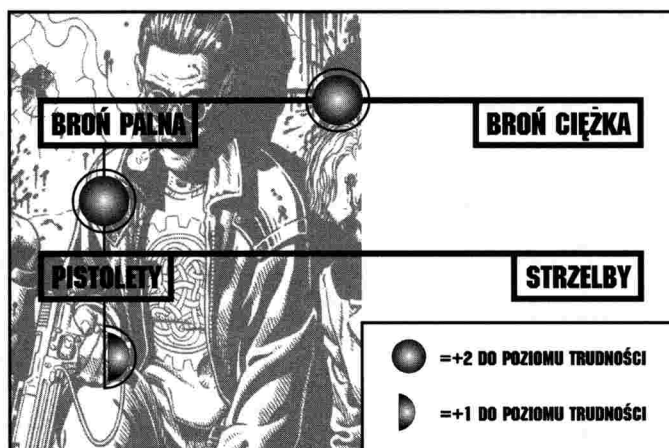
Częściowe podstawienie Fenrisa pozwala mu rzucić 6 kośćmi przeciw trudności testu 5.

PODSTAWIANIE KONCENTRACJI/SPECJALIZACJI

Normalnie, postać próbująca podjąć się zadania wykraczającego poza ramy jego Koncentracji lub Specjalizacji, użyje po prostu umiejętności podstawowej do tego zadania. Jednak w niektórych przypadkach, różnica między poziomem Koncentracji lub Specjalizacji, a Umiejętnością podstawową jest duża. W takim wypadku postać może chcieć użyć Sieci Umiejętności do dojścia do umiejętności podstawowej.

Aby podstawić Koncentrację lub Specjalizację do umiejętności podstawowej, użyj poniższych reguł. Jedna kropka oddziela każdą Koncentrację od umiejętności podstawowej na Siatce Umiejętności. Postać podstawiająca Koncentrację do umiejętności ogólnej otrzymuje modyfikator testu +2. Każda Specjalizacja jest o połowę kropki (modyfikator +1) od odpowiadającej jej Koncentracji. Tak więc podstawianie Specjalizacji pod umiejętności ogólne dodaje modyfikator +3 do trudności testu.

Zauważ, że postać nie dostaje modyfikatora, gdy próbuje użyć swojej ogólnej umiejętności do zadania wymagającego Koncentracji lub Specjalizacji. Podobnie, postać nie ma modyfikatora podstawienia jeżeli używa Koncentracji do zadania wymagającego Specjalizacji.



Iceman ma Broń Palną 3, Broń Palną (Pistolety) 5 i Broń Palną (Colt Łowca) 7. Na jednej z akcji stanął naprzeciw opancerzonego trolla. Potrzebuje trochę większej siły ognia niż może mu zaoferować jego zaufany Colt, więc podnosi leżącą

w pobliżu strzelbę Ares HVAR. Test ma poziom trudności 4.

Koncentracja Iceman'a nie obejmuje strzelb, więc pozostają mu dwa wyjścia. Może użyć ogólnie Broni Palnej 3, lub podstawić Specjalizację Broni Palna (Colt Łowca). Półtorej kropki oddziela te umiejętności, więc test otrzymuje modyfikator +3 co daje końcowy poziom trudności 7. To wyżej niż oryginalny poziom trudności, ale Broń Palna (Colt Łowca) 7 Iceman'a daje mu więcej kostek.

Gdy Iceman widzi, że HVAR wywiera mierny efekt na trollu, podnosi Działko Szturmowe Pantera leżące przy pobliskim ciecie i celuje. I znów test zaczyna się na poziomie 4. Ponieważ Pantera jest Bronią Ciężką, Iceman musi podstawić coś pod Broń Ciężką aby jej użyć, może to być Broń Palna (3 kości) lub Broń Palna (Colt Łowca) Specjalizacja (7 kości). Podstawiając Broń Palną dostaje modyfikator +2 (1 kropka dzieli Broń Palną i Broń Ciężką). Podstawiając Broń Palną (Colt Łowca) dostaje modyfikator +5 (2 i 1/2 kropki dzieli Broń Ciężką od specjalizacji). Ponieważ poziom jego Broni Palnej jest tylko 3, woli użyć swojej Specjalizacji i wykonać test Broni Palnej (Colt Łowca) (9).

OPCJONALNE PULE KOŚCI

Pula Kości odzwierciedla efekt Cechy lub poziomu umiejętności na zdolność postaci do wykonania zadania. Jak orientują się zaawansowani gracze, Pula Kości daje dodatkowe kości, które gracz może dodać do tych normalnie przydzielonych na test. Podstawowe zasady **Shadowrun** oferują cztery rodzaje Puli Kości: Pulę Walki, Pulę Magii, Pulę Sterowania i Pulę Łamania. Każda z tych Pul może zostać użyta do uzupełnienia specyficznych testów (patrz str. 32, **SRII**).

Niektórzy gracze czują się pokrzywdzeni ponieważ ich postaci nie mają Puli, z których mogliby uzupełniać zadania dla nich najważniejsze i najczęściej wykonywane. Poniższe Pule są przykładami opcjonalnych pul, które mistrz gry może dodać do gry, aby uzupełnić ją dla takich graczy. Czuj się swobodnie tworząc dodatkowe Pule pasujące do specjalnych warunków w twojej Kampanii.

PULA ATLETYKI

Gracz może użyć kości z Puli Atletyki przy testach Atletyki, takich jak: Wspinaczka czy Podnoszenie.

Aby określić ilość kości w Puli Atletyki, dodaj Poziomy Zwinności i Siły, podziel przez 2 i zaokrągl w dół. Liczba kości w Puli Atletyki nie może przekraczać Poziomu Umiejętności Atletyki.

PULA SPOŁECZNA

Postać może użyć Puli Społecznej, przy testach Społecznych, takich jak: Etykieta, Negocjacje. Aby określić ilość kości w Puli Społecznej, dodaj Poziomy Charyzmy i Inteligencji, podziel przez 2 i zaokrągl w dół. Liczba kości w Puli Społecznej nie może przekraczać poziomu umiejętności użytej do testu.



TABELA PODNOSZENIA UMIEJĘTNOŚCI

Typ Umiejętności	Podstawowy czas Treningu potrzebny do podniesienia Umiejętności (w dniach*)
Aktywna, B/N lub Społeczna	Wymagany wydatek punktów Karmy x 7
Akademicka lub Język	Wymagany wydatek punktów Karmy x 15

*Patrz Dni Treningu, str. 53 dla objaśnienia dni treningu.

PUŁA UNIKÓW

Postać może użyć Pułi Uników przy wszelkich testach Odporności na szkodę zadaną bronią palną, miotającą lub rzucaną. Aby stworzyć Pułę Uników „przerzuć” połowę kości z Pułi Walki do Pułi Uników. Używaj pozostałych w Pułi Walki kości do akcji ofensywnych, a kości z Pułi Uników do akcji defensywnych.

OPCJONALNE REGUŁY TRENINGU

Technicznie rzecz biorąc, gracz może po prostu kupować polepszenia umiejętności i Cech za punkty Dobrej Karmy (patrz str. 190 **SRII**). Jednak mistrz gry może lepiej oddać czas i poświęcenie potrzebne do poprawienia umiejętności, wymagając od postaci spędzenia jakiegoś czasu na treningu, gdy chce ulepszyć swoje znajomości.

TRENING PODNOSZĄCY UMIEJĘTNOŚCI

W regułach treningu, czas jaki postać musi spędzić na polepszaniu swojej umiejętności zależy od typu tej umiejętności, co zostało pokazane w tabeli Ulepszania Umiejętności.

Wymagania czasowe treningu są ważne także dla Specjalizacji i Koncentracji. Każda Specjalizacja i Koncentracja muszą być poprawione osobno.

Postać może skrócić czas treningu wykonując udany test na Umiejętność, którą poprawia (ten test odzwierciedla to, jak szybko postać obejmuje nowe tematy i przystosowuje je do swojej umiejętności). Poziom trudności równy jest nowemu poziomowi umiejętności +2. Jeżeli postać wykorzystywała umiejętność podczas gry, szczególnie w udany sposób, mistrz gry może dać modyfikator -1 do poziomu trudności testu. (Mistrz gry może zmieniać ten modyfikator w zależności od potrzeb i sytuacji w grze.) Postacie mogą też skracać czas treningu zatrudniając żywego, bądź wirtualnego instruktora (patrz str. 51 **Trening z Instruktorem**).

Postać może też użyć Siatki Umiejętności podstawiając umiejętność lub Cechę pod test, na normalnych regułach.

Aby obliczyć końcowy czas treningu, podziel czas podstawowy przez liczbę sukcesów otrzymanych przy teście. Jeżeli postać nie otrzyma żadnych sukcesów, pomnóż czas treningu razy 1,5 i zaokrąglaj w górę.

Generalnie, czas treningu nie może być przerwany – w innym wypadku czas ten wzrasta. Jeżeli postać nie ćwiczy przez liczbę dni równych jej Inteligencji plus poziom

nowej umiejętności, musi stracić dodatkowy czas. Dodatkowy czas równa się liczbie dni pozostałych w wymaganym treningu pomnożonych przez 2. Ten dodatkowy czas odzwierciedla czas potrzebny postaci na ponowne rozkręcenie się. Postać może otrzymywać dodatkowy czas treningu nieograniczoną liczbę razy.

Sasser chce podnieść swoją umiejętność Medycyna z 2 do 3. Medycyna jest Koncentracją Biologii, umiejętnością akademicką, więc polepszenie jej kosztować będzie 4 punkty Karmy. To oznacza, że wymagany czas treningu wynosi 60 dni (wymagane punkty Karmy 4 x 15 dla umiejętności akademickich). To długi czas, więc Sasser decyduje się wykonać test Medycyny aby obniżyć ten czas. Poziom trudności jest 5 (nowy poziom +2). Sasser rzadko wykorzystywała swoją umiejętność, więc mistrz gry nie obniża jej trudności testu.

Test owocuje dwoma sukcesami, co daje końcowy czas treningu 30 dni (podstawowy czas treningu: 2). Więc po 30 dniach treningu Sasser może wydać 4 punkty Karmy i podnieść poziom Medycyny do 3.

Jednak po 25 dniach Sasser musi ruszyć na akcję. Akcja przebiega marnie i Sasser nie wraca do domu przed upływem 14 dni. Tu jest kłopot, Sasser ma Inteligencji 5, nowy poziom jej umiejętności 3 – więc za każdym razem gdy traci 8 lub więcej dni treningu, musi dodać sobie trochę czasu. Pozostało jej tylko 5 dni czasu podstawowego, gdy przewała trening, więc teraz musi ćwiczyć dodatkowe 10 dni aby polepszyć umiejętność (pozostała ilość dni x 2 = dodatkowy czas treningu).

UCZENIE SIĘ NOWEJ UMIEJĘTNOŚCI

Pomimo, iż reguły **Shadowrunu** pozwalały graczom uczyć się nowych umiejętności podczas gry, nie było żadnych wskazań co do wymagań jakie musi spełnić postać aby się nauczyć umiejętności (patrz str. 190, **SRII**). Postacie mogą uczyć się umiejętności przez samodzielną naukę (metoda „zrób to sam”), lub przez trening z żywym, albo wirtualnym trenerem. Ogólnie postać może użyć metody zrób to sam, do nauki nowej umiejętności, gdy jest ona w jakiś sposób połączona z tym, co już umie (patrz Poprawiona Siatka Umiejętności str. 47). Według uznania mistrza gry, można opuścić to ograniczenie, ograniczyć do specjalnych zdolności lub jeszcze zwiększyć ograniczenie.

METODA ZRÓB TO SAM

Metoda Zrób To Sam pozwala postaci nauczyć się umiejętności bez pomocy instruktora. Metoda ta sprawia, że nauka jest cięższa, a nawet czasem groźniejsza (zwłaszcza gdy uczy-

my się takich umiejętności jak: Materiały Wybuchowe, Bio-tech czy Wektorowce, lub inne). Oprócz tych najbardziej oczywistych przykładów, mistrz gry może w inny sposób ograniczać wybór umiejętności, których postać może się nauczyć sama.

Podstawowy czas nauki nowej umiejętności wynosi 30 dni. Postać może skrócić ten czas wykonując test umiejętności (4). Ponieważ postać nie posiada jeszcze nowej umiejętności, musi wykonać ten test pokrewną umiejętnością, którą już posiada. (Według uznania mistrza gry, postać może podstawić Cechę do tego testu). Wszystkie normalne reguły modyfikatorów do testu obowiązują.

Aby określić końcowy czas treningu, podziel podstawowy (30 dni) przez liczbę sukcesów z testu. Jeżeli test się nie powiedzie, pomnóż czas treningu przez 1,5, aby określić czas końcowy. Pod koniec okresu nauki postać otrzymuje nową umiejętność. (Postacie, które przerwą trening otrzymują dodatkowy czas, tak jak opisano to w rozdziale **Trening Podnoszący Umiejętności**, str. 50.)

Postać uczy się nowej umiejętności na poziomie 1.

Fantom chce nauczyć się Materiałów Wybuchowych – w określeniach gry Materiały Wybuchowe 1. Mistrz gry pozwala postaci podstawić Cechę gdy będzie się uczyła nowej umiejętności, więc gracz prowadzący Fantoma, decyduje się podstawić Inteligencję aby obniżyć czas 30 dni potrzebnych na naukę. Na Sieci Umiejętności, Inteligencję od Materiałów Wybuchowych dzieli 3 kropki, więc poziom trudności testu wynosi 10 (podstawowy poziom trudności 4 + modyfikator testu 6). Test udaje się dwoma sukcesami, więc czas treningu Fantoma wynosi 15 dni (30 dni: 2).

TRENING Z INSTRUKTOREM

Instruktor może pomóc postaci na dwa sposoby. Po pierwsze, może nauczyć postać umiejętności, której sama nie byłaby w stanie się nauczyć. Po drugie, może skrócić czas potrzebny na poprawienie umiejętności lub nauczenie się nowej.

Każda wykwalifikowana postać może służyć jako instruktor. Ucząca się postać może próbować nakłonić przyjaciela, aby ten nauczył ją umiejętności, zaangażować jakiś kontakt, lub poszukać profesjonalnego instruktora. Przyjaciele i kontakty mogą chcieć w zamian jakiejś przysługi, ale zawodowy instruktor zazwyczaj żąda zapłaty w nujenach za swe usługi (patrz **Stawki Instruktora** str. 52).

Kwalifikacje Instruktora

Instruktor musi posiadać dwie podstawowe kwalifikacje. Pierwsza, musi umieć rzecz, którą chce poznać uczeń. Jeżeli postać chce polepszyć umiejętność, instruktor musi mieć jej poziom równy albo wyższy od tego na jaki chce się podnieść postać.

Druga, instruktor musi posiadać umiejętność Instruktaż, patrz **Poprawiona Siatka Umiejętności**, str. 47). Postać bez tej

umiejętności może próbować uczyć, ale musi posiadać Poziom Umiejętności, której chce nauczyć, 3 lub więcej. Podczas nauki postaci, która chce poprawić umiejętność, instruktor musi posiadać poziom umiejętności przynajmniej 2 poziom wyżej niż ten, którego próbuje uczyć.

Uczenie

Podczas uczenia nowej umiejętności, lub poprawiania znajomości już posiadanej, instruktor wykonuje test Instruktażu (4). Jeżeli instruktor nie posiada tej umiejętności, musi wykonać test umiejętnością, której uczy z modyfikatorem testu +4. Za każde 2 sukcesy w tym teście, dodaj 1 do sukcesów w teście ucznia, skracających czas uczenia.

Jeżeli test Instruktażu lub test Umiejętności nie da żadnych sukcesów, instruktor po prostu nie jest w stanie nauczyć ucznia. Aby przekształcić to na mechanikę gry, uczeń musi zrekomensować instruktorowi jego wysiłki, płacąc 1 dniówkę i musi dodać 1,5 dnia do czasu nauki – to odzwierciedla zawód postaci niepowodzeniem z jednym instruktorem i zachód odnalezienia innego nauczyciela, nie wspominając o wydanych pieniędzach. Mistrz gry może użyć różnych powodów do wyjaśnienia niepowodzenia – instruktor i uczeń mogli mieć różnice w światopoglądzie, metody instruktora mogły nie odpowiadać uczniowi, te dwie postacie mogły sobie nie ufać lub po prostu być niekompatybilne.

Postać, która uczy się nowej umiejętności pod okiem instruktora, otrzymuje także modyfikator -1 do testu Umiejętności.

Instruktor musi trenować z uczniem przez cały czas nauki. Jeżeli nauczyciel opuści ucznia przed czasem ukończenia treningu, pomnóż x 2 pozostały czas nauki. Wzrost ten odzwierciedla trudność uczenia się na własną rękę.

Stawki Instruktora

Stawki Instruktora dają wspaniałą możliwość usadzenia graczy, którzy niszczą równowagę gry, akumulując duże ilości umiejętności. Tabela Sugerowanych Stawek Instruktora daje przykładowe dniówki dla nauczycieli, ale mistrz gry może je zmieniać tak jak mu pasuje. W końcu, lepsi instruktorzy będą żądali wyższych stawek niż żałosni, a instruktaż w rzadkich czy cenionych umiejętnościach będzie kosztował drożej niż w zwyczajnych.

Strach chce poprawić swoją Walkę Bronią z 3 do 4. Walka Bronią to umiejętność ogólna, więc jej wzrost będzie kosztował 8 punktów Karmy. To oznacza, że podstawowy czas nauki wynosi 56 dni (8 x 7 = 56). Strach wykonuje test Walki Bronią (6) i uzyskuje 2 sukcesy. To skraca czas nauki do 28 dni (56: 2).

Jednak Strach uzgodnił z Dębem, jego kumplem, aby ten nauczył go Walki Bronią (Dąb ma Walkę Bronią 6, więc kwalifikuje się do nauki Stracha na poziomie 4). Dąb uzyskuje 2 sukcesy w teście Instruktażu, więc Strach dodaje sobie jeszcze jeden sukces do swojego wyniku testu. To skraca czas nauki do 18 dni (56: 3).



Strach jest całkiem zadowolony – tak samo jak Dąb, który oblicza swoją zapłatę (Dąb to nie ten rodzaj kumpla. Poza tym ulica to ulica, jeśli masz coś wartościowego to trzeba to spieniężyć). Zawodowy instruktor w Instruktażem na 4 zazwyczaj bierze 100 nujenów dziennie, więc Dąb wycenił się na 1 800 nujenów (uczenie Walki Bronią nie

wymaga żadnych zaawansowanych umiejętności ani wiedzy specjalistycznej).

Dąb wie, że Strach nie ma tyle kredchipów, więc umawiają się, że w zamian tego Strach przedstawi Dęba swojemu kontaktowi. Temu od fajowych zaawansowanych broni. Dąb kombinuje, że taki kontakt jest warty przynajmniej tysiąc nujenów – plus Strach zgodził się stawiać Dębowi obiad przez cały miesiąc.

TABELA SUGEROW. STAWEK INSTRUKTORA

Poziom Umiejętności Instruktażu	Dniówka (w nujenach)
1	40
2	50
3	75
4	100
5	200
6	400
7+	+100 za każdy poziom ponad 6

Modyfikatory opłat

Umiejętność na poziomie 2 lub 3	-25Y na dzień
Umiejętność na poziomie 4 lub 5	Bez modyfikatora
Umiejętność na poziomie 6 lub 7	+25Y dziennie
Umiejętność na poziomie 8 i więcej	+50Y dziennie
Koncentracja	+50% całej opłaty
Specjalizacja	+100% całej opłaty
Instruktaż prowadzony w klasie	-50% całej opłaty
Więcej niż 4 godziny instruktażu dziennie	+50% dziennej opłaty

Wirtualny Instruktor

Jeżeli postać nie może znaleźć żywego instruktora, lub nie chce, może sobie kupić „wirtualnego instruktora”. Mogą oni przybierać formę chipów simsensowych, komputerowych dysków optycznych lub taśm trideo.

Tak jak żywy instruktor, tak wirtualny ma swój poziom umiejętności, której uczy i poziom Instruktażu. Program nie może wykonać testu na skrócenie czasu nauczania, ale reszta normalnych reguł dotyczących instruktora obowiązuje. Najważniejszą zaletą wirtualnego instruktora jest to, że kupujesz chip z wysokim poziomem umiejętności raz, a możesz wykorzystywać go do podnoszenia na wyższe poziomy wiele razy.

Aby określić koszt programu wirtualnego instruktora, dodaj poziom efektywnej umiejętności programu z poziomem Instruktażu i podziel przez 2 (zaokrąglone w górę) aby uzyskać średni poziom, następnie skonsultuj z Tabelą Składowania Umiejętności (str. 248, **SRII**) aby określić wielkość programu w Mp. Koszt w nujenach to wartość w Mp razy 5.

Aby odzwierciedlić trudność dotarcia do programu wirtualnego instruktora umiejętności, które są nielegalne lub zastrzeżone (takie jak Materiały Wybuchowe, Pojazdy Wojсковe, lub wysoko poziomowe Bronie Palne), traktuj takie programy jakby miały wskaźnik uliczny 2 i poziom Dostępności 10.

Podobnie, chipy umiejętności nie są przygotowywane do umiejętności ogólnych na poziomie od 6 wzwyż, Koncentracje od 7 i Specjalizacje 8 lub wyżej. Takie programy mają poziom Dostępności 10 i Wskaźnik uliczny 1,5 (takie chipy nie muszą być nielegalne, ale mogą być trudne do zdobycia).

Cień stwierdził, że chce podnieść swój poziom Biologii (Zoologii) z 1 do 2. Idzie do pobliskiego Chips'R'Us. Znajduje tam najlepszy chip zoologiczny na rynku; mistrz gry stwierdza, że ma poziom Instruktażu na 6. Chip ma wystarczająco informacji, aby podnieść postać do poziomu 3, więc ma efektywny poziom umiejętności 3.

Te dwie wartości dają średnią 4,5, zaokrąglone w górę dają 5. Mistrz gry sprawdza w Tabeli Składowania Umiejętności. Poziom 5 w Ogólnych Umiejętnościach / Koncentracjach daje 150 Mp, więc chip będzie kosztował 750Y (5 x 150). To całkiem dobry interes, bo Cień będzie mógł użyć tego chipu później, gdy będzie chciał podnieść poziom Zoologii do 3 i nie będzie musiał wydawać więcej pieniędzy.

DNI TRENINGU

Normalny dzienny czas treningu wynosi 4 godziny. 30 dni treningu daje 120 godzin nauki.

Postać, która jest bardzo chętna może uczyć się więcej niż 4 godziny dziennie, ale żaden metaczołwiek nie jest w stanie uczyć się 24 godziny na dobę. Limit dziennego nauczania wynosi połowę Siły Woli (zaokrąglonej w górę) + 4.

Postać może trenować ponad swój dzienny limit ale taki trening może być nieefektywny. Postać, która chce ćwiczyć w ten sposób, musi zadeklarować ile godzin powyżej limitu ma zamiar trenować. Aby określić ile godzin z tego okaże się owocnych, postać musi wykonać test Siły Woli (10). Wynik to ilość dodatkowych godzin, które się opłaciły. Nieważne jaki był wynik, postać nie może przekroczyć zadeklarowanego dodatkowego limitu czasu.

Aby określić liczbę dni, które będzie potrzebowała postać do ukończenia nauki w nowych warunkach, po prostu podziel ogólną liczbę godzin nauki, przez okres nauki w dniach.

Pamiętacie Stracha? Potrzebował 18 dni do poprawienia swojej umiejętności Broń Palna (to dawało 72 godziny). Strach jest niecierpliwy i ma dużo czasu. Więc decyduje się spędzać 10 godzin dziennie na ćwiczeniach. Ma Siłę Woli 6, więc jego maksymalny limit godzin wynosi 7 ($[6 : 2] + 4$).

Aby sprawdzić ile z tych 3 dodatkowych godzin będzie efektywnych, Strach wykonuje testy Siły Woli (10). Uda mu się 1 sukces. To oznacza, że każdego dnia efektywny trening trwa 8 godzin (nawet jeżeli Strach traci 10 godzin dziennie).

Wydłużony czas treningów zmniejsza okres trwania ćwiczeń do 9 dni ($72 : 8$).

POLEPSZANIE CECZ

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, mistrz gry może pozwolić postaciom, polepszyć swoje Cechy w ten sam sposób jak umiejętności (w terminologii gry, gracz będzie musiał opracować sposób, aby wypracować Cechę. Np. postać może podnosić ciężary kilka godzin dziennie aby podwyższyć swoją Siłę. W każdym przypadku mistrz gry określa czy zaproponowany trening jest właściwy).

Podstawowy czas poprawiania Cechy jest taki sam jak czas polepszania umiejętności aktywnej (nieakademickiej – 7 dni razy liczba punktów Karmy wymaganych na poprawę. Patrz str. 190, **SR11**, koszty wzrostu Cech w Karmie). Aby skrócić czas treningu, gracz może wykonać test Cechy (6), używając Cechy, którą polepsza.

Ogólnie biorąc, postać może podnosić Cechy bez pomocy instruktora. Jednak mistrz gry może wymagać pomocy instruktora, jeżeli postać chce podnieść Cechę do swojego maksymalnego poziomu lub ponad niego. Mistrz gry może wymagać instruktora gdy postać próbuje podnieść swoją Siłę Woli, Inteligencję czy Charyzmę.

Reguły i stawki instruktora są prawie takie same jak do umiejętności. Z tą różnicą, że nie są wymagane kwalifikacje umiejętności. Zamiast tego instruktor powinien posiadać umiejętność Instruktażu przewyższającą poziom cechy jaki chce osiągnąć uczeń (zdolność motywacji ucznia jest o wiele ważniejsza niż umiejętności nauczyciela, podczas podnoszenia Cech).

Złote Oczy chce podnieść swój poziom Charyzmy z 5 do 6. Będzie to kosztować 6 punktów Karmy, co daje jej podstawowy czas nauki 42 dni ($6 \times 7 = 42$). Złote Oczy jest człowiekiem, więc jej rasowe maksimum dla Charyzmy wynosi 6. Ponieważ sięga po to maksimum, mistrz gry nalega na trening z instruktorem.

Po chwili wypytywania, Złote Oczy znajduje panią Manierę, trollicę, która „weźmie gnilca i zrobi z niego Miss Universe”. Pani Maniera wciska Złote Oczy w reżim intensywnego uspołeczniania. Złote Oczy spędza noce obskakując otwarcia galerii, najmodniejsze kluby i najekskluzywniejsze przyjęcia. W dzień, Złote Oczy trenuje manieri, mowę i ubranie, a także czyta o wyszukanych tematach rozmów.

Aby skrócić czas nauki, Złote Oczy wykonuje test Charyzmy (6). Test kończy się 2 sukcesami. W tym samym czasie pani Maniera, uzyskuje 2 sukcesy w teście Instruktażu (4). Może więc dodać 1 sukces do testu Cechy Złotych Oczu – co daje razem 3 sukcesy. To oznacza, że czas nauki Złotych Oczu spada do 14 dni ($42 : 3$).

JAK WYNAJAĆ SHADOWRUNNERA

Pewnie każdy w tej konferencji myśli, że wie wszystko o akcji w cieniu. Bierzesz robotę od pana Johnsona, odrabiasz pracę domową, ruszasz na akcje i dostajesz zapłatę kiedy ją ukończysz (przyjmując, że jeszcze żyjesz). Rozwalasz ciężko zarobione nujeny na jakieś fajne zabawki, które przedłużają twoje życie i skracają egzystencję twoich przeciwników, a kiedy kupujesz je przez swoją fikserkę, dajesz znać, że jesteś znów do wynajęcia. Ona zaśiega języka i ustawia ci spotkanie kiedy znajdzie coś obiecującego. Powtórz cykl aż do znudzenia.

To prawda, że akcje w cieniach postępują według tego wzoru. Dlatego ważnym jest rozpoznanie największego połączenia w tym tańcuszku – Johnsona. Bez tej tajemniczej postaci, która daje przychód i coś do roboty o 2.38 w środową noc, wszystko staje. Joe Runner, zdesperowany i bez kasy rusza na sklepy warzywne, aby „pożyczyć” pieniądze, które musi zapłacić lokalnym gangom. O 2.40 Joe Runner dostaje w czapę od nadpobudliwego sprzedawcy z Mossbergiem, lub od przypadkowego klienta ze sterownikami załadowanymi Shiwase Maj 2055, który nigdy nie zwraca uwagi na prośby. Nasz Joe bohater kończy skremowany i zrzucany do pobliskiego jeziora, stając się integralną częścią twardych deszczu, które wyzerają farbę z naszych samochodów i domów.

Okay, może trochę przesadziłem, ale bez panów Johnsonów nie ma w ogóle interesu. Może ci się to podobać lub nie, nasza egzystencja od nich zależy. Więc jako najnowsza z długiej linii publicznych usług (za którą, rzadziej niż zasługuję, dostaję podziękowania) oferuję ten list przechwycony przez mojego, zawsze pomocnego, przyjaciela JJ, jako przykład czego można się spodziewać po przeciwnym Johnsonie.

Ta E-ciekawostka wypetliła z umysłu Williama Agera zastępcy prezesa Kennetha Brackhavana (niech obaj smażą się w piekle). Przed swoimi piętnastoma sekundami sławy, pan Ager pracował dla Fuchi Ameryka w Nowym Jorku jako kierownik Działu Przydziału Zasobów (czytaj: zawodowy Johnson). Moje osobiste doświadczenie daje mi wszelkie powody na określenie tego inspirującego kawałka jako typowego dla wszystkich Johnsonów nawet jeśli różnią się w detalach od Johnsona do Johnsona, od korporacji do korporacji – niech więc każdy przeczyta do końca paragraf, w porządku? Ten materiał może uratować wasze tyłki lub przynajmniej dać wam dodatkowe pięć procent przewagi. A jeśli będziecie kiedykolwiek robili interesy z panem Agerem będziecie doskonale wiedzieli czego możecie się spodziewać.

❖ Kapitan Chaos

Wysłano: 18 sierpnia 2057 o 20:33:13 (EST)

❖ Głowy do góry panowie wyśle to tylko raz. W ciągu trzech godzin od umieszczenia tego na sieci, dostało pra-

wie 800 komentarzy. Plik powiększył się o 14 000% swojego oryginalnego rozmiaru, ponieważ tak dużo ludzi miało coś do dodania. To daje cholernie dużą pocztę, a my nie mamy tyle miejsca, więc okroiłem to troszkę. Komentarze, które pojawiły się w ciągu pierwszej pół godziny zostawiłem nie ruszone, ponieważ po świecie rozeszło się to dopiero po godzinie. Resztę przeniósłem do nowego SIG pod **Ager E-ciekawostka: Forum Otwarte**. Jeżeli chcesz coś dodać, powiedz to tam. Ale nie próbuj zmieniać tego pliku dopóki nie jesteś śmiertelnie ciekawy doświadczenia cholernie ciętego LOD'u, który nasz przyjaciel SS określa mianem „Kaskadowy Ork”. Zostałeś ostrzeżony.

❖ Kapitan Chaos

Wysłano: 19 sierpnia 2057 o 02:50:21 (EST)

FUCHI INDUSTRIAL ELECTRONICS E-MAIL SYSTEM v6.011

FUCHI ODDZIAŁ AMERYKA ...”Kochamy Amerykę!”

DO: <<PUSTE POLE>> OD: William T. Ager

Z: <<PUSTE POLE>> Z: Wydział Przydzielania Zasobów

TEMAT: Informacja o Wydziale Przydzielania Zasobów

DATA: <<PUSTE POLE>>

MYŚL DNIA: „Gyo kan o yomu” – *Czytaj między wierszami*

Gratulacje za twoje ostatnie osiągnięcia dla Fuchi Ameryka! Ponieważ okazałeś wybitną lojalność dla Fuchi Ameryka i Fuchi Industrial Electronics, >>UZYSKAJ_rodzaj_temat-postęp: <<{AWANS | POZ_DOST_PODNIESIENIE | ODNIESIENIE}? **ODNIESIENIE**>> masz teraz upoważnienie do wykorzystania Działu Przydziału Zasobów, rozporządzeniem >>UZY-SKAJ_temat-odniesienie-PRZYDZIELONY-PRZEZ: <<PUSTE POLE>>: <<**WSTAWIAM ZWYKŁE**>> twoich przełożonych. Ten dokument opisuje działanie Wydziału Przydzielania Zasobów (WPZ) i odpowie na wszystkie twoje pytania, dotyczące tego ważnego działu.

WAŻNE! WPZ podlega Poziomowi Bezpieczeństwa OME49-AA, Podrodzaj 3G. Jeżeli ujawnisz istnienie WPZ komukolwiek bez Poziomu Bezpieczeństwa OME49 lub wyżej, >>UZYSKAJ_stopień-temat:<<{PRZECIĘTNY | DO-SKONAŁY | WYBITNY}? **PRZECIĘTNY**>> zostaniesz stracony, twój SIN zostanie wykasowany ze wszystkich zapisów firmy, twoja rodzina zostanie deportowana i otrzyma stały zakaz wstępu na teren, lub tereny należące do Fuchi Electronics i /lub jakichkolwiek współpracowników Fuchi Industrial Electronics.

Jako część naszej powinności pomocy klientom, w ramach budżetu zaaprobowanego przez wydział, załączyliśmy listę „Najczęściej Zadawanych Pytań” o Wydziale Przydzielania Zasobów. Aby odnieść się do tych pytań w przyszłości i po szczegółowy opis wewnętrznych prac WPZ połącz się z NA/UCAS-NE.fuchi.com/pub/faq/restricted/RAD.doc. Podaj swoje hasło dostępu.



❖ Przypadkowo programista zostawił furtkę. Tylko dla cholernie cwanych, ale jeżeli uda ci się przebić przez podsystemy, znajdziesz obustronną linię danych, która pojawia się o 01:40:34 na dokładnie 3 sekundy, każdego dziewiątego i dwudziestego czwartego dnia miesiąca. Jeżeli się przez nią prześlizgniesz, rzuci cię do archiwum Zielone-4, w którym są jeszcze cztery obustronne, prowadzące do niego. Archiwum nie łączy się z niczym. Dane są strzeżone przez Baglienko-8, ale Łód puści cię jeśli podasz mu hasło „Nadja Daviar ma fajne zderzaki”. Każdy inny niż Analizator-3 w gnieździe, powinien gładko sunąć.

❖ Webster Był Ofiarą

❖ „Fajne zderzaki”? Ci korporacyjni programiści nie wyciągają chyba zbyt dużo.

❖ Marabellum@pip.cc.brandeis.edu

❖ A my niekorporacyjni dekerzy niby wyciągamy? >>PO-KAŻ_wielki-szczerzący-uśmiech

❖ DarkElf@NA/CAS-SB.watt.seas.virginia.edu

DLACZEGO POWINIENEM KORZYSTAĆ Z WPZ?

Wydział Przydzielania Zasobów istnieje po to, by zapewnić zewnętrzny personel, który może wykonywać różne specjalne usługi dla naszych klientów. Zasoby Uzupełniające – „shadowrunnerzy” używając pospolitego określenia – są dostępne poprzez WPZ do wykonywania zadań, których oficjalne ekipy Fuchi Ameryka nie mogą wykonać z powodu wątpliwej legalności, braku funduszy wydziałowych, niepełnych praw do przekroczenia granicy suwerennych państw lub korporacyjnych państw-stanów, a także z powodu innych niedogodności. Naszym celem jest dostarczyć personel nie będący personelem Fuchi, do pomocy w zadaniach mających na celu maksymalizację dochodów Fuchi Ameryka z jednoczesną minimalizacją osobistego zagrożenia dla ciebie i innych pracowników Fuchi.

❖ Minimum ryzyka dla maskotek Fuchi, maksimum dla nas. Jak wam się to podoba pulpeciki?

❖ Koss@NA/UCAS-MW.heartland.org

❖ Co? Wszedłeś w ten interes nie zdając sobie sprawy, że okaleczenie lub śmierć to najpewniejsza rzecz w naszej karierze? Jakiego masz chipa włożonego i jak mogę go uniknąć?

❖ Chelle@NA/UCAS-NE.rime.swith.hell.com

KOGO WYNAJMUJĘ?

Za każdym razem gdy potrzebujesz zewnętrznej pomocy, WPZ ułatwia wynajęcie! Przeszukujemy nasze bazy danych, odnajdując nieoficjalne aktywa, których zapisy najlepiej odpowiadają twoim potrzebom. WPZ następnie kontaktuje się z tymi aktywami przez pośredników i informuje ich o twojej ofercie pracy. W końcu, pracownicy WPZ aranżują odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie na spotkanie. Jeżeli czujesz, że osobiste spotkanie może rodzić ryzyko dla ciebie lub bezpieczeństwa twojego wydziału, reprezentant WPZ podejmie się spotkania zamiast ciebie.

❖ To znaczy, że aktualny Johnson boi się spotkać bo myśli, że ktoś go okantuje, wysła jednego ze swych „oficjalnie

nieoficjalnych” na miejsce paranoicznego J. Albo Johnson myśli, że nie może pokazać twarzy bo ktoś śledzi jego ruchy, więc używa anonimowego fagasa, aby odwalił za niego brudną robotę, podczas gdy on sam siedzi na swym cudacznym łóżku. Albo Johnson nie może przyjść na spotkanie bo jest zajęty małym „wieczornym balansowaniem kont” ze swoją sekretarką albo panią do towarzystwa, ale robota musi być wykonana JUŻ KURDE TERAŻ! Jakikolwiek by nie był ten powód, pamiętajcie, że każdy J. Wynajmujący was może być jednym z tych WPZ. Jeżeli tak, to możecie być cholernie pewni, że wszystko jest inaczej niż na to wygląda.

Przyszło mi do głowy, że to tak działa większość czasu (z mojego doświadczenia).

❖ Kotick

❖ Trochę pokopałem, żeby sprawdzić czy ten dokument to prawdziwe i nawet w najczarniejszym z czarnych serc Fuchi nie jest nawet WSPOMNIANY WPZ. Może przyjaciel Kapitana – JJ sam sobie wymyślił tę bzdurę?

❖ Todd@NA/UCAS-NE.rime.swith.bóg.com

❖ Przykro mi, że muszę cię rozczarować, Todd ale to prawdziwy doc. Poziom bezpieczeństwa tego pliku to OME49-AA. OME to skrót od „Omega”, który jest najwyższym poziomem bezpieczeństwa jaki używa Fuchi (o którym wiemy). Wszystko z poziomem Omega jest trzymane wewnątrz zamkniętego systemu. Nie może zostać przerzucone na system, który nie ma poziomu Omega. Jeżeli ktoś tego spróbuje, wewnętrzny kod niszczy pliki i próbuje przejąć system, który nie ma poziomu Omega (twój cyberdek). Systemy Omega mają specjalny chip wbudowany w strukturę wszystkich chipów optycznych, portów we/wy itd., który integruje się z plikami. Więc próba skopiowania WPZ.doc do lokalnego systemu, skończy się kupą iskier i stratą nużeńów. Nie trudź się próbami.

❖ Webster był Ofiarą

❖ Ile by kosztowało wyposażenie mojego deka w ten obwód „Omega”? Jeżeli to zadziała, w przyszłym miesiącu będę na ich systemie.

❖ McLeod@NA/UCAS-MW.tmo.com

❖ Więcej niż możesz sobie na to pozwolić. Ja skończyłem „pożyczając” sobie Fuchi-7 od bardzo zdziwionej sekretarki, po tym jak obwód Omega rozwalil mój dek. Nie wiedziałem, aż do tej akcji, czemu te starocie, z-głębi-magazynów, marne imitacje cyberdeków tych pracusiów, dają sobie radę z tymi plikami, podczas gdy mój pół-miliona-w-osprzęcie, wypieszczony, cud-kurde-techniki, dek z piekła rodem dosłownie roztopiał mi się w rękach. Na szczęście nujeny, które wyciągnęliśmy, starczyły na nowy, z nawiązką.

❖ JJ Błyskawica

❖ Jeżeli Omega może być przekopiowana tylko na system Omega, to jak udało ci się wrzucić ten plik na sieć i nie zawieść całej krainy cieni?

❖ Rathceet

❖ Po prostu, uruchomiłem ten dokument na Fuchi-7 i przepisałem go na moim podręcznym Systemie Zapasowym (sta-

rożytna maszyna, wolniejsza od przeciętnego żółwia). Jakbyś nie zauważył, żaden ze zwykłych wodotrysków (i mówię to dosłownie) nie włącza się podczas tego listu; nie ma „FuchiFuchiFuchi dla potrzeb twojego komputera!”, ani nawet multimedialnego dema najnowszego arkusza kalkulacyjnego. Włożyłem kilka grafik, bo bez nich wyglądało to strasznie lyso, poza tym to wspaniały plik tekstowy.

❶ JJ Błyskawica

Wszystkie nie należące do Fuchi „zasoby uzupełniające” zatrudnione przez Wydział Przydzielania Zasobów są przydzielone do jednego z następujących: długo terminowe, krótko terminowe i do zastąpienia.

❶ Zawsze wiedziałem, że jesteśmy mięsem armatnim dla tych typków... ale zobaczyć to w tak zimnych słowach... (brrr).

❶ Bung

❶ Taa, założę się, że płakaleś gdy ci powiedzieli, że nie ma Świętego Mikołaja.

❶ Jingo

❶ NIE MA ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA??!! Teraz to jestem *naprawdę* załamany.

❶ Bung

DŁUGOTERMINOWE ZU, dowiodły swoich umiejętności do dobrej roboty dla Fuchi Ameryka w poprzednich zadaniach lub odpowiadają w trzech lub więcej „kategoriach”, których WPZ będzie potrzebował w przyszłości. Można na nich ogólnie polegać, są w miarę lojalni wobec Fuchi, jako źródła stałego dochodu i podchodzą do negocjacji dosyć uprzejmie. Długoterminowe zasoby uzupełniające mogą zostać użyte tylko za zgodą kierownika Wydziału Przydzielania Zasobów. Za sprawą polityki, personel Fuchi ma dostęp tylko do krótkoterminowych zasobów lub do zasobów do wymiany, dopóki kierownik wydziału nie uzna, iż klient jest wystarczająco doświadczony by pracować z ZU, które mają już wyrobione nastawienie do niego. W szczególnych wypadkach, długoterminowy ZU może zostać przydzielony na czas nieograniczony do jednego klienta.

❶ Mamy własną nazwę na to marnotrawstwo powietrza – sprzedawczyki.

❶ Yegah@nigdzie.com

KRÓTKOTERMINOWE ZU to najbardziej liczna kategoria, wykazująca drobne niezgodności z interesami Fuchi Ameryka (drobne przekroczenia kontraktu) lub są to nowi współpracownicy Fuchi Ameryka. W obu wypadkach są uważani za możliwe zagrożenie bezpieczeństwa i muszą być uważnie obserwowani w poszukiwaniu oznak nielojalności. Krótkoterminowy ZU, wykazujący chęć współpracy na profesjonalnym poziomie, z Fuchi Ameryka, zostanie oceniony przez pracowników WPZ i może zostać podniesiony do rangi długoterminowego. Jako że długoterminowe przydziały opłacane są znacznie lepiej niż krótko, jest to mocną motywacją do jak najlepszego wykonywania zadań.

❶ Gdzie się mogę zapisać?

❶ BCP@NA/UCAS-NE.datastorm.com

❶ Pisz na adres Agera „AgerW@NA/UCAS-NE.fuchi.com” i poproś go o pracę.

❶ Partner

❶ Hej, Partnerze, coś ci kapie po brodzie... może chcesz się wytrzeć. O czekaj, to twój sarkazm >>POKAŻ_wielki-ironiczny-uśmiech

❶ Yegah@nigdzie.com

ZU do zastąpienia, zawiodły Fuchi lub zdradziły swoje powiązania. Są zarezerwowane do akcji „z czarną flagą”, w których interesy Fuchi wiążą się z usunięciem ZU. Tylko kierownik WPZ może naznaczyć ZU jako „do zastąpienia”.

❶ Założę się, że Ager wciskał do tej kategorii częściej meta-ludzi niż ludzi.

❶ Ma Ork z Peorii

❶ I że „naznaczał” głównie elfy.

❶ Makkanagee

CZEGO POWINIENEM SIĘ SPODZIEWAĆ?

Mając na uwadze pierwsze spotkanie z wyznaczonym ZU, WPZ rekomenduje zachowanie poniższych procedur. Większość klientów będzie miała doczynienia z krótkoterminowymi ZU, którzy traktują swoich potencjalnych pracodawców bez należytego im respektu. Aby zrekompensować takie traktowanie, WPZ podaje następujące zasady:

TRAKTUIJ ZU JAKO JEDNOSTKĘ WROGA. Nawet jeżeli wygląda przyzwoicie (statystycznie niemożliwe zdarzenie), przyjmij że chcą ciebie zabić z byle powodu, gdy tylko nadarzy się okazja. Ci ludzie to zatwardziali kryminaliści, dopuszczający się ohydnych zbrodni za nujeny. To najemnicy, ledwie dożywający do następnej wypłaty. Będą próbowali wycisnąć z ciebie ile się da. Pamiętaj każdy nujen zapłacony im to nujen mniej dla Fuchi Ameryka. To narzędzia, nic więcej; twoim zadaniem jest maksymalne ich wykorzystanie za minimalną opłatą.

Niezależnie jak dobrze mogą się prezentować, to nie są ludzie honoru. Jako kryminaliści nie mają prawa do uczciwego traktowania i poważania. Traktuj ich jak zwierzęta, którymi są. Dawaj im jedzenie z bezpiecznej odległości i uważaj żeby Fuchi Ameryka nie zostało ugryzione. Jeżeli pomyślisz o nich „jako o jednych z nas” nawet przez chwilę, już przegrałeś.

❶ Paranoja Agera znowu się ujawnia. Miło wiedzieć, że niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają!

❶ Makkanagee

❶ Oczywiście nie mówi ani słowa o honorze ludzi, którzy wynajmują nas „zatwardziałych kryminalistów” do „dopuszczania się ohydnych zbrodni za nujeny”.

❶ Miz Liz

❶ Boi się ubrudzić swoje ładne czyste rączki, i tyle.

❶ Lark

❶ Dajcie spokój. Nie są aż tak przerażający. Pracowałem z Johnsonem albo dwoma, którzy byli na poziomie i nie pa-

trzyli na mnie jakbym śmierdział. Ten Ager po prostu tworzy stereotyp.

❖ La Marquise

❖ Każdy stereotyp ma w sobie ziarno prawdy, Marq. Zgadza się, Ager jest ponad przeciętny, ale takie podejście jest bardziej powszechne wśród Johnsonów niż inne. Wyciągnij jak najwięcej dając jak najmniej i pamiętaj: uliczni pachotkowie są wymieniaalni. Ager ujął to trochę bardziej jadowicie. Znając jego historię wcale się nie dziwię.

❖ Miz Liz

❖ Wziąć jak najwięcej dając jak najmniej, czy większość z nas jest inna?

❖ Cwaniak

UKRYWAJ SWOJĄ TOŻSAMOŚĆ. Jeżeli ZU rozpozna ciebie lub twoje powiązania, będzie cię próbował szantażować w późniejszym czasie. A takie działanie jest szkodliwe dla ciebie i Fuchi Ameryka. Badania wydziałowe wykazują, że ZU są skorzy do oceny klientów na podstawie obserwacji poczynionych na pierwszym spotkaniu. Dlatego WPZ dostarcza „czyste ubrania” na takie spotkania. Garnitury staromodnego kroju, które nie są tak łatwo rozpoznawalne jako moda wewnątrz-korporacyjna.

Jeżeli sytuacja wymaga większego wprowadzenia w błąd, załoga WPZ może zasugerować różne efekty i ubrania, które zawierają elementy znaków szczególnych dla innych korporacji lub organizacji. Zmiany kosmetyczne również mogą być wykonane na życzenie klienta, włączając w to peruki, szkła kontaktowe, pigułki melaninowe do zmiany koloru skóry itp. Używając ich klient może ukryć swoją tożsamość lub upodobnić się do kogoś innego.

❖ Hej, pan Johnson to naprawdę Richard Villiers! ...i udało by mi się uciec z tym, gdyby nie wy okropni shadowrunnery!

❖ Sięgający gwiazd

❖ Ciekawe czy mają też zestawy szpiczastych uszu i sztuczne rogi?

❖ Lark

NA POCZĄTKU NIGDY NIE OFERUJ WIĘCEJ NIŻ 80% ZA-PŁATY. Ci ludzie zawsze próbują negocjować wyższe stawki, czasem nawet podnosząc je dwukrotnie w stosunku do początkowej oferty. Jeżeli zaproponujesz 80% lub mniej początkowej stawki, możesz się z nimi „targować”, utwierdzając ich w przekonaniu, że wygrali, bez przekraczania sumy przydzielonej ci przez zwierzchników. Zaczynając ofertę poniżej 80% granicy, może nawet uda ci się zapłacić poniżej przydzielonej sumy. Fuchi Ameryka docenia takie wysiłki w oszczędzaniu korporacyjnych nujenów i może nagrodzić odpowiednio pracownika.

W sytuacjach gdy nie jest możliwe utrzymanie ZU w granicach ustalonej stawki, dopuszczalne jest pewne jej przekroczenie – ogólnie około 20-25% przydzielonej sumy. Jeżeli targ przebiegał od samego dołu, ZU będzie przekonany, że otrzymuje 150% początkowej oferty, co powinno wystarczyć nawet najchciwsiemu bandytom. **POD ŻADNYM POZOREM NIE WOLNO PRZEKROCZYĆ GRANICY 25 PRO-CENT.** Zawsze jest więcej dostępnych ZU niż zadań. Dochód

Fuchi Ameryka musi być pierwszoplanowym interesem. Jeżeli wymagania ZU przekroczą dopuszczalną granicę, zerwij rozmowy. Zawiadom WPZ, a nasi pracownicy umówią inną grupę ZU, natychmiast.

❖ Czy wszyscy zrozumieli to? Jeśli będziesz chciwy, figę dostaniesz!

❖ Anioł Śmierci

JAK MOGĘ ZAPEWNIĆ SUKCES?

Jasno to wyrażając, nie możesz zagwarantować sukcesu. Możesz jednak zmaksymalizować szansę na sukces postępując według zebranych tu zasad i pamiętaj o kilku rzeczach. Po pierwsze: żadnemu ZU nie można w pełni zaufać. Nawet długoterminowe ZU z doskonałymi notowaniami nie są pracownikami Fuchi i nie powinni być obdarzeni zaufaniem jakim obdarza się Społeczność Fuchi™.

❖ O boże, chyba zaraz Zwymiotuję™!

❖ Bung

❖ Ja też. „zmaksymalizować szansę na sukces postępując” <<DZWIEK-WYMIOT>>

❖ WyrdNyrđ

Statystycznie, 98% krótko terminowych ZU ukończyło swoje zadania z zadowalającym efektem. WPZ osiągnęło tak wysoki poziom sukcesu dzięki programowi Uważnej Obserwacji, rozpoczętemu w 2037 w celu zapobieżenia łamaniu kontraktów. (Program ten nie powinien być mylony z kampanią Uważaj Co Oglądasz, rozpoczętą w 2054 do zwalczania pirackich audycji rozpowszechnianych z instalacji Fuchi przez nienależących do Fuchi pracowników.) Program UO stosuje wyszukany sprzęt i techniki wywiadowcze do śledzenia drużyn ZU, włączając w to (ale nie ograniczając się tylko do tego) poniższe:

Kredchip z Aktywacją na Żądanie™ lokalizatorem. Gdy kredchip zatwierdza transakcję, sygnał aktywuje program śledzący, kierujący się do najbliższej siedziby Fuchi. Program śledzący pozwala natychmiast ustalić załóżde UO położenie każdego ZU używającego kredchipu ANZ.

Droidy obserwacyjne dużych wysokości. Najczęściej używane w połączeniu z kredchipami ANZ, droid namierza cel podczas pierwszego spotkania. Kredchip służy jako latarnia dla droida, pozwalając podłączyć się do systemu GPS i namierzyć ruchy ZU z dokładnością do 1,25m.

Opiekunowie. Duchy te zgłaszają każde nietypowe działanie ZU, bezpośrednio do magów WPZ. Jeżeli pogoda na to pozwala (a sytuacja tego wymaga), magowie WPZ mogą wysłać duchy burzy aby przypomniały krnąbrnemu ZU, jakie są jego obowiązki.

❖ Bill Ager – Mistrz Eufemizmów.

❖ WyrđNyrđ

Próbki tkanek do użycia jako połączenie materialne. Próbki tkanek to bardziej psychologiczne niż fizyczne zagrożenie. Fuchi Ameryka nie ma czasu, siły roboczej ani chęci zatrudniania doświadczonych magii rytualnej do śledzenia każdego ZU, który złamał warunki kontraktu. W ekstremalnych wypadkach, wymagane są ekstremalne posunięcia i Fuchi Ameryka nie zawaha się przed wymierzeniem

odpowiedniej kary gdy będzie taka potrzeba. Dla większości ZU sama świadomość takiej kary utrzymuje ich w ryzach.

Obserwacja towarzyszy i znajomych ZU. Jeżeli będzie to niezbędne WPZ użyje taktyki silnej ręki przeciwko bliskim, by zapewnić sobie odpowiednie zachowanie na części akcji ZU. Fuchi woli nie używać takich środków, dopóki nie jest to niezbędne, jako że wywołuje to złe nastawienie ZU w stosunku do Fuchi. W takich wypadkach WPZ musi organizować usunięcie ZU pod koniec programu.

❖ Czcze gadanie. Tego można się spodziewać po megakorporacie.

❖ Cynik

❖ Ojoj, pluskwy w kredchipach? Śledzenie GPS? Materiałne POŁĄCZENIA? Powinieniem zostać w więzieniu.

❖ John Szpada

❖ Przeróżające co? A jest jeszcze gorzej. Pomyśl chwilę... to są techniki zaangażowane przez Fuchi. Jako megakorporacja Fuchi jest trochę staroświecka w porównaniu do Az-technologii czy Saeder-Krupp. To rodzi we mnie ciekawość jak daleko posuną się inni by nakłonić nas do dobrego zachowania...

❖ TamTam

❖ Dzięki Tam. Już wyobrażam sobie lata spędzone na terapii by pozbyć się koszmarów.

❖ Cichy Grymas

Jeszcze raz gratulujemy uzyskania dostępu do WPZ. Prosimy >>UZYSKAJ_stopień-temat: <<**ZWYKŁE**>> kontaktować się z nami tylko w absolutnie niezbędnych wypadkach.

Z poważaniem



William T. Ager

❖ Chciałbym podkreślić coś, co mówił już TamTam. To jest dokument Fuchi Ameryka, pokazywany tylko pracownikom Fuchi Ameryka z poziomem dostępu Omega. Johnsonowie innych firm mogą postępować według podobnych zasad, ale procedury specjalne mogą być aktualne tylko w wypadku pracowników Fuchi. Innymi słowy: po innych można się spodziewać wszystkiego.

❖ Argent

❖ Pod warunkiem, że możesz stwierdzić na spotkaniu, że jest to pracownik Fuchi o poziomie dostępu Omega. Pierwszą zasadą układów z Johnsonami jest to, że nigdy nie wiesz, kto siedzi po drugiej stronie stołu.

❖ Valmont

❖ A nawet koleś z Fuchi może wynajmować cię nie dla Fuchi. Niektórzy z tych koleś są tak zakręcenii, że spotykają samych siebie za rogiem. Więc całe to gadanie o WPZ może nie mieć sensu.

❖ JackPalanceZ@łatwił.większych.niż.ty

❖ Jak na to wpadłeś?

❖ Rathceet

❖ Będę pisał powoli, żebyś wszystko zrozumiał. Pracownik Fuchi A i pracownik B mogą być awansowani. Pracownik A ma trochę lepsze podstawy, więc wygląda, że to on wygra. Więc pracownik Fuchi B wynajmuje drużynę shadowrunnerów C do włamania się do biura pracownika A i „ukradzenia” kompromitujących go bilansów „udowadniających”, że pracownik A działał na niekorzyść firmy. Pracownik Fuchi B dał zadanie drużynie C za pieniądze Fuchi, a gdy ruszyli zawiadomił Korporacyjne Oddziały Szturmowe Fuchi D, że zostało złamane bezpieczeństwo. Oddział Szturmowy Fuchi D kopie tyłek drużyny shadowrunnerów C, pozostawiając prażynki, które posłużą jako karma dla parazwierzątka E. Zakończenie: pracownik Fuchi B zostaje bohaterem za ujawnienie perfidności pracownika A, pomocy w uniknięciu poważnego złamania bezpieczeństwa. Pracownik A zostaje uciśniony, co zapewne następuje z powodu kuli w głowie. Runnerzy, którzy mogli to wszystko połączyć gdyby dodali dwa do dwóch są bezpiecznie usmażeni. Pracownik B dostaje awans i ma się dobrze, mimo że kosztowało to firmę dobrego pracownika A. Aby być pewnym, że jego mały plan się powiedzie, musiał złamać standardowe procedury WPZ. Kumaszc?

❖ JackPalanceZ@łatwił.większych.niż.ty

❖ Kolesie, którzy mają dostęp do WPZ i wynajmują nas z własnej inicjatywy skończą z kłopotami na głowie. A to oznacza, że my też.

❖ Johnny Demonio

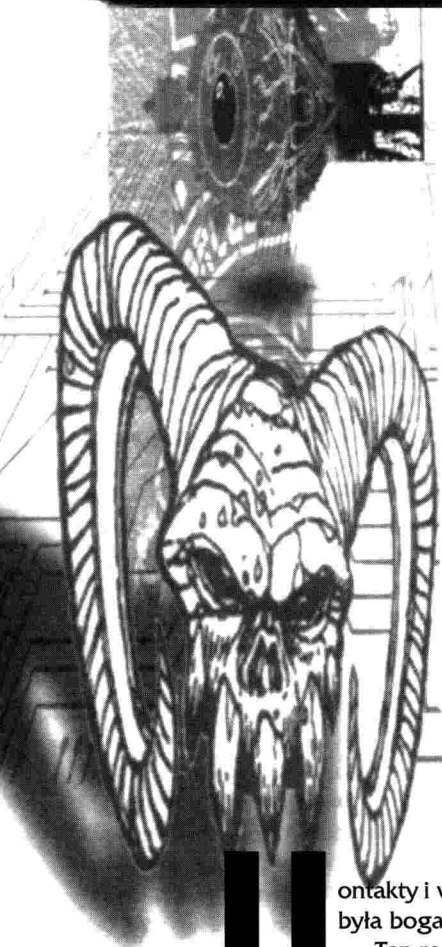
❖ Jak to?

❖ NienawidzęC@s.wojak

❖ Powiedzmy, że jestem „aktywnie niezatrudniony” przez Fuchi i pozostawmy to tak.

❖ Johnny Demonio

KONTAKTY I WROGOWIE



Kontakty i wrogowie to bohaterowie niezależni (BN), których używa mistrz, aby gra w **Shadowruna** była bogatsza, bardziej nieprzewidywalna i ciekawsza.

Ten rozdział przynosi nowe reguły kontaktów, które mogą zostać użyte przez graczy i mistrza gry do rozwinięcia swoich kontaktów, jak również reguły o Wrogach – BNach, które mają osobiste i inne, urazy do postaci.

MAKSYMALIZACJA KONTAKTÓW

Kontakty to często najlepszy, a czasami jedyny sposób, w jaki postać może się dowiedzieć, w co za cholerstwo właśnie się wpakowała. Oprócz tego mistrz gry może użyć kontaktów do zapelnienia świata **Shadowrun**, tak by był bardziej urozmaiconym miejscem gry. Pomimo tych zalet, wiele drużyn graczy nie wykorzystuje pełnego potencjału kontaktów. Zbyt dużo mistrzów gry nie zadaje sobie trudu w ożywieniu kontaktów graczy, a zbyt wielu graczy nie zadało sobie trudu sprawdzenia możliwości jakich może dostarczyć kontakt. Interakcja graczy z kontaktami zatrzymuje się na poziomie testów Etykiety i wydania kilku nujenów.

Stworzenie kontaktów pełnowymiarowymi postaciami – ożywienie ich innymi słowy – to klucz do wykorzystania kontaktu. Aby to osiągnąć, mistrz gry musi spędzić chwilę nad tworzeniem historii dla każdego kontaktu postaci.

Wymyślenie co robi kontakt w momencie gdy nie dostarcza informacji ciekawskim runnerom, to dobre miejsce na początek. Obdarowanie kontaktu kilkoma Przewagami i Ułomnościami z rozdziału **Tworzenie Postaci** (str. 21) lub danie kontaktowi archetypową nazwę np. Były Niewolnik Pieniądza, Człowiek Korporacji, Uliczny Doktorek, Mag Walki, Najemnik, Detektyw lub Ochroniarz, nada mu osobowość. Poświęcając jeszcze trochę wysiłku, można z kontaktu zrobić unikalną osobę. Z pewnością kontakt Joe Barman spędza wieczory prowadząc swój bar, ale co porabia w wolnym czasie? Może jest zagorzałym fanem Miejskich Bójek i siedzi przed tridem zawsze gdy dzwonią runnerzy. Może ma kłopoty z żoną, albo interes się nie



kręci. Może jego córka wkręciła się w nieodpowiednie towarzystwo – gangi, LNŻ i podobne. Wszystkie te rzeczy mają wpływ na to jak Joe reaguje na oferty graczy, a może nawet służyć jako odskocznia od normalnych akcji w cieniach. Kontakt może też odwrócić role i poprosić postacie o przysługę. Znajdź sposób na przedstawienie tego, że kontakt też ma własne życie. Nie siedzi cały czas i nie czeka na telefony od runnerów.

POZIOMY KONTAKTÓW

Podstawowe reguły **Shadowruna** dzielą kontakty na trzy grupy – standardowe „kontakty”, „kumpli” i „święte”. Ten podział z grubsza oddaje stosunki runnera ze swoim kontaktem. Niestety nie zawsze daje to dokładny odpowiedni opis zależności runner / kontakt. Kontakt może być starym kumplem, ale według normalnych reguł, słaby wynik przy teście Etykiety może powstrzymać go od wyjawienia tego, co wie.

Poniższe poziomy kontaktów zostały stworzone aby lepiej odwzorować relacje pomiędzy runnerem, a kontaktem. Każdy poziom daje runnerowi wyraźne za i przeciw podczas ubijania interesów z kontaktem. Podtrzymanie – oznacza ile nujenów musi postać wydać w ciągu roku aby podtrzymać kontakt (patrz Podtrzymanie Kontaktu, poniżej).

KONTAKT POZIOM 1

Kontakt poziom 1 to zwykły kontakt z **Shadowruna** (str.43, **SRII**). Kontakt pierwszego poziomu działa jak informacja. Taki kontakt może wiedzieć coś, co potrzebne jest postaci i prawdopodobnie to wyjawia, ale równie dobrze może to zachować dla siebie, ponieważ nie czuje się w żaden sposób związany z postacią.

Z drugiej strony, kontakt 1 poziomu prędzej zapomni tożsamości runnera, a nawet o jego istnieniu, gdy „zli chłopcy” przyjdą go pytać. I nawet jeśli kontakt pamięta postać, to mała jest szansa, że wie gdzie jej szukać.

Za: mistrz gry może wykonać test przeciw Inteligencji (6), czy kontakt przypomni sobie informacje o runnerze, gdy ktoś go zapyta. Mistrz gry może modyfikować trudność testu, jak mu wygodnie.

Podtrzymanie: 500 nujenów

KONTAKT POZIOM 2

Kontakt 2 poziomu, zna runnera i widuje się z nim prawie regularnie. Runner i kontakt mają do siebie częściowe zaufanie, a kontakt pozostanie lojalny runnerowi, o ile nie będzie to zbyt narażało jego karku. Kontakt 2 poziomu zawsze dostarczy informację, której szuka runner, a nawet może sam zasięgnąć języka tu i tam dla postaci, gdy ma chwilę czasu.

Kontakt poziomu 2 to tzw. „kumple” przy tworzeniu postaci.

Za: Postać dostaje 1 dodatkową kość do każdego testu Etykiety wykonywanego, aby uzyskać informację od kontaktu poziomu 2. Dodatkowo, mistrz gry może wykonać test przeciwko Sile Woli (5) kontaktu, aby sprawdzić czy udało jej się odmówić udzielenia odpowiedzi na pytania dotyczące postaci.

Podtrzymanie: 3 000 nujenów

KONTAKT POZIOM 3

Kontakt 3 poziomu to coś więcej niż kumpel – to prawdziwy przyjaciel. Postać mogła z nim dorastać w Seattle, lub mogła wyciągnąć na wpół usmażony tyłek kontaktu ze strzelaniny Samotnej Gwiazdy. Kontakt 3 poziomu zna runnera dobrze i spotyka się z nim regularnie. Postać może nawet nie myśleć o swoim przyjacielu jako o kontakcie, ale to co wie ta osoba może być przydatne w pewnym momencie graczowi.

Za: postać dostaje 2 dodatkowe kości przy testach Etykiety wykonywanych, aby uzyskać informację od kontaktu poziomu 3. Dodatkowo, mistrz gry może wykonać test przeciwko Sile Woli (6) kontaktu, aby sprawdzić czy udało jej się odmówić udzielenia odpowiedzi na pytania dotyczące postaci.

Podtrzymanie: 7 000 nujenów

KOSZT STWORZENIA KONTAKTU

W normalnych regułach każdy gracz może wybrać 2 darmowe kontakty podczas tworzenia postaci. Te darmowe kontakty są uważane jako kontakty 1 poziomu, tak samo jak wszystkie kontakty zakupione podczas tworzenia postaci (patrz str. 46, **SRII**). Wszyscy „kumple” uzyskani podczas tworzenia postaci to kontakty 2 poziomu. („Świta” włączając w to plemię i członków gangu nie są uznawani jako kontakty.)

Według reguł, postać nie może kupować kontaktów po stworzeniu postaci. Wszystkie kontakty zdobyte podczas gry muszą być osiągnięte przez grę postaci. Mistrz gry i gracze powinni ustalić szczegóły spotykania kontaktów w takich wypadkach. Jako praktyczną regułę przyjmujemy, że nowe kontakty powinny być poziomu 1. Rzadko okoliczności powinny pozwalać postaci na zdobycie nowych kontaktów 2 poziomu. Pod żadnym pozorem nie wolno dawać nowych kontaktów na poziomie 3.

Gracze muszą zapłacić odpowiednie podtrzymanie za wszystkie zdobyte kontakty podczas tworzenia postaci z ich startowej gotówki. Np. gracz, który chce podnieść poziom kontaktu na poziom 3 musi zapłacić w sumie 10 000 nujenów (połączony koszt podtrzymania poziomu 2 i poziomu 3 = 10 000).

PODTRZYMANIE KONTAKTU

Kontakt też człowiek i postać musi go odpowiednio traktować. Kontakty to łatwe źródła informacji, które można ignorować aż do momentu gdy postać potrzebuje poznać tożsamość nowego wiceprezesa w Dużej Piramidzie, czy najnowsze plotki z posterunku Samotnej Gwiazdy. Jeżeli postać traktuje kontakt jako wygodne źródło informacji do którego można zajrzeć jak do książki, kontakt nie będzie oczarowany, a może stracić ochotę do współpracy.

Utrzymywanie zadowolonego kontaktu jest znane jako Podtrzymanie kontaktu. Jest to proces dwuczęściowy. Część pierwsza składa się z odgrywania. Mistrz gry decyduje co będzie odpowiednim podtrzymaniem kontaktu w ramach wizerunku postaci, z uwzględnieniem stosunków z kontaktem. Generalnie, wystarczy aby postać okazywała swoim kontak-

tom poważanie w ramach ich podtrzymania. Postać nie musi obsypywać kontaktu podarunkami, ani odwiedzać go codziennie. Powinna czasem zaprosić do kafejki lub użyczyć pożyczki, gdy będzie w potrzebie.

Część druga to wydawanie pieniędzy na podtrzymanie kontaktu. Postać może zapłacić wymagane podtrzymanie kontaktu, w czasie roku gry. Mogą to być wydatki na drinki, obiady, przysługi, lub po prostu dać kontaktowi kredchipa. Ogólnie, wszystko co jest warte nujena może być uznane za część podtrzymania. Np. wartość informacji, że twój kumpel powinien sprzedać cały zapas Aresów, bo zapowiada się duży spadek, czy że w twojej szafie siedzi najnowszy prototyp policyjnego droida, może być równoważnością rocznego podtrzymania. Mistrz gry ocenia wartość takich przysług, porad itp.

Jeżeli postać nie wyda odpowiedniej sumy pieniędzy na podtrzymanie, poziom kontaktu spada, lub jeżeli mistrz gry stwierdzi, że postać nieodpowiednio traktowała kontakt podczas gry. Mistrz gry powinien czuć się swobodny przy tworzeniu dodatkowych wymagań do podtrzymywania kontaktów w swoich kampaniach.

Jeżeli kontakt 2 lub 3 poziomu spadnie, postać może starać się przywrócić poprzedni poziom używając reguł **Podnoszenie poziomu kontaktów**.

Mistrz gry ma przynajmniej 3 opcje, w przypadku gdy postaci nie uda się podtrzymać kontaktu 1 poziomu, może użyć ich wedle uznania. Postać może już nigdy nie usłyszeć kontaktu, w tym wypadku postać nie może użyć kontaktu ani żadnego z kontaktów kontaktu, przez resztę gry patrz **Znajomi znajomych**, poniżej). Kontakt może stać się wrogiem postaci (patrz str. 71). Postać może zarobić sobie na upośledzenie Zła reputacja (patrz str. 31).

Jeżeli postać straci wszystkie swoje kontakty nie podtrzymując ich odpowiednio, postać dostaje upośledzenie Opuuszczony i Zła reputacja (str. 32, 31). Zwiększ także o 1 Priorytet poziomu wszystkich wrogów postaci (patrz **Wrogowie**, str. 71).

Koleżka Billy, przeciętny najemnik starający wyrobić sobie imię, zaczyna grę z dwoma kontaktami. Joe jest barmanem w barze Droogies, gdzie koleżka Billy lubi wydawać swoje nadliczbowe nujeny. Timmons to glina z Samotnej Gwiazdy, który jest kumplem drugiego poziomu (Billy i siostra Timmonsa byli ze sobą razem. Billy i Timmons przypadli sobie do gustu i pozostali przyjaciółmi nawet po tym jak Billy zerwał z jego siostrą).

Billy zużywa dużo czasu i nujenów w Droogies, a nie żałuje napiwków. W ramach tego mistrz gry stwierdza, że Billy nie musi już wydawać pieniędzy na podtrzymanie 1 poziomu kontaktu Joe'go.

Jednak Timmons jest kontaktem 2 poziomu, więc Billy musi poświęcić więcej uwagi na podtrzymanie go. Oprócz wyciągania go do miasta i stawiania drinków, co jakiś czas, Billy wysta-

wia mu jakiś małych złodziejaszków, różnych kolesi z gangów, którzy zakłócają okoliczny spokój, czy złodziei obrabiających bar w którym Billy może tanio zjeść. Gdy mistrz gry stwierdza, że to może nie wystarczyć do podtrzymania kontaktu 2 poziomu, Billy decyduje się umówić Timmonsa z miłą panną, którą zna. Mistrz gry stwierdza, że jest to całkiem fajny nowatorski pomysł i decyduje, że dopóki Timmons będzie się umawiał z tą panną, Billy będzie musiał poświęcać tylko połowę czasu i kosztu podtrzymania na Timmonsa.

PODNOSENIE POZIOMU KONTAKTÓW

Aby poprawić poziom kontaktu podczas gry, postać będzie musiała zapłacić koszt podtrzymania obecnego poziomu kontaktu, jak i poziomu na który chce podnieść. Np. postać, która chce podnieść poziom kontaktu z 2 na 3 musi zapłacić razem 10 000 nujenów (poziom 2 kosztuje 3 000 + poziom 3 kosztuje 7 000). Oprócz tego postać musi jeszcze zapłacić normalny koszt podtrzymania kontaktu.

Mistrz gry może pozwolić postaci na podniesienie poziomu kontaktu, przez wydanie punktów Karmy równych ilościom podwojonemu nowemu poziomowi. Np. postać używająca Karmy do podniesienia kontaktu poziomu 1 na poziom 2 musi wydać 4 punkty Karmy. Podnosząca na 3 poziom, zużyje 6 punktów karmy. Kontakty nie mogą być podniesione o więcej niż jeden poziom w ten sposób. Oprócz tego postać musi jeszcze zapłacić normalny koszt podtrzymania kontaktu.

Mistrz gry musi zaaprobować wszystkie podnoszenia poziomów, na podstawie ich stosunków w grze. Kontakt, który okazjonalnie widuje się z postacią i nie ma żadnych przyjacielskich z nią stosunków, nie jest odpowiednim wyborem na kontakt 3 poziomu.

ZNAJOMY ZNAJOMEGO

Ponieważ kontakty żyją swoim własnym życiem, mają także swoje własne kontakty. Te kontakty, oddalone od postaci, znane są jako Znajomy znajomego (ZZ). Także w powyższym przykładzie Koleżka Billy nie tylko ma dostęp do Joe'go i Timmonsa, ale także do ludzi, których oni znają. To są właśnie ZZ Billy'ego.

ZZ-ty oferują więcej możliwości dla postaci, więcej kolorytu i tła do gry i więcej realizmu. Np. Joe barman, nie ma stosu Aresów ułożonych obok synt-alkoholu na półce. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że zna kolesia, który ma magazyn pełen takich zabawek.

Ogólnie, każdy kontakt postaci zaczyna grę z kontaktami 1, 2, 3 poziomu. Fikserzy i Johnsoni to wyjątek od tej reguły, bo z racji wykonywanego zawodu, przyjmuje się, iż mają po dwa dodatkowe kontakty na poziomie.

Mistrz gry może zmieniać te numerki tak, by pasowały do jego gry (patrz. **Specjalne Kontakty**, str. 66), ale dawanie innym niż Fikserom czy Johnsonom, kontaktom więcej niż 3 znajomości, może sprawić że zdobycie sprzętu i informacji będzie zbyt proste dla postaci. Z drugiej strony, pozwolenie

pierwotnemu kontaktowi na posiadanie wielu następnych kontaktów, daje dobry początek do kampanii, która się rozwija, lub stanęła w martwym punkcie. Dodatkowo, ponieważ ZZ-ty pochodzą z „zewnątrz” sfery graczy, umożliwia to mistrzowi gry zorganizowanie przygód, poza granicami normalnej kampanii.

UŻYWANIE ZZ-TÓW

Aby uzyskać informacje, wyposażenie, czy inną pomoc, postać musi wykonać odpowiednie testy. Wszystkie bonusy, które gracz stosuje przy swoim kontakcie, obowiązuje przy ZZ tego kontaktu. Modyfikatory testu znajdują się w Tabeli modyfikatorów Znajomych znajomych. Te modyfikatory reprezentują chęć współpracy ZZ z postacią. ZZ, który jest dla kontaktu tylko informatorem, nie będzie tak chętny do pomocy jak dobry przyjaciel kontaktu.

Tak jak wszystkie kontakty, ZZ oczekuje małej pomocy finansowej za swoje usługi. Aby obliczyć ile oczekuje ZZ, wpierw oblicz opłatę podstawowego kontaktu (str. 202, **SR11**), następnie pomnóż podstawową sumę przez odpowiedni mnożnik kosztu / czasu z Tabeli Modyfikatorów Znajomych Znajomych. Mistrz gry może podwyższyć koszt modyfikatorów, jeżeli postać musi przebić się przez wielu ZZ aby osiągnąć to, co chce. Według uznania mistrza gry, ZZ 3 poziomu, może obniżyć lub nawet uznać opłatę jako przysługę dla kontaktu.

Mnożnik kosztu / czasu jest także używany do obliczania czasu, jaki musi poświęcić postać aby otrzymać informacje lub rzeczy od ZZ (patrz **Oczekiwanie na towary**, str. 65). Modyfikator Złego Towarzystwa używany jest do testów Złego Towarzystwa (patrz **Śclany mają uszy**, str. 65).

Koleżka Billy miał trochę szczęścia i teraz ma kilka nujenów w kieszeni. Chce więc zdobyć trochę nielegalny karabin szturmowy Ares Alpha, z dodatkowym granatnikiem. Billy zaczyna od wykonania zwykłego testu Etykiety na barmanie Joe. Test udaje się tylko jednym sukcesem, więc Billy otrzymuje odpowiedź wymijającą – mogą znać kogoś (mistrz gry wybrał, że 3 kontaktami Joe'go są: żołnierz Mafii (1 poziom), deker, którego Joe zna od lat (2 poziom), i brat Joe'go (poziom 3), który jest wykidajłem w ekskluzywnym barze w centrum).

Billy idzie do Timmonsa. Używa dodatkowych kości do testu Etykiety i otrzymuje 5 sukcesów. W tym wypadku Timmons jest bardziej chętny do pomocy. Mówi Billy'emu, że z chęcią przedstawi go swoim kontaktom – oficerowi bezpieczeństwa Renraku (poziom 1), byłemu pracownikowi Samotnej Gwiazdy, który teraz prowadzi własną firmę ochroniarską (poziom 2), oraz zreformowanemu fikserowi, który był pierwszym aresztowanym Timmonsa (poziom 3).

TABELA MODYFIKATORÓW ZNAJOMEGO ZNAJOMYCH

Poziom ZZ	Modyfikator poziomu trudności	Mnożnik kosztu/czasu	Modyfikator Złego Towarzystwa
1	+6	3	-2
2	+4	2	-1
3	+2	Patrz w tekście	0
Każdy ZZ po pierwszym „Zasięgający języka”	+2	Patrz w tekście	-2
	–	–	-3

Billy decyduje, że najlepszymi opcjami będą żołnierz Joe'go i były fikser, kumpel Timmonsa.

Billy wpierw idzie do Joe'go, który mówi mu żeby przyszedł jeszcze raz po północy to przedstawi go Toniemu Wężowi. Gdy Billy wraca, Joe kieruje go do prywatnego kąta, gdzie czeka Tony. W tym momencie Billy wykonuje test Etykiety. Podstawowy poziom trudności dostaje modyfikator +6, ponieważ Tony to 1 poziomowy kontakt. Test się nie udaje i Tony stwierdza, że nie może mu pomóc, gdyż handluje oliwą z oliwek a nie bronią.

Billy zwraca się do eks-fiksera Timmonsa, Sexy Sioux. Sioux jest 3 poziomowym kontaktem Timmonsa, więc Billy wykonuje test Etykiety na poziomie 6. (Billy dodaje 1 koszt ponieważ Timmons jest kontaktem 2 poziomu.)

Test kończy się dwoma sukcesami, a Sioux mówi, że zna kogoś kto może pomóc Billy'emu dostać nową zabawkę. Zamiast gotówki, Sioux chce przysługi od Billy'ego. Potrzebuje kilku runnerów, do pomocy w ataku na obóz treningowy Humanis Poliklubu. Billy akceptuje ofertę – da mu ona szansę przetestowania nowej broni.

Jeżeli Billy odrzuciłby ofertę Siouxa, musiałby zapłacić za pomoc, jak oblicza mistrz gry według poniższego przepisu. Sioux jest fikserką z Etykietą 5, Charyzmą 3 i Inteligencją 5. Używając podstawowego sposobu obliczania opłaty, wychodzi 800 nujenów:

*Poziom Etykiety kontaktu x Liczba sukcesów przy teście Etykiety postaci
x (Charyzma kontaktu + Inteligencja) x 10 = podstawowa opłata*

$$5 \times 2 \times (5+3) \times 10 = 800$$

Ponieważ Sioux jest 3 poziomowym kontaktem Timmonsa, mistrz gry wybiera, w jaki sposób weźmie od Billego opłatę. Jak się okazało, chce ona pomóc znajomemu jej znajomych. Sioux mogłaby zażądać opłaty pełnej (Podobasz mi

się, więc znasz mój cennik na dziś.), jak i w ogóle (Nie biorę kasy za pomoc przyjaciółom Timmonsa.). Billy będzie musiał zapłacić cenę broni, niezależnie od opłaty dla Sioux. Billy może też wykonać normalny test Negocjacji, aby obniżyć opłatę Sioux.

OCZEKIWANIE NA TOWARY

Aby obliczyć ile czasu ZZ potrzebuje na zlokalizowanie informacji lub towaru dla postaci, mistrz gry rzuca 2k6, a następnie używa odpowiedniego mnożnika kosztu / czasu z Tabeli modyfikatorów Znajomego Znanych. Końcowy wynik to okres oczekiwania w dniach.

Postać może skrócić ten okres używając sukcesów z testu Etykiety, lub płacąc kontaktowi dodatkową sumę. Za każdy sukces, lub za każde 10% od opłaty kontaktu, które postać zdecyduje się zapłacić, okres skraca się o 1 dzień.

Zauważ, że okres ten, to czas potrzebny ZZ na znalezienie odpowiedniej informacji i / lub towaru. Mistrz gry powinien także zastosować wszystkie reguły dotyczące dostępności towaru.

Billy wie, że jego nowy Ares Alpha jest już w drodze, i chce wiedzieć jak długo będzie musiał czekać. Mistrz gry rzuca 2k6 i otrzymuje wynik 7. Ponieważ Sioux jest kontaktem 3 poziomu, mistrz gry określa jej mnożnik kosztu / czasu. To znaczy, że Billy będzie musiał poczekać 7 dni, lub może dostać karabin od razu.

Sioux mówi Billy'emu, że może mieć dla niego gnata w ciągu kilku godzin, jeżeli zgodzi się wziąć udział w ataku na obóz Humanis. Jeżeli odmówi, Sioux powie, że będzie potrzebowała 7 dni na zlokalizowanie i dostarczenie Ares Alpha.

Billy nie może pomóc w ataku na Humanis, ale nie chce czekać 7 dni, więc decyduje się dać klika nujenów aby przyspieszyć ten proces. 10% opłaty Sioux (800 nujenów) to 80 nujenów; Billy stwierdza, że może sobie pozwolić na taką opłatę, szczególnie jeżeli to przyspieszy odebranie nowej zabawki. Płaci 400 nujenów (80Y x 50 procent) i obcina 5 dni z okresu oczekiwania.

ŚCIANY MAJĄ USZY

Za każdym razem, gdy postać omawia interesy z kontaktem lub ZZ-tem, niezależnie czy jest to kumpel, czy ZZ, który zgodził się spotkać z postacią w dokach o 4 rano, w środku burzy – osoby postronne mogą usłyszeć o zainteresowaniu postaci informacją, ekwipunkiem lub innym towarem wartym nujenów. Te osoby postronne – nazwane odpowiednio „złym towarzystwem” – mogą to być osoby pojedyncze, lub organizacje, które czują się zagrożone przez zapytania postaci, mają interes w zdobyciu tego czegoś, lub po prostu nie lubią postaci na tyle, by jej przeszkadzać.

Aby odzwierciedlić szansę na to, że złe towarzystwo dowie się o zainteresowaniach postaci, mistrz gry wykonuje test Złego Towarzystwa, za każdym razem, gdy postać używa ZZ

lub kontaktu. Liczba kości przy tym teście równa się liczbie osób zaangażowanych w tę sprawę. Np. jeżeli postać rozmawia o interesach z jednym kontaktem, mistrz gry używa 2k6 przy teście. Jeżeli jest to załatwiane przez 8 osobową drużynę, która rozmawia z kontaktem, który musi się porozumieć ze swoim kontaktem, mistrz gry używa wtedy 10 kości (im więcej ludzi zaangażowanych, tym większa szansa, że gdzieś ktoś usłyszy).

Podstawowy poziom trudności testy Złego Towarzystwa wynosi 6, ale mistrz gry może go zwiększać dla bardzo ostrożnych lub paranoicznych postaci, a obniżać go dla bez troskich.

Jeżeli test Złego Towarzystwa da jakieś sukcesy, mistrz gry określa konsekwencje na podstawie sugestii zawartych w tabeli Złego Towarzystwa (str. 66). Wszystkie sukcesy są kumulative – dodaj wszystkie sukcesy Złego Towarzystwa wykonane podczas jednej akcji zasięgania języka.

Jeżeli postać używa ZZ, dodaj odpowiedni modyfikator z tabeli Złego Towarzystwa (są to ujemne modyfikatory – obniżają trudność testu, czyniąc bardziej prawdopodobnym, że ktoś się o tym dowie). Liczba kości przy teście równa się wszystkim zaangażowanym osobom – wszystkim postaciom, ZZ-tem i kontaktem.

Jeżeli postać prosi kontakt, aby ten rozejrzał się w wiadomej sprawie (patrz str. 202, **SRII**), dodaj odpowiedni modyfikator z tabeli modyfikatorów Znajomego Znanych.

Każdy mistrz gry, określa konsekwencje udanego testu Złego Towarzystwa, opierając się na swojej przygodzie, naturze interesu postaci i charakterze złego towarzystwa.

Np. Ares jest przyzwyczajony do runnerów, którzy chcą ukraść ich najnowsze prototypy broni, więc może nie zacząć działać, dopóki test nie wyniesie przynajmniej 10 sukcesów. Z drugiej strony, nawet 2 czy 3 sukcesy, mogą spowodować alarm czerwony w jakiejś paranoicznej grupie paramilitarnej.

Jeżeli dużo sukcesów zostało uzyskanych podczas pierwszych prób, mistrz gry może uznać, że złe towarzystwo zaczęło akcję dezinformacyjną, która odeśle graczy do złego źródła.

Ares Alpha jest nową, wysoce nielegalną bronią. W rzeczywistości, tylko Ares posiada tę broń. Nawet klienci wojskowi i korporacyjni czekają na nią.

Dlatego, próby zdobycia tej broni przez Billy'ego są dość drażliwą sprawą i dlatego mistrz gry przeprowadza testy Złego Towarzystwa, aby sprawdzić czy Ares się o tym dowie i czy podejmie akcję.

Pierwszy poziom poszukiwań Billy'ego obejmował spotkanie z barmanem Joe i Timmonsem, dla każdego z tych spotkań mistrz gry użył 2k6 do testu (6). Test przy spotkaniu z Joe nie dał żadnych sukcesów. Test Timmonsa zaowocował 1 sukcesem. Billy nie jest pierwszym runnerem, który próbuje zdobyć tajne bronie Aresa i pewnie nie ostatnim. Dlatego Ares nawet nie zauważył jego węszenia.

TABELA ZŁEGO TOWARZYSTWA

Sukcesy	Potencjalne konsekwencje
1-4	Na ulice trafiła wiadomość, że ty lub twoja drużyna coś robicie. Twoi wrogowie nadstawiają uszu w nadziei usłyszenia czegoś co mogliby użyć przeciwko tobie. Inni runnerzy patrzą ci na ręce czekając okazji wtrącenia się do twojej roboty. Sługusy korporacji rozpytują swoje kontakty, próbując namierzyć twój cel.
5-8	Ktoś użył nieodpowiednich słów, przy nieodpowiednich ludziach i teraz ulica wie co zamierzasz. Twoi wrogowie, twoja konkurencja i każdy potencjalny cel, ma swoją teorię na temat twoich interesów, ale nikt nie zna szczegółów umowy. Jeżeli będziesz szybki możesz utrzymać przewagę w grze.
9-12	To było nieuniknione – rzadko zdarza się planować, wykonać i otrzymać zapłatę bez jakiegoś towarzystwa rozwalającego akcję. Twoi rywale pracują po drugiej stronie ulicy, wiedzą wystarczająco dużo, by zepsuć ci wszystko w najmniej odpowiednim momencie. Twój cel jest w 99 procentach pewien, że idziesz po niego. Na szczęście jesteś zawodowcem wiedziałeś, że tak może się zdarzyć i masz plan na takie okoliczności.
13+	Przeprowadzasz kampanię dezinformacyjną gigantycznych rozmiarów, ale jedynym szczegółem jaki nie dotarł na ulicę jest kolor twoich majtek, gdy ruszałeś na robotę. Teraz musisz stawić czoła najlepszym rzeczom jakie może ci zaoferować twój cel, wróg, rywal i tylko masz nadzieję, że plan B pozwoli ci wejść i wyjść z jak najmniejszymi stratami. Masz także zaplanowaną następną robotę – odnalezienie tego długiego jęzora, który tak skomplikował ci życie i przycięcie go (pod warunkiem, że przeżyjesz pułapkę/oddział śmierci/wojnę Matrycową/prywatnego detektywa/ogólną kampanię zamieszania jaką ktoś przygotował dla ciebie).

Drugi poziom poszukiwań, składał się ze spotkań z Tonym Wężem i Sexy Sioux. Za spotkanie z Tonym mistrz rzucił 3k6 (jedna kość za Billy'ego, 1 za Tony'ego, 1 za Joe'ego barmana). Tony jest ZZ-tem 2 poziomu więc poziom trudności 6 zostaje obniżony o -2 z Tabeli Złego Towarzystwa, jak wynika z Tabeli Modyfikatorów Znajomego Znajomych.

Dla spotkania z Sioux, mistrz gry ponownie używa 3k6 (1 kość za Bill'ego, 1 za Timmonsa i 1 za Sioux). Test nie otrzymuje żadnych modyfikatorów (Sioux jest ZZ-tem 3 poziomu), więc poziom trudności wynosi 6.

Test ze spotkania z Tonym daje 1 sukces; test ze spotkania z Sioux także 1, to daje razem 3 sukcesy z obu poziomów poszukiwań. Jest to nadal dość nisko, więc Ares, który jest wielką instytucją, wciąż nie zwraca uwagi na staranią Billy'ego.

SPECJALNE KONTAKTY

Specjalne kontakty dają postaciom dostęp do większych zasobów niż zwykłe kontakty. Specjalne kontakty są podzielone na 4 kategorie: członkowie klubów lub organizacji, fikserzy, międzynarodowe kontakty i Kraina cieni.

CZŁONKOWIE KLUBÓW I ORGANIZACJI

Zdobywając kontakt, który jest członkiem klubu lub organizacji takiej jak Humanis Poliklub, Komitet do Spraw Orków

czy innych takich grup, postać może zdobyć ZZ-ty, którzy są w stanie dostarczyć informacji o działaniach takiej grupy lub jej członkach.

Prawie każdy kontakt może być członkiem jakiejś grupy lub organizacji. Kluby i organizacje, które wykazują zainteresowanie szerokim zakresem spraw, zapewne będą także posiadały wielu członków. Znaczą to też, że kontakt ma nikłe szanse znać kogoś kto posiadałby naprawdę ważne informacje lub tajemnice grupy.

Aby określić liczbę osób, których musi się wypytać postać, aby otrzymać wewnętrzne informacje o grupie, mistrz gry rzuca 2k6 i dzieli wynik przez 2 (zaokrąglając w górę). Jest to końcowa liczba osób z którymi trzeba rozmawiać, zanim dotrze się do zorientowanego ZZ-ta. Przyjmij, że każdy ZZ to kontakt poprzedniego, i dodaj wszystkie niezbędne mnożniki kosztu / czasu i modyfikatory złego towarzystwa z tabeli Modyfikatorów Znajomego Znajomych.

FIKSERZY

Fikser to połączenie lombardu, agenta, polityka, handlarza bronią, dealera narkotyków, szefa podziemnej przestępczości, sprzedawcy używanych samochodów, kanciarza, i w rzadkich przypadkach normalnego człowieka, wszystko w jednym. Fikser zna wiele osób, z różnymi umiejętnościami i zarabia pieniądze używając tych kontaktów do zaopatrzenia klienta we wszystko na co ma ochotę – za opłatą, oczywiście. Aby to odzwierciedlić, fikserzy posiadają 6 początkowych kontaktów, zazwyczaj także jakiegoś fiksera, rzadziej pana Johnsona.

TABELA KONTAKTÓW MIĘDZYNARODOWYCH

Kontakt	Modyfikator poziomu trudności
Kontakt jest członkiem międzynarodowej grupy	-2
Kontakt jest w niełasce władz lokalnych	+2
Postać jest poszukiwana przez wrogów	+ Poziom każdego wroga (kara zniesiona po usunięciu wroga)
Kontakt jest celnikiem/żołnierzem ochrony pogranicza	-2
Kontakt jest strażnikiem prawa	-1
Główny kontakt jest fikserem	-1
Rasizm ZZ-ta	Odpowiednio (patrz s. 182, SRII)
Usługi	
Więcej niż 2 tygodnie by zorganizować podróż	-1
Więcej niż 2 miesiące by zorganizować podróż	-2
Więcej niż 1 rok by zorganizować podróż	-3
Mniej niż 72 godziny by zorganizować podróż	+1
Mniej niż 24 godziny by zorganizować podróż	+2
Mniej niż 6 godzin by zorganizować podróż	+4
Postać chce przemycić:	
Ekwipunek klasy A (karabin sportowy)	+1
Ekwipunek klasy B (LKM z ISPO, tłumiki)	+3
Ekwipunek klasy C (działka, broń chemiczną)	+5

Podczas gdy wielu fikserów służy jako Koleżka od każdego interesu, niektórzy specjalizują się w poszczególnych dziedzinach. Usługi i towary magiczne czy korporacyjne powiązania. Kontakty fiksera specjalisty powinny odzwierciedlać jego specjalność. Np. pośrednik magiczny powinien znać talizmaniaka, byłego najemnego maga, specjalistę od magii z Azteknologii, członka Illuminatów Nowego Zachodu, ulicznego szamana itd. (mistrz gry powinien określić specjalności fiksera na podstawie wymagań swojej kampanii.)

Po prostu, fikserzy zarabiają na życie „robiąc przysługi” dla klientów. Jednak większość woli pozostać w „profesjonalnych” stosunkach z postaciami i kontaktami, niż rozwijać nic przyjaźni – to mniej komplikuje sprawy na dłuższą metę. I prawie nigdy nie udzielają informacji lub usług za darmo. Zazwyczaj fikser żąda zapłaty w nujenach, lub przysługi za przysługę.

KONTAKTY MIĘDZYNARODOWE

Pracownik korporacji wielonarodowej, członek wielonarodowej zorganizowanej grupy przestępczej lub politycznej, żołnierz dawniej stacjonujący za granicą, to tylko kilka przykładów osób, które mogą służyć jako międzynarodowe kontakty.

Oprócz otrzymywania informacji i /lub pomocy bezpośrednio od międzynarodowego kontaktu, postać może korzystać z pomocy ZZ-tów, zdobytych przez ten kontakt. Aby określić liczbę osób, których musi się wypytać postać, aby dotrzeć do obeznanych i pomocnych osób, mistrz gry rzuca 2k6 i dzieli wynik przez 2 (zaokrąglając w górę). Przyjmij, że każdy ZZ to kontakt poprzedniego, i dodaj wszystkie niezbędne mnożniki

kosztu / czasu i modyfikatory zleżo towarzystwa z tabeli Modyfikatorów Znajomego Znajomych.

Za każdym razem gdy postać spotyka międzynarodowego ZZ, mistrz gry może zastosować odpowiednie modyfikatory z tabeli Międzynarodowych Kontaktów do testu Etykiety (4).

Jak zawsze, pieniądze otwierają więcej drzwi niż cokolwiek innego w **Shadowrunie** (patrz **Używanie ZZ**, str. 64). Za każde dodatkowe 10% całej opłaty, jakie zapłaci postać, obniż poziom trudności dla testów z kontaktem lub ZZ o 1 (do minimum 2).

Postać może również zdobywać kontakty międzynarodowe kupując Przewagę Przyjaciela za Granicą, podczas tworzenia postaci.

KRAINA CIENI

Organizacja /serwis informacyjny/ bank znany jako Kraina cieni, może być również bardzo uży-

tecznym „kontaktem” runniera. Oprócz usługi BBS i bezpiecznej, stałej linii do matrycy, Kraina cieni jest bazą Domu Hackerskiego (patrz **Virtual Realities 2.0**), a także służy jako połączenie do wielu „prywatnych pokojów rozmów” i innych specjalnych serwisów. Postać musi pamiętać, że nic w Krainie cieni nie jest prywatne. Kontakty metaludzkie mogą się zgodzić trzymać język za zębami, ale gdy jakaś informacja pojawi się w Krainie cieni, od razu staje się dostępna publicznie. Postać może schować plany nowej rewolucyjnej technologii laserowej w Krainie cieni, ale każdy kto je znajdzie może je sobie wziąć. Kraina cieni to oferta „wszystko albo nic”.

Każda postać z umiejętnością Komputer 1 lub wyżej może wybrać Krainę cieni jako kontakt podczas tworzenia postaci. Kraina cieni jest kontaktem 1 poziomu i nie można tego poziomu zwiększyć. Podtrzymanie dla Krainy cieni składa się z czasu i wysiłku włożonego w nauczanie się i obsługę długich kodów, a także opłat za korzystanie z Matrycy. Jako część wymagań podtrzymania, postać musi od czasu do czasu zamieścić informacje w konferencjach i bazach danych Krainy cieni. Każde połączenie i poszukiwanie informacji przeprowadzone pomiędzy postacią i kimś z Krainy cieni może być uznane jako spotkanie ZZ, niezależnie do formy (e-mail, interakcja ikon itp.).

Używając Krainy cieni jako kontaktu, postać musi wykonać pracę potrzebną do odnalezienia informacji. Znalazienie wiadomości w Krainie cieni to nie proste zadanie pytania, zapłacenie kilku nujenów i oczekiwanie na odpowiedź. Kraina cieni to raczej połączenie miejsca spotkań z maszyną prywatną biblioteką, trochę zabałaganioną, wypełnioną osobistymi ikonami, rozrzuconymi bez ładu i składu. Wszystko co chcesz, tu

jest, ale musisz się przedrzeć przez masy dziwnych rzeczy zanim się do tego dostaniesz. Osoba, która tworzy ikonę, nadaje wygląd każdemu plikowi – od przerażająco realnej ikony Dunkelzahna, która reprezentuje jego ostatnią wolę i testament do „standardowej” w Matrycy ikony dokumentów skradzionych z Ares.

Postać musi znać odpowiednie kody i przejść kilka testów identyfikacyjnych, aby otrzymać dostęp do Krainy cieni i do pożądaných informacji. Jak wszystkie kontakty, Kraina cieni chroni się mocno utwierdzonym ekranem ochronnym. Zamiast polegać na systemach opracowanych i stworzonych przez zewnętrzne źródła, Kraina cieni polega na kilku najlepszych żyjących dekerach i programistach, obsługujących zabezpieczenia. Jako środek bezpieczeństwa, postacie są ukazywane w formie ikon i ulicznych ksywek, które nie zdradzają miejsca pobytu ciała postaci i motywów jego poszukiwań.

Każde poszukiwanie w Krainie cieni, przy użyciu terminala żółwia, zajmuje 3d6 dni. Jest to okres potrzebny do przebicia się przez miliony datapulsów i odnalezienia tego co potrzeba. Mistrz gry może zmniejszyć ten okres, w zależności od specyfiki poszukiwań. Np. poszukiwanie wszystkich dostępnych informacji na temat Damiana Knighta może zabrać kilka dni, podczas gdy zebranie informacji na temat wytatuowanego punka o imieniu Zaz, może wymagać kilku godzin. Gdy poszukiwania zostaną zakończone, Kraina cieni kompiluje zamówione dane w folder zwany źródłem.

Postać, która odwiedza Krainę cieni bezpośrednio przez Matrycę (a nie przez żółwia), może zakończyć poszukiwania w ciągu 2k6 godzin.

Kraina cieni pozwala postaciom na używanie ich własnych szukajbotów, jeżeli zostaną one zaaprobowane i zarejestrowane przez dekerów i programistów Krainy cieni; proces ten zajmuje mniej niż godzinę. Szukajbot przeszukuje sieć w 2k6 godzin. Po skończeniu pierwotnego zadania, zarejestrowany szukajbot może pozostać w matrycy Krainy cieni i dostarczać kontrolującej go postaci, wszystkich nowych wiadomości na wybrany temat, w momencie gdy stają się one dostępne.

Jeżeli to potrzebne, mistrz gry może podnieść trudność w znalezieniu szczególnych informacji w Krainie cieni, dając odpowiedni poziom trudności z tabeli Wiedzy Kontaktów (str. 69) do wszystkich Matrycowych testów wykonywanych przy wyszukiwaniu danych. Mistrz gry może również wydłużyć czas poszukiwań żółwiem dodając poziom trudności do liczby dni potrzebnych na poszukiwania (zwiększenie czasu odzwierciedla bolesne wysiłki sprawdzenia każdego dokumentu, potencjalnie związane z tematem, z osobna).

ODGRYWANIE KONTAKTÓW

Powyższe reguły zostały stworzone aby gra kontaktami sprawiała tyle radości mistrzowi gry co prowadzenie postaci graczom. Ale nawet te reguły, włączając w to przykład z Koleżką Billym i jego wykorzystaniem kontaktów i ZZ-tów, to tylko czubek góry lodowej możliwości odegrania BN.

Mistrz gry może zamienić kontakty w pełni gotowe postacie, tworząc im biografię statystyki takie jak postaci graczy (używając różnych systemów tworzenia postaci, Przewag i Ułomności). Gdy kontakty i ich kontakty staną się coraz lepiej stworzonymi ludźmi, mistrz gry może zależeć dla nich różne zastosowania: jako instruktorzy, wrogowie (patrz str. 71), współzawodnicy, dublerzy, krety, zdrajcy, tajni agenci, rodzice chrzestni – a każda z tych ról może służyć jako punkt rozpoczęcia przygody lub kampanii.

Jako małą zmianę w zwyczajowych rolach, można wprowadzić kontakt potrzebujący graczy i ich informacji (reguły do takich zmian są podane poniżej w rozdziale **Przysługa dla przyjaciela**). W pewnych okolicznościach kontakt może współzawodniczyć z graczami w zdobyciu jakichś informacji lub źródeł, sytuacja ta może się przerozdzić w wojnę informacyjną, gdy kontakty zaczną manipulować innymi BN i zdarzeniami na swoją korzyść. Inne kontakty mogą być naciskane przez zewnętrzne siły, grupy lub inne tajemnicze siły, by nie współpracowały z postaciami a nawet zwodziły je. Kontakty mogą nie chcieć współpracować z własnych powodów (zasady podane w **Puszczając parę z ust**, str. 69).

Inne kontakty mogą służyć jako zwyczajni „ludzie na ulicach” – źródła plotek, dezinformacji i całkiem bezużytecznych wiadomości. Przypadkowy kontakt, który powie graczom coś ważnego, a następnie przejdzie do rozmowy o ostatnich dziwnych wydarzeniach, czy o swoim przejmującym śnie, o problemach swojej żony w pracy lub o ogólnym pogorszeniu się shake’ów sojowych w lokalnym barze, daje doskonałą okazję do wprowadzenia wskazówek o przyszłych wydarzeniach do gry bez ograniczania zapędów graczy do kontroli własnego przeznaczenia.

W końcu, przez wprowadzenie kontaktów ze specjalistyczną wiedzą, tajemnymi historiami, niespodziewaną mądrością lub rzeką informacji, których postacie mogły nawet nie podejrzewać, mistrz gry może tworzyć postacie zadziwiająco wielo-wymiarowe lub boleśnie wąskie w swojej dziedzinie wiedzy, w zależności od wymagań gry. Pytanie talizmaniaka o broń, to bezsensowne działanie, ale zapytanie swojego co czwartkowego partnera szachowego z pobliskiej sojakafejki, o adres domowy wysoko postawionego oficjela Błędnych Rycerzy, może niespodziewanie się opłacić (reguły takich okoliczności pojawiają się w **Wiedzy kontaktów**, str. 69).

PRZYSŁUGA DLA PRZYJACIELA

Prawie każda nowela do **Shadowruna** i większość opublikowanych przygód, zawiera przynajmniej jeden przypadek, w którym ktoś prosi runnera o „przysługę dla przyjaciela”.

Przysługa dla przyjaciela odmienia trochę zwykłą robotę dla nujenów i pozwala mistrzowi gry wplątać niespodziewaną intrygę wprowadzającą nowe poziomy konfliktów w przygodę. Przysługi dla przyjaciół pozwalają także graczom wybrać swoje akcje, a nie tylko czekać aż jakiś Johnson przejdzie obok i zaoferuje pracę. Wykonywanie shadowrunu dla kontaktu lub przyjaciela, pozwala graczom

TABELA WIEDZY KONTAKTU

Poziom trudności	Wymagana informacja	Przykładowe pytanie
2	Ogólna informacja	Hej, słyszałeś że Duży D umarł?
4	Więcej szczegółów	Co mówią twoje źródła o szczątkach Dunkelzahna?
6	Jeszcze więcej szczegółów	Ćśśś! Zapytałem jedno marne, kurcze jedno marne pytanie na temat ochrony w noc Inauguracji, a ona zwiwała ode mnie, aż się kurzyło. Jaki to ma związek?
8-11	Określone nazwiska, miejsca i naprawdę fajowe rzeczy	Nadja Daviar nie może być tak kryształowo czysta na jaką wygląda. Daj mi nazwisko jej osobistego sprzedawcy, a powiem ci co ma na sumieniu.
12-13	Informacja nie będąca jeszcze na ulicy	Projekt Ragnarok, z pewnością znaczy coś dla kogoś. Czy chcesz być szczęśliwym posiadaczem mojego potwierdzonego kredchipa, czy mam iść do innego kontaktu?
14+	Informacja poza rzeczywistością ulicy	Co przynosi na myśl zdanie „techno-magiczna elficka junta” w odniesieniu do naszego, nieodżałowanej pamięci, prezydenta?
Modyfikatory	Specjalne okoliczności	
-2	Dziedzina pytania jest specjalnością kontaktu	
-3	Kontakt jest fikserem lub panem Johnsonem	

odkrywać osobiste korzyści i co ważniejsze mogą traktować przeszkody i wrogów z pewnością, że robota ta nie jest zaplanowana, a jednak po drodze może się przerozdzic w pułapkę. Mistrz gry może także połączyć prośby o przysługę z systemem Znaczników Karmy (patrz **Karma**, str. 76).

Generalnie, im kontakt staje się cenniejszy i bardziej pomocny, tym większa szansa, że poprosi graczy o przysługę w zamian za informację. Oczywiście, im użyteczniejszy kontakt, tym groźniejsze i bardziej kłopotliwe powinno być to zadanie.

WIEDZA KONTAKTÓW

Rezultat testu Etykiety to wskaźnik tego jak udało się postaci przekonać kontakt do wyjawienia informacji. Nieudany test oznacza, że postaci nie udało się przekonać kontaktu, by ten podzielił się informacją – test Etykiety nie oznacza co kontakt obecnie wie.

Aby określić co wie kontakt, mistrz gry powinien wykonać test na Inteligencję lub Etykiety kontaktu (użyj cechy bardziej odpowiedniej do danej sytuacji). Poziom trudności testu ustal na podstawie typu informacji i jej wartości, tak jak pokazano to w tabeli Wiedzy Kontaktu. Poziom kontaktu lub ZZ-ta nie wpływa na poziom trudności.

Ogólnie, jeden sukces w tym teście oznacza, że kontakt zna potrzebne dane (tak samo jak i informacje dla niżej poziomowych testów). Jeżeli wymagana informacja obejmuje szeroką dziedzinę, mistrz gry może zmieniać ilość wiedzy kontaktu, w oparciu o ilość sukcesów w teście.

Jeżeli test Etykiety lub Wiedzy się nie uda, kontakt po prostu nie zna odpowiedzi na pytania – ale wciąż może

chcieć być pomocny. Np. kontakt, który nie wie nic o rzeczach potrzebnych postaciom, może specjalnie lub nie wprowadzić graczy w błąd swoją informacją: bo chce się wykazać mówiąc cokolwiek, by zbić postacie z tropu, bo wierzy, że to co mówi to prawda, bo robi przysługę swojemu przyjacielowi, aby uratować skórę przed swoimi wrogami – lista powodów może ciągnąć się w nieskończoność.

Nasz przyjaciel Koleżka Billy wpadł do Droogies, aby sprawdzić co Joe barman wie o pewnym megakorpie o nazwie Renraku. Billy w szczególności pragnie się dowiedzieć gdzie Renraku testuje swój najnowszy prototyp cyberdeku i kto tym dowodzi.

Mistrz gry stwierdza, że jest to informacja szczególnie drażliwa, więc Joe będzie widział tylko połowę tego, co mówią na ulicach. Następnie wykonuje test Etykiety (Ullica) na poziomie 8, aby sprawdzić poziom wiedzy Joe'go dotyczący nowego deku.

Test nie przyniósł żadnych sukcesów. Dlatego jedynymi wiadomościami jakimi dysponuje Joe są pogłoski o tym, że Renraku wzmocnił straż w kilku pobliskich magazynach.

PUSZCZAJĄC PARĘ Z UST

Jak już wcześniej nadmieniono, to co kontakt wie i to co chce powiedzieć, to dwie bardzo różne rzeczy. W większości gier **Shadowrun**, mistrzowie gry i gracze przyjmują, że kontakt wyjawia wszystko co wie bez oporu.



Ten rozdział oferuje reguły, które bardziej realistycznie odzwierciedlają fakty z życia; nawet kontakty mają lepsze i gorsze dni, kryzysy i drogie nawyki, jednego dnia mogą stwierdzić, że podzielią się wiadomością za darmo, a drugiego nie wyjawiają jej – lub co gorsza wyjawia ją temu, kto da więcej.

Najprostszą metodą oddania takiego zachowania kontaktu, jest modyfikacja poziomu trudności dla zwykłego testu Etykiety, który wykonuje postać, aby wyciągnąć informacje od kontaktu. W normalnych regułach **Shadowrunu**, zwykły poziom trudności dla takiego testu wynosi 4. Poziom ten może się zmieniać w zależności od tematu pytań postaci. Np. aktywista praw metaludzkich może być całkiem rozmowny na temat lokalnego oddziału Humanis, a bardzo oszczędny w temacie lokalnego szefa mafii, w szczególności jeżeli mafiozo jest dość potężny w cieniach lub gdy kontakt jest zawodowo czy osobiście powiązany z mafią. W takim wypadku uzyskanie wiadomości od Mongo aktywisty praw metaludzkich o HP może wymagać tylko testu Etykiety (4). Wyciągnięcie czegokolwiek na temat lokalnej mafii od Mongo żołnierza

mafii, wymagać będzie testu Etykiety (12) – o wiele trudniejsze zadanie, pomimo że postać zadaje te pytania tej samej osobie.

Podczas wykonywania testu Etykiety do określenia ochoty do mówienia, mistrz gry może również użyć liczby sukcesów do określenia jak dużo kontakt wyjawia. Im więcej sukcesów tym więcej kontakt powie (jest to system używany we wszystkich opublikowanych przygodach do **Shadowruna**).

Mistrz gry może także wykonywać wszystkie testy Etykiety i Negocjacji jako testy przeciwne. W takim przypadku, gracz wykonuje swoje testy normalnie. Mistrz gry wykonuje testy przeciwne dla kontaktu, dodając odpowiednie modyfikatory z tabeli Przeciwnych Testów Kontaktu (str. 71). Poziomem trudności w tych testach jest Charyzma postaci. Odejmij liczbę sukcesów uzyskanych przez kontakt w teście Etykiety lub Negocjacji od wszystkich sukcesów uzyskanych przez postać w swoim teście Etykiety. Wynik wskazuje jak dużo informacji kontakt zdradzi: im większa liczba sukcesów tym bardziej gadatliwy kontakt.

Jeżeli kontakt uzyska więcej sukcesów niż postać, mistrz gry może zdecydować, że kontakt po prostu odmówił powiedzenia czegokolwiek, albo zaczął opowiadać niestworzone rzeczy lub podać mylne informacje.

Zauważ, że modyfikatory z tabeli Przeciwnych Testów Kontaktów mogą być użyte do testów przeciwnych przy targowaniu się, przesłuchaniach, czy w innych sytuacjach,

Koleżka Billy wciąż chce informacji na temat Renraku, więc odwiedza Timmonsa. Najpierw mistrz gry wykonuje test Etykiety dla Timmonsa, aby sprawdzić czy Timmons wie cokolwiek o prototypie nowego deku. Mistrz gry ustala poziom trudności na 8 (Renraku co zrozumiałe, otoczyło ścisłą tajemnicą ten projekt). Test dał dwa sukcesy i mistrz gry stwierdził, że Timmons wie kto prowadzi testy i gdzie jest laboratorium testowe (jeżeli trzeba będzie mistrz gry może wytłumaczyć, że Timmons wie to ponieważ Renraku wynajęło Samotną Gwiazdę do dodatkowych patroli wokół laboratorium i kontroli dostępu po godzinach).

Następnie Billy robi test Etykiety, aby przekonać Timmonsa do mówienia. Jest to dosyć poufna informacja, więc mistrz gry wyznacza poziom trudności 8. Billy dostaje dodatkową kość do testu ze względu na to, że Timmons jest kontaktem 2 poziomu, ale test Billy'ego dał tylko 2 sukcesy.

Mistrz gry wykonuje teraz Timmonsovi test przeciwny aby określić ile powie Billy'emu. Podstawowy poziom trudności testu Etykieta (Ullica) wynosi poziom Charyzmy Billy'ego (4). obowiązuje modyfikator +1 do poziomu testu gdyż Timmons jest kontaktem 2 poziomu, ale informacja jest szkodliwa dla „celu” (w tym wypadku dla Renraku), więc obowiązuje też modyfikator -2. To redukuje poziom trudności testu do 3.

Wynik testu Timmonsa to 4 sukcesy, wykluczają więc 2 sukcesy Billy'ego. Timmons oznajmia Billy'emu aby trzymał się z daleka od Renraku. Nie wierzy w to, iż Billy mógł nawet pomyśleć o tym, że Timmons może narazić swoją pracę wyjawiając taką informację. W końcu Billy nie dostaje tego czego chciał – ale uświadamia sobie, że Timmons jest zbyt przestraszony, by mówić o tym, co świadczy, że Samotna Gwiazda jest w jakiś sposób zaangażowana w ochronę projektu nowego cyberdeka.

WROGOWIE

Wszyscy shadowrunnerzy zdobywają sobie wrogów podczas swojej kariery. Shadowrunnerzy, którzy wykonują swoją

TABELA PRZECIWNYCH TESTÓW KONTAKTU

Warunek / okoliczność	Modyfikator poziomu trudności
Esencja postaci poniżej 1	-2
Esencja postaci poniżej 0 (cybermancja)	Negatywna Esencja -2 (zaokrąglone w dół)*
Kontakt jest podejrzliwy	-2
Oczekiwane rezultaty poczyną postaci:	
Zyskowe dla celu	2
Przyjemne dla celu	1
Denerwujące dla celu	-1
Szkodliwe dla celu	-2
Katastrofalne dla celu	-3
Postać wykazuje skłonności rasistowskie	Według uznania mistrza gry
Kontakt poziomu 1	0
Kontakt poziomu 2	1
Kontakt poziomu 3	2
ZZ	-1 na poziom pomiędzy ZZ-tem a pierwotnym kontaktem
Postać ma dług u kontaktu	1
Kontakt ma dług u postaci	-1
Kontakt jest wrogi	-3
Kontakt jest wrogiem (tajnym lub znanym)	-4
Niewielka różnica kulturowa (UCAS i CAS)	-1
Średnia różnica kulturowa (UCAS i NAN)	-2
Mocna różnica kulturowa (UCAS i Japonia)	-3
Ekstremalna różnica kulturowa (UCAS i duch insekta lub AI)	-4
Bariera językowa	-1 za każdy punkt poniżej 5 Poziomu Języka
Nujeny zapłacone kontaktowi ponad normalną opłatę	+1 za każde 10% dodatkowej opłaty

Uwaga: Wszystkie modyfikatory są kumulatywne. Poziom trudności nie może zostać obniżony poniżej 2.

*Przy przesłuchaniach, ujemna Esencja mogłaby dawać korzyści. Mistrz gry może dodać modyfikator równy bezwzględnej wartości Esencji postaci (usuń znaczek ujemny) plus 2.

pracę, w końcu kogoś zezłoszczą. Kradną, kłamią, mają więcej broni niż mała armia (i pewnie zabili kogoś by ją zdobyć) i regularnie płaczą plany złych pracowników megakorporacji, szefów mafii i innych gości. Poniższe reguły Wrogów odzwierciedlają te fakty w życiu shadowrunnera.

TWORZĄC WROGÓW

Mistrz gry może stworzyć osobistych wrogów, każdej postaci podczas procesu jej tworzenia. Wrogami mogą być osoby lub organizacje, w przedziale od zawiedzionych kochanków przez zdenerwowanych kontaktów, koleś marowego gościa do organizacji paramilitarnych, a nawet całych megakorpów. Osobiści wrogowie mogą się stać wrogami drużyny i odwrotnie. Jeżeli życie postaci będzie prze-

TABELA POZIOMU WROGA

Priorytet Zasobów Normalnych Zasad	Początkowe Zasoby Systemu Punktowego	Poziom Wroga	Punkty Cech
E	0	0	0
D	500Y	1	4
C	5 000Y	2	6
B	90 000Y	3	8
A	400 000Y	4	11
–	1 000 000Y	5	14
–	–	6	17

WROGOWIE NA JAKICH ZASŁUGUJESZ

Poziom Wroga	Co to znaczy
0	Jesteś takim dobrym chłopcem. Mama będzie z ciebie dumna.
1	Znieważyles tego bandytę przed jego panną.
2	Zadarles z jego przyjaciółmi.
3	O...o ten koleś dostał nowe zabawki od swoich kumpli z korporacji.
4	Ale przybijające. Twoi znajomi z Aztechnologii najeli kilku łowców nagród, żeby się rozprawili z tobą.
5	Chłopcy z Fuchi chcą swoje nowe cudowne cyberserce z powrotem. I nie mają zamiaru cię pozszywać, po tym jak ci je wyrwą.
6	Z czym synem się umawiasz? Czy wiesz, że on był szefem projektu broni magiczno-biologicznej dla tej korporacji którą stuknęłaś w zeszłym tygodniu – no wiesz, ten dorobkiewicz, któremu zrujnowałaś życie?

biegało według wyznaczonej linii dla shadowrunnera, będzie ona zbierała wrogów jak trofea w trakcie swojej kariery. Za każdym razem gdy postać lub drużyna trafią coś dużego, zniszczą czyjąś własność, ukradną czyjąś pracę życia, uprowadzą jakiegoś urzędnika lub przeprowadzą jakąkolwiek akcję mającą szkodliwy skutek na czyimś życiu albo utrzymaniu, ich imię trafi na czyjąś czarną listę, a to co zrobili wróci, by na nich polować, gdy tylko nadarzy się okazja. W skrócie, istotą egzystencji shadowrunnera jest posiadanie 2 czy 3 wrogów spiskujących, zawsze gotowych na moment zapłaty.

Aby stworzyć wroga, czy wrogów dla postaci, mistrz gry wpięrow określa jej Poziom Wrogów według tabeli Poziomu Wrogów. Im potężniejszy i wpływowy jest bohater, tym więcej będzie ściągał na siebie kłopotów, a zasoby postaci dają podstawę do dobrego Poziomu Wrogów. Postać z niskimi Zasobami będzie miała wrogów stworzonych używając niskiego Poziomu Wrogów, postaci z wysokimi Zasobami będą miały wrogów o wysokim Poziomie. Tabela Wrogowie

Na Jakich Zasługujesz podaje przykłady wrogów i ich Poziomu.

Mistrz gry może przydzielić Poziom Wroga tak jak mu pasuje. Np. mistrz gry może dać postaci z Priorytetem A na Zasobach jednego wroga na poziomie 4, dwóch na poziomie 2, czterech na poziomie 1, jednego na poziomie 3 i jednego na 1 poziomie itd. Pamiętaj, że niektóre Upośledzenia podwyższają Poziom Wroga lub liczebność (patrz **Przewagi i Ułomności**, str. 21).

Pomimo, że tabela Poziomu Wrogów zawiera wrogów na poziomie 5 i 6, są oni zarezerwowani wyłącznie do gier z ponadprzeciętnymi super złymi charakterami. Wysiłki wysoko poziomowego wroga do zabicia lub złapania postaci, mogą być podstawowym tematem kampanii, a takie kampanie mogą być męczące dla innych graczy, jeżeli mistrz gry nie znajdzie sposobu na zaangażowanie wszystkich postaci w grę. W większości wypadków, żadna postać nie powinna zaczynać gry z wrogiem na poziomie 5 lub 6, ale upośledzenie Ścigany (str. 33) może usprawiedliwić takie okoliczności.

CECHY WROGA

Każdy wróg jest określony przez 3 cechy: Potęgę, Motywację i Wiedzę. Jak pokazano w tabeli Poziomu Wroga poziom wroga określa ile punktów Cech mistrz gry może przydzielić na cechy. Mistrz przydziela każdej cesze poziom 0-6, ustalając go na podstawie typu wroga, wymagań kampanii, poczynania postaci i złożoności planu mistrza gry (i /lub gracza) co do przeznaczenia postaci.

O Punktach Cech można mówić jako o „punktach kłód”, bo reprezentują, ile kłód pod nogi może rzucić wróg postaci. W zależności od tego jak mistrz gry wyważy cechy wroga, może on być przemijającą niedogodnością, lub ciągłym zagrożeniem, lub każdy atak może być niepowiązany – postać nie będzie widziała połączenia, a ataki wroga będą zawsze zaskoczeniem. Wróg jest doskonałym sposobem na pozbycie się postaci z Upośledzeniem Nie znasz dnia... (str. 25) w glorii i chwale (a przy tym pomaga się drużynie).

Potęga

Potęga wroga to określenie zasobów, których wróg może użyć aby przeszkadzać postaci. Np. wróg z niskim poziomem Potęgi (1 do 2 punktów), taka sekretarka w korporacji będzie używała łatwej drogi zaskoczenia postaci – przekupienie policjanta itp. Wróg z wyższym poziomem (3, 4) będzie mógł zająć się postacią osobiście, lub będzie mógł sobie pozwolić na wynajęcie zabójców

do tej roboty. Wróg z dużym poziomem Potęgi (5 do 6 punktów) może poczynać sobie z postacią tak jak ma ochotę. Może wysłać za postacią grupę pełną morderców, może sabotażować kontakty, podkupywać najbliższych przyjaciół, lub po prostu powoli niszczyć wszystko co postaci drogie.

Wróg z poziomem Potęgi 0 ma mało możliwości zranienia postaci, ale może bardzo skutecznie rozsiewać nieprzyjemne plotki i cierpliwie czekać na okazję.

Motywacja

Poziom Motywacji wroga wskazuje jak bardzo chce on uszkodzić postać. Wróg z niską Motywacją (1 do 2 punktów) chce po prostu „dać nauczkę temu gnojnikowi” i zorganizuje małe obicie postaci lub kradzież jego własności. Wróg ze średnią Motywacją (3 do 4) chce porządnie poturbować postać lub „zrobić to, co on zrobił mnie”. Wróg z wysoką Motywacją (5, 6) przeskoczy z kontynentu na kontynent, wejdzie na niską orbitę byle tylko dorwać postać z chęci zemsty.

Wróg z Motywacją 0 będzie czekał aż postać sama wpadnie w jego ręce – co może być zaaranżowane okrutnymi intrygami mistrza gry.

Wiedza

Wiedza wroga to wskaźnik jego wiadomości na temat postaci. Wróg z niską Wiedzą (1 do 2 punktów) nie ma pojęcia o miejscu pobytu postaci. Jeżeli twarz postaci pojawi się w audycji KSAF, wróg może się domyślić, gdzie przebywała postać przed miesiącem. Wróg ze średnią Wiedzą (3, 4) wie, które miasto postać nazywa domem, ale musi czekać na ruch postaci, aby określić jej obecne miejsce pobytu. Wróg z wysoką Wiedzą (5 punktów) może mieć postać pod obserwacją, lub być bliskim przyjacielem, lecz mieć żal. Wróg z Wiedzą 6 wie dokładnie, gdzie znajduje się postać kiedy zaczyna się gra.

Wróg z Wiedzą 0 próbuje odnaleźć postać, ale jej tropy prowadzą donikąd.

Gdy Kelly stworzyła swojego dekera, Św. Jude, ustaliła że Jude została wychowana w wierze w Boga i świętości rodziny, oraz w przekonaniu, że jej ojciec, średnio prosperujący biznesmen, ma zawsze rację. Gdy poinformował on swoją córkę, że ma poślubić starszego, słabowitego zdrowia, konkurencyjnego biznesmena, wiara Jude w oceny jej ojca, legła w gruzach. Wyćwiczona jako specjalista od informacji (żargon naukowy dla „deker”) nie miała żadnych problemów ze skradzeniem odpowiednich danych z firmy jej ojca i jej narzeczonego. Następnie sprzedała te dane, kupiła sobie cyberdek i wyjechała do Denver.

Mistrz gry stwierdził, że Jude ma 3 wrogów – jej eks-narzeczonego, jej ojca i szefa ochrony z firmy ojca, którego wykorzystwała do zdobycia informacji i puściła kantem.

Kelly ustaliła Priorytet Zasobów Jude na A, to oznacza, że Jude ma poziom Wroga równy 4. Mistrz gry podzielił ten poziom jak następuje:

Ojciec

Poziom 1

Potęga:0

Motywacja:3

Wiedza:1

Ojciec jest umiarkowanie zły na Jude. Ma niejakkie pojęcie gdzie mogła uciec, lecz brakuje mu potęgi, by ją odnaleźć i sprowadzić.

Były narzeczony

Poziom 1

Potęga:1

Motywacja:3

Wiedza:0

Były narzeczony Jude, jest umiarkowanie zły z powodu nagłego odejścia Jude. Ma potęgę i zasoby, by coś zrobić z faktem, iż został okradziony, ale nie wie gdzie ma zacząć szukać.

Szef ochrony

Poziom 1

Potęga:1

Motywacja:4

Wiedza:1

Szef ochrony jest naprawdę zły na Jude. Zrobiła z niego głupka i mieszała z błotem jego reputację. Ma możliwość ją wytropić i częściowo domyśla się gdzie uciekła.

Prawdziwe kłopoty Jude zaczną się dopiero gdy ta trójka zacznie ze sobą współpracować, a w tej sytuacji mogą to zrobić.

UŻYWAJĄC WROGÓW

Gdy mistrz gry ustali już wroga dla postaci, może się on stawać mniej lub bardziej wpływowy podczas gry. Poziom wroga może wzrastać lub maleć w zależności od poczynani postaci, wątków przygody, zdarzeń gdziekolwiek we wszechświecie, lub by być szczerym od widzimisie mistrza gry. Używany odpowiedni wróg może ożywić kampanię, zepsuć misternie ułożony plan, zainicjować shadowrun, dodać niewymownie potrzebnych lub straszliwie nieodpowiednich komplikacji (w zależności od punktu widzenia), lub zbić z tropu postać nie pokazując się gdy go oczekują. Mistrz gry decyduje gdzie i kiedy wróg się ujawnia, może obniżać lub podwyższać jego poziom i Cechy, w zależności od aktualnych potrzeb. Mistrz gry może też modyfikować poczynania wroga, tak by pasowały do przygody, bez zmiany numerków.

Zarządzanie wieloma wrogami dla wielu postaci może być skomplikowane, ale jeżeli mistrz gry znajdzie sposób na prowadzenie wszystkich wrogów na raz, wysiłki się opłacą. Od dodania realizmu do przygody do wywoływania fantastycznych i śmiesznych przypadków, wrogowie oferują mistrzowi

gry multum użytecznych, zabawnych zastosowań w grze **Shadowrun**.

Tak jak w życiu, potencjał zniszczenia wzrasta gdy wrogowie połączą swoje siły przeciw postaci lub drużynie. Pomimo tego, że ich połączenie może nie dotrwać do końca, razem są większym zagrożeniem niż każdy z osobna. Połączenie poziomów wielu nieprzyjaciół szybko podbija ich poziom zagrożenia. W takim przypadku mistrz gry powinien zmontować operację o odpowiedniej wielkości i konsekwencjach, by postacie wiedziały, że bagno w jakim się znalazły, pogłębia się.

Okoliczności sprawiły, że Jude zmuszona była wykonać akcję w Nowym Orleanie, jej mieście rodzinnym. Gdy tam przebywa, zostaje zauważona przez przyjaciela rodziny, który informuje jej ojca. Mistrz gry stwierdza, że jej ojciec wróg 1 poziomu, natychmiast staje się wrogiem 2 poziomu, z odpowiednim zwiększeniem Motywacji, Potęgi i Wiedzy. Podobnie szef ochrony podnosi poziom do 3. Pojawienie się Jude, naprawdę zdenerwowało jej byłego narzeczonego, którego poziom podskoczył do 3.

Jude szybko kończy swoje interesy w Nowym Orleanie i ucieka do Seattle zanim, któryś z jej wrogów ją przyłapie. Jej ojciec szybko traci zainteresowanie w ukaraniu córki i staje się wrogiem poziomu 0. Inne interesy zajmują jej byłego narzeczonego i wraca on do poziomu 1. Jednak szef ochrony złapał jej ślad gdy była w mieście i zdeteminowany chce ją złapać. Pozostaje wrogiem poziomu 3 i jedzie za nią do Seattle.

Czemu wróg może chcieć zabić twoją postać

Poniższa lista reprezentuje tylko ułamek niezliczonych powodów, dla których wróg ma cel w zabiciu postaci. Ludzie stają się wrogami z poważniejszych lub bardziej błahych powodów niż te. Każdy z tych powodów ma wiele wariantów. Bądź twórczy – wyobraź sobie zaskoczenie gracza gdy odkrywa, że tajemnicza siła, grzebiąca w jego kontaktach i będąca źródłem bólu głowy od dwóch lat to nikt inny jak jego były księgowy, który został zwolniony bo siostra postaci poślubiła biegłego księgowego.

Zostawiłeś ją, by umarła, lub coś koło tego.

Zrujnowałeś jego karierę / interes / dzieło i nie ma już nic do stracenia, polując na ciebie.

Spaliłeś / szantażowałeś / zdradziłeś / zdenerwowałeś ją – dla zysku czy dla jej dobra?

Jesteś (WSTAW METATYP / POCHODZENIE ETNICZNE / POLITYCZNE ZAPATRYWANIA / RELIGIĘ POSTACI) i on ma zamiar pokazać ci twoje miejsce.

Od dziecka z tobą współzawodniczył. A teraz to robi na poważnie.

Jego praca lub poczucie honoru wymaga od niego, by na ciebie polował.

Byliście przyjaciółmi, współpracownikami, kochankami. Nigdy ci nie wybaczyła gdy ją opuściłeś.

Po prostu jest paskudny i małostkowy, a ty jesteś dogodnym celem.

Towar tak niebezpieczny, jak ten który masz, nie może wpaść w nieodpowiednie ręce.

Z jakiegoś powodu wydaje mu się, że jesteś najstraszniejszym magiem/ samurajem / dekerem/detektywem na ulicy, i musi cię pokonać, by dowieść, że on jest najlepszy.

Zabiłeś kogoś na kim mu zależało – przyjaciela, rodzinę, kochanka, nauczyciela – lub kogoś kto był mu potrzebny np. wynalazcę, informatora czy kontakt.

Chcą zrobić z ciebie „przykład”.

Nienawidzą tego, co sobą reprezentujesz – twojej sprawy, osoby, czegokolwiek.

Wydałeś jego lewe interesy jego szefostwu, lub może prawu.

Masz coś co jest mu potrzebne do awansu.

Zrujnowałeś jego misterny plan, swoimi celowymi lub nie poczynaniami.

Jesteście po dwóch stronach prawa – ale teraz to już ostate.

Jest zazdrosny o to co robisz, lub w jaki sposób żyjesz.

Pamiętasz ten śmieszny dek/ cyberramię / fokus, który zdobyłeś w zeszłym miesiącu? Kiedyś należał do niego lub kogoś na kim mu zależało.

Odkryłeś ich tajemnicę i teraz muszą cię uciszyć.

Nie lubi shadowrunnerów.

ŚMIERĆ Z RĘKI WROGA

Podstawowym celem wrogów w **Shadowrunie** jest trzymanie postaci w stanie gotowości, a nie tak dobrze nie trzymać postaci w napięciu, jak ciągle zagrożenie niespodziewaną śmiercią. Wrogowie mogą poświęcić cały swój czas, energię i zasoby aby pozbyć się postaci lub drużyny, czy w zależności od innych czynników, odwrócić ich uwagę. Wrogowie mogą ograniczyć swoje wysiłki w pozbyciu się postaci lub drużyny do biernego oczekiwania. Niezależnie od poziomu zainteresowania wroga, mistrz gry może zawsze znaleźć sposób aby przypomnieć postaciom, że wróg istnieje, wie gdzie się znajdują i wciąż ma zamiar się nimi zająć, gdy tylko będzie miał okazję. Wróg to zawsze zagrożenie, nawet jeżeli postać nie jest jego aktualnym celem.

Po tym jak wróg poluje na postacie przez szereg sesji lub kampanii, z każdym zdarzeniem przysuwającym postaci bliżej chwili śmierci, jeżeli wrogowi ma się udać, końcowe rozwiązanie musi być dramatyczne i znaczące. Jeżeli drużyna woli realistyczny styl gry, wróg może zabić postać z zimną krwią i gracz nie ma sposobu, by się przeciwstawić temu okrutnemu zakończeniu użycia postaci. Jeżeli gracze z jakiś powodów są przywiązani do swoich postaci, jak może się zdarzyć biorąc pod uwagę ilość czasu poświęconą na tworzenie i podtrzymywanie postaci. Mistrz gry powinien stworzyć wielką scenę, która usatysfakcjonowałaby wszystkich i posłużyła jako wielkie wydarzenie w kampanii. Śmierć postaci powinna być znacząca; jego ofiarą powinno być uratowanie życia pozostałych postaci; może być przełomem w sprawie usadzenia czarnego charakteru; jej bohaterski czyn może zmienić czyjeś życie i jeżeli postać będzie dogorywała wystarczająco.

jąco długo, może będzie w stanie umrzeć ze świadomością, że jej poświęcenie nie poszło na marne. Postać mogła umrzeć w trakcie zabijania wroga (klasyczny moment szczytowy w opowieści) – możliwości są ograniczone wyłącznie wyobraźnią mistrza gry.

Cudowne ucieczki

Często mistrz gry lub gracz mogą nie chcieć uśmiercić postaci. Gracz spędził sporo czasu rozwijając postać, postać może odgrywać kluczową rolę w planie mistrza gry, drużyna może lubić postać za bardzo. Jest wiele powodów dla, których postać powinna mieć możliwość uniknięcia śmierci.

W takich wypadkach mistrz gry powinien móc przekreślić wysiłki wroga starającego się zabić postać. Ktokolwiek czytał komiksy, czy widział jakiś film akcji, będzie miał kilka sposobów na utrzymanie postaci przy życiu w obliczu nieuniknionego przeznaczenia. Np. postać będzie miała okazję do przeżycia eksplozji kryjąc się za odpowiednim samochodem / stalowym pudłem / stertą cegieł / dole; umknąć snajperowi, dzięki pomocy nieznanego przechoźnika, przezwyciężyć śmiertelne obrażenia dzięki cyber- czy bio-sprzętowi; nie spodziewanie okazać talent magiczny w stresie i odejść nienaruszonym (przynajmniej fizycznie) itd. Oprócz tego mistrz gry może stwierdzić, że wróg ma inne plany co do postaci niż śmierć. Poniższa lista podaje kilka przykładów, czemu wróg nie zabije postaci chociaż powinien:

Nie robi tego z zemsty, chce z powrotem swoje pieniądze. One go uspokoją.

Nie chce cię zabić, chce żebyś cierpiał.

Nie chce ciebie jeszcze zabić, chce żebyś *wpierw* cierpiał.

Zabijanie ludzi jest nielegalne i niemoralne. Pójdiesz do więzienia.

Chce ciebie martwego, ale masz coś, co mu jest potrzebne.

Nie chce cię zabić, chce żebyś dołączył do Gniazda.

Nie chce cię zabić, zaoferuje ci misję samobójczą.

Da ci szansę.

Będziesz się doskonale nadawał na eksperymenty, albo jedzenie dla innych.

Chcą cię upokorzyć i zmusić do zrobienia czegoś, co gwałci twoje poczucie honoru.

Chcą nazwiska i adresy twoich współpracowników i zleceniodawcy.

Pozostawili cię przywiązany do bomby / zderzaka / podpory skąd „nikomu nie da się uciec”.

Chcą cię zrobić w informatora korporacyjnego i chcą by przyjaciele odwrócili się od ciebie.

Nie będą brudzić sobie rąk, ale Rocco jest już w drodze, a Rocco i tak się nie myje.

Mają zamiar wykorzystać cię aby nadać bieg swoim sprawom.

Twój niedoszły zabójca i tak nie ufał swoim szefom, więc łatwo przekonałeś go, że on będzie następny.

Tak naprawdę to nie ty byłeś ich głównym celem, powiedz im kto to był i to szybko.

Masz potężnych przyjaciół, z których istnienia nie zdawałeś sobie sprawy. Oczywiście będą oczekiwać od

ciebie przysługi za uratowanie twojej osoby...

Rytuał musi odbyć się w odpowiednim czasie (uhaha-ha-ha). Teraz czekasz sobie w celi.

„Tak naprawdę jestem po twojej stronie. TU WSTAW IMIĘ WROGA, już nadchodzi! Zmywajmy się stąd!”

ZABIJANIE WROGÓW

Zabicie wroga powinno być oczyszczającym i doniosłym wydarzeniem – sercem przygody o biblijnych proporcjach. Śmierć wroga powinna mieć taki sam wpływ na przygodę jak śmierć postaci i może dokonać się z różnych powodów. Wróg może przetrwać wysiłki drużyny starającej się go zabić, w taki sam sposób jak i postać unika takiej śmierci. Jednak zabicie wroga wcale nie oznacza zniknięcia jego osoby z życia postaci. Gracze mogą się nauczyć, że pozbycie się wszystkich wrogów wcale nie oznacza beztroskiej egzystencji.

Zazwyczaj próby zabicia wrogów, jeszcze bardziej ich rozsierdzają. Mistrz gry może użyć wielu wyjaśnień powodu na to, że wróg wciąż wraca i wraca, nawet po tym jak drużynie wydawało się, że go zabili. Zaczniij od najpopularniejszego „a widzieliście / znaleźliście ciało?”, a następnie przejdź do ucieczek opartych na magii, wszczepach lub połączeniu ich wszystkich, aby wyjaśnić graczom ciągłe istnienie wroga.

Jeżeli jest korzystnym dla drużyny lub postaci zabicie wroga, także nie jest to koniec konfliktu. Wrogowie to też ludzie i mają przyjaciół, znajomych, współpracowników, członków grupy, mentorów, protegowanych, ochroniarzy, pracowników i wiele, wiele innych osób zainteresowanych pomśzczeniem śmierci wroga i wskoczeniem na jego miejsce, jako nowy, ulepszony nieprzyjaciel.



REGUŁY ZAAWANSOWANE



Rozdział **Reguły zaawansowane** podsuwa nowe spojrzenie na istniejące już zasady. Zasady te rozszerzają i modyfikują użytkowanie Karmy, dają sugestie jak przywrócić cudowność i tajemniczość magii, dają wskazówki jak stwarzać odpowiednich przeciwników dla postaci, wnoszą zasady podtrzymywania cudów technologii i magii, dają propozycje odejścia postaci na emeryturę na różne sposoby, a także zawierają różne inne zasady usprawniające wiele obszarów w obecnym systemie reguł.

KARMA

Mechanika Karmy w **Shadowrunle** reprezentuje zebrane doświadczenia i uczynki postaci. Poświęcając czas i energię pewnym aspektom swojego rozwoju, lub dokonując dobrych uczynków, postać zarabia punkty Karmy – pewien rodzaj kosmicznych „punktów przysług”. Punkty te poprawiają umiejętności i zwiększają możliwości postaci (patrz str. 190-191, **SRII**).

NAGRADZANIE KARMA: OBJAŚNIENIE

W **SRII** gracze zostali poinstruowani by rozdzielać Karmę postaci w podany sposób: „90 procent otrzymanej przez postać Karmy to tzw. Dobra Karma, wykorzystywana do długofalowego doskonalenia postaci. Pozostałe 10 procent wchodzi do puli Karmy, którą wykorzystuje się do natychmiastowego ocalenia własnej skóry. Poziom dobrej karmy i Puli Karmy mierzony jest oddzielnie. Zaokrąglenia wykonujemy zawsze na korzyść Dobrej Karmy”.

W prostych słowach: postać która otrzymuje 10 punktów Dobrej Karmy dodaje sobie następny Punkt Dobrej Karmy do Puli Karmy. Cykl się powtarza. Następne 10 punktów Dobrej Karmy daje punkt dodany do Puli Karmy itd.



RÓWNOWAŻENIE KARMY I NUJENÓW

Najbardziej zaawansowani mistrzowie gry spotkali się z problemem wyważenia ilości Karmy i nujenów, które po stać zarabia podczas kampanii.

Problem zbyt dużej lub zbyt małej ilości nujenów lub Karmy narasta, ponieważ różni gracze mają radykalnie różne potrzeby. Z jednej strony postacie polegające na technologii potrzebują nujenów aby móc obsługiwać cyberdeki i implanty, by kupować najnowsze zabawki techniczne. Z drugiej strony, użytkownicy magii potrzebują dużych zasobów Karmy, a postacie używające magii często stają się „wsysaczami Karmy”, nigdy nie mając jej dosyć do ukończenia swoich zadań. Kilka postaci unosi się po środku, wymagając nujenów i Karmy, by być efektywnymi w swojej roli w drużynie. Dlatego mistrz gry musi uważnie rozdzielać gotówkę i Karmę, by postacie miały jej wystarczająco, lecz nie na tyle, by wprowadzić nierównowagę w kampanii.

Pomimo iż mistrz gry może łatwo zabrać nadprogramowe pieniądze postaciom, utrzymanie Karmy pod kontrolą jest trochę trudniejsze. Wymiany: Karma na Pieniądże i Pieniądże na Karmę dają możliwości zarządzania zasobami Karmy.

Karma na Pieniądże

W zasadach Karma za Pieniądże, mistrz gry daje postaciom szansę spieniężyć Punkty Dobrej Karmy na nujeny lub ekwiwalent w spręcie.

Takie okazje to „szczęśliwe okazje” zdarzające się na drodze postaci – ktoś spłaca stary dług, łatwa robota, wygrana na loterii itp.

Mistrz gry powinien określić ilość pieniędzy /zasobów jakie postać otrzymuje w zamian za Karmę, opierając się o przeciętny poziom nujenów postaci. Np. postać w biednej kampanii może otrzymać 100 nujenów za Punkt Dobrej Karmy. W bardziej zasobnej kampanii pojedynczy Punkt Dobrej Karmy może być warty 1 000 nujenów. Dla losowych, nieczęstych przychodów, mistrz gry może określić ilość otrzymanych pieniędzy przez rzut kostką. Np. mistrz gry określa wysokość niespodziewanego przychodu rzucając 2k6 i mnożąc wynik przez 10.

W każdym wypadku spieniężone Punkty Karmy, czy to na nujeny czy na sprzęt, są zużyte i postać traci je na zawsze, w taki sam sposób jakby wydała je do kupna nowej umiejętności.

Dodatkowo mistrz gry powinien ustalić własne ograniczenia w częstotliwości i ilości spieniężanej na raz Karmy. Ponieważ działania Szczęścia i Przeznaczenia są nieprzewidywalne i tajemnicze, czuj się swobodnie zmieniając te granice w trakcie przygody, lub ustalając różne kursy przy każdej wymianie.

Pieniądże na Karmę

W opcji Pieniądże na Karmę, postać może wymieniać nujeny na Punkty Karmy.

Takie wymiany mogą reprezentować dawanie pieniędzy na kościoły lub cele charytatywne, przegrywanie ich na cześć

Pani Szczęścia (doskonałe dla szamana Kojota), wydawanie na „magiczny styl życia”, pozwalający oddawać się codziennym rytuałom podnoszącym Karmę itd.

Poszczególni mistrzowie gry powinni sami określić koszt w nujenach każdego Punktu Karmy w swoich kampaniach. Niski koszt pozwoli graczom łatwiej kupować Karmę i zachęci postacie do zajęcia się magią. Wyższy koszt Karmy będzie miał odwrotny efekt.

Niezależnie od pokus, gracze powinni unikać rujnowania postaci, tylko po to by otrzymać kilka dodatkowych Punktów Karmy. Posiadanie dużej ilości Karmy na niewiele się zda, gdy postać nie ma z czego zapłacić czynszu!

KARMA I AMORALNA KAMPANIA

Jako rasa, ludzie wierzą, że kosmos nagradza działania konstruktywne i produktywnie chętniej niż chciwe i niszczyielskie. Jak to jest jasno określone w regułach Karmy i opisach nagradzania Karmą, reguły **Shadowruna** odzwierciedlają te wierzenia nagradzając postacie czyniące dobre uczynki i karzące tych, którzy nie czynią dobrze. Podczas gdy historia i opowieści dają niezliczone przykłady ludzi, którzy żyli poza prawem będąc herosami, te same źródła dają wiele razy dowody na to, że bycie złym daje wiele radości. Bogaci i potężni nie martwią się tym, że kosmos nie nagradza ich; mają wystarczająco pieniędzy i wpływów, by stworzyć sobie własne szczęście.

Z definicji shadowrunnerzy żyją poza prawem. Nie czyni to ich automatycznie złymi, ale nie oznacza to także, że działają jak Robin Hood. Na każdą grupę shadorunnerów chcących polepszyć świat, przypada drużyna mająca ochotę zrobić wszystko za nujeny. Żadne z tych podejść nie jest jedynym dobrym rozwiązaniem, ponieważ w grach fabularnych rozwiązaniem dobrym jest rozwiązanie dające więcej zabawy. Zasady **Shadowruna** zachęcają do heroicznych nastawień, jednak wszechświat **Shadowruna** jest stworzony dla oportunistów, zarówno graczy jak i BN.

W tych grach w **Shadowruna** gdzie postacie (i większość BN) są amoralne, lub zupełnie niemoralne, mistrz gry może użyć wariacji systemu Pieniądże na Karmę do umożliwienia graczom zakupów Karmy. Takie zarządzenie pozwala graczom uzyskiwać Karmę do rozwoju postaci bez czynienia dobra, wbrew ich naturze i inklinacjom. Używając tego systemu, mistrz gry nie daje standartowych nagród Karmy podczas gry; gracze muszą zdobywać Karmę kupując ją. Mistrz gry ustala tylko granice ilości Karmy kupowanej na raz.

Postać musi ogłosić swoją chęć do zakupu Karmy dla swojej postaci. W tym momencie mistrz gry określa koszt używając wzoru: $3k6 \times 100 = \text{koszt 1 Punktu Karmy w nujenach}$. Utrzymanie kursu Karmy na nieprzewidywalnym poziomie, zapobiega przed wyliczaniem przez graczy na ile punktów mogą sobie pozwolić i bardziej odzwierciedla losowy system przydziału Karmy w normalnych zasadach.

Tak jak w normalnych regułach postać musi zebrać 10 Punktów Dobrej Karmy zanim otrzyma Punkt do Pulii Karmy.

PRZYSŁUGI I ZOBOWIĄZANIA

Przysługi i zobowiązania dają dodatkowe zastosowania dla Karmy w **Shadowrunie**. Przysługa to powinność BN do wykonania usługi lub działania dla postaci. Zobowiązanie to powinność wykonania przez postać przysługi lub działania na rzecz BN. Przysługi to sposób na wydawanie Punktów Karmy. Zobowiązania to sposób zarobku Karmy. Przysługi i Zobowiązania mogą być negocjowane pomiędzy postaciami i kontaktami, przyjaciółmi, sąsiadami, rodziną, współpracownikami lub innymi BN, z którymi postać jest w stałym kontakcie. Przysługi i zobowiązania mogą też być łatwo negocjowane z obcymi, którzy pojawili się we właściwym miejscu o właściwym czasie.

Za 1 Punkt Dobrej Karmy, gracz może zakupić przysługę od BN. Dla potrzeb przysługi BN działa jak kontakt 1 poziomu (patrz **Pozłomy Kontaktów**, str. 62) i ma Przyjazne nastawienie do postaci dla celów testów umiejętności Społecznych (str. 180, **SRII**). Jeżeli zajdzie potrzeba mistrz gry może dać postaci opcję podstawienia przysługi na nagrodę Karmy na końcu przygody. To daje postaciom możliwość przetrzymywania kilku przysług jakie zdobyli do czasu, kiedy będą potrzebne.

Gdy BN (nigdy inna postać) wymaga zobowiązania, gracz musi wykonać wymaganą usługę lub działanie. Gdy postać wykona zobowiązanie otrzymuje przynajmniej 1 Punkt Karmy. Mistrz gry może podnieść wynagrodzenie w zależności od poziomu trudności zadania dla postaci.

Tylko gracze mogą się zgadzać na zobowiązania dla swoich postaci, ale mistrz gry może zachęcić do używania przysług i zobowiązań, pozwalając BN negocjować zobowiązania podczas układania się z postaciami (zrobię to dla ciebie, a ty mi się kiedyś odwzajemnisz). Postacie mogą wymieniać zobowiązania na przyszłe przysługi od BN.

PULE KARMY

Pula Karmy postaci odzwierciedla jej zebrane „szczęście”. Ogólnie Punkty Puli Karmy dają przewagę bardziej doświadczonym postaciom o takim samym poziomie umiejętności, składając hołd maksymie: „wiek i zdrada zawsze pokonają młodość i umiejętność”.

Poniższe reguły pozwolą mistrzowi gry na rozwinięcie użytkowania i bliższą kontrolę Puli Karmy w ich grach. Mistrz gry i wszyscy gracze powinni się zgodzić na każdy wariant Puli Karmy zanim włączą go do gry.

Ograniczanie puli Karmy

W niektórych przypadkach postacie mogą nagromadzić wielkie Pule Karmy, pozwalające uciec im z najniebezpieczniejszych sytuacji bez wysiłku. Ograniczając Pule Karmy mistrz gry może zmusić postacie do zmniejszenia ich zależności od Puli Karmy przy unikaniu niebezpieczeństw. Obniżanie szybkości zarabiania Punktów Karmy to najprostsza metoda. W normalnych regułach postać musi zarobić 10 Punktów Dobrej Karmy zanim otrzyma Punkt Puli Karmy (patrz **Nagradzanie Karmą: objaśnienie**, str. 76). Obniżenie tego progu powoduje, że postać musi zarobić 20 Punktów Karmy zanim otrzyma Punkt Puli Karmy. To sprawi, że Pula Karmy będzie mniejsza i będzie ją łatwiej zrównoważyć w grze.

Mistrz gry może także użyć progresywnego systemu podnoszenia Puli Karmy. W tym systemie, postać zarabia Punkty Puli Karmy w normalnym tempie, aż do momentu gdy Pula osiągnie 5. Od 6 do 10, postać zarabia 1 Punkt Puli Karmy za każde 20 Punktów Dobrej Karmy. Gdy Pula Karmy osiągnie 10 punktów, postać zarabia 1 Punkt Puli Karmy za każde 30 Punktów Dobrej Karmy. System progresywny sprawia, że uzyskanie wysokich Puli Karmy jest wyjątkowo trudne i wyrównuje poziom gry pomiędzy doświadczonymi i mniej doświadczonymi postaciami.

Dzielenie Puli Karmy

Podzielone Pule Karmy, lub pod-pule, dają następny poziom do zmniejszenia uzależnienia postaci od jednej masywnej Puli Karmy. Ta opcja daje również graczom dodatkowe możliwości indywidualizowania swoich postaci, tworząc mocne i słabe strony w zależności od typów Puli Karmy i przydziału Punktów Karmy do tych puli. Spowalnia to także zwiększanie się Puli Karmy, zmuszając gracza do podzielenia Karmy pomiędzy wiele, osobnych pul.

W normalnych zasadach Puli Karmy, gracz może używać Karmy do kupowania dodatkowych kości do prawie każdego testu. W systemie dzielonych Pul Karmy, postać musi podzielić swoje Punkty Puli Karmy pomiędzy wiele pod-pól, z których dopiero może kupować kości do specyficznych testów.

Na przykład, w dodatku do normalnych pul – Kontroli, Łamania, Magii i Walki, mistrz gry może zastosować pulę Atletyki, Społecznych, Uników, tak jak to opisano w rozdziale **Umiejętności i Trening**, str. 48. W zależności od tego jakie mocne strony swojej postaci gracz chce podkreślić, może nawet stworzyć dodatkowe pule jak Negocjacji, Elektroniki czy Biologii. Jeżeli mistrz gry pozwoli, postać może używać kości z pod-pul do wykonywania testów z pokrewnych umiejętności. Np. ponieważ umiejętność Negocjacji jest połączona na Siatce Umiejętności z Kierowaniem zespołem, postać może użyć kości Pod-puli Negocjacji do wykonania testu Umiejętności Kierowanie Zespołem. Dla takiego podstawionego wykorzystania kości Karmy mają one połowę swojej normalnej wartości.

Pomimo że Pod-pula Budowania / Naprawy będzie miała mały wpływ na grę, postacie takie jak riggerzy, dekerzy czy inni, którzy polegają na takich umiejętnościach, mogą znaleźć taką pulę bardzo wartościową.

Przedłużone Działania

Mistrz gry może także pozwolić używać Punktów Puli Karmy do wykonywania czasochłonnych zadań jak pisanie użytków do Matrycy, badanie czarów, umagicznianie lub innych działań wymagających godzin, dni lub nawet dłuższych okresów czasu do wykonania.

W tym wypadku postać musi ulokować Punkty Puli Karmy w teście działania gdy je rozpoczyna, nawet jeżeli test wymagany jest dopiero na końcu zadania. W dodatku, Pula Karmy nie odnawia się dopóki akcja nie zostanie zakończona. Jeżeli deker wyda 2 Punkty Karmy aby dodać kości do testu Umiejętności Komputerowych przy pisaniu programu, co wymaga 3 dni, jego Pula Karmy nie odnowi się przed zakończeniem pisania programu.

Stała utrata Karmy

W ostateczności mistrz gry może ograniczyć wielkość Puli Karmy gracza przez zwiększenie liczby zastosowań Karmy powodujących jej utratę na stałe.

W normalnych regułach, gracz traci Punkty Puli Karmy gdy używa ich do zakupu sukcesów w teście (str. 191, **SRII**). Te punkty nie wracają gdy Pula się regeneruje – postać musi zrobić nowe Punkty Karmy by ją uzupełnić. Podobnie mistrz gry może zdecydować, że inne użycia Karmy powodują jej utratę na stałe. Mistrz gry i gracze powinni zgodzić się na użycie tej reguły w grze.

RĘKA BOŻA

Reguła Ręki Bożej pozwala postaci wydać całą zebraną przez nią Karmę – Dobrą Karmę i Punkty Puli Karmy – w jednej chwili.

Reguła ta została stworzona z myślą o sytuacji gdy postać stoi twarzą w twarz ze śmiercią i żadna pojedyncza Pula Karmy nie da rady jej uratować. Np. gdy wspaniała o wysokiej mocy, strzelba snajperska wybuchła i postać widzi to jasne światło w tunelu. Użycie Karmy reprezentuje boską interwencję – Wielkie Koło Losu, które zdecydowało, że czas postaci na tej planecie jeszcze nie minął i w cudowny sposób wyciąga go ze szponów śmierci. Mistrz gry może wyjaśnić ten cud jakimkolwiek sposobem, od czystego przypadku po działanie bogów, totemów, loa i innych.

Aby użyć Ręki Bożej, postać musi posiadać przynajmniej 1 Punkt Puli Karmy. Gdy postać wypali całą swoją Karmę na raz uniknie śmierci, ale punkty znikną. Postać nie będzie miała Karmy, aż nie zarobi nowej.

Zrozumiałe jest, że utrata całej Karmy może być doświadczeniem traumatycznym. Aby to oddać, postać musi wykonać test na Siłę Woli (6). Jeżeli test nie wyjdzie postać dostaje mentalną Ułomność, wybraną przez gracza. Po wybraniu Ułomności, mistrz gry wybiera Przewagę mentalną równej lub mniejszej wartości (**Przewagi i Ułomności**, str. 21) dla postaci. Ułomność oznacza cierpienie doznane w wyniku tego doświadczenia, a Przewaga zdobyte doświadczenie po przeżyciu. Postać staje się posiadaczem Przewagi i Ułomności na całe życie.

Postać może użyć Ręki Bożej tylko raz.

MAGIA

Byłoby doskonałym gdyby postacie znajdowały magię w świecie **Shadowrun** jako tajemniczą i nieprzewidywaną siłę, wystawiającą jej użytkowników na wielkie ryzyko, jak również dającą im wielką potęgę.

Jednak wraz ze wzrostem znajomości reguł magii przez graczy, w ciągu kilku ostatnich lat, losowa i nieprzewidywalna natura magii została zniszczona. W dodatku kilku magów zebrało gigantyczne pokłady mocy, które burzą równowagę gry i sprawiają, że życie drużyny jest o wiele bezpieczniejsze – i o wiele mniej ciekawe.

Zasady z tego rozdziału zostały stworzone by rozwiązać te problemy, dając mistrzowi gry nowe sposoby na wciśnięcie nieprzewidywalności i niebezpieczeństwa przy użyciu magii, ograniczenie potęgi magów i zmniejszenie liczby magii występującej w grze.

Ci gracze, którzy niecierpliwie oczekują na dramatyczne, zauważalne podniesienie się poziomu magii w świecie, powinni pamiętać, że cała magia w **Shadowrun** zależy od poziomu many, naturalnej siły podnoszącej się i opadającej w ciągu tysiącleci. W chwili obecnej poziom many nie jest po prostu na tyle wysoki, by móc zasilić specjalne magiczne przedmioty lub fokusy. Któregoś dnia poziom many może się podnieść do poziomu pozwalającego je użyć lub umożliwić inne niewyobrażalne magiczne rzeczy.

Oczywiście mana jest tajemniczą i nieznaną siłą, więc nikt nie może naprawdę przewidzieć jaki obierze kierunek. Niektóre z książek **Shadowrun** jak **Threats**, **Harlequin's Back** czy **Awakenings** zawierają subtelne podpowiedzi i wiadomości o wpływach many, a zainteresowani gracze znajdą kontynuację tych wskazówek w przyszłych dodatkach.

WTajemNICZENIE

Magiczne wtajemniczenie (patrz **Grimoire** i **Awakenings**) daje postaciom magicznym dostęp do nowych możliwości i umiejętności takich jak metamagia i daje im praktycznie nieograniczony potencjał do rozwoju ich potęg.

Poniższe opcje dają możliwość kontroli mistrza gry nad wtajemniczaniem i sprawiają że wtajemniczenie staje się bardziej dostępne dla postaci nie obeznanych ze skomplikowanymi regułami wtajemniczania i metamagii.

Ograniczanie Wtajemniczeń

Wtajemniczenie powinno odzwierciedlać edukację i powolne zbieranie wiedzy przez postać. Zbyt często jednak magiczne postacie podejmują się wtajemniczenia jak tylko mogą najszybciej, by korzystać z jego dobrodziejstw. W niektórych kampaniach może być to efekt do zaakceptowania, a nawet pożądany. Jednak pośpiech w „gwałtownych wtajemniczeniach” może tylko zaszkodzić równowadze gry.

Mistrz gry może ograniczyć wtajemniczanie na wiele sposobów. Najprostszy to ograniczenie możliwości użycia punktów Mocy z Zasobów do stwarzania postaci wtajemniczonych.

Innym sposobem jest wymóg nauczyciela, pomocnego ducha lub grupy magicznej jakiegoś rodzaju podczas pierwszego wtajemniczenia. Przez kontrolę dostępnych nauczycieli, mistrz gry może kontrolować wtajemniczenia postaci w grze. Dodatkowo poszukiwanie odpowiedniego nauczyciela może być celem przygody i dać szansę zarobienia kilku dodatkowych punktów Karmy na poczet wtajemniczenia. Gracze mogą woleć taki rodzaj ograniczenia, ponieważ zachowuje ich wolność wyboru – gdy postać osiągnie już stopień 0, jest już zdolna do dalszej samoinicjacji na zwykłych zasadach.

Mistrz gry może także ograniczać wtajemniczenia wymagając, by postać poddawała się próbom przy każdym wtajemniczeniu, lub chęci osiągnięcia określonego poziomu wtajemniczenia (patrz str. 39-41, **Grimoire** i str. 113-14, **Awakenings** reguły prób). Wymogi prób działają szczególnie dobrze z systemem stopniowego wtajemniczenia, opisanym poniżej.

Stopniowe wtajemniczenie

Wiedza i umiejętności dane przez wtajemniczenie to krok milowy w rozwoju maga. Niektórzy mistrzowie gry wolą zmie-

nić ten wielki krok w serię mniejszych kroczków tak, by lepiej panowali nad mocami zdobywanymi przez wtajemniczanych. Dodatkowo system ten redukuje przepaść mocy między postaciami wtajemniczonymi a nie.

W systemie stopniowego wtajemniczania mag nie otrzymuje dostępu do wszystkich dziedzin metamagii na raz. Zamiast tego postać otrzymuje podstawowy „pakiet” umiejętności wtajemniczonego na poziomie 0. Następnie przy każdym udanym osiągnięciu następnego poziomu, może nauczyć się jednej z istniejących metamagicznych zdolności. To oznacza, że mag nie będzie znał wszystkich zdolności metamagicznych zanim nie osiągnie poziomu 6.

Podstawowy zestaw poziomu 0 zawiera wszystkie „astralne umiejętności” wtajemniczenia: Pulę Astralną, bonus do Astralnej Reakcji i umiejętność podróżowania do metaświatów (tylko postacie z projekcją astralną), łącznie ze wszystkimi umiejętnościami połączonymi z wykonywaniem Astralnych Misji (str. 93, **Grimoire**). Następnie mag może nauczyć się zdolności w podanej kolejności: Maskowanie, Oślanianie, Wyśrodkowanie, Rozpraszanie, Ożywianie, Przykuwanie.

Poszczególni mistrzowie gry mogą ustalić kolejność uczenia się zdolności postaci, lub pozwolić graczowi wybrać zdolność. Sama kolejność nie ma większego znaczenia na równowagę w grze, a różne organizacje magiczne będą uczyły zdolności w różnej kolejności. Pozwala to także na zwiększenie różnorodności wśród postaci.

Mistrzowie gry mogą traktować dodatkowe zdolności metamagiczne opisane w **Awakenings** (str. 99-100) jako część podstawowych zdolności metamagicznych lub rozliczać każdą z osobna przy zdobywaniu umiejętności metamagicznych.

System stopniowego wtajemniczenia znacznie ogranicza zdolności początkujących wtajemniczonych i redukuje wtajemniczenie do poziomu cennego celu, a nie zadziwiającego, nieopisanego przeskoku w poziomie wiedzy. System stopniowego wtajemniczania zwiększa także koszt zdobycia nowego Poziomu w Karmie, dając jeszcze jeden sposób na kontrolowanie ilości Karmy w grze.

NIEPRZEWIDZIANE SKUTKI W MAGII

Pomimo prac nad naturą magii, pozostaje ona kapryśną i nieprzewidywalną siłą w dwudziestym pierwszym wieku. Różne magiczne tradycje mają techniki, rytuały i czary, działające w 99 procentach przypadków, jednak nikt tak naprawdę nie rozumie zasad działania magii. Dlatego od czasu do czasu, próby użycia magii kończą się niewyjaśnionymi zjawiskami w przedziale od humorystycznych po drastyczne. Zdarzenia wywołujące wrzaski z zaświatów powodowane przez demony, lub cierpienia i załamania nerwowe z powodu ujrzenia rzeczy O Których Człowiek Nie Powinien Wiedzieć.

Oczywiście podręcznik do **Shadowruna** podaje wystarczająco dokładne reguły o działaniu magii. Szczegółowość zasad gry daje jednak czasem wrażenie, że mieszkańcy Szóstego Świata także znają zasady działania magii. Poniższe reguły zostały stworzone, by naprawić to błędne wrażenie i dać mistrzowi gry kilka pomysłów jak utrzymać dziki, nieprzewidywalny i niebezpieczny status magii.

Magiczne niewypały

Reguła Jedynek (str. 32, **SRII**) to najprostsza droga do wywołania magicznych niewypałów. Gdy test Magii postaci przyniesie same jedynki, jego magiczne działanie daje dziwny i nieobliczalny efekt. Jednak większość magów, ma tyle kości do rzutu przy testach Magii, że wyrzucenie samych jedynek jest prawie niemożliwe.

Jednakowoż, mistrz gry może chcieć zastosować poniższy wariant reguły Jedynek (pierwszy raz wprowadzony w **Fields of Fire**). W tej regule, niewypał magiczny trafia się gdy liczba jedynek wyrzuconych w teście jest równa lub przewyższa podstawową Umiejętność lub poziom Mocy użyty do tego testu. Mag używający wielu dodatkowych kości przy teście, zwiększa szansę na niewypał. Mag mający do dyspozycji wysoki poziom Umiejętności i dysponujący czarem o wysokim poziomie Mocy, obniża taką możliwość.

Bubba mag chce rzucić Ognistą kulę o poziomie Mocy 4 w członka gangu usiłującego go rozjechać. Bubba używa 6 kości z Puli Magii przy teście, który daje następujące wyniki: 10; 9; 7; 4; 3; 1; 1; 1; 1. Czar Bubby niewypala i Bubba piecze się na tosta.

Za każdym razem gdy zdarza się niewypał, magiczne siły wymykają się spod kontroli maga i tworzą nieprzewidywany efekt. Mistrz gry powinien być twórczy i okrutny – nie zabijaj postaci od razu, wszystko oprócz natychmiastowej śmierci jest okay. W tym wypadku Bubba zepsuł czar ognistej kuli, mogło to spowodować zapalenie się ubrań Bubby, wysadzić w powietrze wszystkie zbiorniki paliwa w obrębie 20 metrów, przywołać 4 żywioły ognia, nad którymi nikt nie ma kontroli, otoczyć gangstera ogniem lub cokolwiek.

Każde użycie magii może spowodować niewypał. Niewypały spowodowane Przywoływaniem najczęściej produkują niekontrolowane duchy, zły rodzaj duchów, wielokrotność duchów lub manifestacje o niższym lub wyższym poziomie niż zamierzony. Niektóre z niewypałów Przywoływania dały w efekcie wrogie i śmiertelne duchy niespotykanego dotąd rodzaju. Nieudane Testy Umagiczniania potrafią spowodować eksplozję, wytworzyć przeklęte lub niebezpieczne przedmioty, wywołać efekt poltergeista i spowodować poważny Koszt na magu ([poziom Fokusu]Z Koszt – powodujący obrażenia Mentalne). Nieudane testy Czarostwa to najpowszechniejsza grupa, mogąca wywołać właściwie każdy efekt.

W odróżnieniu od klęsk w Regule Jedynek, magicznym niewypałem nie można zapobiec używając Punktów Puli Karmy do przerzucenia 1. Mag może zużyć 1 punkt Dobrej Karmy, aby sprowadzić niewypał do nieudanego testu według normalnych reguł.

Różne warunki many i astralu

Tak jak świat fizyczny, przestrzeń astralna to nie płaskie miejsce. Zawiera „teren” i warunki, które różnią się w zależności od miejsca i zmieniają się od czasu do czasu. Niektóre z tych warunków mogą zmniejszać efekty magii, inne wręcz je zwielokrotniać, a jeszcze inne powodować nieprzewidziane następstwa.

Moc otoczenia (moc tła) to jeden z warunków wpływających na działanie magii w danym miejscu. W zależności od mocy otoczenia, magiczne efekty mogą być wzmocnione lub osłabione. W pewnych okolicznościach moc otoczenia będzie oddziaływała tylko na konkretny rodzaj magii (po więcej informacji o mocy otoczenia patrz str. 103, **Awakenings**).

Innym warunkiem wpływającym na magię może być czas. Wiele tradycji magicznych uważa pewne daty za święte. Podczas tego okresu, siły magiczne mogą być szczególnie potężne lub słabe – moc otoczenia lub miejsca mocy może opaść gwałtownie lub się zwiększyć. Np. podczas święta Halloween (dzień wszystkich świętych) bariery między światem astralnym a fizycznym stają się bardzo cienkie. Dlatego magowie pracujący nad czarami w Halloween mogą stwierdzić, że prawie w każdym miejscu, gdzie ludzie obserwują obrzędy świąteczne tworzy się miejsce mocy poziomu 1 lub 2 (dokładny poziom jest określony tym jak mocno mieszkańcy podtrzymują tradycję). Zazwyczaj takie efekty są wzmocnione w miejscach gdzie mieszkańcy dogłdają świętych dat i przestrzegają ich od dłuższego czasu. Niektóre zdarzenia mogą tworzyć czasową moc otoczenia (str. 104, **Awakenings**), która po jakimś okresie niknie.

Mistrz gry powinien eksperymentować z różnymi warunkami magicznymi w różnych miejscach i czasie, w trakcie przygody. Magiczne postacie mogą wykonywać testy Teorii Magii i Astralnej Percepcji aby dowiedzieć się więcej o lokalnych warunkach, zanim zaczną odprawiać magię. Mistrz gry ustawia trudność testu na podstawie historii postaci i miejscowych warunków.

Falowanie many

Falowanie many to jak sztormy w przestrzeni astralnej. Te brutalne zakłócenia są rzadkie i znacznie mocniejsze niż efekty wywołane czasowymi lub miejscowymi zmianami w mocy otoczenia. Mogą powodować nieprzewidziane zmiany w magii. Falowania many zdarzają się pod wpływem rzadkich okoliczności takich jak koniunkcje, ale jak do tej pory nikt nie opracował systemu dokładnego przewidywania lokalizacji, działania i intensywności falowania many.

Falowanie many może oddziaływać na obszar od pojedynczego bloku do całego kraju. Falowania mogą trwać od kilku minut do kilku tygodni. Nie zanotowano falowania many dłuższego niż miesiąc księżycowy (28 dni). Poszczególne mistrzowie gry powinni sami określić obszar i czas trwania falowania many w ich przygodach.

Podczas falowania, każda używana magia może stać się trudniejsza do wykorzystania, a jej efekty nieprzewidywalne. W terminologii gry, falowanie może oddziaływać na dwa sposoby: może powodować zmiany w poziomie Mocy czaru i / lub poziomie Kosztu, lub zmienić poziom Mocy przywołanego ducha.

Efekty na czary: mistrz gry po prostu wybiera sobie odpowiedni efekt do przygody lub postaci rzucającej czar, wybier

TABELA EFEKTÓW FALOWANIA MANY NA CZARY

Wynik 1 rzutu 1k6	Efekt
1-2	Rzuć 1k6, sprawdź w tabeli spadku Mocy
3-4	Rzuć 1k6, sprawdź w tabeli wzrostu Mocy
5-6	Rzuć 1k6, sprawdź w tabeli zmiany Kosztu

TABELA SPADKU MOCY

Wynik rzutu kością	Efekt
1 lub 6	Moc pozostaje bez zmian
2	Zmniejsz Moc o 1
3	Zmniejsz Moc o 2
4	Zmniejsz Moc o 3
5	Zmniejsz Moc czaru o ½

TABELA WZROSTU* MOCY

Wynik rzutu kością	Efekt
1 lub 6	Moc pozostaje bez zmian
2	Zwiększ Moc o 1
3	Zwiększ Moc o 2
4	Zwiększ Moc o 3
5	Podwój Moc

TABELA ZMIANY KOSZTU

Wynik rzutu kością	Efekt
1 lub 6	Koszt pozostaje taki sam
2 lub 3	Koszt podnosi się o 1 poziom
4 lub 5	Koszt obniża się o 1 poziom

*Wszystkie kary za rzucanie czaru większego niż Poziom Magii, obowiązują (str. 128, SRII).

efekt z tabeli Efektów Falowania Many Na Czary. Można też określić efekt rzucając 1k6 i porównać z tabelą Efektów Falowania Many Na Czary.

Wszystkie testy dla objętego efektem czaru są wykonywane przy Mocy określonej rzutami tych dwóch kości, przy minimalnej Mocy 1.

Pamiętaj, że zmiana Mocy czaru ma wpływ na jego Koszt. Jeżeli Koszt czaru jest określony jako Zabójczy i musi zostać podniesiony, dodaj 1 do poziomu trudności testu Uniknięcia Kosztu. Obniżaj Koszt normalnie.

Falowanie many w danym obszarze działa na wszystkie czary w fizycznym i astralnym świecie, włączając w to rzucanie czarów i magię rytualną. Nie ma natomiast efektu na użytkowanie fetyszy lub fokusów. Metamagia także pozostaje wolna, jak i moce adeptów sztuk walki.

Jeżeli występuje taka potrzeba, mistrz gry może uznać, że falowania many zwiększają lub zmniejszają poziom trudności przy rytualnych połączeniach.

Efekty na przywoływane duchy: Przywoływanie w obszarze objętym falowaniem, jest ryzykowne ponieważ duchy mogą mieć wyższy lub niższy poziom Mocy niż zamierzony. Przywołujący ponosi Koszt ducha którego ściąg

gnął, a nie którego miał zamiar ściągnąć. Mistrz gry może podnieść lub obniżyć poziom Mocy ducha używając tabeli Spadku Mocy i Wzrostu Mocy z Efektów Falowania Many Na Czary.

Duch o poziomie wyższym niż zamierzony będzie wykonywał usługi, ale mistrz gry powinien zrobić ducha tak niesubordynowanego i opornego jak to tylko możliwe.

Nieznana magia

Magia łamie zasady – to jedyna zasada jakiej powinien trzymać się mistrz gry. Zwykle reguły **Shadowruna** opisują magię, którą gracze mogą kontrolować – miły i dobrze poznany aspekt sztuk tajemnych. Ale jest o wiele, wiele więcej magii niż ludzie Szóstego Świata dadzą radę się nauczyć.

Czasem magia działa w sposób, którego nikt, nawet najlepsi teoretycy nie umieją wytłumaczyć. To daje mistrzowi gry swobodę na wprowadzenie do gry nawet najdziwniejszych magicznych rzeczy i wcale nie trzeba tłumaczyć ich pochodzenia i sposobu w jaki działają. Jeżeli chcesz stworzyć unikalną magiczną rzecz, która pozwala twojej grupie zamienić w kamień grupę azteckich krwawych magów podczas pełni księżyca, to świetnie. A gdy gracze zaczną się dziwić, bo myśleli że mają talizman pozwalający zamieniać wszystkich wrogów w kamień, grzecznie przypomnij im o niebezpieczeństwach posiadania zbyt mocnych lub nieznanymi magicznych rzeczy, zanim zaczniesz wymyślać, że był to talizman działający tylko na magów używających krwawej magii podczas pełni księżyca w godzinie Mictlanteculi. W rzeczywistości ten przedmiot może nigdy więcej nie zadziałać. Dlaczego? Bo to magia.

Z tego samego powodu, jeżeli życzysz sobie by jakiś BN miał czar, rytuał lub magiczny przedmiot, jakiego twoi gracze nigdy nie widzieli, wal śmiało. Szósty Świat jest pełen ludzi, którzy mają dostęp do magii, której inni nie rozumieją. Niektóre magiczne grupy i istoty z podręcznika **Threats**, mają dostęp do magii poza ludzkim zasięgiem i mówi się, że niosą szaleństwo w wejrzeniu w rzeczy, których normalna osoba nie może pojąć – więc kto wie jakie moce może posiadać szalony mag?

Jeżeli twoi gracze sądzą, że wiedzą już wszystko co trzeba wiedzieć o działaniu magii, podrzuć im coś, co przypomni im, że magia to tajemnicza i nieprzewidywalna siła.

PODTRZYMYWANIE TAJEMNICY MAGII

Najlepiej byloby gdyby magia była rzadkim i niezwykłym fenomenem w świecie **Shadowruna**, a magicznie uzdolnione osoby rzadkością – „ledwo 1 procentem populacji” według **Grimoire**. Jednak w wielu grach **Shadowruna** „wygląda na to, że nie ma jak machnąć martwym czarnym kotem, żeby nie trafić nim cholernego maga” jak ujął to dwudziestopięcioletni antropolog Mullins Chadwick. W wyniku tego magia jest wszystkim tylko nie rzadkim i niecodziennym fenomenem.

Na szczęście umiejscowienie tego problemu jest dość proste. Po pierwsze, mistrz gry musi zrozumieć, że ograniczanie ilości magii w kampanii sprawi, iż stanie się ona bardziej za-

dziwiająca i niecodzienna. Po drugie, mistrz musi się oprzeć chęci włożenia wszystkich swoich ulubionych magicznych fenomenów do jednej sesji.

To rozwiązanie nie dotyczy magicznych wyzwań potrzebnych do zajęcia graczy. Właściwie każda drużyna posiada jednego maga, a przeciwnik będzie potrzebował jakiegoś mojo aby to zrównoważyć. Poniższy rozdział oferuje kilka sposobów, dzięki którym mistrz gry może obniżyć ilość magii w przygodach do utrzymującego równowagę w grze.

Ograniczenia

Ograniczenie postaci magicznych w drużynie to chyba najprostszy sposób zredukowania magii w kampanii. Ogranicz ilość magów w drużynie do jednego i utrzymuj w przygodach utalentowane postacie magicznie w bardzo małej ilości.

Jeżeli każdy gracz w drużynie chce grać magiem lub adeptem, poprowadź specjalną kampanię stworzoną do ich umiejętności (patrz **Ciężka Praca i Kłopoty**, str. 119).

Magiczna odporność

Gdy tylko jest to możliwe, używaj odpornych na magię zwykłych postaci. Cybermanci opisani w podręczniku **Cyber-technology** to dobry (lecz rzadki) przykład takich przeciwników. Droidy kontrolowane przez riggerów, roboty strażnicze i ochrona na prochach dających im odporność na niektóre czary to następne przykłady zwykłych przeciwników odpornych na magię.

Moc otoczenia

Ostrożnie używaj mocy otoczenia i magicznych miejsc (str. 103, **Awakenings**). Jest całkiem możliwe, że niektóre korporacje i potężne osobistości tworzą wysokie moce otoczenia w pewnych miejscach, aby odstraszyć magicznych przeciwników. Bakteria FAT wspomniana na stronie 82 w podręczniku **Corporate Security** to jeden ze sposobów w jaki korporacje mogą tworzyć takie miejsca, ale nawet codzienne czynności większości korporacji mogą łatwo stworzyć niską moc otoczenia.

Stworzenia

Przebudzone stworzenia to kolejny substytut magów BN. Stworzenia takie jak dzoo-no-qua, która jest *bardzo* odporna na magię i w miarę na fizyczne zagrożenia, to wyśmienity wybór. Salamandry Nimue, które potrafią wyciągać magię lub ją neutralizować, to także dobrzy przeciwnicy. Pamiętaj, że nawet najmniej inteligentne dualne zwierzę będzie raczej walczyć z czarem w walce astralnej, niż wykonywać test Odporności.

Zwyczajni kontra Magiczni

Zamiast tworzyć BN maga jako przeciwnika dla postaci maga, użyj dużej liczby zwykłych BN aby wyrównać szanse. Np. nie ma powodu, dla którego mistrz gry miałby tworzyć magicznego przeciwnika do zajęcia ulicznego maga – tuzin członków gangu wystarczy w zupełności.

Przeciwstawienie magowi dużej liczby zwykłych BN może być także zabawne dla gracza, bo może sobie ulżyć nie martwiąc się o czary Obronne lub magiczne kontrataki. Taka konfrontacja pokazuje jak twarde są magowie.

Pamiętaj, że zwykli przeciwnicy mogą być więcej niż tylko „mięsem armatnim” dla postaci magicznych. Większość ochroniarzy korporacyjnych, na przykład, wie wystarczająco dużo o magii aby ograniczyć pole widzenia maga. A prawie każdy BN na ulicy ma świadomość, że gdy zaczynają latać wkoło pociski i czary najpierw trzeba „wyjąć” maga.

TWORZENIE GŁÓWNYCH RUNNERÓW

Stworzenie postaci niezależnej i na tyle potężnej, by mogła zagrozić graczom, a jednocześnie na tyle wrażliwej, by można było ją pokonać to jeden z kluczy do dobrej zabawy. Nie ma sposobu na utworzenie uniwersalnego zestawu statystyk dla BN pasujących do wszystkich gier, ponieważ w każdej z nich postaci posiadają inne mocne strony i słabości. Ten rozdział oferuje metody tworzenia głównych runnerów za każdym razem gdy drużyna będzie się musiała z nimi zmierzyć. Ten system pozwala też stworzyć znanych runnerów jak Fastjack, Hatchetman, Argent, Magister i inni, odpowiadających poziomem drużynie, po prostu określając ich w stosunku do drużyny.

System ten daje możliwość stworzenia pięciu obszernych ram i poziomów dla BN: Kiepski, Równy, Doskonały, Nadludzki i Boski. Opis każdego z nich podaje sugestie co do poziomu charakterystyk BN. Innymi słowy, mistrz będzie kreował BN na miarę siły postaci.

Opisy poziomu każdego przeciwnika sugerują jego Stopień Zagrożenia. Zmieniając Stopień zagrożenia podczas przygód, nie pozwala się postaciom odgadywać ak-

tualnej siły ich przeciwników. Każdy BN powinien posiadać sprawność zawodową (str. 187, **SR11**) aby określić jak radzi sobie w walce. Np. przeciwnik Kiepski / Półprofesjonalista (poziom 3) może mieć niższe poziomy Umie-

jętności niż większość graczy, ale zdrowo namiesza zanim się podda. Tymczasem Doskonały / Przeciętaki (poziom 1) może mieć wysokie współczynniki ale nie jest dobry w walce.

Poniższe dane mogą być przydatne dla mistrza gry przy tworzeniu Wrogów (str. 71).

KIEPSKI

BN, który jest oceniany na Kiepskiego w porównaniu do postaci graczy, wciąż może być głównym runnerem. Potęga i wpływy mogą być mierzone na wiele sposobów oprócz siły, inteligencji, nujenów, ekwipunku, kontaktów i innych, którymi oceniają się gracze. Np. przeciwnik musi posiadać tylko jedną informację, która gdyby się wydała, BN zostałby uznany za niewygodnego i jego poziom zagrożenia automatycznie by wzrósł, nawet jeżeli ta informacja to jego jedyna przewaga.

Kiepski BN posiada Cechy i Umiejętności 1-2 punkty niższe od przeciętnego gracza w przygodzie.

W idealnych warunkach pojedyncza postać powinna być wyzwaniem dla 2-3 Kiepskich BN. Kiepskie postacie mogą być całkiem kompetentne, tylko są w lidze graczy.

Kiepskie postacie mają Stopień zagrożenia około 1-2. W odpowiednim momencie podczas walki mistrz gry może zwiększyć ten stopień do 3,

jako jednorazowe wzmocnienie postaci (podobne do użycia kości Karmy).

RÓWNY

BN, który został oceniony na Równego postaciom graczy posiada Cechy i Umiejętności w miarę odpowiadające współczynnikiem graczy.



Ci bohaterowie niezależni są równi (i często rywalizują) postaciom graczy z przygody. Posiadają podobne zestawy umiejętności i są zdolni do wykonywania czynności takich jak postacie graczy. W zależności od ogólnego poziomu umiejętności i kompetencji graczy, mogą posiadać wielu takich rywali lub bardzo mało.

Mistrz gry powinien grać Równymi BN z Pulami Kości lub Stopniem Zagrożenia 3-5. W odpowiednim momencie podczas walki mistrz gry może zwiększyć ten stopień do 6, jako jednorazowe wzmocnienie postaci (podobne do użycia kości Karmy).

DOSKONAŁY

BN Doskonały ma współczynniki 1-2 punkty wyższe od przeciętnego gracza w przygodzie.

Doskonały BN posiadają przewagę doświadczenia, talentu lub po prostu szczęścia, które sprawia, że są lepsi niż ich odpowiednicy postacie graczy. Dlatego pojedynczy Doskonały BN jest wyzwaniem dla 2 graczy.

Mistrz gry może uznać za bardziej efektywne użycie Puli Kości do oddania doskonałych uzdolnień tego BN. Jeżeli woli jednak używać Stopnia Zagrożenia, powinien się on równać przeciętnej liczbie Puli Kości graczy w specjalności przeciwnika. Np. Doskonały uliczny samuraj będzie miał Stopień Zagrożenia równy Puli Kości Walki drużyny.

Ponieważ jest o wiele potężniejszy niż Równy czy Kiepski, BN doskonały powinien pojawiać się z rzadka w kampanii.

NADLUDZKI

BN Nadludzki ma współczynniki 3 lub więcej punktów wyższe od przeciętnego gracza w przygodzie. Taki BN jest najlepszy w tym co robi. To elita elity, legenda ulic, o której mówi się z respektem i podziwem. Tacy BN są doskonali do przypomnienia graczom o ich śmiertelności i ograniczeniach lub jako przeciwnicy drużyn postaci *bardzo* uzdolnionych.

Zazwyczaj pojedynczy Nadludzki BN jest wyzwaniem dla całej drużyny.

Pule Kości (i Stopień Zagrożenia; patrz wyżej) Nadludzkiego BN są 1-3 punktów wyższe niż przeciętna Pula Kości graczy. Dodaj Stopień Zagrożenia do wszystkich testów jakie wykonuje BN.

BOSKI

Potęga Boskiego BN wykracza poza skalę. Tacy przeciwnicy to wielkie smoki, potężne duchy, starożytni nieśmiertelni, boskie AI i inne istoty na tyle potężne, że nie potrzebują współczynników. Mistrz gry może po prostu określić ich moce tak, by pasowały do kampanii i ustalić odpowiednią metodę opisu potrzebnych współczynników.

Ponieważ Boscy BN są tak potężni, działają raczej jako narzędniki intrygi niż zwykli BN. Gracze mogą być w stanie pokrzyżować jakieś plany lub knowania Boskich bohaterów niezależnych, ale żaden śmiertelnik nie ma szans na przeżycie bezpośredniego kontaktu z Boskim Przeciwnikiem.

Używaj Boskich BN bardzo jednostkowo. Oni nie potrzebują Puli Kości lub Stopnia Zagrożenia, po prostu rzucaj kośćmi, aż się uda – to jeden z powodów, dla których są nazywani boskimi.

CUDA TECHNIKI

Reguły Cudów Techniki (CT) dają podstawy do symulacji powolnego postępu technologicznego, kosztów zaopatrzenia się w najnowsze urządzenia i zle strony pozostania w tyle za postępem. Oprócz pomocy mistrzowi gry w uzmysłowieniu nie dającego się zatrzymać postępu technologicznego w świecie **Shadowrun**, system CT daje dobre rozwiązanie do redukcji ilości nujenów i Dobrej Karmy posiadanej przez postacie. Jak również zmniejszenie bonusów /poziomu wyposażenia szczególnie potężnych postaci.

Używając zasad CT, mistrz gry nie musi martwić się szczegółami stosunku każdej postaci mistrza gry do CT. Wystarczy, by od czasu do czasu podjął trud podtrzymania poziomu techniki i pamiętał, że nie każdy BN jest zawsze wyposażony w najnowsze wynalazki i sprzęt z każdej dziedziny.

Podręcznik **Virtual Realities 2.0** podaje reguły CT dla dekerów. Poniższe zasady CT obowiązują we wszystkich innych obszarach **Shadowruna**. Po ogólnych regułach CT następuje szczegółowe opisanie efektów postępu w każdej dziedzinie. Mistrz gry może podwyższać CT w kampanii pomiędzy przygodami, raz na rok w grze, lub jakimkolwiek okresie czasu.

OBNIŻENIE CEN POZIOMU ŻYCIA

Aby odzwierciedlić większe możliwości i przewagę jaką cieszą się postacie żyjące na poziomie Luksusowym lub Wysokim, otrzymują one automatyczną redukcję kosztów CT. Postać z Luksusowym poziomem życia może zmniejszyć końcowy koszt postępu CT o 25%. Postać żyjąca na Wysokim poziomie życiowym, może zmniejszyć koszt CT o 10%.

CENY WSZCZEPÓW

Wprowadzenie wszczepów stopnia beta i delta sprawiło, że wszczepy alfa stały się bardziej dostępne – ale wcale nie tańsze. Aby oddać tę zmianę, Wskaźnik Uliczny i Dostępność dla wszczepów stopnia alfa jest taka sama jak dla zwykłych wszczepów. To oznacza, że gracze mogą wybierać wszczepy alfa podczas tworzenia postaci. Ponieważ nie zmieniła się cena w nujenach ani w esencji, gracz musi teraz zdecydować czy zapłacić dodatkowe nujeny za sprzęt wyższego poziomu, czy zaoszczędzić na Esencji (patrz **Katalog Ulicznego Samuraja** i **Cybertechnology** po reguły i koszt wszczepów stopnia alfa).

Alfa i standardowe wszczepy podlegają kosztowi CT, tak jak jest to opisane w różnych dziedzinach postępu CT. Wszczepy poziomu beta i delta są odporne na CT – na razie. Postacie, które używają wszczepów tanich lub z drugiej ręki muszą zwiększyć CT o 20%.

POZOSTANIE W TYLE ZA CT

Każda postać, która nie zapłaci kosztu CT otrzymuje następujące kary. Postać może się ich pozbyć, gdy zapłaci odpowiedni współczynnik kosztu CT przed następnym postępowaniem CT w tej dziedzinie.

Jeżeli postać nie zapłaci kosztu CT przez dwa postępy CT jeden po drugim, pozostaje w tyle za postępem CT i nie może odwrócić kar, po prostu płacąc wymagane koszty. Oprócz opłat, postać musi przejść ponowny trening w danej dziedzinie, aby odzyskać utracone poziomy umiejętności. Trening ten podlega wszystkim zasadom podnoszenia umiejętności i **Opcjonalnym Regułom Treningu** (str. 50) jeżeli zażyczy sobie tego mistrz gry.

USTALENIE DZIEDZINY POSTĘPU CT

Aby ustalić dziedzinę postępu CT, mistrz gry rzuca 2k6 i sprawdza w tabeli CT. Rozdział **Postępy CT** opisuje efekty postępu techniki w każdej z dziedzin, wynikający z tego Współczynnik CT i kary za niezapłacenie Współczynnika.

Oprócz wyboru okresów postępu, mistrz gry powinien ustalać sam tabele, zmieniać wyniki rzutów i innymi sposobami naginać postępy CT do swojej kampanii.

POSTĘPY CT

Biotechnologia

Postęp CT w tej dziedzinie reprezentuje innowacje w biotechnologii i usługach medycznych wykorzystanych przy leczeniu ran i chorób związanych ze zwiększającą się na ulicach liczbą narkotyków, wszczepów i biosprzętu. W rezultacie postać, która nie trzyma się postępu w biotechnologii, będzie miała kłopoty w efektywnym obchodzeniu się ze zranieniami i diagnozą chorób.

Współczynnik CT dla biotechnologii wynosi podwójną wartość oryginalnego poziomu Umiejętności Biotech, lub podwójną wartość najwyższej Koncentracji lub Specjalizacji w Biotechu. Każdy punkt Współczynnika CT kosztuje 500 nujenów (to oznacza, że gdy twój zestaw medyczny się zestarzeje, to taniej wyjdzie kupić nowy). Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza Współczynnik CT o 1 (postępy w Biotechnologii nie obejmują kontraktów DocWagon. Przyjmij, że ich personel automatycznie trzyma się CT).

Jeżeli postać nie zapłaci Współczynnika CT, obniż jej o 1 wszystkie poziomy Umiejętności Biotech, łącznie z Koncentracjami i Specjalizacjami. Poziomy eksperckich systemów Biotechnologicznych postaci, zestawów medycznych itp. zostają zmniejszone 1.

Pojazdy /technologia riggerska

Nowe pojazdy z nowym osprzętem właśnie trafiły do salonów wystawowych (i na ulicę, oczywiście). Mistrz gry wy-

biera, który obszar tej dziedziny polepszyć, sprzęt riggerów czy pojazdy.

Współczynnik CT dla postępu pojazdów jest równy podwójnemu poziomowi poprawianego sprzętu. Każdy punkt Współczynnika CT jest wart 1 000 nujenów. Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza Współczynnik CT o 1.

Jeżeli postać nie zapłaci Współczynnika CT dla objętego postępem pojazdu, obniż o 1 punkt jeden z poniższych współczynników: Manewrowość, Budowa, Pancerz lub Autopilot.

Według uznania mistrza gry, postępy pojazdów / technologii riggerskiej mogą zdarzyć się na polu sprzęgów kontroli pojazdów (SKP) lub zdalnych dekach riggerów. Współczynnik

CT dla tych postępu jest równy 10-krotnemu bonusowi Reakcji dla tego sprzętu (np. 10 punktów dla 1 poziomowego SKP, 20 punktów dla 2 poziomowego SKP itd.). Każdy punkt Współczynnika CT jest wart 1 000 nujenów. Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza koszt o 500 nujenów.

Postacie, które nie zapłaciły kosztu tego CT, tracą 1 punkt dodatku do Reakcji danych przez te sprzęgi lub deki.

Matryca

Reguły postępu CT w cyberdekach i programach, a także innych technologiach Matrycy, patrz **Optional Rule: SOTA** na stronie 78 w **Virtual Realities 2.0**.

TABELA CT

Wynik rzutu 2k6

Dziedzina rozwijająca się

2	Biotechnologia
3	Pojazdy/Technologia Riggerska
4	Matryca*
5	Pancerze osobiste
6-8	NERPS
9	Wspomaganie reakcji
10	Systemy ESP i EASP
11	Elektronika
12	Teoria magii

*mistrz gry, który woli obliczać postępy Matrycy, osobno od całego systemu CT, może po prostu zastąpić Matrycę w tabeli drugimi Pojazdami/Technologią Riggerską.

Pancerze osobiste

Następna nowa metoda wytwarzania tanich pocisków przebijających pancerz trafiła na ulice.

Współczynnik CT dla tego postępu równa się poziomowi Pancerza Balistycznego wszystkich części pancerza jakie posiada postać. Każdy punkt Współczynnika CT równa się 500 nujenów (ogólnie biorąc ten koszt sprawia, że kupno nowego jest oszczędniejsze niż ulepszenie starego, oprócz ciężkich pancerzy).

Obniż o 1 punkt poziom Pancerza Balistycznego wszystkich pancerzy posiadanych przez daną postać, która nie zapłaciła kosztu CT.

NERPS

Postępy CT w NERPS to nowe trendy w pop kulturze – od nowego singla twojej ulubionej trollowej kapeli thrashowej Rogi Obfitości, po nowe ruchome chodniki w Renraku Arcolego.

Te postępy nie mają wpływu na grę.

Wszczepy wspomagające reakcje

Postępy przy wspomaganiu reakcji to innowacje we wszystkich dopalonych refleksach i innych rozszerzających reakcję cybersprzętach. Współczynnik CT dla tych postępów jest równy 10-krotnemu bonusowi Reakcji dla tego cybersprzętu (np. 20 punktów dla Sterowników 1 poziomu, 40 punktów dla 2 poziomowych itd.). Każdy punkt Współczynnika CT jest wart 1 000 nujenów. Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza koszt o 5 000 nujenów.

Podwój koszty CT dla użytkowników dopalonych refleksów; te systemy mogą być podkrecone, ale nigdy prawidłowo ulepszone.

Dla postaci, które nie zapłaciły kosztu CT, obniż o 1 dodatki do Reakcji dawane przez odpowiedni cybersprzęt (zasady o SKP i zdalnych dekach, patrz **Pojazdy /technologia trigger-ska**, str. 86)

ESZ /ESAZ

Mistrz gry może uznać postępy w ESZ (Elektroniczne Środki Zapobiegawcze) i ESAZ (Elektroniczne Środki Antyzapobiegawcze) jako osobne zdarzenia lub, że usprawnienie ESZ pociąga za sobą usprawnienia ESAZ.

Dla ESZ Współczynnik CT wynosi 10 razy poziom urządzenia. Każdy punkt CT kosztuje 1% podstawowej ceny urządzenia. Np. magazarek 6 poziomu miałby Współczynnik CT 60; koszt utrzymania go w formie 60% ceny początkowej 60 000 nujenów, czyli 36 000 nujenów.

Dla postaci, które nie zapłacą kosztu CT, obniż o 1 poziom kluczy magazarek, lub urządzeń elektronicznego dozoru (kopiey linii danych, kodolamaczy, obwodów deszyfrujących, lokatorów sygnałów itp.). Podobnie obniż o 1 poziom ESZ pojazdów lub wyposażenia, na które ma to wpływ.

Dla postępów CT ESAZ, Współczynnik CT wynosi 10 razy poziom urządzenia. Każdy punkt CT kosztuje 1% podstawowej ceny urządzenia.

Dla postaci, które nie zapłacą kosztu CT, obniż o 1 poziom magazarek, lub urządzeń elektronicznego przeciwdziałania (skanery pluskiew, obwodów szyfrujących, systemów kodowania danych itp.). Podobnie obniż o 1 poziom ESAZ pojazdów lub wyposażenia, na które ma to wpływ.

Elektronika

Postępy w elektronice to nowe obwody lub innowacje w technologiach elektronicznych.

Współczynnik CT dla elektroniki wynosi podwójną wartość oryginalnego poziomu Umiejętności Elektronika, lub podwójną wartość najwyższej Koncentracji lub Specjalizacji w Elektronice. Każdy punkt Współczynnika CT kosztuje 500 nujenów. Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza Współczynnik CT o 1.

Jeżeli postać nie zapłaci Współczynnika CT, obniż jej o 1 wszystkie poziomy Umiejętności Elektronicznych.

Teoria Magii /Praktyka

Postępy CT w magii to nowe odkrycia magiczne i poprawki wniesione do teorii magii.

Współczynnik CT dla Teorii Magii wynosi podwójną wartość oryginalnego poziomu Umiejętności Teorii Magii, lub podwójną wartość najwyższej Koncentracji lub Specjalizacji w Teorii Magii. Każdy punkt Współczynnika CT kosztuje 500 nujenów. Postacie mogą zużywać Dobrą Karmę do redukcji tego kosztu. Każdy wydany punkt Karmy zmniejsza Współczynnik CT o 1.

Jeżeli postać nie zapłaci Współczynnika CT, obniż jej o 1 wszystkie poziomy Umiejętności Teorii Magii.

Współczynnik CT dla Hermetycznych bibliotek wynosi podwójną wartość oryginalnego poziomu biblioteki. Dla bibliotek opartych o dyski optyczne, każdy punkt CT kosztuje 100 nujenów, dla bibliotek opartych o chipy optyczne 120, a dla bibliotek z książkami 200 nujenów.

Jeżeli postać nie zapłaci Współczynnika CT, obniż o 1 poziom Biblioteki Hermetycznej.

ODGRYWANIE CT

System CT daje także nowe możliwości fabularne.

Dla początkujących, mistrz gry może wprowadzić informacje o CT na różne sposoby – rozmowa w Krainie Cieni, szansa na spotkanie kontaktu, który da im najnowszy towar, otwierająca oczy potyczka z ostrym chłopcem wyposażonym w najnowsze CT sterowniki nerwomięśniowe itp.

Następnie mistrz gry może wymagać od graczy więcej wysiłku niż tylko opłacenie kosztów CT. Wyszukiwanie nowych wszczepów, lub ściąganie najnowszego softu to tylko przykłady zadań jakie mistrz gry może wymagać, by trzymać się postępu. Dodatkowo mistrz gry może uznać kosztu CT jako część zasobów – czasu, informacji, narzędzi, wyposażenia itd. – na które musi się wykosztować gracz dotrzymujący kroku postępowi.

OPCJA ŚLEPEGO ZAULKA

Opcja Ślepego Zaulka daje szczególnie okrutnemu mistrzowi gry sposobność na przyznanie dodatkowych kar CT dla graczy.

W opcji Ślepego Zaulka, mistrz gry może nakazać graczom wybór pomiędzy dwoma lub więcej gałęziami ulepszeń (jest to odzwierciedleniem różnych opcji rywalizujących ze sobą produktów różnych firm). Według uznania mistrza gry, za każdym razem gdy wydarzy się postęp CT w danej dziedzinie, jedna z odnóg produktu może upaść. Postać, która używała wycofanego produktu, musi zapłacić podwójny koszt Współczynnika CT aby utrzymać swój poziom – w innym wypadku oznacza to ponowny trening i dużo nujenów.

EMERYTURA

Większość runnerów odchodzi na emeryturę dopiero w chwilę po śmierci. Jednak, ci szczęśliwcy, którzy odejdą na emeryturę *przed* napotkaniem nieszczęśliwego końca, będą mieli kontakty, umiejętności i zasoby, bardzo wartościowe dla społeczności cienia.

Postacie mogą odejść na emeryturę z różnych powodów. Gdy graczowi znudziło się granie daną postacią, gdy mistrz gry stwierdził, że postać stała się zbyt potężna, by nią grać lub nie będzie odgrywała pożytecznej roli w kampanii, gdy gracz i mistrz gry ustalili, że postać umrze na końcu którejś z opowieści, ale w chwili prawdy nie mają ochoty żeby postać zniknęła z gry całkowicie. W takich wypadkach gracz może zgodzić się na przekazanie kontroli nad postacią w ręce mistrza gry, a postać zacznie żyć nowym życiem, jako przyjaciel lub wróg drużyny.

W zależności od okoliczności opuszczenia drużyny, eks-runner może być chętny do pomocy i gotowy do zaopatrzenia w informację swoją byłą drużynę, za każdym razem gdy nadarzy się ku temu sposobność. Jako Fikser lub pan Johnson, postać może być głównym źródłem utrzymania drużyny, lub być stałym, niedrogim źródłem informacji i kontaktów. Postać, która decyduje się nie gonić za następną karierą i ma zamiar żyć z oszczędności, czasem da się namówić na powrót z emerytury tylko na „tą jedną wielką akcję”, lub na wyciągnięcie starych kumpli z bagna, szczególnie jeżeli drużyna zdobyła sobie wyjątkowo silnych wrogów przed odejściem tej postaci (pamiętasz tę linię, którą podsłuchaliśmy w '55? Mamy pecha, to był osobisty generał porucznik Lofwyra. A teraz chce się z nami spotkać i omówić konsekwencje naszych poczyniń...).

Z drugiej strony, może aktywnie pomagać wrogom drużyny w zgładzeniu swoich byłych kumpli. Eks-runner może być nawet agentem innej drużyny chcącej rozpracować graczy, lub jakieś nieporozumienie, które spowodowało odwrócenie się postaci od graczy, dając szansę na zwербowanie jej przez wroga. W najlepszej tradycji szpiegowskiej (i **Shadowrunie**) mistrz gry powinien pokryć wszystko skomplikowaną siecią zdrady, podwójnych lub potrójnych szpiegów, wyrzutów sumienia i żądz zemsty, które by utrzymywały byłe postacie w kampanii w nowy złowieszczy i moralnie skomplikowany sposób.

Runnerzy na emeryturze, mogą pozostać aktywni w kampanii na kilka sposobów. Część może zejść ze sceny i działać w miarę bezpiecznie w kuluarach. Inni mogą wyjść z cienia zupełnie i dać swoje doświadczenia na usługi społeczeństwa lub korporacji. Poniższy rozdział daje kilka pomysłów na role, które postać na emeryturze może odegrać w kampanii.

Niezależnie od roli przyjętej przez taką postać, wszystkie postacie na emeryturze działają jak 3 poziomowy kontakt dla drużyny. W dodatku kontakty eks-runnera mogą służyć jako znajomi znajomych dla wszystkich członków drużyny (patrz **Znajomi Znajomych**, str. 63).

WTÓRNA KARIERA

Eks-shadowrunner ma całkiem pokaźny zestaw umiejętności, pozwalający mu na życie w różny sposób. Niektóre z mniej zwyczajnych wyborów to: gracz w miejskich bójkach, doktor uliczny, konsultant Matrycy, pracownik DocWagonu, naukowiec od magii, konsultant wojskowy, talizmaniak, pracownik korporacji, gwiazda simsensu (zawsze popularny wybór).

Eks-runnerzy mogą wybrać też drugą karierę bardziej zbliżoną do dziedziny w jakiej pracowali w cieniach.

„Cześć. Nazywam się pan Johnson”

Zazwyczaj, byli runnerzy są doskonali w roli panów Johnsonów. Najczęściej byli runner, jest doskonale zorientowany w działaniu shadowrunów, co daje mu dobre rozeznanie w potencjalnych zyskach i zagrożeniach akcji. Byli runnerzy, znają też przynajmniej kilku shadowrunnerów działających w odpowiednim terenie i bardziej prawdopodobne, że wybiorą odpowiednich ludzi do tej roboty. Ale najważniejsze jest to, że większość shadowrunnerów woli zaufać eks-runnerowi niż Johnsonowi, który spędził całe życie za biurkiem.

Te same cechy pozwalają eks-runnerowi działać jako „agent” dla drużyn shadowrunnerów. Postać wyszukuje najpłattrniejsze zadania dla swojej drużyny w zamian za procent.

Jeżeli eks-runner nie posiada 6 kontaktów, mistrz gry i byłby gracz mogą wybrać dodatkowe kontakty aż do 6.

„Mam To Czego Szukacie”

Każdy runner odchodzący na emeryturę i posiadający trochę gotówki, może się ustawić jako fikser. Były shadowrunner będzie miał dostęp do kontaktów potrzebnych do zdobycia ciężko dostępnego wyposażenia i źródeł gorących danych, które gracze tak uwielbiają kolekcjonować. W dodatku, większość emerytowanych runnerów często miało doczynienia z fikserami i są obeznani w tym interesie.

Obok tego wszystkiego, wielu fikserów aranżuje drużynom niezależne akcje, lub pośredniczy w wynajmowaniu przez korporacje. Takie działania są wymagane od fikserów sprzedających głównie informacje.

Każdy byłby runner, który założył sobie sklepik jako fikser, może wybrać sobie kontakty by mieć ich 6. Fikserzy mają tendencję do specjalizacji, więc gracze mogą chcieć odzwierciedlenia tego w kontaktach.

„Wiem Jak Te Śmiecie Pracują”

Czasem potrzeba szczura, żeby złapać innego szczura. Korporacje doskonale zdają sobie z tego sprawę i często wynajmują byłych runnerów jako specjalistów od ochrony korporacji, trenerów, strażników, dekerów ochrony itd. Niektórzy eks-runnerzy zakładają nawet własne firmy ochroniarskie i sprzedają swoje usługi korporacjom.

„Hej, Jestem Czysty”

Każdy eks-runner odchodzący na emeryturę i posiadający trochę gotówki może otworzyć sobie „legalny” interes (niektóre postacie mogą nawet mieć sklep przed emeryturą, ale stwarza to większe ryzyko zdemaskowania postaci). Każdy właściciel legalnego interesu musi posiadać SIN (nawet jeśli jest fałszywy), jak również odpowiednie zezwolenia i świadectwa. Dość popularnym interesem wśród byłych runnerów jest handel bronią (byli uliczni najemnicy i samuraje), sklepy z talizmanami (byli magowie) sklepy elektroniczno-komputerowe (eks-dekerzy) i serwisy pojazdów (byli riggerzy).

Otwarcie jakiegokolwiek interesu wymaga inwestycji początkowej. Przedsiębiorca musi zapłacić koszt wyposażenia

i wynajęcia lub leasingu odpowiednich budynków. Dla większości interesów, koszty te mogą być określone przy użyciu cen sprzętu i wyposażenia wypisanego w tabelach na końcu **SRII**. Pamiętaj, że postać prowadząca legalny interes nie musi martwić się wskaźnikiem ulicznym rzeczy, budynków czy sklepów.

Pozwolenia na prowadzenie interesu mogą kosztować od 100 do 1000 nujenów, a czasami jeszcze drożej, w zależności od rodzaju interesu. Np. prowadzenie legalnej agencji ochroniarzkiej będzie kosztowało więcej niż pozwolenie na sklep z talizmanami lub biuro kurierskie. Poszczególni mistrzowie gry mogą ustalić koszt pozwoleń na poziomie odpowiadającym ich przygodom.

Pamiętaj także, że „legalny” właściciel interesu nie musi ograniczać się wyłącznie do legalnych transakcji. „Gorące” biznesy i alternatywne źródła dochodów (lichwa, obrabianie banków itd.) to tylko dwa sposoby na natychmiastowy sukces (lub ruinę) dla kandydata na biznesmena.

ODCHODZĄCY CZŁONKOWIE DRUŻYNY

Według normalnych reguł, Pula Karmy drużyny jest obniżana o połowę, za każdym razem gdy odchodzi z grupy jakaś postać (str. 191, **SRII**). Dlatego gracze mogą naciskać na innych, aby ich postacie pozostały w drużynie, a gracze nie będą chcieli przestać grać danymi postaciami, aby nie postawić innych w niekorzystnej sytuacji.

Aby zmniejszyć te naciski i stworzyć lepszą atmosferę dla odejścia postaci, mistrz gry może znieść tę karę Puli Karmy. Zamiast tego podzielić Pulę Karmy Drużyny przez ilość członków drużyny (zaokrąglając w górę) aby określić udziały każdego gracza w tej Puli. Gdy postać opuszcza grupę zmniejsz Pulę Karmy o jej udział. Odchodząca postać nie dostaje tych punktów – po prostu przepadają.

Jeżeli postać opuszcza drużynę ze złych pobudek, zmniejsz Pulę Karmy o połowę, według normalnych reguł.

Jeżeli postać chce powrócić do drużyny, musi poświęcić Karmę na rzecz Puli Karmy Drużyny, według normalnych reguł, zanim będzie mogła skorzystać z tej Puli.

INTEGRACJA NOWYCH CZŁONKÓW DRUŻYNY

Rzadko która drużyna chce zaczynać nową kampanię tylko po to, by wprowadzić nową postać do drużyny. Za każdym razem gdy nowy gracz chce dołączyć do gry, lub musi bo jego poprzednia postać odeszła na emeryturę lub zginęła, grupa musi znaleźć sposób na wprowadzenie nowej postaci do istniejącej drużyny.

Używanie kontaktów postaci, to jeden z najprostszych sposobów na takie wprowadzenie. Kontakt może wprowadzić nową postać właściwie w każdym momencie i miejscu.

Idąc za wskazówkami kontaktu, lub po prostu zamiast nich, drużyna może zarządzić „testową akcję”, aby sprawdzić przyszłych członków drużyny. Mistrz gry łatwo może wypełnić takie przygody ciekawymi niespodziankami, ponieważ przyszły członek drużyny i jej reszta nie są jeszcze dobrze obeznani z umiejętnościami, cechami i metodami pracy nowej postaci.



W końcu, przypadkowe spotkanie nie może wprowadzić nową postać do drużyny. Mistrz gry może użyć każdego elementu ze swojej kampanii – Przewag i Ułomności, treningu, historii postaci, wspólnych wrogów – aby wciągnąć nowego bohatera do drużyny.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady dają nowe możliwości w pewnych aspektach gry, które gracze próbowali poprawiać regułami domowymi. Tak jak w przypadku pozostałych zasad z tej książki, mistrz gry i gracze powinni się zgodzić na wprowadzenie opcjonalnych zasad do gry.

DOSTĘPNOŚĆ

Według normalnych reguł, gracze nie mogą kupować sprzętu o Poziomie wyższym niż 6, podczas tworzenia postaci. Podczas gdy zasada ta chroni przed tworzeniem potężnie wyposażonych postaci na poziomie rządów i korporacji, to jednak reguła ta nie bierze pod uwagę, iż niektóre całkiem legalne rzeczy są także ciężkie do zdobycia. Aby wykorzystać pomysł limitowanych edycji czy ciężkich do dostania rzeczy (i osłabić potężne wyposażenie postaci podczas tworzenia), użyj poniższych reguł. Żadna postać nie może zaczynać gry ze sprzętem o Dostępności powyżej 6 (pomyśl sobie o Ferrari Testarossa. Widziałeś takich kilka w telewizji, a jeżeli mieszkasz w wielkim mieście, to mogłeś zobaczyć jedno na ulicach lub na wystawie samochodowej. Ale posiadanie jego jest niemożliwe – pewnie musiałbyś wszcząć poszukiwania, by się dowiedzieć gdzie takie kupić). Mistrz gry musi użyć tej reguły jeżeli używa przewagi Cudu Techniki ze strony 34.

TEST PRZEŁAMANIA PRZECIWNIKA

Czasem postać może próbować odstraszyć przeciwnika samą swoją siłą i reputacją.

Przełamanie przeciwnika w ten sposób wymaga udanego Testu Przełamania Przeciwnika. Używa się do niego Siły Woli lub Charyzmy (w zależności, która wyższa), plus liczby kości równej Puli Karmy (BN używa liczby kości równej jego Stopniu Zagrożenia). Punkty Karmy nie są wydawane na test – Pula Karmy jest wykorzystana tylko jako miernik reputacji postaci. Trudność Testu Przełamania Przeciwnika jest równa Sile Woli przeciwnika.

W tej turze aby oprzeć się, cel testu robi test przeciwny Siły Woli. Trudność testu jest równa poziomowi używanej Cechy postaci.

Postać, której udało się osiągnąć więcej sukcesów wygrywa test i zmusza przeciwnika do odwrotu.

TABELA MODYFIKATORÓW TESTU ZASTRASZENIA

Warunki	Modyfikator poziomu trudności
Poziom Charyzmy postaci zastraszającej jest 5 lub 6	-1
Poziom Charyzmy postaci zastraszającej jest 7 lub wyżej	-2
Czar Kontrola Myśli/Uczuć został rzucony na cel	+/- 1 na sukces
Postać zastraszająca jest wyższa/większa niż cel	-1
Siła postaci zastraszającej jest dwukrotną celu	-1
Przewaga cyferek	+/-2
Postać zastraszająca nosi widoczny pancerz, broń lub wszczęp	-1
Postać zastraszająca czyni magię lub wykazuje zdolności nadludzkie	-2
Możliwa śmierć celu (broń przy głowie itp.)	-2
Cel ma poziom Profesjonalny	+Poziom
Cel jest „asem w rękawie”	+2
Cel jest przywykły do niebezpieczeństwa	+2
Cel jest otruty	+1
Cel myśli, że postać zastraszająca „nie robi nic tak głupiego”	+1
Cel ma przewagi nadludzkie	Neguje bonus
Cel ma Charyzmę 5-6	+1
Cel ma Charyzmę 7 i więcej	+2

Postać, która przegrała test Przełamania i decyduje się na atak dostaje modyfikator +1 poziomu trudności za każde 2 punkty Marginesu Przegranej.

KONCENTRACJA W ZASTRASZENIU

Czasem nie ważne jest co powiesz – ważne jest jak GŁOŚNO to powiesz.

Zastraszenie, nowa Koncentracja dla Umiejętności Negocjacji, reprezentuje tę zasadę. Wykonując udane testy Zastraszenia, postać może nakłonić podmiot do odpowiedzenia na pytania, na które wcześniej odmawiał odpowiedzi.

Tabela Modyfikatorów Testu Zastraszenia, daje modyfikatory do tego testu (modyfikatory te mogą być również użyte przy testach Negocjacji i jej Koncentracjach, włączając w to Przesłuchiwanie).

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, mistrz gry może pozwolić postaci zastraszanej wykonać przeciwny test Siły Woli, aby się oprzeć. Ten test używa jako poziomu trudności Poziomu Cechy zastraszającego.

Jeżeli osoba zastraszająca otrzyma więcej sukcesów, ofierze rozwiązuje się język. Mistrz gry może użyć Tabeli Wiedzy Kontaktów (str. 69) do określenia jak wiele postać wyjawia.

Jeżeli ofiara zastraszenia otrzyma więcej sukcesów, oprze się próbom wydobywania z niej informacji. A wręcz może poczęstować swojego przeciwnika fałszywą informacją, aby zakończyć swoje męki.

Poszczególni mistrzowie gry, mogą pozwolić na odegranie szczegółów zastraszenia lub próby przesłuchania. Takie akcje nie mają ograniczeń czasowych; mistrz gry może zdecydować czy ofiara oparła się zastraszeniu w ogóle, lub kazać wykonywać testy dla każdego pytania z osobna.

Specjalizacje w Zastraszaniu zawierają: Zastraszanie postawą, Śmiertelne groźby, Zrujnowanie interesów, Groźby rodzinie i Długoterminowe zaczepki.

PERCEPCJA I SKRADANIE SIĘ

Bardzo często, najlepszą rzeczą jaką może zrobić shadowrunner jest pozostanie w ukryciu. Jednak każdy nasłuchujący lub wyglądający go musi wykonać test Percepcji (4) aby zauważyć skradającego się (str. 185, **SRII**). Nawet pomimo tego, że różne warunki dodają modyfikatory poziomu trudności, jest to zadanie bardzo łatwe.

Aby sprawić podkradanie się trochę łatwiejszym, mistrz gry może pozwolić postaci wykonać test przeciwny do Skradania się (4) za każdym razem gdy ktoś próbuje ją wykryć. Każdy sukces uzyskany w teście Skradania się, podnosi poziom trudności testu Percepcji o 1. Mistrz gry może też użyć modyfikatorów testu Skradania się, w zależności od warunków przeprowadzenia tego testu, np. czy postać pozostaje w ukryciu, biegnie, jest ranna, lub porusza się po tłuczonym szkle.

Mistrz gry określa kiedy przeciwny test Skradania się jest potrzebny. Zauważ, że Umiejętność Skradania się nie sprawia, że postać jest niewidzialna. Jeżeli postać idzie przez środek pustego pokoju, nawet 10 sukcesów w teście Skradania się nie pomoże jej ukryć się przed strażnikiem, który jej szuka.

WALKA

Śmiertelne nad-obrażenia

W normalnych regułach, zabicie postaci (szczególnie z wysoką Cechą Budowy) pojedynczym strzałem, to bardzo ciężkie zadanie. Właściwie niemożliwe. Normalne reguły pozwalają nawet na przeżycie ponad godzinę trollowi, który oberwał strzał z działka szturmowego Pantera prosto w czoło.

Są to reguły chroniące postacie od nagłej śmierci w wyniku jednego niespodziewanego ataku, co poprawia grę. Ale jak pokazuje przykład trolla, może spowodować śmieszne sytuacje. Aby uniknąć tych problemów, mistrz gry może zastosować regułę Śmiertelnego nad-obrażenia (opartej na zasadzie nad-obrażen z str. 79, **Fields of Fire**).

W regule Śmiertelnego nad-obrażenia, nad-obrażenie zostaje zadane w momencie gdy Siła ataku jest większa niż Budowa celu razy 1,5 (dla bardziej zabójczych gier, gdy Siła ataku jest większa niż Budowa celu).

Nad-obrażenia to po prostu obrażenia zadane przez dodatkowe sukcesy, po tym jak poziom Obrażeń broni osiągnął „Z”. Każde 2 sukcesy zamień na 1 punkt Obrażeń, który nanoszony jest na Kontrolce Obrażeń Fizycznych (jeżeli atak spowodował Śmiertelne ogłuszenie) lub na Nadmiarze Obrażeń Fizycznych (jeżeli atak spowodował Śmiertelne Obrażenia Fizyczne).

Zmęczenie

Nikt nie może biegać ciągle – dosłownie i w przenośni. Wielka zła megakorporacja, w końcu odnajdzie runnera (z ang. Biegacza), który ukradł jej cenne dokumenty, a po chwili krótkiego sprintu nawet najlepszy atleta zaczyna zwalniać. Zasada Zmęczenia ukazuje ten efekt.

W regule Zmęczenia, postać może biec przez liczbę tur równą połowie jej Budowy (zaokrąglonej w górę), zanim

zacznie tracić oddech. Jeżeli postać będzie biegła wykraczając za ten okres, zacznie dostawać obrażenia ze Zmęczenia. Podstawowym poziomem obrażeń jest 4L (Ogłuszenia) i może być obniżone udanym testem Atletyki lub Atletyki (Bieganiem) (jeżeli postać nie biegnie z pełną prędkością tylko truchta, mistrz gry może zwiększyć czas podstawowy).

Za każdym razem gdy postać powtarza test Umiejętności (udany lub nie), może biec następną liczbę tur, równą połowie jej Budowy, otrzymując obrażenia z powodu Zmęczenia, na końcu każdego okresu czasu. Postać może starać się obniżyć efekty Zmęczenia wykonując testy Atletyki lub Atletyki (Biegania), ale Siła obrażeń ze Zmęczenia podwaja się z każdym następnym testem. Np. jeżeli postać ma Budowę 4, może biec przez 2 rundy, potem musi otrzymać Obrażenia 4L lub wykonać udany test Atletyki lub Atletyki (Biegania) aby obniżyć obrażenia. Może biec przez następne 2 tury, lecz musi przyjąć obrażenia 8L lub wykonać udany test Atletyki lub Atletyki (Biegania) by obniżyć obrażenia.

W końcu runner otrzyma tyle obrażeń, że zdecyduje się zatrzymać, lub osiągnie poziom Śmiertelny na Kontrolce Ogłuszeń i przewróci się ze zmęczenia. Postać, która się przewróci ze zmęczenia nie jest nieprzytomna – nie może tylko wykonywać żadnych złożonych działań.

Ogólnie, obrażenia ze Zmęczenia mają taki sam efekt jak Ogłuszenie. Jednak jest to bardziej zmęczenie mięśni i wyczerpanie niż faktyczne rany, więc nie powoduje utraty przytomności z powodu Ogłuszenia czy śmierci z powodu nagromadzenia obrażeń. Postać leczy obrażenia ze Zmęczenia tak jak normalne Ogłuszenia.

Obrażenia z granatów /materiałów wybuchowych

W normalnych regułach niszczycielska siła granatów i innych materiałów wybuchowych zależała od Umiejętności Rzucania lub Materiałów Wybuchowych, atakującej postaci. Miało to odzwierciedlać, że im lepszy rzut lub dokładniejsza detonacja, tym większy efekt niszczycielski.

W opcji Obrażenia z granatów /materiałów wybuchowych, mistrz gry używa Siły granatów /materiałów wybuchowych do oznaczenia obrażeń przez nie zadanych. Inaczej to ujmując, mistrz gry rzuca tyloma kośćmi ile wynosi połowa Siły granatów /materiałów wybuchowych (zaokrąglona w górę) na poziomie trudności 4. Następnie używa sukcesów uzyskanych w tym teście do podniesienia Poziomu Obrażeń z granatów /materiałów wybuchowych.

Ta reguła może być szczególnie przydatna przy określaniu efektów granatów, zastawionych jako pułapki.

Fenris ma 6 kilo plastiku C-6 walającego się dookoła (nieuważny jest, prawda?). Kumpel Fenrisa O. B. Stein stał kilka metrów od C-6 gdy nastąpiła niespodziewana detonacja.

*Używając wzoru określającego Obrażenia materiałów wybuchowych (str. 242, **SRII**), mistrz gry oblicza Siłę C-6 na 15 i poziom Obrażeń na Zabójczy (ponieważ Fenris zdetonował C-6 niespecjalnie, mistrz gry stwierdził, że poziom Materia-*



łów Wybuchowych Fenrisa nie ma wpływu na Siłę C-6).

Aby określić ostateczne obrażenia jakie otrzyma O. B. Stein, mistrz gry rzuca 8 kośćmi (połowa Siły C-6, zaokrąglona w górę) na poziomie trudności 4. Rzut daje 4 sukcesy. Poziom Obrażeń C-6 był Śmiertelny, więc te sukcesy dodały 2 punkty nad-obrażeń (patrz **Śmiertelne nad-obrażenia**).

O. B. nie uzyskał żadnych sukcesów w Teście Uniknięcia Obrażeń i ginie na miejscu.

Opcje ruchu

W normalnych regułach poruszania się, podczas Fazy Walki, postać może przebiec ilość metrów równą jego Zwinności razy modyfikator biegu (str. 83, **SRII**). Jest to dobra, lecz czasami nieprecyzyjna metoda pomiaru, jak daleko i jak szybko może biec postać. Niektórzy mistrzowie gry i gracze chcą ostrzejszej granicy określania co konkretnie dzieje się podczas każdej chwili w turze, zwłaszcza podczas walki, gdzie każdy ruch może mieć konsekwencje w czasie wydarzeń.

Aby użyć tej opcji, gracze obliczają bieg postaci podczas Fazy Walki, według normalnych reguł, a następnie dzielą wynik przez 10 (zaokrąglając w górę). To pozwala graczom i mistrzowi gry na dokładne określenie jak daleko może poruszyć się postać w Fazie Walki, od najwyższej Inicjatywy po ostatnią akcję. Np. jeżeli postać ma bieganie 18, może poruszyć się 2 metry ($18: 10 = 1,8$ zaokrąglone do góry do 2) w każdym odcinku czasu pomiędzy akcjami w Fazie Walki. Innymi słowami, jeżeli postać ma Inicjatywę 20, może podjąć akcję w 20 fazie, potem ruszyć się o 2 metry w fazach 19, 18, 17, itd. przy fazie 10 może podjąć następną akcję i poruszyć się o 2 metry podczas faz 9, 8, 7, 6 itd.

Poziom tych dokładnych ustaleń wymaga ciągłego zapisywania i może nie odpowiadać stylowi drużyny, ale może utrzymać postać przy życiu, pozwalając jej osiągnąć osłonę zanim przeciwnik wystrzeli.

Bonus Zasięgu

Używając reguły Bonusu Zasięgu, obliczamy różnicę pomiędzy poziomami Zasięgu przeciwników.

Użyj tej różnicy jako negatywnego modyfikatora do poziomu trudności testów ataku przeciwnika z wyższym (dłuższym) zasięgiem. Np. przeciwnik z mieczem (Zasięg 1) otrzyma modyfikator -1 do testów ataku na przeciwnika nieuzbrojonego.

Odwrotnie niż w normalnych zasadach Zasięgu, nagroda Zasięgu nie daje żadnych modyfikatorów trudności przeciwnikowi z mniejszym Zasięgiem.

MAGIA

Wybiórcze Podtrzymanie Czaru

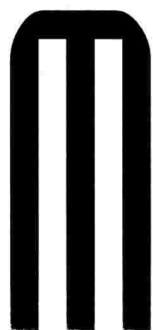
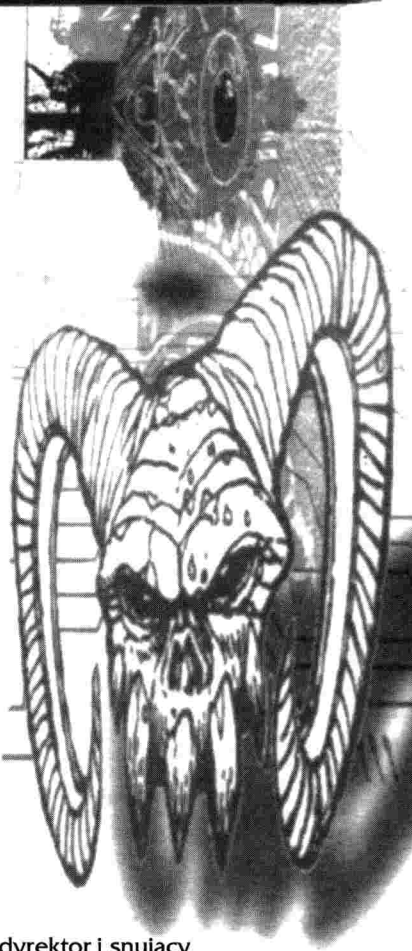
Wybiórcze Podtrzymanie Czaru pozwala magowi wykonać darmowe akcje podczas podtrzymywania czaru, bez normalnego modyfikatora +2 do podtrzymania czaru. Jeżeli zdecyduje się wykorzystać tę regułę, mag nie może wziąć innych magicznych akcji podczas wybiórczego podtrzymania czaru i może wykorzystać tylko jedną darmową akcję na turę. Jeżeli mag wykona więcej niż 1 darmową akcję, musi zastosować modyfikator +2 przy testach dla tych akcji.

Wybiórcze Podtrzymanie Czaru może być szczególnie pożyteczne przy podtrzymywaniu czarów takich jak Bariera lub Zmiana Kształtu.

Walka z Duchami

Jeżeli mistrz gry czuje, że gracze zbyt łatwo radzą sobie z manifestacjami duchów, może dać wszystkim manifestującym duchom moc Odporności Na Normalne Bronie.

PROWADZENIE GRY



istrz gry w **Shadowrunie** służy jako sędzia, gospodarz, aktor, dyrektor i snujący opowieści – i to wszystko na raz. Dlatego stanie się uzdolnionym mistrzem gry wymaga doświadczenia i praktyki. Rozdział ten daje pomysły i wskazówki mistrzowi gry, jak ma rozwijać swoje umiejętności. Wiele z tych informacji odnosi się do mistrzowania i prowadzenia gry, a część do prowadzenia konkretnie **Shadowruna**.

Mistrzowanie może być jednym z najciekawszych aspektów grania w gry fabularne i każdy powinien spróbować tego chociaż raz – choćby po to, by lepiej docenić wysiłki mistrza gry. Jeżeli jesteś mistrzem gry, zachęć swoich graczy do spróbowania swoich sił w roli mistrza gry jeżeli jesteś graczem spróbuj pomistrzować – może ci się spodoba.

ROLA MISTRZA GRY

Zadaniem mistrza gry jest wymyślanie gry lub kampanii – innymi słowy utrzymywanie piłki w grze. Mistrz gry musi działać jako obserwator i przewodnik. Jest ostatecznym autorytetem w zasadach w swojej grze, to on musi dostarczać wszystkie „dodatki” do przygody i kampanii. Mistrz gry musi utrzymywać grę na dobrym torze. Gracze czasami zbyt wczuwają się w swoje role i zapominają gdzie leży cel przygody. Mistrz gry musi mieć oko na postępy w grze i w razie czego rozruszać ją gdy gracze gdzieś utkną.

Pomimo iż mistrzowie gry mają wielką potęgę w swoich grach, nie są bogami (pomimo tego iż niektórzy mogą tak sądzić!). Żaden mistrz gry nie może stworzyć naprawdę interesującej gry bez pomocy graczy. Zadaniem mistrza gry nie jest wykorzystywanie swojej mocy po-

przez wrzucanie graczy w sytuacje bez wyjścia. Zadaniem mistrza gry jest współpraca z graczami przy tworzeniu ciekawej gry.

Tajemnica udanego mistrzowania jest prosta – utrzymać grę na poziomie, by bawiła wszystkich w nią wciągniętych. Najlepsi mistrzowie mają niezłą uciechę z prowadzenia gry i robią co w ich mocy, by gracze bawili się równie dobrze. Reguły i system gry są stworzone po to, by wspomóc zabawę – lecz nie są końcowymi możliwościami. Nie daj się zanadto zapać w mechanikę gry, bo stracisz z pola widzenia najważniejszy cel – przyjemność z gry.

LAMIĄC ZASADY

Jeżeli bawiłeś się w policjantów i złodziei będąc maluchem, pamiętasz pewnie ile to sprawiało radości, prawie jak granie w gry fabularne. Pamiętasz też te dialogi – „zastrzeliłem cię!” „wcale nie, nie trafiłeś!” „a wcale nie!” i tak dalej. Gry fabularne są trochę bardziej wyszukaną wersją policjantów i złodziei – podstawową różnicą jest to, że gry fabularne dają reguły pomagające w określeniu czy twój strzał rzeczywiście trafił.

Wszystkie zasady są wskazówkami do zmniejszenia sporów o to, co się dzieje w grze. Pomagają nam uwidocznić sobie i doświadczyć zdarzeń w przygodzie gdy się rozwijają. Ale czasem reguły mogą powodować spory, ograniczyć twórczych graczy czy mistrza gry, lub w inny sposób zmniejszyć przyjemność grania.

W takich wypadkach mistrz gry powinien przypomnieć sobie o starym powiedzeniu „reguły są po to by je łamać”. Ślepe trzymanie się reguł nie zawsze jest najlepszym sposobem na dobrą zabawę. Jeżeli dana reguła nie działa w danej scenie lub przygodzie, zignoruj ją lub zmień. Wiele drużyn tworzy sobie po jakimś czasie „reguły domowe”, zasady specjalnie stworzone do stylu gry danej drużyny.

Bądź elastyczny w regułach – zostały stworzone, by służyć tobie a nie odwrotnie.

KLUCZE DO SUKCESU MISTRZOWANIA

Nie ważne jaki rodzaj kampanii prowadzisz lub chcesz prowadzić, poniższe reguły „domowe” pomogą ci w stworzeniu najlepszych gier /kampanii.

BĄDŹ POINFORMOWANY!

Nawet najprostsza, prostoliniowa gra zawiera wiele rzeczy, które mistrz gry musi obserwować. Gracze muszą uważać tylko na swoje postacie, a mistrz gry musi pilnować *wszystkich* graczy, jak i bohaterów niezależnych (BN), główne wydarzenia w kampanii, przebieg przygody i wszystkie inne detale, składające się na świat gry. Dlatego każdy mistrz gry powinien być dobrze poinformowany przez cały czas.

Organizacja informacji do danej przygody – i uporządkowanie podczas przygody – to jeden z najważniejszych kroków do utrzymania wszystkiego w porządku. Miej listę wszystkich większych bohaterów występujących w przygodzie

i kilka notatek o cechach i osobowości każdej z nich, jak również ważniejszych wydarzeń w przygodzie. Dla niektórych mistrzów gry jest to wystarczające do poprowadzenia całej przygody. Inni wolą mieć dokładne opisy, współczynniki postaci i różne pomoce pod ręką.

Opracowywanie dokładnych notatek zdarzeń do każdej sesji, pomoże ci w zapamiętaniu ważnych informacji. Przeglądaj notatki na początku każdej sesji, aby przypomnieć sobie co działo się ostatnio i o co chodzi w kampanii. Po skończonej grze weź notatki uzupełnij je, popraw wszystkie niewyraźne i szybkie zapisy. Kilka minut po sesji spędzonych na uporządkowaniu notatek zaowocuje w lepszym rozeznaniu później.

Jeżeli w twojej drużynie są gracze, którzy notują to, co widziały ich postacie i z kim rozmawiały, poproś aby dali ci je przeczytać. Gracz mógł zanotować jakieś ważne rzeczy, które tobie umknęły. Da ci to także doskonałe spojrzenie na to jak tę przygodę widzą gracze, co uznają za ważne – a może się to różnić od twoich zamiarów. Te informacje pozwolą ci stworzyć ciekawą kampanię.

Jeżeli czegoś zapomniałeś, lub coś pomyliłeś, powiedz „oops!”, popraw błąd najlepiej jak umiesz i idź dalej. Klótnia z graczami, żeby zmusić ich do zgody z twoimi słowami, szybko może zepsuć całą sesję gry. Pamiętaj, twoim głównym zadaniem jest zabawa.

BĄDŹ WYKSZTAŁCONY!

Każdy mistrz gry powinien być dobrze zaznajomiony z grą, którą prowadzi. Nie znaczy to, że masz przytaczać reguły z pamięci. Po prostu powinieneś przynajmniej znać tekst podstawowych zasad i wiedzieć gdzie możesz znaleźć objaśnienia reguł ci potrzebnych.

Shadowrun zaopatrzony jest w wiele dodatkowych zasad i podręczników i nikt nie wymaga byś znał je wszystkie na pamięć (nawet my musimy czasem do nich zajrzeć). Skup się na nauczaniu się podstawowych zasad **Shadowrun** i reguł, które są ważne dla twojej drużyny. Np. jeżeli twoja drużyna ma riggera, powinieneś być zaznajomiony z zasadami pojazdów. Jeżeli w twojej grupie jest deker musisz nauczyć się zasad Matrycy, a jeżeli w grupie jest jeden lub dwóch magów, reguły magii będą niezbędne.

Ekran mistrza gry i notatki to dwa doskonałe sposoby na trzymanie pod ręką najczęściej używanych zasad, może to zaoszczędzić mistrzowi gry sporo czasu zmarnowanego na przekopywanie się przez podręczniki w środku gry. Ekran mistrza gry do **Shadowrunu** zawiera najczęściej używane procedury i cyferki. Podobnie notowanie sobie najważniejszych reguł, mogących się przydać w przygodzie także zaoszczędzi ci czasu i nie będzie wstrzymywało gry. Np. wiesz, że następną sceną będzie zasadzka, zajrzyj do reguł Zasadzki i zanotuj to, co będzie potrzebne.

Ogólnie utrzymanie gry w ruchu jest ważniejsze niż spędzanie mnóstwa czasu nad wpatrywaniem się w regułki (chyba, że właśnie uczysz się zasad). Jeżeli nie znasz odpowiedzi na jakieś zagadnienie reguł, nie bój się podjąć decyzji opartej na swoim osądzie i powiedz graczom – Tak na razie to rozstrzygniemy. – Do szczegółowych reguł możesz zajrzeć po

sesji i powiedzieć graczom czy twoja reguła będzie nadal w mocy lub jak będziecie rozwiązywać taką sytuację w przyszłości.

Z drugiej strony żadna z zasad nie mówi o tym byś pośpieszał grę. Jeżeli masz wątpliwość co do jakiejś ważnej reguły, nie obawiaj się zajrzeć do podręcznika. Żaden mistrz gry (ani gracz) nie jest doskonały; nawet najbardziej doświadczeni gracze muszą czasem zajrzeć do zasad.

BĄDŹ UCZCIWY!

Zbyt wielu graczy myśli, że mistrz gry to ich wróg w grze. Mimo że mistrz kontroluje bohaterów niezależnych to gracze i mistrz są po tej samej stronie – razem pracują nad stworzeniem dobrej przygody. Jednak mistrz gry powinien być uczciwy rozstrzygając rzeczy nawet przeciwko graczom. Nie ułatwiaj swoim graczom, lecz też niepotrzebnie ich nie karz – zwłaszcza jeżeli tego wieczoru ich rzuty kośćmi nie są zbyt wysokie.

Bycie konsekwentnym to chyba najważniejsza cecha bycia uczciwym. Jeżeli masz zamiar użyć jakiś wariant reguł bądź pewien, że użyjesz go w innych podobnych sytuacjach. Jeżeli pozwalasz swoim graczom na posiadanie jakiejś umiejętności nie opisanej w zasadach podstawowych, daj tę umiejętność także wrogom. Utrzymuj „specjalne przypadki” i wyjątki na niskim poziomie. Gracze mogą się zdenerwować szybko, jeżeli mistrz gry wciąż zmienia zasady i wprowadza wyjątki.

Mistrz gry powinien zadbać o to, by ich BN nie byli wszechwiedzący, nie powinni wiedzieć tego co wie mistrz gry. Pomimo że mistrz gry kontroluje ich poczynania, BN nie powinni działać według informacji, które po prostu nie mogą być dla nich dostępne. Unikaj wykorzystywania BN do zniszczenia kunsztownego planu jaki obmyślił gracz, tylko dlatego, że nie przewidziałeś wcześniej takiej możliwości.

BĄDŹ REALISTYCZNY!

Albo raczej bardziej wiarygodny w swoich grach. W świecie zawierającym trolle i smoki ciężko mówić o „realizmie”, ale **Shadowrun** został tak stworzony, by oddać złożoność fikcyjnego świata z dokładnością prawdziwego życia.

BN to doskonałe miejsce, od którego możesz zacząć ożywianie swojego świata. Daj swoim BN osobowość, daj im motyw i pragnienia które nimi rządzą – nawet jeżeli są to nieodgadnione motywacje dla twoich graczy. Daj BN osobliwości ich charakteru, to co lubią, czego nie. Może twój bezlitosny korporacyjny pan Johnson, który używa drużyny i wyrzuca ją jak starą chusteczkę ma słabe serce dla dzieci, bo wyrósł jako sierota na ulicy. Może toksyczny szaman w twojej przygodzie ma urazę do konkretnej osoby lub korporacji, a nie do całej ludzkości. Nawet bezimienni ochroniarze korporacyjni mają swoje życia, przyjaciół, rodziny. Błagający o życie bezbronny strażnik, pokazujący hologram swojej trzy letniej córki może zmiękczyć serce nawet najbardziej zatwardziałym runnerom.

BN z osobowością nadają realizmu grze, a ich akcje mogą być bardziej nieprzewidywalne niż jednowymiarowych czar-

nych charakterów, którzy chcą zgładzić graczy, by zająć światem. Jeżeli zajdzie taka potrzeba mistrz gry może użyć systemu tworzenia postaci do stworzenia BN z pełnymi statystykami, sprzętem, tłem, Przewagami i Ułomnościami, a nawet jego własnymi kontaktami i wrogami.

W końcu, czy twoi BN zachowują się odpowiednio do swoich osobowości, motywów, żądz i nawyków. Jeżeli koleś z Samotnej Gwiazdy zazwyczaj nie zaczepia twoich runnerów, nie będą tego robili dopóki nie będą mieli poważnych powodów aby działać inaczej niż zwykle.

Podobnie stworzenia w twoich grach powinny demonstrować jakieś motywacje. Zwierzęta nie atakują bez powodu – zazwyczaj robią to z głodu, bólu, strachu czy prowokacji. I nie walczą do śmierci, chyba że nie mają innego wyboru. Zwierzęta strażnicze są wytresowane i umieszczone w pewnych miejscach w konkretnym celu, ale dzikie zwierzęta żyją tam gdzie mogą znaleźć jedzenie i schronienie – tak więc gracze nie wpadną na ogary Gabriela w Pustkowiach, dopóki ktoś ich tam nie zostawi.

BĄDŹ ELASTYCZNY!

Gracze prawie nigdy nie robią tego czego się spodziewałeś – to jedyna rzecz jakiej możesz na pewno spodziewać się po graczach. Większość graczy wykazuje nadzwyczajną inteligencję przy opracowywaniu planów burzących misterne założenia przygody mistrza gry. Gdy to się zdarzy (a zdarzy się wcześniej, czy później) mistrz gry ma dwie drogi do wyboru.

Opór graczom, wymaga zazwyczaj wymuszenia udziału graczy w sytuacji, której starali się uniknąć. Gracze są oporni, a zmuszanie ich do czegokolwiek sprawia, że opierają się jeszcze skuteczniej.

Zwrócenie się na drogę graczy to prawdopodobnie lepszy wybór. Nie oznacza to, że mistrz gry zarzucił swoje plany. To po prostu oznacza, że mistrz gry *przystosował* swoje plany do wydarzeń, pozwalając graczom rozegrać tak jak chcą, a jednocześnie sprowadzając ich na dobry tor. Idąc w niespodziewanych kierunkach, gracze często dają mistrzowi gry pomysły na przyszłe intrygi. Zwracaj uwagę na ich pomysły i osady podczas gry i używaj ich później. Odkrycie, że „byli cały czas na dobrym tropie” podnosi morale graczy.

BĄDŹ TWARDY!

Dawanie wyzwań postaciom graczy to ważne zadanie mistrza gry. Nie daj się skusić na sprawienie każdego shadowrunu łatwym, nie pozwól graczom rozdeptywać swoich BN. Jeżeli gracz nie zapracuje w pocie czoła na każdego nujena i Karmę jakie otrzymają to znaczy, że nie jesteś zbyt twardy. **Shadowrun** to gra przygodowa, a gracze to gwiazdy tej przygody, więc muszą stawić czoła kilku niebezpiecznym sytuacjom i przeżyć kilka dzikich ucieczek, zanim osiągną swój cel. Dawaj wyzwania graczom w każdej grze, a będą się cieszyli z każdej nagrody, tym bardziej, im bardziej na nią zapracują.

Stopień Zagrożenia to dobry sposób na dokładne ustalenie zagrożenia jakie stanowi dla postaci wróg (str. 187, **SRII**).

Czasami, mistrz gry może zignorować lub pominąć rzuty kośćmi, aby utrzymać zagrożenie jakie stanowi przeciwnik dla postaci. Jeżeli twój najważniejszy BN rzuci granat w środek grupy graczy i wypadnie mu 1 na wszystkich kościach przy Teście Ataku, możesz zignorować ten wynik, zamiast pozwolić czarnemu charakterowi wysadzić się w powietrze, podczas pierwszego spotkania.

BĄDŹ UPRZEJMY!

Zawsze pamiętaj, że mistrz gry i gracze powinni pracować razem, by stworzyć fascynującą przygodę. Dlatego mistrz gry może czasem „opuścić” wynik rzutu kością gracza. Np. mistrz gry nie musi od razu zabijać postaci tylko dlatego, że nie udało jej się wykonać pomyślnego testu na Uniknięcie Obrażeń, albo dlatego, że przeciwnikowi trafił się szczęśliwy strzał. Szczerze mówiąc mistrzowie gry, którzy mierzą swój sukces ilością zabitych graczy, szybko znajdują się bez drużyny.

Bycie uprzejmym oznacza także wysłuchiwanie tego, co mówią do ciebie gracze i czego od ciebie chcą i włączenie ich interesów do gry. Mistrz gry, nalegający na prowadzenie drużyny sił zbrojnych /specjalnych dla graczy, którzy tak naprawdę chcą odkrywać metaświaty lub grać gangiem w Pustkowiach, mija się z powołaniem.

KLUCZE DO DOBREJ PRZYGODY

Shadowrun to fabularna gra przygodowa, a postacie graczy, niezależnie czy są to shadowrunnerzy czy nie, odgrywają rolę aktywnych figur w Szóstym Świecie. Dostają zestaw przygód, który mógłby się złożyć na dobrą książkę akcji lub film (celem w grach fabularnych jest wyjście poza rolę, które odgrywamy w życiu. Nie ma sensu grać bibliotekarzem, technikiem laboratoryjnym, mechanikiem czy sklepikarką w **Shadowrunie**).

Ten rozdział daje sugestie jak stworzyć fajną przygodę. Każdy podrozdział – **Założenia, Cel, Przeszkody, Komplikacje** – skupia się na poszczególnych częściach dobrze stworzonej przygody.

Rozdział **Klucze do dobrej przygody** i następujący po nim **Tworzenie przygody do Shadowruna** to nie gotowy, krok-po-kroku, system tworzenia przygód. Mistrz gry i gracze mogą tworzyć przygody i składać je z różnych części, tak jak mają na to ochotę.

ZAŁOŻENIA

Założenia to „historia stojąca za historią” przygody, podstawowa intryga, która zawiązuje się zanim gracze przystąpią do akcji. Opisuje skalę przygody, tworzy jej scenariusz i wskazówki o jej tematyce.

Skala przygody to wielkość opowieści. Wielka przygoda może wymagać od runnerów zajęcia się międzynarodowym spiskiem, a niewielka będzie potrzebowała zajęcia się konkretną osobą w jednym mieście. Skala przygody jest dosyć ważna, ponieważ przeciwstawienie się Lofwyrowi czy Seadre-Krupowi będzie miało zupełnie inne efekty niż zadarcie ze średnią lub małą korporacją.

Sceneria to ogólne umiejscowienie przygody. Może się składać z jednego lub więcej miejsc – takich jak Seattle, czy różne miejsca na świecie – i środowisko. Środowisko to miejsca to jego otoczenie i atmosfera. Np. przygoda skupiona na próbach kradzieży lub ochrony nowego cyberdeku może być wypełniona dekerami, techno fikserami, twórcami sprzętu komputerowego, dużą ilością matrycy, dużą ilością dekowania itd. Środowisko misji ratunkowej w Mieście Robali, będzie pełne duchów insektów i szamanów, byłego personelu wojskowego, ton wielkich dział, dzikich walk, cudownych ucieczek i innych pełnych akcji zdarzeń.

Gdy założenia zostaną ustalone, BN może wynająć postacie aby wprowadzić je do przygody, lub kontakty postaci mogą ich naprowadzić na cel przygody, lub postacie mogą się zaangażować w przygodę same.

Mistrz gry może stworzyć założenia do przygody tak szczegółowo jak ma na to ochotę. Np. mistrz gry tworzący szczegółowy plan przygody może założyć, że konkretna korporacja (Korporacja A) odkryła jakąś przełomową technologię w dziedzinie cyberoczu. Rywalizująca kompania (Korporacja B) chce ukraść wyniki badań nad nowym odkryciem, tak by mogli dokończyć prace i sprzedać ją jako pierwsi. Runnerzy zostaną w to wciągnięci gdy BN Korporacji B wynajmie ich do kradzieży planów z laboratoriów Korporacji A.

Używając ogólnych założeń mistrz gry może dać więcej swobody graczom. Np. mistrz gry chce żeby gracze spróbowali zniszczyć pewną korporację (najpewniej taką, co do której mają powody do nienawiści) i to będzie głównym założeniem. Teraz mistrz musi stworzyć kilka wydarzeń aby wciągnąć w to graczy – może korporacja oszuka kilku z ich przyjaciół – i zaopatrzyć graczy w informacje o korporacji i jej głównych osobach. Od tej chwili postacie muszą sobie same radzić; mistrz gry będzie tylko uzupełniał szczegóły w odkrywającej się intrydze.

Dla przykładów założeń i tego jak działają w przygodzie, przyjrzyj się jakiegokolwiek przygodzie do **Shadowruna**. Podręczniki i dodatki takie jak **Bug City, Threats** czy **Portfolio of a Dragon** dają wiele informacji na temat tworzenia ogólnych założeń do przygód i kampanii.

CEL

Kradzież jakichś ważnych danych, bycie o krok przed oddziałem szturmowym korporacji – każda przygoda potrzebuje jakiegoś celu. Jasno określone cele dają graczom coś, czego mogą się trzymać i dążyć przez całą przygodę.

Mistrz gry może ustalić cel sam, pozwolić go ustalić graczom, lub razem z nimi obrać odpowiedni cel. W każdym razie, cel powinien zgadzać się z osobowością drużyny i ich osobistymi celami. Właściwie to cele osobiste mogą być doskonałym oparciem do stworzenia wspólnego celu lub założenia w przygodzie. W założeniu upadku korporacji, na przykład, każdy z graczy powinien dokładnie określić dlaczego jego postać chce zniszczyć daną korporację. Osobista vendetta, żądza zysku, nienawiść ogólna do korporacji, poczucie moralnego obowiązku

w związku z działalnością korporacji – to wszystko są powody osobiste.

Powody osobiste postaci i ich motywy, doskonale wskazują na rodzaj działań jakie zamierzają wykonać postacie. Notując te motywy, mistrz gry może stworzyć kampanię lub przygodę dającą szansę odegrania graczom ról postaci, ich osobowości i stylu bycia.

Po określeniu celu przygody, mistrz gry musi dać kilka możliwych dróg, którymi gracze mogą osiągnąć cel. Gracze często tracą zainteresowanie przygodami, w których nie ma jasno określonych dróg do celu. Nie zmuszaj jednak graczy do jednego określonego planu. Daj im kilka alternatywnych ścieżek i niech oni sami zadecydują, którą chcą dosięgnąć celu. I nie wyręczaj ich w wyborach. Gracze wcale nie muszą wiedzieć dokładnie, jak osiągnąć cel – muszą być tylko świadomi możliwości. Bądź przygotowany na wszystko – gracze, by osiągnąć cel potrafią wymyślać dziwne strategie.

PRZESZKODY

Każda przygoda potrzebuje kilku przeciwników, „złych panów”, a **Shadowrun** zawiera ich całkiem szeroki wachlarz. Przeciwnik to przeszkoda pomiędzy celem a postacią. Przeciwnikiem może być grupa lub organizacja, kilka osób indywidualnych, wielki smok itd.

Nie stosuj jednowymiarowych „kartonowych” wrogów – przeciwnik to główne źródło konfliktów w scenariuszu, więc niech twoi BN będą pełnoprawnymi postaciami z osobowością i motywami. Bądź ostrożny i dokładny dając przeciwnikowi cele i umiejętności.

Złożone osobowości i motywy pozwalają przeciwnikom działać nieprzewidywalnie. Dodatkowo gracze mogą pokonać przeciwnika odkrywając jego motywy lub osobowość.

Tworzenie osobowości i celów dla oponenta, także pomoże mistrzowi gry w określeniu jak potężna jest ta postać i do czego jest zdolna, by osiągnąć swój cel. Niektórzy mogą używać intryg i sztuczek, lub robić pranie mózgu, by użyć kogoś przeciwko graczom, inni po prostu będą starali się ich zabić. Przeciwnik taki jak Lowfyr może „zaprzyjaźnić” runnerów i oszczędzić ich życia – tak by mógł ich wykorzystać w przyszłości, gdy będzie potrzebował kogoś na samobójczą misję lub wzięcia na siebie nieudanej operacji.

W końcu, trzeba mieć na uwadze, że BN reprezentują tylko tradycyjnych przeciwników. Wszystko co stoi na przeszkodzie lub zagraża postaciom może być ich przeciwnikiem – nie-metaludzkie, nawet nieinteligentne istoty, stworzenia, systemy itd. Wysoce specjalizowany system ochrony, wroga i Przebudzona dżicz, paranormalne stwory, nawet zwykłe zwierzęta mogą być przeciwnikami. Stosowanie niecodziennych przeciwników daje okazję do wykazania się mistrzowi gry i graczom swoimi zdolnościami, umiejętnościami i wyobraźnią.

KOMPLIKACJE

Gdyby wszystkie akcje były takie proste i polegały wyłącznie na zdobywaniu przyjaciół i wyrzynaniu sobie drogi przez

wrogów, nie byłyby tak fascynujące przez dłuższy czas. Kurcze, gdyby były tak łatwe, przygoda zajmowałaby godzinę, a **Shadowrun** przypominałby chińczyka. Komplikacje to nie-spodziewane zwroty akcji, które utrzymują akcję na poziomie i zmuszają graczy do bycia w ciągłej gotowości.

Wrzuc jedną, dwie, trzy, może więcej komplikacji do każdej przygody. Może to być prosta komplikacja np. zepsucie się jakiegoś sprzętu, albo większa jak wtedy, gdy celem przygody okazuje się co innego niż gracze myśleli na początku. Np. postacie są na akcji w państwie Trans-Polar-Aleuckim wyposażeni w najnowsze technologie i owiani tajemnicą gdy nagle zostają zaatakowani przez gang. „Gang”, który przypadkiem jest wyposażony w standardową broń korporacji dla której pracuje fikser drużyny. Runnerzy powinni zauważyć, że coś tu jest nie tak i odpowiednio zmienić swoje plany. Może także w połowie misji ratunkowej, docelowy naukowiec zaczyna mruczeć jakieś tajemnicze imię. A chwilę przed tym jak postacie mają go dostarczyć Johnsonowi, naukowiec – który miał być zadowolony z ratunku – polyka coś i umiera chwilę później. Czas zbadać jego, jego pracę i pracodawców. Runnerzy mogą też dokonać zwykłego włamania tylko po to, by odkryć, że skradziony przedmiot należy do skarbów smoka.

W końcu mistrz gry może zawsze polegać na starych dobrych schematach, dwulicowy pan Johnson, który mógł kłamać na temat swojego pochodzenia z korporacji (jeżeli w ogóle z jakiegś był), ustawił runnerów, by zostali zabici i żeby nie musiał im płacić. Zapłacił im w dających się namierzyć kredchipach, zdecydował że za dużo wiedzą i nadał ich pozycję glinom, lub w inny sposób zrobił im „przekręt”.

Komplikacje to najlepszy sposób na wstawienie do przygody nieobliczalności „prawdziwego życia”, utrzymania zainteresowania graczy i nadania intrygi, które są najważniejszą cechą **Shadowruna**. Tak jak reszty, w **Shadowrunie** używaj komplikacji rozsądnie. Jeżeli wrzucisz ich zbyt dużo, gracze będą czuli, że tracą kontrolę nad swoimi poczynaniami, a gra stanie się frustrująca i nudna, a nie ciekawa i zawila.

TWORZENIE PRZYGODY DO SHADOWRUNA

Gdy tworzy się normalną przygodę, pisarz patrzy na cele głównych bohaterów i ustawia przeszkody przed tymi celami by zwiększyć napięcie. Przygody w **Shadowrunie** tworzone są zasadniczo podobnie oprócz tego, że postacie graczy służą tu jako główni bohaterowie.

Z tego powodu, samodzielnie stworzone przygody są o wiele ciekawsze niż te opublikowane. Mistrz gry zna swoją drużynę lepiej niż ktokolwiek inny i wiedza ta pozwala mu ułożyć przygodę odpowiadającą potrzebom graczy i celom ich postaci.

ZACZYNAAMY

Każda przygoda zaczyna się od pomysłu – ziarna, z którego kiełkuje opowieść. Na szczęście nie brakuje źródeł pomysłów do przygód. Każda książka do **Shadowruna** – przygodowa



czy podręcznik – może służyć pomysłami. W szczególności podręczniki takie jak: **Threats** i **Portfolio of a Dragon**, zawierają ramy na których może zaczepić się mistrz gry przy tworzeniu własnych przygód na podstawie materiału z tych książek. „Czarne informacje” pisane przez runnerów w różnych podręcznikach, jeszcze bardziej wzbogacają możliwości tworzenia przygód. Te czarne informacje, pisane przez członków krainy cieni, często opisują rozmaite nowinki, wskazówki, vendetty i akcje, które można zamienić w użyteczne przygody. Jeżeli wydana przygoda nie pasuje twojej grupie, może być przydatnym źródłem intryg, BN oraz innych pomysłów, których można użyć we własnej przygodzie.

Nawet stare sesje drużyny mogą owocować pomysłami. Pozostawione wątki, nierozwikłane intrygi to doskonałe podstawy do nowych przygód. Wprowadź z powrotem starego wroga, o którym wszyscy myśleli, że już od dawna jest martwy, albo jego „spadkobiercę” mającego zamiar kontynuować jego zamiary. Niech odezwą się stare zobowiązania wobec kontaktów lub przyjaciół, albo niech jeden z nich poprosi

o przysługę postaci. Z odrobiną wyobraźni, prawie wszystko może być użyteczne – filmy, książki, inne gry fabularne, TV, gry komputerowe, dzienniki, nawet wydarzenia w pracy lub szkole. Trzymaj notatnik lub pamiętnik zawsze pod ręką i zapisuj wszystko co zobaczysz lub usłyszysz, a co może być przydatne w przygodzie. Gdy będziesz szukał pomysłów na kampanie lub przygody, przejrzyj notatki i wybierz sobie zdarzenie lub pomysł, albo też połącz kilka rzeczy w jedną skomplikowaną historię.

WYBIERAJĄC OBSADĘ

Wybór obsady do przygody – BN, organizacje, grupy przeciwników wpłątanych w intrygę – to kolejny sposób na zróżnicowanie przygody. Różni „aktorzy” mają różne motywacje, cele i metody działania. Wykorzystując postaci z przygód już wydanych, włącza się grę do większego świata **Shadowrun**.

Mistrz gry może wybrać obsadę w każdym momencie tworzenia przygody. Niektórzy wolą to robić po ustaleniu założeń. Inni mogą zacząć od wybrania aktorów i na podstawie

ich interesów i poprzednich działań różnych organizacji i ludzi wpłających w historię, ustalają założenia.

Aktorzy w przygodzie mogą być pojedynczymi osobami, małymi lub dużymi grupami czy organizacjami. Mogą też być dowolną kombinacją postaci ze świata **Shadowrun**. Aktor może mieć swoją rolę na scenie lub za kulisami. Ogólnie, wielcy aktorzy i wielkie przygody chodzą w parze. Np. wojna między lokalnymi gangami może wyglądać zwyczajnie dla niektórych runnerów. Ale gdy Triada wspomaga jeden z gangów a mafia drugi, scenariusz staje się większy i niebezpieczniejszy. A jeszcze gdy taka wojna ma miejsce niedaleko tajnego laboratorium Seader-Krupp, sam Lowfyr może się tym zainteresować i niezwykle zagęścić atmosferę.

Poniższe notki dają kilka sugestii co do potencjalnych aktorów, opartych na różnych osobach, grupach i organizacjach z książek **Shadowrun**, jest to niepełna lista. Wiele podręczników do **Shadowruna** zawiera także opisy BN i organizacji, oraz podpowiedzi jak ich używać w przygodach i kampaniach.

Korporacje

Wielkie megakorporacje takie jak Ares i Mitsuhama od dziesięcioleci walczą między sobą. Wraz z dużym rozwojem średnich i małych firm w **Shadowrunie**, ostatnimi czasy, interesy stały się jeszcze bardziej zabójcze niż zwykle.

Zorganizowana przestępczość

Mafia i jakuzza nasuwają się na myśl od razu, ale nie można zapomnieć o Triadach, Pierścieniach Seolupa, przemytnikach T-birdów i piratach. Wszystkie te zorganizowane grupy przestępcze żerują na niewinnych ludziach, na nie tak bardzo niewinnych ludziach, lub jedna na drugiej. Starcia wielkich potęg są normalne pomiędzy tymi grupami. Każda społeczność, która ma ochotę zwrócić się z tymi problemami do strażników prawa, jest doskonałym celem dla obronnych rakiet zorganizowanej przestępczości. A tymczasem mafioso wciąż kontrolują przestępczy róg obfitości, począwszy od przemytu przez produkcję LNŻ do seksualnego niewolnictwa.

Gliny

Samotna Gwiazda, Błędni Rycerze, Twardy Korpus, Orły, Kolesie z Karabinami – kogo i czego bronią strażnicy prawa w świecie **Shadowrun**? Są czyści, czy skorumpowani? Gdzie kończą się ich obowiązki?

Strażnicy prawa żywią naturalną, obustronną nienawiść do shadowrunnerów, a przy tym nie ma lepszej osłony dla szantażysty niż policyjna odznaka.

Gangi

Gangi w **Shadowrunie** to szerokie pojęcie, od obustronnej ochrony klubów czy znajomych, grup ulicznych punków, którzy żebrają o pieniądze, po wyposażone gangi na kołach, pędzące autostradami, aż do syndykatów zatwardziałych przestępców z narkotykami, bronią i kontaktami. Są też staromodne gangi motocyklowe, szwędające się po heavy metalowych barach i zapewniające ochronę na koncertach, żeby jakoś związać koniec z końcem. Są też setki innych wyspecjalizowanych gangów.

Wojskowe /paramilitarne grupy

Łądowe, morskie i powietrzne siły każdego kraju, mają zasoby wojskowe o jakich większość korporacji nie może nawet marzyć, włączając w to floty łodzi podwodnych, dywizje wojska, gorące super techniczne zabawki i dużą magię. Prawie każda nowoczesna potęga wojskowa ma na swój użytek oddziały powietrzne, pancerne, rozpoznawcze, jak również te śmieszne siły specjalne. Ci dzielni wojacy i wojaczki Szóstego Świata, są zazwyczaj wzywani aby poradzić sobie z naprawdę dziwnymi magicznymi sytuacjami lub niewyjaśnionymi wydarzeniami (takimi jak Miasto Robali), lecz siły zbrojne prawie każdego z państw (Ute Nation, Tir na nÓg, CAS i ... inny odłam CAS) mogą zmierzyć się ze sprawami wagi państwowej w świecie **Shadowrun**.

Konflikty mogą też nadejść ze strony Strażników Metroplexu Seattle czy innych grup paramilitarnych zaprzysiężonych do tłumienia zamieszek i utrzymywania porządku w Seattle.

Politycy i Polikluby

Wybory prezydenckie UCAS w 2057 r. mogły się skończyć, ale kongresmeni wybierani są co roku. Polityka to brudna robota, więc nikogo nie dziwi, że shadowruny mogą być nieco mokre, gdy są umotywowane politycznie. Rada miasta, prezydent, gubernatorzy, senatorzy, nawet kolesie, o których nikt by nie pomyślał, że mogą zrobić coś takiego, Sąd Najwyższy, Urząd Głównego Chirurga, mogą wynajmować shadowrunnerów jako ochroniarzy, zbieraczy informacji o ich rywalach lub do zrobienia brzydkich niespodzianek przeciwnikom.

Polikluby także dają szeroką gamę możliwości fabularnych. Prawa metaludzkie i ludzkie, secesjoniści, aborcja, kara śmierci, kontrola sprzedaży broni – podaj powód, a na pewno znajdzie się poliklub, który będzie miał odmienne zdanie.

Międzynarodowi przeciwnicy

Megakorporacje mogą uzurpować sobie część potęgi posiadanej przez byłe mocarstwa, ale to nie obniża wagi geopolityki międzynarodowej i nie zmniejsza liczby szpiegów, terrorystów biegających w kółko. CIA, Interpol, spadkobiercy KGB, Palladyni Tir, międzynarodowi fikserzy, handlarze bronią i ogólnie kłopotliwi terroryści to tylko kilka przykładów międzynarodowych aktorów mogących odgrywać rolę w przygodzie.

Rodzaje mediów

Media mogą dodać splendoru, niebezpieczeństwa i starego dobrego seksapilu do przygody. Sieci Trid, radio, symfonia, muzyka, sport i płaskoekranowe kina to wciąż wielki interes w Szóstym Świecie. Od prostych wywiadów radiowych do Wojen Pustynnych, od pirackiego programu trid po zdesperowanych muzyków sfingujących własną śmierć, media w **Shadowrunie** zrobią wszystko, by zwiększyć oglądalność i sprzedaż. Reportaże, talk show'y, pokazy walk, zawodowe zapasy, symporn, trideo muzyczne – to wszystko daje miliony nujenów rocznie, a także gwiazdy, byłe gwiazdy, producentów, połączone media i zorganizowaną

przestępczość, wszyscy walczący rękami i nogami o swój udział w zyskach.

Shadowrunnerzy i inne typy spod ciemnej gwiazdy

Gracze nie muszą być jedynymi shadowrunnerami wciągniętymi do przygody. Drużyny takie działają w luźniejszych związkach niż zorganizowana przestępczość i ogólnie składają się z osób o większych umiejętnościach i lepiej rozwiniętych talentach niż ci, którzy tworzą gangi. Z definicji shadowrunnerzy wykonują robotę, której nikt inny nie może lub nie chce zrobić. Zawód ten przyciąga głównie ludzi marginesu, którzy nie pasują do dwudziestopierwszowiecznych sił zbrojnych, korporacji, grup przestępczych czy innych „akceptowanych” norm społecznych. Dlatego, shadowrunnerzy BN dają doskonałą możliwość wprowadzenia dzikich, kolorowych postaci do przygody. W dodatku runnerzy zawsze współzawodniczą, a nikt nie jest lepszym rywalem od innego runnera.

Zwykli ludzie

Zwykli ludzie to osoby, z którymi masz do czynienia podczas codziennego życia. Są to pracownicy banku, urzędnicy w Urzędzie do Spraw Pojazdów Silnikowych, agenci ubezpieczeniowi, pracownicy czasowi, śmieciarze, telefonistki, profesorowie na uczelniach, prawnicy, skoteryzy, dziewczyny, chłopaki itd. Ci wszyscy ludzie mają swoje miejsce w świecie **Shadowrun**. Obejrzyj telewizję przez dwie godziny i stwórz przygody, w których można spotkać osoby z programu lub reklamy, która przed chwilą leciała, albo sceny, które wymagają, by gracze przebrali się za normalnych ludzi. Interakcje z normalnymi ludźmi nie są wielką sztuką, ale mogą stworzyć trochę rozluźniającej atmosfery, przypominając jednocześnie kto zostaje ranny gdy działają nieostrożnie. Poza tym dodają trochę międzyludzkich interesów i kontaktów oprócz skupionej na korporacjach historii.

Udziwnienia

Świat **Shadowrun** oferuje połączenie fantastyki naukowej i fantasy, które powodują szeroki wachlarz stworzeń i organizmów typowych dla niego (lub różniących się od innych podobnych), jak starożytne elfy, wolne duchy, smoki, Rzeczy o Których Człowiek Nie Powinien Wiedzieć, duchy, wampiry, jaguarolaki i grupy wtajemniczające, nie wspominając nawet o tym co rozbija się po Matrycy. Członek każdego z tych gatunków lub grup, może służyć jako aktor w kampanii, lub mistrz gry może stworzyć własne unikalne formy życia oparte na tych typach.

DRZEWKO DECYZJI

Opublikowane przygody do **Shadowruna** używają „drzewka decyzji”. W odróżnieniu od liniowej fabuły, drzewko decyzji opisuje kilka dróg, którymi mogą pójść podczas gry postacie. Decyzje graczy powodują rozwój akcji. Używając formatu drzewka decyzji w swoich przygodach, dajesz swoim graczom dużą giętkość i swobodę podejmowania decyzji.

Pomyśl o fabule przygody jako diagramie z dwoma punktami. Punkt A oznacza początek przygody, punkt B koniec

w którym gracze osiągają cel. Fabuła liniowa wyglądałaby jak linia prosta z punktu A do punktu B. W formacie drzewka decyzji, to wiele prostych, „gałęzi” łączy początek i koniec przygody.

Aby utworzyć każdą oddzielną ścieżkę, zacznij od punktu A i zapisz możliwe opcje jakie mogą wybrać postacie w tym momencie. Np. jeżeli spotykają się z panem Johnsonem, który oferuje im pracę, mają dwie możliwe decyzje – przyjąć ją lub odrzucić. W zależności od graczy, mogą też podjąć inne decyzje, na przykład rozpocząć bijatykę z Johnsonem. Gdy już ustalisz możliwe wybory postaci, zacznij rysować linie fabuły od każdej z nich. Następny punkt w linii fabuły będzie opisywał wydarzenia gdy gracze przyjmą ofertę pracy. Druga linia fabuły to zdarzenia w razie odrzucenia roboty. Linia fabuły 3 to moment gdy gracze rozpoczynają bójkę.

Powtarzaj ten proces z każdym wydarzeniem na każdej linii fabuły. Po prostu zadawaj sobie pytania, jaka byłaby reakcja postaci i co stałoby się w wyniku ich działań? Notuj sobie wszystkich BN jakich gracze mogą spotkać na danej linii fabuły, ważne miejsca gdzie rzecz się będzie działa itd. Te notatki pozwolą ci poprowadzić każde zdarzenie gdy zajdzie potrzeba, niezależnie od obranej przez graczy ścieżki. Upewnij się, że zanotowałeś wszelkie komplikacje, jakimi obdarujesz graczy (**Komplikacje**, str. 97 i **Gdy Wdepniemy Głęboko...** poniżej).

Pamiętaj, że różne linie fabuły mogą się łączyć i krzyżować. Decyzja postaci w jednym punkcie może poprowadzić drużynę z powrotem do innego punktu. Dodatkowo, niektóre sceny w przygodzie mogą być ustawione niezależnie od linii fabuły. Np. niektóre sceny mogą opisywać miejsca odwiedzane podczas wędrówek; postacie mogą odwiedzać te miejsca w różnej kolejności bez wpływu na informacje, które tam odkryją.

Niezależnie jak dużo odgałęzień będzie posiadał twój plan, gracze na pewno zaskoczą cię nieprzewidywanymi akcjami, które podejmą w trakcie przygody. W takim wypadku pozostaj elastyczny i zmodyfikuj swoje materiały tak, by pasowały do nowych warunków.

Po przykłady drzewek decyzji, zajrzyj do opublikowanych przygód. Szybko rozpoznasz różne gałęzie drzewka używane w każdej przygodzie.

GDY WDEPNIEMY GŁĘBOKO...

Oprócz dokładania elementów nieprzewidywanych do przygody, komplikacje są punktami zwrotnymi przygody i utrzymują graczy skutecznie z dala od celu.

Zazwyczaj dwie czy trzy komplikacje wystarczą aby rozruszać przygodę. Pamiętaj, że gracze sami dołożą sobie kłopotów podczas przygody, więc naucz się je wykorzystywać. Np. jedna z postaci bardzo zepsuje test Skradanie się i zostanie złapana przez ochronę korporacyjną, druga w tym czasie uciekanie, wpleć tę komplikację w przygodę. Czy korporacja wyciągnie wiadomości od więźnia? Co zrobi z tymi informacjami? Czy reszta drużyny będzie próbowała go odbić, czy pozostawi go samego? Jeżeli go zostawia, jak zareaguje? Nawet jedna czy dwie komplikacje mogą rozmnożyć się w wiele intryg i podintryg.

Sprzymierzeńcy.

Sprzymierzeńcy to kontakty i BN, którzy pomagają postaciom osiągnąć ich cel. Nie muszą zaistnieć jako deus ex machina, faktem pozostaje, że sprzymierzeńcy to dobre narzędzie do wyciągania postaci z beznadziejnych sytuacji i nawrócenie ich na dobrą ścieżkę przygody.

Tak jak przeciwnicy, sprzymierzeńcy powinni posiadać swoje osobowości i motywy. Nie powinni po prostu czekać, do momentu gdy mogą zaoferować pomoc postaciom. Każdy sprzymierzeniec powinien mieć własny powód dla którego pomaga graczom. Niektórzy mogą pomóc z przyjaźni. Inni z bardziej samolubnych powodów – zazwyczaj dlatego, że są przeciw rywalom postaci. Jeszcze inni mogą to zrobić ponieważ udana graczy rozwiąże także ich problemy. Dlatego postaci powinny przyglądać się tak samo dokładnie swoim sprzymierzeńcom jak i wrogom – przyjaciel, który pomógł jednego dnia, może opuścić drugiego lub odwrócić się od postaci.

Najlepszym sprzymierzeńcem shadowrunnerów jest Przeznaczenie – znane także jako Pani Szczęście, Fortuna, Szansa, kismet i wiele innych. Przeznaczenie daje mistrzowi gry doskonałą okazję do podsunęcia graczom szczęśliwych rzutów, gdy potrzebny jest przełom w przygodzie. Niestety co przeznaczenie dało, przeznaczenie odbierze – runnerzy cieszący się zbyt dużym szczęściem, mogą wpadnąć w nieoczekiwane tarapaty później (kiedy będzie to pasowało do planów mistrza gry).

ZAKOŃCZENIE

Gdy postaci osiągną cel, lub poddadzą się. Czas zamknąć epizod. Opracuj kilka zakończeń przygody. Postaraj się nie popaść w uwielbienie dla jednego szczególnego zakończenia lub sceny kulminacyjnej. Decyzje podjęte przez graczy podczas gry, zmieniają na pewno fabułę w przygodzie i zakończenie wynikające z wcześniejszych wydarzeń, może nie odpowiadać obecnym.

Konsekwencje, lub zakończenie, lub różne zakończenia mogą mieć wpływ na scenę końcową, którą zdecydujesz się zaprezentować. Zdarzenia zaszły podczas tej gry, mogą zostać użyte w przyszłych grach aby zapewnić ciągłość i bogactwo w twojej kampanii. Odpowiedzi na poniższe pytania to doskonały sposób na określenie kierunku zakończenia twojej przygody.

Czy gracze pozostawili jakieś wątki? Jeżeli tak, czy któryś z nich będzie ciekawym zadaniem dla nich w przyszłych przygodach?

Czy działania postaci zraniły lub zezłościły jakiś BN, korporację lub inne grupy (dokładnie chodzi o takie, które chciałyby się zemścić)?

Którzy z BN działali najwięcej podczas przygody? Działania których, najbardziej wbiły się w pamięć?

Czy akcje runnerów przyciągnęły uwagę mediów? Jeżeli tak, czy ta uwaga mogłaby naznaczyć runnerów jako cele?

Czy gracze narobili sobie wrogów?

Czy jakieś inne drużyny zauważyły działania graczy?

Czy runnerzy pozostawili po sobie jakieś ślady? Jeżeli tak, jak wiele? (runnerzy mogą nie mieć SINów, ale jeżeli ochro-

na korporacyjna znajdzie kilkakrotnie te same niezidentyfikowane odciski palców i mnóstwo łusek wokół miejsca włamania, zaczną zbierać materiały na osoby pozostawiające takie ślady).

Jaka jest prawdziwa tożsamość Johnsona? Czy gracze pracowali już wcześniej dla niego? Jeżeli tak to czy te dwie akcje są ze sobą połączone? Dlaczego Johnson tak interesuje się runnerami? Czy jest ktoś, kto mógłby zapłacić za akcję przeciw temu Johnsonowi?

Czy nadszedł już czas na osiągnięcie osobistego, wymarzonego celu przez postać – i czy zdarzy się to w sposób w jaki się spodziewała?

ZAPŁATA I NAGRODA

Pomyślne zakończenie akcji oznacza czas liczenia nujenów. Jaka jest odpowiednia zapłata dla drużyny runnerów. Mistrz gry decyduje, na podstawie ryzyka akcji, chęci i możliwości pracodawcy do zapłat oraz reputacji runnerów. Poniższe wskazówki pomogą jeszcze ustalić dokładne stawki.

Po pierwsze pamiętaj, że postać wykonuje około jednej akcji na miesiąc. Dobrym punktem początkowym są miesięczne wydatki postaci na życie, plus koszt sprzętu potrzebnego na akcję. Jeżeli postacie w drużynie żyją na różnych poziomach, użyj średniej aby określić ich wydatki.

Okazjonalny duży dochód służy jako wabik. Niespodziewane dochody to doskonałe nagrody za ciężko wywalczone kampanie lub dobra zachęta do następnej. Premie takie powinny być rzadkością – powinny odzwierciedlać stopień trudności kampanii, którą drużyna przeżyła, lub ma zamiar. Dobrą regułą domową jest, by nagroda taka równała się opłacie 6 miesięcy poziomu życia postaci. Premie takie zawsze przychodzą z niespodziewanych źródeł.

Opłaty runnerów to niekoniecznie walizy wypełnione kredchipami. Alternatywne sposoby zapłaty to doskonała droga do następnych przygód bez zbierania zbytniej fortuny. Zamiast nujenów, opłatą może być cenna informacja, sprzęt, zapłacenie rachunków, możliwość wykorzystania specjalistycznego laboratorium magicznego lub specjalny dostęp do Matrycy. Kody SIN to także dobra alternatywna zapłata, jak również kontrakty DocWagonu i wszczepy. Po więcej pomysłów zajrzyj do tabeli wyposażenia na końcu **Shadowruna** lub innych podręczników do **Shadowruna**. Są tam wymienione rzeczy, które gracze mogliby sami zdobyć, ale przyjmą je także wdzięczni od Johnsona.

Podwój wszystkie podstawowe stawki i premie gdy prowadzisz kampanię amoralną, gdzie gracze bardziej przejmują się zarobioną gotówką niż honorami (patrz **Karma i Amoralna Kampania**, str.78). Zmieniaj stawki i premie tak, by pasowały do twojej kampanii.

MODELOWE INTRYGI

Doświadczeni gracze **Shadowrunu** mogą stwierdzić, iż ich postaci są zamknięte w pewnych klasycznych schematach przygody. Rozdział ten opisuje kilka takich modelowych intryg i daje kilka rad na temat ich użycia we własnych przygodach.

Pamiętaj, że różnorodność to smak życia – i przygód do **Shadowruna**. Każda intryga i zmiana w znanej historii przysparza ciekawych wspomnień i trzyma graczy przy stole. Utrzymuj zainteresowanie graczy mieszając rzeczy. Zmieniaj specyfikę lub „zmiennie” w przygodzie aby utrzymać nastrój, ton i świeżość przygody. Oczywiście smok czy potężny elf zabawiający się w pociąganie sznurków w przygodzie może być zabawny – ale tylko raz. Może nawet dwa, ale gracze w końcu się znudzą, gdy będą musieli oglądać wciąż tą samą twarz.

ZABÓJSTWO

Pracodawca chce żeby ktoś umarł. Zmienne zawierają:

- Poziom i typ ochrony wokół celu (magia, Matryca i fizyczne środki ochrony)
- Zdarzenia wywołane śmiercią celu.
- Warunki zabójstwa. Ustawienie zabójstwa tak, by wyglądało na wypadek lub określony typ wypadku (rozjechany przez śmieciarkę, atak serca, porażony przez linę wysokiego napięcia, przypadkowa przemoc) jest o wiele trudniejsze niż po prostu odstrzelenie kogoś.

SZANTAŻ

Pracodawca chce dowodów na to, że cel robi coś złe. Lecz nie tylko, chce także by runnerzy dali celowi do zrozumienia, że już ktoś przygotowuje się na przyjęcie cichej gotówki od niego. Ogólnie szantaże wymagają długoterminowego zatrudnienia i dodatkowych środków ostrożności podejmowanych przez runnerów.

OCHRONA

Postacie zostały wynajęte, by utrzymać cel przy życiu lub nienaruszony. Zmienne zawierają:

- Styl życia celu i jego zdrowie.
- Zasoby, zamiary, wiedzę, oraz poziom doświadczenia przyszłych zabójców.

KURIER/PRZEMYTNIK

Drużyna musi przenieść wiadomość lub odtransportować ładunek z jednego miejsca w drugie. Zmienne zawierają:

- Punkt odbioru i dostarczenia – Redmond, Tir Tairngire, miejsce na pustyni, zepsuta łódź podwodna, poddasze Marii Mercurial, strzeżoną bazę wojskową itd.
- Liczbę granic, które trzeba przejść.
- Rodzaj transportu – nogi, pociąg, samochód, łódź, wóz pancerny, nad-światła itd.
- Rodzaj towaru – osoba, chip, teczka, 500 nie dokarmionych psów strażniczych, moduł komunikacyjny, bomba atomowa, magiczny fokus, czerwona róża itp.
- Legalność towaru.

KRADZIEŻ DANYCH

Shadowrunnerzy mają skraść dane z wysoce strzeżonego miejsca. Zmienne zawierają:

- Miejsce docelowe – np. kwatery główna CIA, odległe laboratorium w puszczy amazońskiej, Zurich-Orbital bank, domek na przedmieściach Seattle.

- Formę docelowych danych – np. dane komputerowe połączone z Matrycą, dane komputerowe w systemie zamkniętym, dokumenty papierowe, pomysły w czyjejs głowie.
- Natura docelowych danych – np. plany badawcze, imiona i miejsca tajniaków, Rzeczy o Których Człowiek Nie Powinien Wiedzieć, plotka na temat prezydenta.
- Co stanie się jeżeli runnerzy przejrzą dane – np. odkrywają, że pracodawca ich zdradza, starożytna klątwa wypali im mózgi, pan Johnson wyśle za nimi oprychów aby ich uciśzyli, odkrywają, że powinni to oddać komuś wartościowszemu, odkrywają kto był ich ojcem.

ODWRÓCENIE UWAGI

Zapobiegawczy Johnson wynajmuje runnerów do przeprowadzenia akcji. Nie wiedzą jednak, że tak naprawdę służą jako odwrócenie uwagi od jakiejś nie milej działalności. Zmienne zawierają:

- Kogo udają runnerzy – shadowrunnerów, policjantów z Samotnej Gwiazdy, eko-terrorystów, Johnniego Walenia i Szarpidrutów itd.
- Cel misji – włamanie się do ambasady, pobicie protestujących przed kamerą, przyciągnięcie uwagi mediów poprzez wysadzenie rafinerii ropy, zagranie koncertu i ściągnięcie kuli zabójcy itd.
- Prawdziwa historia – inna akcja w mieście, przerwanie pierwszych pięciu minut w programie TV i udowodnienie swojej racji, danie czasu na ucieczkę panu Johnsonowi, Johnny chce skończyć z muzycznym biznesem itd.
- Czy postacie wiedzą czy nie, że są tylko odwróceniem uwagi od większej akcji.

ZNISZCZENIE

Pracodawca wynajmuje drużynę do wymazania, wyciszczenia, lub w jakikolwiek inny sposób zniszczenia celu. Zmienne zawierają:

- Cel sam w sobie – np. plik danych, platformę wiertniczą na Morzu Północnym, próbkę rytualną, zagrożenie biologiczne, niezniszczalny magiczny fokus, cmentarz, centymetr kręgu przyzywania.
- Jak wiele celów istnieje – np. 10 kopii, dwa brzegi połączone wąskim mostem, 17 włosów.
- Czy akcja naraża przypadkowych przechodniów

KODOWANIE /ODKODOWANIE

Pracodawca chce coś zakodować lub ochronić. Praca może służyć jako szybki shadowrun, więc bądź przygotowany zaraz na następny, może też być tylko komplikacją.

WYMUSZENIE

Runnerzy zostali wynajęci do „wysłania wiadomości” komuś. Zmienne zawierają:

- Jak ma być dostarczona wiadomość – np. zwykłe ostrzeżenie, przybicie martwego kota do drzwi celu, podłożenie bomby w lodówce celu, wytatuowanie wiadomości na czoło dziecka celu.

- Jak widocznie wręczona zostaje wiadomość – przełączenie kabli w symzmyśle celu, wykopanie drzwi w domu celu, emisja dziesięciominutowej audycji z groźbami na każdym kanale większych sieci itd.
- Wielkość i potęga celu – np. pojedyncza osoba, rodzina, grupa protestujących, kolesie z baru, Ares Makrotechnologia.

MISTYFIKACJA

Runnerzy muszą użyć swoich zdolności twórczych i kontaktów do dokonania mistyfikacji. Przykładem może być udawana śmierć, fałszywa działalność charytatywna lub bank, przyciągający depozyt do celu, sfałszowanie zapisów lub zrobienie kogoś w przestępstwo.

ŚLEDZTWO

Runnerzy zostali wynajęci do zebrania informacji na temat zdarzenia lub osoby. Zmienne zawierają:

- Natura informacji: „mniejsze sprawy”, informacje dotyczące dowodów w sprawie rozwodowej, zaginiona osoba, która była obecna przy włamaniu itd. „Większe sprawy”, informacje dotyczące rozpoznania fotograficznego dla ataku bojowego, polityczne tajemnice, wystarczające dowody do złapania całego gangu narkotykowego.
- Okoliczności zebrania informacji – np. przesłuchanie świadka, przeniknięcie do przemytników broni, poszukiwania w matrycy, przetestowanie eksperymentalnego wozu bojowego lub broni.

PORWANIE

Pracodawca chce aby czyjeś ciało zostało zabrane i przetransportowane gdzieś indziej. Cel może być przychylny lub nie do tej operacji. Zmienne zawierają:

- Cel – np. niebezpieczny przestępca, gwiazdka symzmysłu, naukowiec, który chce uciec z korporacji, złośliwa słonica.
- Jak długo cel musi być przetrzymany – 1 dzień, 3 miesiące itd.
- Jak cel ma być traktowany – jak królowa, nie połamcie więcej niż dwóch kości itd.
- Wielkość celu – np. jedna osoba, grupa sześciu osób, wszyscy pasażerowie samolotu.
- Dodatkowe instrukcje – przetrzymywanie celu na jego własnym liniowcu, dostarczyć cel innej drużynie, zrobić pranie mózgu, zgładzić, napisać list o okup, eskortować cel do departamentu personelu w korporacji X itd.

PODŁOŻYC

Runnerzy zostali wynajęci do podłożenia czegoś gdzieś. Mogą to być podsłuchy (pluskwy), zdalnie detonowane lub czasowe bomby, mikrofilmy lub pliki do późniejszego odebrania, zastrzeżona broń itd.

ODZYSKANIE OBIEKTU

To klasyczny przykład misji „Idźcie weźcie prototyp”. Mistrz gry może go zmieniać podstawiając inne słowa pod prototyp – potężny fokus lub magiczną broń, symboliczną rzecz jak np. Święty Graal lub miecz ojca pracodawcy itd. Inne zmienne

zawierają ochronę wokół obiektu i innych ludzi mających zamiar „odzyskać” przedmiot dla siebie.

STRAŻ

Pracodawca potrzebuje kogoś do ochrony. Zmienne zawierają:

- Rzecz /podmiot ochrony – rytualny magiczny krąg, próżniowo zamknięty wampir, koncert rockowy, twój fikser podczas transakcji LNŻ, budynki korporacji, magazyn jedzenia.
- Czy postacie znają czy nie, prawdziwą naturę obiektu lub tożsamość podmiotu.
- Rodzaj ochrony – fizyczna, magiczna, Matryca, połączenie tychże itd.
- Ograniczenia co do poziomu siły jaki mogą użyć runnerzy. Pamiętaj to pijaczki z baru, a nie oddział sił specjalnych.
- Zagrożenie przed jakim drużyna chroni cel – np. zwykli przestępcy, inni shadowrunnerzy, ciężko uzbrojeni najemnicy, korporacyjny oddział szturmowy.

OBSERWACJA

Ten typ przygody stwarza pewną dwuznaczność. Pracodawca ma dwa cele lub więcej, które gracze mogą wypełnić albo wykonując misję, albo jej nie wykonując, będąc złapanym, zabitym podczas próby. Cokolwiek by gracze nie zrobili (udało im się, lub nie) pracodawca będzie zadowolony z rezultatu. Podstawowym zadaniem tego typu akcji jest demoralizacja drużyny – nie ważne jak dobrze lub jak marnie im pójdzie, pracodawca będzie na równi zadowolony, zmuszając graczy do przyjęcia faktu, że ich czyny niewiele znaczą. Może to być szczególnie bolesne gdy drużyna straci jednego lub dwóch ze swoich członków podczas akcji.

WOJNA

Pracodawca chce *dużo* ludzi rannych, zastraszonych, zrujnowanych lub zabitych, tak by już więcej nie przeszkadzali w jego interesach. Runnerzy mogą rozpocząć od powolnej eskalacji taktyk, lub od razu rozpocząć pełnorozmiarowy konflikt.

DZIKIE RZECZY

Runnerzy zostali wynajęci by obserwować, tropić, złapać, zastopować lub złowić, zabić konkretne stworzenie. Zmienne zawierają:

- Docelowe stworzenie – np. stado wilków, troglodyta, nomad, duch, smok.
- Inteligencja docelowego stworzenia
- Środowisko życia celu

PRZEMYŚLENIA O KAMPANII

Kampania to seria połączonych przygód, tworząca większą historię, tak jak odcinki w telewizyjnym serialu lub rozdziały w książce. Postacie rozwijają się i zmieniają podczas kampanii, tak jak to dzieje się w innych opowieściach. Kam-

pania także pozwala grupie na opowiadanie wielu różnych historii z tymi samymi bohaterami.

Udana kampania, tak jak udana przygoda, wymaga planu. Ten rozdział opisuje różne przemyślenia, które mistrz gry powinien wziąć pod uwagę, podczas planowania kampanii. Zawiera także kilka wskazówek do tworzenia zabawnych i ciekawych fabuł.

POSTACIE GRACZY

Postacie graczy to najważniejszy czynnik, jaki trzeba brać pod uwagę przy tworzeniu kampanii, ponieważ interesy i zdolności postaci określają najbardziej satysfakcjonującą kampanię dla grupy. Np. gdy wszyscy gracze chcą grać magami, mistrz gry powinien stworzyć kampanię specjalnie przystosowaną do tego, by używać w niej magii. Jeżeli gracze wolą prowadzić oddział cyber-żołnierzy najemników, mistrz gry może zrobić kampanię naładowaną akcją. Mistrz gry może nawet wykorzystać któryś z pomysłów zawartych w rozdziale **Alternatywne Pomysły na Kampanię** (str. 110-30) aby stworzyć kampanię przystosowaną do graczy.

W dodatku do wybrania odpowiedniego typu kampanii dla grupy, mistrz gry powinien przystosować kampanię tak, żeby każda z postaci miała okazję wykorzystać swoje unikalne zdolności i by przez chwilę „światła sceny były skupione na niej”.

Tworzenie Postaci Drużyny

Gracze mają dwie możliwości podczas tworzenia drużyny. Mogą stworzyć postacie jako grupę, lub każdy może stworzyć swoją postać bez patrzenia na pozostałych.

Tworzenie postaci razem, daje pewność, że będą pasowały do siebie podczas gry. Gracze mogą zaopatrzyć postacie we wspólnych wrogów, dać im wspólną historię, lub połączyć więzami przyjaźni, a nawet krwi. Pracując ze sobą, gracze zapewniają sobie wsparcie różnych specjalizacji i umiejętności, zwiększając możliwości grupy jako całości, ale obniżając liczbę postaci posiadających podobne umiejętności i zdolności. Tworzenie postaci jako grupy, daje też mistrzowi gry możliwość ułożenia przygody tak, by pasowała do umiejętności graczy i dawała wystarczająco dużo sytuacji, żeby każda postać mogła wziąć udział w akcji.

Tworzenie postaci jako grupy, odbiera jednak, element zaskoczenia, przy odkrywaniu różnych rzeczy o swoich wspólnikach. Tworząc postacie bez wpływu innych, gracze mogą nadać im tło, kontakty, Przewagi i Ułomności, oraz umiejętności, które mogą trzymać w tajemnicy przed swoimi wspólnikami. Takie tajemnice mogą się przydać jako odskocznie, niespodziewane zdarzenia i okoliczności do odgrywania ról. Pojedyncze tworzenie, może jednak dać efekt w źle dopasowanych, lub niezrównoważonych drużynach. Gdy członkowie drużyny mają ze sobą niewiele wspólnego, nawet współpraca w grupie może być przygodą samą w sobie.

Składanie Drużyny

Mistrz gry może złożyć poszczególne postacie w jedną drużynę na różne sposoby. Dając postaciom wspólny kon-

takt (fikser, pan Johnson, szef mafii itd.). Jest to chyba najprostsza droga. W takim przypadku kontakt może mieć robotę, która wymaga specjalnych umiejętności od każdej postaci.

Nadanie członkom drużyny wspólnego celu może stworzyć mocno związaną drużynę. Wspólne interesy mogą być tak proste jak pozostanie przy życiu i zarobienie szybkich nujenów na paskudnych ulicach Szóstego Świata, lub coś bardziej ambitnego. Ogólnie: im bardziej każda z postaci zaangażowana jest we wspólny cel, tym większe prawdopodobieństwo, że runnerzy będą ze sobą współpracować, co wcale nie oznacza że będą się lubić. Świat Shadowruna jest pełen postaci, które nie przepadają za sobą, ale są gotowe odłożyć na bok animozje, by osiągnąć wspólny cel.

Obrona przed wspólnym wrogiem lub przeciwnikiem to jeden z przykładów wspólnego celu. W tym przypadku, jeżeli czas na to pozwoli, mistrz gry może poprowadzić kilka wprowadzających mini-przygód z jedną, dwoma postaciami na raz, aby przedstawić lub zarysować wspólnego wroga i jego zainteresowanie daną postacią.

Przygotowywanie Ducha Drużyny

Złożenie drużyny to tylko jedno z zadań czekających na mistrza i jego graczy. Utrzymanie drużyny razem, może okazać się trudniejsze.

Gracze i mistrz gry muszą znaleźć drogę aby postacie tolerowały się i pracowały jako drużyna. Przy czym mistrz gry ma większy problem w utrzymaniu tego wszystkiego razem – bo musi spędzić jeszcze dużo czasu na przygotowaniu przygody i kampanii.

Złożenie grupy graczy lubiącej się nawzajem w rzeczywistym świecie to łatwa droga do podniesienia szansy, że postacie będą pomagały sobie w grze. Jednak możliwość rzutu kością i powiadomienia kogoś, że właśnie załatwiłeś jego postać może produkować napięcia, nawet pomiędzy najlepszymi przyjaciółmi.

Mistrz gry może promować „ducha drużyny” wśród bohaterów, wzmacniając relacje między postaciami poza interesowne. Postacie, które łążą i bawią się razem, prędzej rozwiążą spory na drodze pokojowej niż postacie będące ledwo wspólnikami w interesach. Odgrywanie czasu wolnego przez graczy, daje szansę na dowiedzenie się czegoś o innych. Np. widok trolla, nowego członka drużyny, który wpadł w szal bojowy i zabił wszystkich w budynku Aztechologii, może spowodować wezwanie oddziału cyber-psycho przez resztę drużyny. Jednak mogą też inaczej spojrzeć na to zajęcie, jeżeli przed tym dowiedzą się, że panowie z Aztechu zabili siostrę trolla – i to w bardzo nieprzyjemny sposób.

Odizolowanie drużyny od świata zewnętrznego, także może wzmocnić ducha drużyny. Takie odosobnienie zmusza członków drużyny do zaufania sobie nawzajem. Np. jeżeli wyrzucisz miejską drużynę w środek pustyni Mojave, lub drużynę ludzkich runnerów w Orkowych Podziemiach, będą musieli polegać na sobie, bo nie mają nikogo innego na kim mogliby. Nawet fakt umieszczenia drużyny

na obcym terenie korporacyjnym zachęci ich do współpracy.

Wspólny wróg lub przeciwnik – pojedynczy, grupa lub istota, którą można pokonać tylko poprzez połączenie swoich sił – także zmusi do współpracy. Prowadzenie przygody tylko gdy obecni są wszyscy gracze, także promuje ducha drużyny. Jeżeli postacie zawsze są wynajmowane jako jednostka, będą się czuli jak jednostka. A jeżeli nowe postacie będą przychodziły i odchodziły, gracze będą działali pojedynczo.

W końcu, posłuchaj graczy i postaraj się dać im to chcą. Postacie graczy, którzy są bardziej zadowoleni z gry, są bardziej tolerancyjne na naturę i błędy towarzyszy, niż postacie niezadowolonych z gry. Ponieważ, każdy lubi odegrać bohatera od czasu do czasu, więc daj graczom szansę. To zmniejszy zazdrość i rywalizację pomiędzy graczami i wprowadzi więcej wspomagania między nimi.

Napięcia w drużynie

Podczas gdy gra ufną i współpracującą drużyną daje wiele przewag, mogą jednak wystąpić w niej okazjonalne napięcia i podejrzenia pomiędzy postaciami. Napięcia te mogą służyć jako podstawa do zażartych dyskusji i pamiętnych sesji. Jednak lepiej jest wprowadzać ducha drużyny i współpracę zanim dojdzie do napięć. Grupa pięciu orków, ulicznych samurajów i jeden ludzki deker, doprowadzi do szybkiej walki i jednego trupa. Ale postać, która dowie się, że nowy członek drużyny, który uratował im życie ostatniej nocy, to były terrorysta, może przejść nad tym faktem do porządku dziennego, pomimo mieszanych uczuć.

Pamiętaj, że niektóre rzeczy są bardziej prowokujące od innych. Postacie mogące wybaczyć nowemu jego wątpliwą przeszłość, mogą nie chcieć zaakceptować rasisty lub kogoś kto działa specjalnie przeciwko nim.

TEMATY

Ogólny temat kampanii może określić kierunki i nastroje, jak również specyficzne intrygi. Np. przygody z tematem przewodnim – zemsta, będą trochę inne niż z tematem – chciwość.

Inne tematy przewodnie to: heroizm, odkupienie, stoczenie dobrej walki i po prostu zarobienie olbrzymiej kasy bez złapania, poprawa warunków życiowych sąsiedztwa, ochrona dzieci, wytępienie uprzedzeń, wytępienie innej rasy, uratowanie lub zniszczenie ziemi itp.

Niektóre z tematów mogą być wspólne dla całej grupy. Np. postacie w przygodzie z tematem zemsty, mogą chcieć wyrównać rachunki ze wspólnym wrogiem. Postacie w odkupieniu, mogą się połączyć w misji zbawienia siebie lub innych.

MORALNOŚĆ

Gracze i mistrz gry powinni też rozważyć moralny aspekt ich kampanii. Czy postacie graczy to bezlitośni najemnicy, gotowi zrobić wszystko dla nujenów, czy może są rycerzami w błyszczącym chromie i skórach? Większość postaci wypada gdzieś po środku, ale mistrz gry i część graczy może chcieć ustalić jakieś reguły kampanii. Ten rodzaj moralnych zasad,

pozwoli graczom wiedzieć czego oczekuje się od ich postaci i daje szansę uniknięcia nieprzyjemnych niespodzianek w trakcie gry.

Niektóre grupy wolą postacie unikające niepotrzebnej przemocy i zabijania. Inne wolą mnóstwo walki i nie mają kłopotów ze sprzątnięciem przeciwników stojących na ich drodze, jak długo cena jest odpowiednia. Świat Shadworuna ma zapas miejsca dla obu typów graczy. Każda drużyna musi jednak sama zdecydować jakim rodzajem chce grać.

ZAKRES

W grze fabularnej, postacie graczy są zawsze w centrum wydarzeń. Zakres kampanii to po prostu obszar od centrum wydarzeń na jakim rozciąga się przygoda. Jak duży wpływ mają postacie na resztę świata? Czy są tylko trybikami w wielkiej maszynie aglomeracji, niezdolnymi do zmiany stanu rzeczy, a może są wizjonerami z potęgą i wpływami na losy narodów? Zasięg kampanii określa jej stabilność i kierunek, tak samo jak jej zmiany i przyrost wraz z czasem.

Kampanie z ograniczonym zasięgiem, są dobre dla początkujących, ponieważ odpowiedzi i przystosowanie do wszystkich działań i wydarzeń w świecie **Shadowrun** może być trudne. Mała skala pozwala także mistrzowi gry na łatwiejszą kontrolę nad kampanią choć trochę ogranicza możliwości graczy.

Bardziej doświadczeni gracze, mogą stwierdzić, że małe kampanie są zbyt ciasne, podczas gdy innym będą pasować. Gracze z jednej grupy powinni zdecydować, czy chcą rozpocząć wielką kampanię. Gracze powinni także wziąć pod uwagę swoje umiejętności, poziomy siły, zanim wybiorą zasięg kampanii. Postacie, które nie są w stanie poradzić sobie z ogólnosiłowymi zagrożeniami, mogą chcieć pozostać w małych kampaniach, by nie być beznadziejnie zdeklasowanymi. Z drugiej strony, globalne kampanie, mogą dawać doskonałe wyzwania dla doświadczonych graczy, którzy chcą obalać lub chronić rządy, megakorpy lub inne potężne i wpływowe jednostki – i są gotowi zmierzyć się z potężnymi przeciwnikami.

MIEJSCE, MIEJSCE, MIEJSCE

Szósty Świat oferuje wiele scenerii dla przygody, od miejskich uliczek do Przebudzonych dziczy. Mistrz gry powinien wziąć pod uwagę te scenerie, które będą wykorzystane podczas kampanii i w trakcie jej tworzenia. Mistrz gry powinien zadać sobie pytania w stylu: Czy kampania będzie miała miejsce w określonym mieście lub państwie? W jakich miejscach postacie bywają często? Która korporacja ma największe wpływy w tym miejscu? Jaka jest miejscowa społeczność cienia? Jakie są lokalne prawa?

Planując lokalizację kampanii, mistrz gry powinien unikać powszechnej pokusy do wysyłania graczy, żeby obijali się po całym świecie w jednej kampanii (chyba że grupa jest oddziałem wysoko cenionych, skaczących po globie odrzutowych runnerów). W wielu wypadkach, gracze w takim ustawieniu zaczynają czuć, że nic w kampanii nie jest stałe, ani ważne.

PIERWSZA AKCJA

Pierwsza akcja każdej drużyny jest bardzo ważna, ponieważ ustala nastrój kampanii, ustala tematy i założenia. Tak jak pierwsza linijka w opowiadaniu, lub pierwsza scena w filmie, pierwsza akcja w kampanii musi przyciągnąć uwagę graczy, albo wcześniej stracić zainteresowanie grą. Dodatkowo powinna ona złapać graczy na haczyk bez przytłaczania; powinna stanowić podstawę i zachętę do dalszych części kampanii. Powinna dać czas różnym postaciom do rozwinięcia się ale tak, by nie stały się nudne. Powinna odkryć wystarczająco dużo, aby utrzymać graczy, bez wyjawiania wszystkich tajemnic.

Najlepszą chybą drogą do zapewnienia tego podczas pierwszej przygody, jest wstawienie wszystkich elementów, o których wcześniej mówiliśmy – okazje dla każdego z graczy, by zabłysnął, pociągająca i klimatyczna intryga, zewnętrzne zagrożenie zespalające drużynę itd.

POSTĘPY POSTACI

Mistrz gry może kontrolować szybkość z jaką postać się rozwija, zmieniając ilość Karmy przyznawanej za przygodę, dając postaci okazje do wykorzystania tej Karmy, kontrolując wypłaty za akcje i modyfikując wydatki runnerów. Większe nagrody Karmy pozwalają postaci szybciej się rozwijać, a małe spowalniają postępy postaci. Podobnie wyższe zapłaty za akcje, dają możliwości do kupna większych ilości sprzętu, ale mistrz gry może kontrolować bogactwa postaci obniżając lub podwyższając jej wydatki.

Po więcej informacji na temat Karmy i postępów postaci, patrz **Reguły Zaawansowane**, str. 76.

UTRZYMUJĄC W ŚWIEŻOŚCI

Z upływem czasu, kampania może się trochę zastać. Jednak pomysłowy mistrz gry może podjąć kilka kroków do ożywienia kampanii i utrzymania w świeżości.

Po prostu przerywanie kampanii na chwilę, może wystarczyć do jej odnowienia. Przerwa daje mistrzowi gry i graczom twórcze „baterie”, pozwalające na załadowanie pomysłów i zainteresowania graczy, gdy wrócą do kampanii. Każda grupa musi ustalić swój własny czas przerwy. Niektóre grupy uznają, że tydzień im wystarczy, podczas kiedy inne muszą przerwać na kilka miesięcy.

Innym sposobem jest wprowadzenie czegoś ożywczego do kampanii. Mistrz gry może zmienić temat lub obiekt skupienia tak, by tchnąć nowe życie w opowieść i postacie. Np. gdy kampania **Shadowruna** prowadzona od kilku lat, osiągnęła punkt gdzie gracze są wysoko uzdolnionymi shadowrunnerami, z poważnym bagażem historii, zasobów i umiejętności, graczy już nie interesuje typowy „shadowrunning” i zaczynają się nudzić. Aby ożywić sytuację, mistrz gry ustawia nową serię przygód, w których gracze zostaną wrobieni w morderstwo ważnej, politycznej osobistości i zostaną wysłani do więzienia federalnego UCAS. Wpływowy fikser wyciągnął graczy z pudła w całkiem krótkim czasie, ale podczas pobytu tam runnerzy stracili większość kontaktów i zasobów, a ich reputacja także solidnie obe-

rwiała. W ramach długu dla tajemniczego fiksera i chcąc oczyścić swoje imię, a przy tym zemścić się, postacie znalazły się na ulicy, mając na grzbietach tylko trochę ubrań. Kampania znów ruszyła.

Bug City, Super Tuesday, Shadows of the Underworld, Portfolio of a Dragon, i Threats oferują wiele ciekawych zmian w kierunkach kampanii i wzbudzają zainteresowanie pośród graczy.

BRUDNOPIS

Brudnopis to doskonałe narzędzie do rozwijania opowieści i fabuły w kampaniach.

Gracze, którzy używają brudnopisu, trzymają tam zapiski swoich postaci. Brudnopis postaci to prawie pamiętnik – zawiera wszystko od osobistych przypomnień do prywatnych konwersacji pomiędzy postaciami. Może być używany do zapisywania historii postaci jej tła i działalności między przygodami.

Używanie brudnopisu do notowania rozmów między postaciami lub postaciami a mistrzem gry, pozwala postaciom i mistrzowi gry na zatrzymanie tajemnic między sobą. Jest to doskonałe narzędzie wprowadzające paranoję, konspirację lub po prostu odrobinę tajemniczości. Aby użyć tej metody, gracz pisze swój tajny przekaz lub informację w swoim brudnopisie i pokazuje mistrzowi lub postaci, z którą chce podzielić sekret.

Mistrz gry powinien uważnie śledzić notowanie w swoich grach, bo może dojść do tego, że gracze prawie wszystkie swoje rozmowy będą przeprowadzać w ten sposób (który nie jest zły, dopóki jest zamierzony) i opuścić aktywną grę.

ZAKOŃCZENIE KAMPAII

Mistrz gry może przeprowadzić dramatyczne, zakończenie w „glorii i chwale” dla kampanii, lub po prostu pozwolić postaciom rozejść się własnymi drogami i rozwiązać drużynę. W obu przypadkach zdarzenia i wątki ze starej kampanii mogą być użyte jako materiał źródłowy do nowej, wraz z niedokończonymi interesami. Jeżeli z jakiegoś powodu gracze nie są już zainteresowani graniem dotychczasowymi postaciami, nie oznacza to jeszcze końca tych postaci. Patrz **Emerytura**, str. 87 po pomysły na użycie starych postaci w nowych grach.

ROZWIĄZANIA NAJCZĘSTSZYCH PROBLEMÓW

Wielu doświadczonych mistrzów gry, styka się z poniższymi częstymi problemami podczas prowadzenia **Shadowruna** (i innych) gier i kampanii.

- Kontrolowanie „przepakowanych graczy”. Gracze, którzy tworzą super-bohaterów, są tak potężni, że dominują grę.
- Utrzymanie równowagi gry.
- Satysfakcjonujące wprowadzanie dekerów i innych unikalnych typów postaci do gry.
- Efektywnie używanie przytłaczającej ilości informacji z **Shadowruna**.

Ten rozdział oferuje porady jak pokonać te trudne sytuacje.

GRANIE PRZEPAKOWANYMI POSTACIAMI

Gracze z przepakowanymi postaciami często są irytujący, tworzą „super-bohaterów” – magów z poziomami wtajemniczenia liczonymi dwoma cyframi i ciężarówkami fokusów i duchów, ulicznych samurajów, z taką ilością wszczepów, że już dawno zamienili się w czołgi, dekerów z Umiejętnościami Komputerowymi 12 i cyberdekami tak zmaistrowanymi, że Świetlny Ekskalibur wygląda jak liczydło.

Oczywiście nie ma w tym nic złego. (Pomijając pogłoski, FASA nie utrzymuje żadnej policji gier, która miałaby być gotowa do wykopania drzwi, konfiskaty podstawki i zaciągnięcia cię przed trybunał Inkwizycji, za złamanie niepisanych praw **Shadowruna**. Cóż istnieje policja gier – ale jest zbyt zajęta sprawdzaniem łamaczy praw z **Battle-techa** i **Earthdawn** by zajmować się grupą **Shadowruna**.) Poważnie, FASA nie może być bardziej uradowana niż słysząc, że cieszysz się z **Shadowruna** nie ważne w jaki sposób grasz.

Jeżeli jednak przepakowane postacie zabijają przyjemność gry, to mamy problem. Ogólnie, takich niedogodności można uniknąć, spotykając się z graczami i decydując o ogólnym poziomie siły jaki chcesz mieć w kampanii zanim zaczniesz – nisko siłowa „uliczna” kampania kontra dzika i nieokiełznana gra-potęga dla super-bohaterów, na przykład. Nawet uważny plan nie zapobiegnie zebraniu super sił przez postać, na tym poziomie, że przestanie to bawić innych. Mistrz gry może wykorzystać zasady opisane w **Niezdolnych Postaciach**, do kontroli takich graczy.

NIEZDOLNE POSTACIE

Czasem, gracz i /lub jego postać, zaczynają odbiegać od wątku i psuć zabawę grupie. Gracze są bardzo twórczy jeżeli chodzi o psucie zabawy – jedni tworzą postacie tak potężne, że przytłaczają wszystkich, inni mają swoje dziwaczne plany, których się uparcie trzymają, jeszcze inni mają własne interpretacje reguł, niezależnie od ich współtowarzyszy. Najprostszym sposobem poradenia sobie z takim problemem jest zabicie jego, albo jej – oczywiście chodzi o postać, nie o gracza. Jednak jest jeszcze kilka innych sposobów poradenia sobie z taką sytuacją w mniej drastyczny sposób.

Uгода z graczem

Weź gracza na stronę i porozmawiaj z nim. Powiedz mu, że tworzy problemy i o tym jak można zakończyć te problemy. Uгода jest zawsze lepsza od karania postaci gracza. Gracz może niezrozumieć dlaczego jego postać ciągle obrywa, lub może pomyśleć, że mistrz gry wziął się na niego bez powodu.

Jeżeli gracz nie chce zmienić swojego zachowania na korzyść grupy, może to być czas na rozdzielenie dróg grupy i tego gracza, pozostałe sposoby opisane tutaj, nie działają wiele więcej.

Wsadź postać do więzienia

Jakiś czas w jednym z więzień stanowych prowadzonych przez Samotną Gwiazdę lub rząd, może zmienić zapatrywania postaci. Jeżeli postać jest bezSINowa i nie ma koneksji, władze mogą chcieć wypróbować na niej kilka nowych „metod rehabilitacji”.

Zrzuń jej /mu reputację

Reputacja jest wszystkim w cieniach. Postać, która ma opinię kłopotliwej i nieodpowiedzialnej lub niekontrolowanej na akcjach, szybko pozbywa się ludzi chcących ją zatrudnić. Takie postacie muszą się poprawić, wziąć kilka niskopłatnych, niebezpiecznych robótek, by odbudować swoją reputację – albo znajdą się na samym dnie łańcucha pokarmowego cieni, gdzie zostaną zjedzone.

Daj jej /mu Złą Karmę

Karma to użyteczne narzędzie dla mistrza gry do nagradzania postaci, które dobrze sobie radziły w przygodzie. Podobnie, mistrz gry może ukarać kłopotliwą postać przez Punkty Karmy. Ukarana postać musi się poprawić jeżeli chce się jeszcze rozwijać w przyszłości.

Zabierz jej /mu Kontakty

Postać, która rozwałkowała nie tych ludzi, może znaleźć się w sytuacji gdy ci ludzie zdecydują się wyładować swój gniew na przyjaciółach, a może nawet najbliższych. Kontakty nie mają ochoty współpracować z takimi postaciami, a żadna postać z cieniem sumienia nie będzie sprowadzała kłopotów na przyjaciół i najbliższych.

Zabierz jej /mu Zabawki

Jeżeli problemem postaci jest zbyt duża ilość zabawek – cybernetycznych lub magicznych – mistrz gry zawsze może zabrać kilka. Można pozbawić ją zabawek na kilka sposobów. Np. pewne władze mogły skonfiskować wyposażenie – szczególnie jeżeli postać została uwięziona. Sprzęt mógł też zostać skradziony, wyłączony lub po prostu się zepsuł. Wrogowie postaci mogli przyłożyć rękę do zniszczenia aktywów postaci by osłabić ją, lub jej przewagę.

Daj im to, czego chcą

Jeżeli postać naprawdę chce super zabawkę lub przewagę, daj jej – razem ze wszystkimi kłopotami z nią związanymi. Dodatkowo potężny przedmiot, wciąż przyciąga złodziei, zasadzki, sabotaże, stwarzając jeszcze więcej kłopotów niż wart jest przedmiot.

UTRZYMANIE RÓWNOWAGI W GRZE

Utrzymanie równowagi między siłą postaci i ich przeciwnikami BN, to jedno z najważniejszych zadań mistrza gry. Utrzymując BN na poziomie trochę wyższym niż gracze, mistrz zmusza postacie do posługiwania się mózgami i do pracy zespołowej, a nie tylko do siły ognia, do przetrwania. Przyczyną utrzymywania gry w równowadze jest zapewnienie zabawy przez długi czas. Dlatego, mistrz gry, musi starać się utrzymać tę

równowagę w sposób, który nie redukuje zabawy. Mistrz gry nie powinien poświęcać wolności i prawa do używania tych fajowych broni i czarów dostępnych w Shadowrunie i nie powinien tworzyć wrogów potężniejszych od graczy na wszelkie sposoby. Utrzymanie równowagi i jednocześnie przyjemności w grze, wymaga trochę pomyślnku od mistrza gry, ale zrozumienie ogólnych zasad, sprawi, że stanie się to łatwiejsze.

Potęga jest względna

Pierwsza zasada to pamiętać, że równowaga w grze jest określona przez siłę postaci w grze i siłę ich wrogów – a nie tylko siłę jednej strony. Zamiast zabraniać używania działek twoim graczom, przypomnij im, że wrogowie też mogą je mieć i to pewnie jeszcze lepszą wersję. Przeciwnicy postaci powinni być zawsze tak potężni, że runnerzy nie mają szans, by łatwo ich pokonać. Tak długo przeciwnicy będą stanowili wyzwanie dla runnerów, aż gracze nie zrozumieją, że nie ważne jak mocne są ich postacie, bo zawsze znajdzie się ktoś większy i bardziej zły i z większym budżetem, lepszymi zabawkami, starszy i bardziej doświadczony, z większym treningiem magicznym i wykształceniem – ktoś, kogo nie mogą pokonać w prostej walce.

Siła ognia to nie wszystko

Zwiększanie siły BN to nie jedyny sposób na głodnych władzy graczy, których siła rośnie. Przy odrobinie wyobraźni mistrz gry może zaopatrzyć shadowruny w przeciwników, których nie pokonasz za pomocą siły ognia czy czarów bojowych – sytuacja, która zmusza graczy do myślenia i współpracy.

Np. Johnson wynajął drużynę runnerów na akcję gdzie tajemnica jest najważniejszą rzeczą, taka akcja, o której nikomu nie wolno nic wiedzieć. Oczywiście jest, że drużyna nie może wszystkiego wysadzić w powietrze – to przyciągnęłoby zbyt wiele uwagi. Muszą opracować strategię, która doprowadzi ich do celu, z jak najmniejszymi stratami i bałaganem.

Utrzymuj poziom „grołamaczy” niski

„Grołamacze” to sprzęt, czary lub inny ekwipunek, lub rzeczy, które niszczą równowagę w grze. Co zalicza się do grołamaczy zależy od stopnia siły w kampanii. Np. karabin maszynowy może być takim łamaczem, w kampanii pełnej członków gangu wyposażonych tylko w pistolety i kije baseballowe. Ten sam karabin nie będzie niczym specjalnym w świecie wypełnionym karabinami, strzelbami, ciężkimi karabinami maszynowymi i innymi ciężkimi gnatami.

Utrzymywanie ich na niskim poziomie to najefektywniejsza metoda zapobiegania pojawianiu się takich elementów w grze.

Np. wyobraź sobie działko szturmowe Pantera. Koszt podstawowy to marne 7 200 nujenów, więc większość początkujących postaci może sobie kupić ich kilka – jedno do domu, jedno na samochód, jedno do sypialni. To brzmi jak kataklizm dla równowagi gry, nie? Ale powiedzmy, że Pantera jest rzadka

– nie „nikt początkujący jej nie może mieć”, ale „nikt jej nie widział, ani tak naprawdę nie słyszał”. Kontakty się uśmieją jak wspomnisz „magicznego gnata” zwanego „Świętym Graalem ulicy”.

Nagle grołamacze nie zagrażają już równowadze. Runnerzy, stracą sporo czasu, na lokalizację tego cuda. A jeżeli je znajdą, to na pewno każdy je zauważy. W rzeczywistości, ludzie będą zwiewać krzycząc i starając się zejść od tyłu, żeby je ukraść.

Tak więc sprawiając, że Pantera jest rzadka, lecz nie zabraniając jej, mistrz gry nie ograniczył ich swobody. Nie obniżył czynnika fajowości broni – wciąż będzie wywalala dziurę przez ciężki pancerz strażnika (jak również przez jego ciało, samochód zaparkowany za nim i ceglana ścianę za tym wszystkim). Nie sprawił też, że broń leży na każdej ulicy i wszystkie Samotne Gwiazdy mają ją na wyposażeniu. A równowaga gry została zachowana.

WPROWADZANIE DEKERÓW

Każda grupa doświadczyła tego kiedyś. Deker wszedł do cyberprzestrzeni po coś, a reszta graczy poszła na pizzę, pograć na automatach, albo pogadać, gdy w tym czasie mistrz gry i deker odgrywają swoje. Nowe reguły Matrycy z **Virtual Realities 2.0** przyspieszają trochę, ale nie rozwiązuje to problemu prowadzenia dekerów. Poniższe opcje dają sugestie co do lepszego prowadzenia dekerów i podtrzymania gry.

BN dekerzy

Dekerzy BN pozwalają mistrzowi gry używać informacji za opłatą, gdy to potrzebne. Mistrz gry może szybko określić efekt raportu matrycowego i przekazać go graczom. BN dają mistrzowi gry dużą kontrolę nad informacjami, które otrzymują gracze i to bardzo przyspiesza grę, ale także zmniejsza możliwości Matrycy w grze.

Dwulinowy atak

W dwulinowym ataku, mistrz gry prowadzi jednocześnie, dwa shadowruny, w których deker jest na sieci i pracuje „za sceną” wyłączając środki ochronne i monitorując stan akcji, podczas gdy inni są w fizycznym świecie akcji. Wydane przygody do **Shadowruna** i książki podają różne przykłady takich akcji w cieniach.

Jednoczesne mistrzowanie

W opcji jednoczesnego mistrzowania, mistrz gry pracuje z dekerem w Matrycy i jednocześnie prowadzi resztę postaci przez ich działania. Mistrz gry musi przełączać się między scenami bardzo szybko, żeby utrzymać akcję i napięcie i cały czas zajmować graczy. Lecz jest to zajęcie trudne do ukończenia, bez uprzednich przygotowań.

Asystent mistrza gry

Mistrz gry może sobie wybrać gracza, by był on jego pomocnikiem w Matrycy i obsługiwał poczynania dekerów. Takie załatwienie sprawy uwalnia mistrza gry, który może poświęcić całą swoją uwagę reszcie grupy. Takie podejście wymaga

niejakiej koordynacji pomiędzy mistrzem a jego asystentem, ale działa bardzo dobrze przy akcjach w Matrycy nie powiązanych bezpośrednio z działaniami innych graczy.

Przygoda w Matrycy Solo

Mistrz może poprowadzić kilka akcji w Matrycy jako krótkie przygody solo dla dekera, zanim jeszcze rozpocznie się główna przygoda. W takim wypadku, mistrz gry używa wyników z tej akcji w Matrycy, gdy są potrzebne podczas gry. To podejście przyspiesza znacznie grę, ale zmniejsza ciągłość akcji między Matrycą a resztą gry. Na przykład deker mógł się czegoś nauczyć podczas gry, co miałoby wpływ na przebieg tej akcji.

Testy Umiejętności Komputerowych

W niektórych przypadkach mistrz gry może reprezentować Matrycę rzutem na Umiejętności Komputerowe, zmodyfikowanym o efekty odpowiednich programów dekera. Mistrz gry powinien używać tej opcji z rzadka. Gracz może się szybko znudzić, jeżeli deker nie robi nic więcej niż testy na Umiejętności Komputerowe.

UNIKANIE PRZELADOWANIA INFORMACJAMI

Każdy podręcznik do **Shadowruna**, który trafia na półki, dodaje ogromną ilość wiedzy do już dostępnej. Zrozumiałe jest, że mistrz gry i gracze, chcieliby wprowadzić jak najwięcej z tych informacji do swojej gry, co może prowadzić do „przeladowania informacjami” i zwolnienia gry. Mistrz gry i gracze muszą znaleźć sposób na zawężenie swoich zainteresowań i wprowadzić tylko te informacje, które są naprawdę ważne dla ich kampanii. Poniższe rady zostały stworzone aby pomóc w tym procesie.

Syndrom Ostatni-Najlepszy

Szósty Świat jest niewiarygodnie bogaty w scenerię, która staje się jeszcze bardziej rozbudowana z każdym podręcznikiem. Oczywiście, wielu mistrzów gry i graczy, chce używać najnowszych reguł, broni, czarów, przeciwników, scenerii lub pomysłów na to co się dzieje. Jednak takie działanie może szybko zamienić kampanię w długi łańcuch intryg, zdarzeń, w ogóle nie połączonych ze sobą. Na szczęście mistrz gry może uniknąć takich pułapek i jeszcze zaspokoić apetyt na nowe pomysły, wykazując trochę cierpliwości i twórczego mistrzowania.

Mistrz gry powinien zastanowić się nad tym czy nowe pomysły są odpowiednie do zakresu kampanii, umiejętności graczy i efektów jakie wywołają w grze. Nie wszystkie opcje są jednakowo odpowiednie do wszystkich kampanii. W zależności od obecnego kierunku, poziomu siły i fabuły danej kampanii, mistrz gry może chcieć zmodyfikować lub w ogóle nie dopuścić niektórych reguł. Pamiętaj, że za zasadą pojawiła się w publikacji FASA nie oznacza, że mistrz gry

musi ją wstawić w swoją przygodę. Cały materiał z książek i podręczników **Shadowruna** włączając w to **Shadowrun: Kompania**, to tylko *opcje* dla mistrza gry – nie ma przymusu ich używania.

Zamiast modyfikować lub zabraniać, mistrz gry może wprowadzać nowy materiał stopniowo do gry. Np. rewolucje w biosprzęcie, cybertechnologii lub magicznych odkryciach nie powinny się zdarzyć w jeden dzień. Stopniowe dodawanie innowacji z podręczników takich jak **Grimoire**, **Shadowtech**, **Cybertechnology**, **Virtual Realities 2.0** i **Awakenings**, nie tylko upodabnia się do powolnego postępu w normalnym świecie, ale także daje mistrzowi gry czas na przestawienie się do nowych opcji. Dodatkowo, mistrz gry może zabronić zaczynającym postaciom używania tych reguł. To daje większą kontrolę nad nowymi zasadami.

TAJEMNICE FASA

Czasem, gracze i mistrzowie gry narzekają, że nie dostają całej historii jaka stoi za wydaniem nowego produktu ze świata **Shadowrun**. Jest to prawda, FASA ma swoje tajemnice. Ale ma też dobre powody, by je utrzymywać.

Nasze ciągłe starania, by utrzymać świat **Shadowrun** żywym i rozwijającym się, to główny powód trzymania niektórych rzeczy tylko dla siebie. Aby wszystko było świeżutkie, musimy cały czas wydawać nowy materiał. Dlatego część pomysłów odkładamy na przyszłe produkty. Dodatkowo, musimy się upewnić, że każdy nowy pomysł będzie pasował do istniejącego świata. I w końcu nowe opcje – i twoja reakcja na nie – następne pomysły nadające nowe kierunki w tym świecie. Mając te wszystkie dane, nie możemy po prostu opisać każdej zawiłości i niejasności lub odkrywać nowych stron świata **Shadowrun**. Dlatego też nikt nie jest w stanie wiedzieć *wszystkiego* o następnych kontynuacjach sagi **Shadowrun**.

Oczywiście, taka sytuacja nie powinna powstrzymać mistrzów gry przed tworzeniem własnych elementów świata **Shadowrun**. Słyszałeś o tym jaka prawda kryje się za incydentem Samotnych Orłów lub Katastrofą '29? Wymyśl i użyj tych wątków w swojej kampanii. Jeżeli będzie to kolidowało z jakimiś dodatkami z FASA, po prostu zmień kampanię albo zignoruj to co napisało FASA, możesz też w jakiś sposób spróbować połączyć te dwie historie. Jesteśmy raczej pewni, że fabuły FASA, rzadko będą wywracały fabuły grup grających w **Shadowrun**. np. podręcznik taki jak **Portfolio of a Dragon** dał multum zawiązków nowych przygód i kampanii, a tylko kilka z nich będzie rozwijanych w przyszłych publikacjach, pozostawiając mnóstwo miejsca mistrzom gry, bez potrzeby zamartwiania się o nadchodzące produkty FASA.

Nie ograniczaj możliwości swojego świata **Shadowrun**, zarzucając go na rzecz wersji FASA.

ALTERNATYWNE POMYSŁY NA KAMPANIĘ



S

wiat **Shadowrun** jest bogaty i zróżnicowany, ale większość graczy ogląda nie więcej niż mały kawałek tego bogactwa. Spędzając cały czas na odwalaniu brudnej roboty dla korporacji i staraniu się, by przetrwać, typowy shadowrunner doświadczy tylko ułamka wielkiego świata, w którym żyje. Mistrz gry, który chce odkrywać nowe możliwości **Shadowruna**, lub gracz chcący jakiejś odmiany, mogą zechcieć przygody lub kampanii, w której gracz jest kimś innym niż shadowrunnerem.

Te alternatywne kampanie podlegają tym samym regułom co **Shadowrun**, którego znacie i kochacie, z kilkoma tylko zmianami odzwierciedlającymi różne sytuacje jakich doświadczą postacie będąc glinami, członkami gangu itp. Ten rozdział pobieżnie opisuje kilka takich kampanii, każda podsumowana w **Kluczu do Dobrej Przygody**, str. 96. Ten materiał oferuje mistrzowi gry odskocznice do tworzenia nowych kampanii opartych na poniższych typach, z uwzględnieniem reguł zawartych w tej książce. Pomimo iż wiele z tych pomysłów wynosi kampanię poza „drużynę shadowrunnerów” w różne rejony Szóstego Świata, to wciąż skupiają się one na unikalnych składnikach science fiction i elementach fantasy, które są istotą **Shadowruna**.

GDZIE CIĘ BOLI?

Postacie nastawione altruistycznie mogą chcieć spróbować swoich sił jako drużyna Wezwani Wysokiego Zagrożenia DocWagon. Pomyśl tylko, wszystkie niebezpieczeństwa akcji w cieniach, regularna wypłata i swój własny wektorowiec! Ten typ kampanii jest dla graczy, którzy lubią dużo akcji bez zbędnych przygotowań – drużyna WWZ jest wzywana tylko wtedy gdy staje się naprawdę gorąco. Oczywiście praca w oddziale DocWagon to nie tylko wyciąganie ludzi z niebezpiecznych sytuacji, obejrzyj sobie jakiś film o szpitalu, a znajdziesz mnóstwo pomysłów.



MacDougall



TWORZENIE POSTACI

Stwórz postacie do DocWagona według normalnych reguł **Shadowruna**, plus poniższych wskazówek. Drużyna powinna się składać z riggera (do prowadzenia ambulansu, helikoptera MedEvac, lub innych odpowiednich pojazdów), maga lub szamana do magicznego uzdrawiania i wspomagania ogniowego (szamani WWZ zazwyczaj idą ścieżką Niedźwiedzia lub Węża, z powodu bonusów do leczenia uzyskiwanych dzięki tym totemom), jednego lub dwóch specjalistów medycznych, którzy odwalają robotę przy składaniu pacjentów, a także dodatkowego personelu wsparcia ogniowego (każdy od adepta sztuk walki przez trolla mięśniaka do mocno zaimplantowanego specjalisty od walki). Dekerzy zazwyczaj nie jeżdżą, zostają w kwaterach głównych i pilnują wszystkich taktycznych informacji, jak również zawiadamiają policję, rząd i inne odpowiednie firmy o tym co się dzieje. Inne typy postaci, które nie mają nic wspólnego z medycyną ani walką defensywną, nie mają nic do roboty w takiej kampanii.

Mistrz gry może zarządzić, że postacie z DocWagona nie mogą wziąć Techniki jako Priorytetu A lub B podczas tworzenia postaci, jako że DocWagon dostarcza większość

sprzętu drużyny (prócz wszczepów. Poza tym aby sobie na nie pozwolić trzeba zarabiać dużo więcej niż płacą w DocWagonie). Każda postać powinna mieć Poziom Umiejętności Biotech przynajmniej 3, specjaliści medyczni powinni też mieć biologię i /lub cybertechnologię. Ponieważ oddział WWZ odpowiada na wezwania o wysokim stopniu zagrożenia, umiejętności walki będą również mile widziane. Przy czym drużyna ma najpierw ocalić życie klientów... ehm pacjenta, a dopiero potem skopać komuś tyłek.

Po więcej szczegółów na temat WWZ DocWagon patrz strony 95-101 **The Neo-Anarchist's Guide to Real Life**.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Do codziennych obowiązków oddziału WWZ DocWagon należy ratowanie poważnie rannych klientów DocWagonu z sytuacji zbyt niebezpiecznych dla normalnych drużyn medycznych. Takim przykładem może być strzelanina, podczas której niewinny przechodzień lub nawet jej uczestnik z kontraktem DocWagon zostaje ranny i potrzebuje pomocy. Szarża w bitwę to niebezpieczne zadanie, szczególnie gdy Samotna Gwiazda lub potężnie uzbrojony shadowrunner nie ma ochoty oglądać konkretnej osoby wśród żywych. W dodatku mistrz gry ma niezliczone sposoby na uatrakcyjnienie tej sytuacji dla graczy. Co się stanie jeżeli klient jest shadowrunnerem i reszta jego drużyny ciągnie go gdy uciekają lub kontynuują akcję? Drużyna WWZ ma obowiązek pomóc swojemu klientowi i pewnie podąży w ślad za nim wpłatając się

w różne rodzaje kłopotów.

Strzelaniny to nie jedyne źródło poważnych okaleczeń. Naturalne kataklizmy, terroryści, ataki paranormalnych zwierząt – każda z tych sytuacji jest doskonałym pretekstem do wezwania WWZ i może postawić medyków w takim samym niebezpieczeństwie jak ich pacjenta. Scenariusze, w których zagrożona jest duża liczba istnień ludzkich mogą być użyte do wystawienia na próbę sumienia graczy. Jeżeli bomba podłożona przez terrorystów rani pięćdziesiąt osób, a tylko trzy z nich będą miały kontrakt DocWagon, czy postacie będą w stanie zignorować innych rannych? Jak bardzo ich umowa o pracę wpływa na ich sumienie?

Praca drużyny WWZ będzie też utrudniona przez fakt, iż wożą ze sobą duże ilości narkotyków i bardzo drogiego sprzętu medycznego, nie wspominając o broni, co czyni z nich wyśmienity cel dla złodziei. Co zuchwalsi złodzieje potrafią ranić klientów DocWagonu i zastawić pułapkę na WWZ. Pomimo, że oddziały WWZ są dobrze wyposażone na takie okazje, nie są jednak na nie odporne.

W końcu postacie z DocWagonu będą musiały się uporać z problemem współzawodniczących organizacji medycznych.

DocWagon jest największą, ale nie jedyną taką instytucją w mieście i wiele mniejszych serwisów będzie robiło wszystko aby chronić swój segment rynku – włączając w to ataki na DocWagon jeżeli obie instytucje odpowiedzą na wezwanie w tym samym czasie. Teoretycznie pierwszoplanowym zadaniem drużyny WWZ jest zapewnić ich klientowi bezpieczeństwo i zdrowie. Ale większość oddziałów DocWagon, zwłaszcza WWZ, są więcej niż chętne do „aktywnej obrony” przed konkurencyjnymi agencjami. Jak to kiedyś ujął legendarny pilot WWZ Jim „Doc Croc” Crocker – przysięga Hipokratesa nie obejmuje współzawodnictwa.

KAMPANIA Z DOCWAGONEM

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Większość kampanii DocWagonu będzie ograniczona do pojedynczego miasta lub dzielnicy, którą obsługuje DocWagon, jednak postacie mogą zostać „wypożyczone” innym oddziałom na trening, pokazy nowych technik itd. mistrz gry może wprowadzić nieco urozmaiceń umiejscawiając przygodę w miejscu dającym inne wyzwania niż strzelaniny uliczne, np. kampania MediCarro we wstrząsanej wojną Aztlanie czy przygody DocWagon w niełatwym mieście granicznym Denver.

Medycy z DocWagonu nie są fizycznymi ani magicznymi generatorami. Postać powinna być kompetentna w pewnych umiejętnościach bojowych i samoobronnych, ale jej podstawowym zajęciem jest ratowanie życia ludziom, nie przerabianie ich na miążgę. Gracz tworzący taką postać może skierować punkty, których normalnie użyłby do zrobienia potwora bojowego, w dodatkowe umiejętności medyczne i społeczne, które mogą mu pomóc w pracy.

Cel

Postacie są członkami załogi ambulansu lub oddziału ratunkowego, który jest wysyłany do różnych ludzi potrzebujących opieki medycznej, prawie zawsze w niebezpiecznych okolicznościach. Podstawowym zadaniem postaci jest zapewnienie ochrony i bezpieczeństwa pacjentom, w tym wypadku ratowanie życia powinno nadać przygodzie wydźwięk moralny. Postacie wykonują niebezpieczną i trudną pracę, za niewielkie lub żadne wynagrodzenie (w standardach niektórych ludzi w Szóstym Świecie) dlatego muszą być oddani swojej pracy. Pomimo, że postacie mogą otrzeć się o ciemną stronę medycznego interesu: handel organami, przemyt narkotyków itp. Lepiej jednak gdy gracze starają się zachować wysoki poziom moralny. Mogą się na przykład zetknąć z problemem korupcji, gdy będą chciały ją wykorzystać ze swojej organizacji.

Życie pacjenta to ich największe zmartwienie. Postacie ryzykują przy ratowaniu życia innych, bo to jest ich praca. Czasem muszą złamać reguły aby ją ukończyć. A czasem nie uda ci się uratować ofiary, wtedy starasz się mocniej następnym razem.

Przeszkody

Wiele przeszkód z jakimi przyjdzie się zmierzyć postaciom w takiej kampanii to przeszkody naturalne, nieosobowe siły; katastrofy, pożary, epidemie, zamieszki uliczne itp. Mogą mieć też kłopoty z organizacjami lub grupami mogącymi obrać na cel organizacje medyczne: ekoterrorysty, gnilce, handlarze organów, rywalizujące firmy i oczywiście shadowrunnerzy, próbujący zagrabieć sobie pojazd DocWagonu (jaka drużyna nie próbowała tego kiedyś zrobić?).

Podczas gdy pewna doza brutalności może być dozwolona, gdy załoga DocWagonu stara się dotrzeć do pacjenta, to nie oznacza przebijanie się przez wszystko i wszystkich, którzy stoją na drodze bez żadnej odpowiedzialności. Większość przemocy to będą skutki, z którymi będzie się musiała uporać załoga DocWagonu; to da graczom ciekawą okazję do zobaczenia chwalebnych pozostałości po „prostym” shadowrunie. Np. oddział WWZ może zostać wezwany do placówki korporacji, przez której strażników i obronę przetończyła się grupa shadowrunnerów. Natychmiast po przyjeździe postacie będą musiały się zająć wszystkimi okaleczonymi i pozostałymi przy życiu strażnikami. Mogą nawet odnaleźć wskazówki, dzięki którym można dobrać się do tych runnerów i mogą ich użyć.

Komplikacje

Kampania ratunkowa pozwala postaciom znaleźć się w ciekawych i niebezpiecznych sytuacjach, przy sporym wsparciu z bazy. Daje także szansę na wykorzystanie szybkich pojazdów do ratunku w ostatniej chwili i może tchnąć odrobinę heroizmu w mrok Szóstego Świata gdy będą ratować ludzkie życia zamiast ograbić je dla nujenów. Mistrz gry powinien każdą przygodę DocWagonu trzymać w klimacie telewizyjnego godzinnego odcinka serialu medycznego.

Z drugiej strony, heroiczne czynienie dobra nie musi być ciekawe dla wszystkich, w szczególności dla niezainteresowanych medycyną. Przygody mogą czasem stawać się zbyt rutynowe, dlatego przygotowywanie przygód i kampanii dla DocWagonu jest trudniejsze od niż dla zwykłej drużyny shadowrunnerów. Postacie mogą być sfrustrowane brakiem walki, niskim poziomem siły lub brakiem odpowiedniego wynagrodzenia za ich wysiłki (powinny jednak dostać odpowiednio dużo Karmy w ramach rekompensaty).

Oprócz postaci graczy, przygoda zawiera inne ważne osoby w DocWagonie, wliczając w to lekarzy i personel medyczny w szpitalu / klinice / bazie, które są w kontakcie przez Matrycę do pomocy. Postacie mogą także współpracować z administracją firmy, lokalnymi władzami (policja i inne) czasem z ulicznym doktorkiem lub uzdrowicielem, z którym postacie są zaprzyjaźnione i pomagają mu w biedzie od czasu do czasu. Ostatnią komplikacją jest osoba ratowana. Co ona o tym sądzi? Czy DocWagon przeszkodził porywaczom w uprowadzeniu, czy może pacjent chciał jechać z nimi? Czy postać była pracownikiem korporacji? Czy pacjent ma kłopoty ponieważ chciał odejść w glorii i chwale, a DocWagon mu przeszkodził w spektakularnym samobójstwie? Czy ktoś chciał zamordować pacjenta? Pacjent sam w sobie może stanowić trop do wielu przygód dla ratowników.

UŚMIECHNIJ SIĘ JESTEŚ W TELEWIZJI!

W latach 2050-tych informacja to najczystszy rodzaj potęgi. Dlatego korporacje i rządy wydają wiele pieniędzy i poświęcają wiele czasu by ją zachować dla siebie. Lecz istnieje taka grupa ludzi, którzy poświęcili się braniu informacji od Istniejących Potęg i dawaniu ich zwykłym ludziom – media. Tak jak teraz, tak i w 2050 r. sępy z mediów wciąż odnajdują szkielety w szafach bogatych i potężnych, lub okrywają sekrety skrzętnie ukrywane przez megakorpy. To brudna robota, ale ktoś ją musi wykonać – czemu to nie miałby być twój gracz?

Większość dużych ośrodków mediów w **Shadowrunie** jest kontrolowana potajemnie lub otwarcie przez megakorpy, więc pewnie postacie będą pracować dla tych wysokich graczy. Mogą być z rozgłośni pirackiej, kradnącej pasmo od licencjonowanych stacji, by rozpowszechniać swoje kawałki i uciekać zanim przybędzie ochrona. Lub może są korespondentami sprzedającymi swoje rewelacje temu kto da więcej? Mogą też pracować w małej, lokalnej stacji z kieszonkowym budżetem, zwalczającej wrogie próby przejęcia i rozpowszechniającej wiadomości, których większe studio nie chciałoby tknąć, lub nie mogłoby.

TWORZENIE POSTACI

Możesz stworzyć postać sępa z mediów używając reguł normalnych lub opcjonalnych z **Tworzenia Postaci** (zaczyna się na str. 10). Gracze powinni pamiętać o następujących rzeczach: piracka stacja trid na pewno będzie potrzebować dekera / eksperta od elektroniki, który poskłada do kupy ich system nadawczy tak, by przejęli legalne pasmo. Umiejętności dekera do odkrywania tajnych informacji sprawiają, że jest on wyjątkowo przydatny w kampaniach związanych z mediami. Dopóki drużyna nie pracuje tylko dla gazet, będą potrzebować także przynajmniej jednej postaci z wysoką Charyzmą „twarzą” jako prezentera. Reszta drużyny może być kamerzystami, technikami, ochroną, wszystkimi tymi, których talenty potrzebne są do utrzymania drużyny żywej i efektywnej. Umiejętności Walki nie muszą być priorytetowymi, chociaż postaci powinny je mieć. Odkrywanie korupcji w megakorpach i rządzie Szóstego Świata, to dobra droga do grobu, jeśli nie umiesz się obronić. Magowie mogą być przydatni dla drużyny jeżeli posiadają maskowanie, niewidzialność, i inne czary maskujące. Dobry rigger, mogący wyciągnąć drużynę z kłopotów, gdy wszystko się wali, także jest dobrą inwestycją.

Ktokolwiek mający się pojawić przed kamerą lub mający do czynienia ze źródłami jeden na jednego, powinien posiadać wysoką Charyzmę. Obok tego dobra Etykieta i Negocjacje są bardzo ważne gdy szukasz tropu. Maskowanie przydaje się podczas prób nagrywania skandalicznych spotkań lub tajnych operacji, a Przesłuchiwanie to dobry wybór do uderzania ogniem krzyżowych pytań w gadające głowy z korporacji. Ale najważniejszą częścią reportera są jego kontakty. Reporter powinien mieć ich pełno, z najróżniejszych środowisk, tak by dawały mu najlepsze tropy i to szybko.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Przypadki dla reporterów mogą rozpocząć się z każdego powodu: zasłyszanej rozmowy, anonimowej informacji czy też

słynnego reporterskiego „przecucia”. Jakikolwiek znak okrucieństwa, tajnych operacji rządowych, aktywności shadowrunnerów czy innych przyciągających tematów, z pewnością przyciągnie reporterów jak muchy do padliny.

W większości kampanii mediów, pierwszoplanowym zadaniem postaci jest zdobyć dyskryminujący materiał na filmie, wyemitować go tak, by publiczność dowiedziała się o brudach. Czy będzie to śledzenie cystern z toksycznymi odpadami, zrzucającymi trucizny w rezerwacie przyrody, czy nagranie spotkania kandydata na prezydenta miasta z mafijnym donem, ta praca wymaga doskonałych umiejętności detektywistycznych, subtelności, maskowania i (w przypadku wykrycia) umiejętności szybkiej ucieczki. Oczywiście wyemitowanie historyjki nie kończy przygody. Megakorporacje i inne kreatury nie są znane z poglądu „żyj i daj żyć innym” w szczególności do tych, którzy odkrywają ich brudy publiczności. Postać musi utrzymywać się na topie i mieć nadzieję, że cele jej pokazów nie odważą się na atak, lub znikną z pola widzenia, aż gorączka opadnie.

Jeżeli postać wyrobi sobie dużą publiczność, to korporacje które nie mają skrupułów (stanowcza większość) mogą wykorzystać postać do wrobienia odpowiedniej ofiary. Anonimową informacją, korporacja naprowadzi bohatera na trop celu, a następnie użyje magii iluzorycznej, przebrań, technicznych trików (wszystkiego czym dysponuje) aby dać postaci dowód, że jej cel robi coś złego. Postać publikuje atak, ofiara jest publicznie ukrzyżowana i jeżeli wrobienie wyjdzie na jaw, to udowodnienie, że postać była ofiarą mistyfikacji, a nie współnikiem w tym oszustwie, będzie należało tylko do niej (a nawet, że nie brała pieniędzy za to, poza tym jaki dziennikarz pozwoli, by publiczność dowiedziała się, że został oszukany?).

Postacie mogą też być czasem wynajmowane przez shadowrunnerów, którzy śledzą jakąś sprawę i chcą mieć dowody swoich odkryć. Ciekawym sposobem użycia tego pomysłu jest zaalarmowanie drużyny mediów przez runnerów o swoich podejrzeniach, a następnie bezlitosne wyrznięcie ich w trakcie śledztwa. Teraz nasi reporterzy są jedynymi żyjącymi osobami znającymi sekret, który kryje korporacja (lub ktokolwiek inny). Muszą zdecydować, czy podjąć śledztwo w miejscu gdzie przerwali je martwi runnerzy.

W końcu mistrz gry, chcący zaangażować postacie w prawdziwie poruszające Szóstym Światem akcje, może wykorzystać scenariusz opisany w **KSAF**, str. 45 w podręczniku **Threats**. Nieznane źródło wciąż wysyła postaciom wiadomości o ważniejszych wydarzeniach, które mają się zdarzyć, dając im czasu na tyle, by zdążyli przybyć na miejsce i nagrać historyczne wydarzenia. Postacie mogą zająć się wieloma rzeczami o których Istniejące Potęgi wolałyby zapomnieć, a wiele osób chciałoby się dowiedzieć skąd biorą się te informacje, włączając w to naszych bohaterów! Takie założenie może być interesującą podstawą do kampanii, która osiąga swoje wyżyny, gdy postacie odkrywają źródło wiadomości (i muszą zdecydować co z nim zrobić).

KAMPANIA Z DRUŻYNĄ MEDIÓW

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Postacie są częścią wielkiej drużyny pracującej dla większej lub pirackiej sieci nadawczej, lub są wolnymi strzelcami. Specjalizują się w dostarczaniu gorących historii, które stawiają ich często na linii ognia. Wygrzebują też brudy megakorporacji i rządów, są to często informacje, które lepiej by nie ujrzały światła dziennego. Piracka rozgłośnia KSAF opisana w podręczniku **Threats**, to dobra podstawa do takich kampanii. Dużo przydatnych informacji do prowadzenia media kampanii znajduje się w podręczniku **Shadowbeat**.

Ten typ kampanii może bardzo się różnić w zależności od oczekiwań graczy. Reporterzy mogą skupić się nad jednym miastem, lub jeździć po świecie w poszukiwaniu gorących nowinek i chodliwych tematów. Ogólnie biorąc, im większa stacja dla której pracują, tym większy wpływ będą miały ich historie (i większe będzie ryzyko ich uzyskania).

Ten typ kampanii może dziać się w różnych sceneriach. Drużyna może pojechać tam, gdzie może znajdować się ciekawa historia, od sali korporacyjnych spotkań do brudnych alejek Pustkowi.

Cel

Możliwe jest odkryć prawdę. Publiczność ma prawo, by być poinformowaną, a informacja musi być wolna – szczególnie w Szóstym Świecie, gdzie kontrola informacji oznacza kontrolę nad ludźmi. Wielu ludzi u władzy stara się ukryć swoje działania przed okiem mediów, lub chcą zmienić prawdę na swoją korzyść. Reporterzy muszą pozostać obiektywni, ale także muszą walczyć z Istniejącymi Siłami by wyrwać swoje historie.

Moralne dylematy kampanii mediów sięgają dalej niż prosta praca i przemoc najemnika. Gracze muszą decydować jakie historie będą opisywać i w jaki sposób. Ponieważ tak wiele jest cenzurowane przez rząd lub korporacyjnych właścicieli, postać będzie musiała się liczyć z konsekwencjami takiej cenzury, w ten lub inny sposób – pracować dla stacji pirackiej czy w strukturach istniejącej legalnie sieci. Kampania mediów dająca graczom szansę wpływu na zdarzenia przez ich reportaże, różni się znacznie od typowej gry w **Shadowruna**. Gracze, których interesują intrygi w kuluarach Szóstego Świata, znajdą w kampanii mediów ciekawą okazję na odkrywanie takich historii. Konspiracja i śledztwa dają wiele zabawy, a mistrz gry może dać graczom szansę zaznajomienia się z wielkimi światem **Shadowrun**.

Mało który reporter to siłacz lub mag. Siła dziennikarza leży w zupełnie innej dziedzinie niż większości shadowrunnerów: informacji i wpływach. Utalentowany i poważany reporter jest całkiem potężny, pomimo iż nie ma dopalaczy refleksu czy dużej Puli Walki. Czasem jednak przydają się jakieś umiejętności walki, by można było sobie poradzić w niebezpiecznych sytuacjach, z którymi się stykają. Kampania mediów jest najmniej nastawiona na walkę ze wszystkich typów w **Shadowrunie**.

Przeszkody

Największymi przeciwnikami grupy reporterów są rywalizujące stacje, starające się zdobyć najlepsze historie i informacje

pierwsi. Postacie mogą łatwo popaść w sytuację gdy wiedzą za dużo by żyć, a za mało by móc to opisać. **The Dragon Last Dance**, str. 11–20 z **Portfolio of a Dragon**, naświetlają część niebezpieczeństw czyhających na reporterów co dnia.

Pomimo, że postacie mediów zdają relacje z krwawych zająć, to rzadko biorą w nich udział. Większość takich drużyn będzie używało przemocy tylko w obronie własnej, a każda grupa będąca w takich stosunkach z władzami jak grupa reporterów, musi odpowiadać za każdą przemoc jakiej się dopuści. Bohaterowie muszą dokładnie zastanawiać się nad poczynaniami jakich mają zamiar dokonać. W kampanii mediów pióro jest jednak mocniejsze od miecza.

Komplikacje

Detektywistyczna kampania mediów może być frustrująca dla graczy szukających walki. Ograniczenia w jakich działają reporterzy znacznie się różnią od „prawa silniejszego” jakie dotyczy typowej grupy shadowrunnerów, a niektórzy gracze mogą uważać granie w granicach prawa za nie odpowiadające ich stylowi. Istnieje również niebezpieczeństwo, że gracze zbyt dokładnie będą się chcieli przyjrzeć postaciom towarzyszącym im w kampanii. Aby tego uniknąć mistrz gry musi dokładnie opracować BN-ów, których postacie spotkają – redaktora naczelnego lub producenta, pracowników sieci, powinno się opisać w detalach. Tak samo dokładnie powinny być opisane kontakty i informatorzy postaci, a także inne interesujące postacie, które gracze mogą spotkać podczas akcji. Kampania mediów wymaga aktywnego mistrza gry, który będzie odpowiednio odkrywał tajemnicę w trakcie gry.

WYTRENOWANI NA DUCHY

Większość krajów ma elitarne grupy wojskowe, które przechodzą przez rygorystyczny program szkolenia, by stać się tajnym ramieniem rządu, wysyłanym na misje zbyt dziwne, zbyt niebezpieczne lub zbyt kontrowersyjne, by mogły być przeprowadzane otwarcie. Te siły specjalne szpiegują, kradną lub kopiują poufne dane, eliminują kluczowe problemy, wysadzają rzeczy w powietrze, pomagają „walczącym o wolność” i mordują narodowych przywódców wątpliwej moralności. Brzmi znajomo?

Siły specjalne to rządowi najlepsi shadowrunnerzy. Wypełniają te same funkcje z podobnych powodów co normalni uliczni runnerzy dla korporacji. Są oficjalnie zatrudnieni, więc ciężiej się ich wyprzeć, gdy coś pójdzie nie tak, ale ich trening rekompensuje tę niedogodność ich talentem i lojalnością.

TWORZENIE POSTACI

Twórz postacie sił specjalnych według normalnych reguł, ale nie używaj opcjonalnych reguł dla Wrogów (str. 71). Postacie z sił specjalnych mogą zdobyć sobie dziesiątki wrogów podczas gry, ale posiadanie pieniędzy cyberwyszczepów nie sprawia, że ludzie automatycznie chcą cię zabić. Postacie sił specjalnych mogą też zignorować zasady dotyczące Dostępności przy broniach i pancerzach. Postacie są zaopatrywane przez rząd; jeżeli misja wymaga działka szturmowego Pantera, podatnik postara się, by postać je dosta-

ła (z drugiej strony znalezienie LNŻ w bazie wojskowej może być trudne). Dwa darmowe kontakty to automatycznie oficer dowodzący i kwatermistrz (osoba, która zarządza wyposażeniem). Inne dodatkowe kontakty muszą być kupione. Postacie otrzymują ponadto wynagrodzenie w wysokości 75 000 nujenów. Wystarczająco dużo, by zapewnić sobie Średni poziom życia i coś ekstra. Rządy Szóstego Świata potrzebują wszystkich typów runnerów od dekerów, przez riggerów do mięśniaków, a większość z rządów wynajmuje wszystkie rodzaje metaludzi. Wyjątkami są rządy określonych ras np. elficka nacja z Tir Tairngire, której członkowie wolą wynajmować swoich ziomków elfy, gdy tylko to możliwe (choć trole i orki pasują doskonale jako mięso armatnie).

POMYSŁY NA PRZYGODY

Kampanie wojskowe mogą wykorzystywać zwykłych żołnierzy, ale siły specjalne są najbardziej zbliżone do shadowrunnerów. Pracują w małych oddziałach i są wyjątkowo dobrze wyposażeni. Np. rząd wyda milion nujenów na członka sił specjalnych, robiąc z niego implantowaną maszynę, w przeciwieństwie do zwykłego żołnierza, który dostaje ISPO i wzmocnioną kurtkę. W końcu operacje sił specjalnych są trzymane w tajemnicy.

Drużyny często chcą znać i używać różnych poziomów szczegółów o siłach specjalnych. Jako przykład typowego oddziału sił specjalnych, dwunastoosobowa „drużyna A” UCAS Delta Force jest dowodzona przez kapitana (CPT), który zmienia się co trzy lata; reszta oddziału jest razem do końca życia. Drugi w kolejności, po kapitanie, jest Chief Warrant Officer (CWO). W pewnym momencie był on podoficerem z jedną ze specjalizacji: wywiad i operacje, technik medyczny, technik łącznościowy, specjalista od broni lub od ładunków wybuchowych. Magia jest częścią składową tych specjalizacji, w zależności od ich użycia. Reszta drużyny to podoficerowie.

Każda drużyna ma jako starszego podoficera Master Sergeant (MSG-E-8). Jest to specjalista od operacji wywiadu, który posiada wiadomości wymagane do zaplanowania misji. Sergeants-First Class (SFC E-7) to dobrze wyszkoleni: technik medyczny i ekspert od ładunków wybuchowych. Medyk jest wykwalifikowany do przeprowadzania pewnych typów operacji i ma pozwolenie na posiadanie kontrolowanych narkotyków do celów medycznych. Ekspert od ładunków wybuchowych umie się posługiwać wszystkimi znanymi materiałami wybuchowymi, niezależnie czy to wyprodukowanymi w fabryce, czy ręcznie. Zazwyczaj też nosi ze sobą takie materiały podczas misji.

Staff Sergeants (SSG E-6) to: oficer łączności, znający się na obsłudze sprzętu komunikacyjnego własnego i wroga. Potrafi też zmajstrować urządzenie komunikacyjne z tego co ma pod ręką. Następny SSG to specjalista od broni, wyćwiczony w użyciu wszelkich znanych lekkich lub średnich broni. Ten oficer powinien móc użyć artylerii polowej lub nawet czołgu gdyby zaszła taka potrzeba. Reszta grupy to dodatkowi Staff Sergeants i zwykli sierżanci (SGT E-5). Wszystkie powyższe specjalizacje to sugestie do przydzielania umiejętności, histo-

rii i odpowiedniego wyposażenia różnych postaci. Żadna z nich nie powoduje żadnych ułatwień, chyba że mistrz gry zdecyduje się takowe przydzielić. Zanim zostaną wysłani na misję, żołnierze sił specjalnych są oddzieleni od świata przez przynajmniej trzy dni.

Misje sił specjalnych często wiążą się z podróżą, zazwyczaj na teren wrogiego kraju, gdzie postacie dokonują zabójstw lub też pomagają bojownikom o wolność. Bohaterowie mogą również przeprowadzać misje wywiadowcze, kradzieże danych, przesłuchania i misje szpiegowskie przeciw obcym rządowi lub niepożądanym elementom we własnym kraju. Są elitarną jednostką wysyланą w najtrudniejsze sytuacje podczas wojny lub wykonują zawsze popularne misje typu „coś dziwnego stało się z ostatnią jednostką, którą tam wysłaliśmy, a waszym zadaniem jest udaremnić cokolwiek się tam dzieje”.

KAMPANIA Z SIŁAMI SPECJALNYMI

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Kampania sił specjalnych przypomina normalny shadowrun, z drobnymi różnicami. Kampanie sił specjalnych nie koncentrują się na chodzeniu i szukaniu – siły specjalne są wyćwiczone do działania, a nie poszukiwania kluczy do zagadek, dlatego kontakty są o wiele mniej istotnym aspektem gry. Postacie mają cały czas tego samego „pana Johnsona”, to ich dowodzący oficer, a oni muszą mu ufać i poważać go, by móc pozostać w oddziale. Jeżeli mistrz gry chce, może zacząć grę w obozie rekrutów, co znacznie wzmocni ich związek z dowodzącym.

Cel

Podczas gry siłami specjalnymi trzeba podkreślać lojalność postaci wobec ich kraju. Tym krajem nie musi być UCAS, wyobraź sobie Duchy Tir lub Dzikie koty Siuksów w takiej kampanii. Postacie nie są najemnikami, pomimo iż dostają zapłatę za swoją pracę, powinni to robić głównie z patriotyzmu. Ich misja musi się powieść za wszelką cenę. Rzadko mają jakiś wpływ na rozkazy. Dla postaci z sił specjalnych praca to honor, a jej celem jest powodzenie ku chwale ojczyzny lub jej dobrobytowi. Jeżeli postać nie chce się bawić w taką grę, powinna opuścić siły specjalne dla bardziej dochodowego życia shadowrunnera.

Przeszkody

Przeciwnikiem dla oddziału sił specjalnych, najprawdopodobniej będą inne siły specjalne: oddział uderzeniowy wrogiego rządu, ochrona korporacji w stanie czerwonego alarmu, a nawet wolni strzelcy, wyrabiający sobie imię. Terrorysty także są doskonałymi przeciwnikami w kampanii sił specjalnych. Do mniej bojowej, a bardziej szpiegowskiej kampanii, głównym wrogiem może być sama trudność zinfiltrowania wrogiego obiektu lub organizacji, a następnie ujęcie stamtąd cało. Takie misje są wyjątkowo niebezpieczne, z wielu powodów.

Trwają długo, agent w nie zaangażowany może „przeskoczyć mur” i przejść na stronę wroga, lub zostać odkryty i po prostu zniknąć.

Komplikacje

Postacie w oddziale sił specjalnych muszą się nauczyć pracować razem. Nie mogą, tak jak runnerzy, wybrać dla kogo chcą pracować lub zabić członka drużyny, którego nie lubią. Jest to dobre założenie do uzyskania harmonii w grupie, ponieważ gracze muszą się nauczyć współpracować pomimo różnic. Postacie muszą również skoncentrować się na pracy zespołowej aby mieć pewność, że misja pozostanie tajna. Jeżeli dostaną rozkazy zabicia dyktatora i zaczną się tym przechwalać, od razu mogą się pakować i zwiewać, tak jak muszą to często robić shadowrunnerzy. Odpowiadają przed resztą swojej drużyny i przed rządem.

Postacie sił zbrojnych /specjalnych, częściej od shadowrunnerów, posiadają normalne życie. Mogą mieć małżonków, dzieci, rodziców i rodzeństwo, z którymi rozmawiają i o których dbają, lub przyjaciół poza wojskiem. Mistrz gry powinien wziąć ten element pod rozważenie gdy chce wprowadzić jakieś zmiany w kampanii. Np. jeżeli postać jest przyzwyczajona do kontaktu z prezydentem w sprawie planów misji i niezbędnego wyposażenia, zastanowi się poważnie gdy stary przyjaciel poprosi go o pomoc, bo zadarł z mafią. Mają umiejętności pozwalające wykonać im to, co musi być zrobione, ale konieczność działania poza rozkazami, może zmusić ich do przemyślenia swoich poczynań w kategoriach oddania ojczyźnie czy rodzinie. Będą musieli też odpowiedzieć sobie czy działać bez pozwolenia rządu, pytać zwierzchniego oficera o pomoc, „pożyczyć” sprzęt z „biura” oraz na inne tego typu moralne dylematy.

PRAWO TO JA

Gra korporacyjną ochroną lub funkcjonariuszem policji, niezależnie czy z Samotnej Gwiazdy, czy Błędnych Rycerzy czy może mniejszych firm, daje graczom inne spojrzenie na Szósty Świat. Pod wieloma względami postacie takie przypominają shadowrunnerów, mają wiele takich samych umiejętności, podobne zainteresowania, a często takie same zadania. Oba typy drużyn zawierają różnorodne postacie – dekerów, magów, żołnierzy i codziennie mają okazję zetknąć się z zasadą weź swoje życie we własne ręce i brudami Szóstego Świata. Eksperci ochrony i stróże prawa żyją prawie w takim samym niebezpieczeństwie jak runnerzy, w rzeczywistości to ich ściągają runnerzy. Istnieje jednak kilka poważnych różnic. Jedną jest to, że strażnicy i gliniarze tracą więcej czasu na współzawodnictwo w pracy, polepszając swoją reputację i aktywnie poszukując ciekawych zadań. Nikt nie ma ochoty z jednego ze złotych chłopców Błędnych Rycerzy, dzięki plotkom rozsiewanym przez zazdrosnych rywali, zostać strażnikiem w szkole podstawowej.

TWORZENIE POSTACI

Tworzenie gliniarza i ochrony korporacyjnej jest trochę trudniejsze niż tworzenie runnerów. Aby odzwierciedlić rozległość

korporacyjnej i policyjnej dyskryminacji, postacie metaludzkie powinny być bardzo rzadkie – nie więcej niż jedna na grupę. Bardziej są jednak popularne krasnoludy czy elfy od trolli i orków. Umiejętności muszą mieć Priorytet przynajmniej C, do pokazania faktu treningu postaci, a także przynajmniej dwie umiejętności Akademickie, odzwierciedlające wykształcenie. Jeżeli używasz systemu punktowego do tworzenia postaci (str. 20-21), musisz ulokować 24 punkty w Umiejętnościach. Gliniarz/ochrona dostaje również jedną poniższą Przewagę: Wykształcenie Techniczne, Wykształcenie Średnie lub Policealne. Jako personel Samotnej Gwiazdy lub korporacji, postać powinna zarabiać wystarczająco na Średni poziom życia.

W odróżnieniu od shadowrunnerów, dla których szeroki zakres umiejętności jest niezbędny w drużynie, gliniarze i ochrona skupiają się raczej na jednym zagadnieniu. Np. wszyscy mogą grać dekerami, którzy są pierwszą linią obrony Fuchi na kampanii umiejscowionej w Matrycy. Jeżeli wszyscy twoi gracze chcą grać postaciami magicznymi, mogą być drużyną obrony astralnej w miejscowym oddziale Samotnej Gwiazdy.

Gliniarze/ochrona powinni mieć też przynajmniej 2 wrogów przy tworzeniu postaci. Jeden powinien być 1 poziomu, drugi 2 poziomu. Oba darmowe kontakty muszą być pracownikami ich korporacji lub znajomymi glinami. Kontakty zakupowane mogą być każdego typu.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Kampania ze stróżami prawa daje więcej możliwości interakcji ze społeczeństwem niż normalna kampania shadowrunnerów. Postacie muszą działać zgodnie z prawem i dlatego będą się starały rozwiązywać wszelkie sprawy najpierw rozmawiając, a dopiero potem uciekając się do przemocy. Pomimo wizerunku brutalnych Samotnych Gwiazd w tridli, każdy glina najpierw strzelający potem zadający pytania, znajdzie się szybko przed sądem lub na ulicy. Policja i ochrona, pracując przede wszystkim w strukturach swojej organizacji, muszą odpowiadać przed swoimi zwierzchnikami, współpracować lub współzawodniczyć z innymi, lub uczyć nowicjuszy. To zwiększa ilość możliwych stosunków międzyludzkich, ponad kontakty od których dostaje się broń i informacje, a także daje wrogów, którzy raczej atakują twoją karierę, a nie osobę fizyczną.

W kampanii ze stróżami prawa, gdy zaczyna się robić gorąco, pierwszą rzeczą jaką robi policja to wzywa posiłki. Takie akcje są realistyczne, lecz jest to mało zabawne dla graczy gdy wiedzą, że mają wsparcie piętnastu ludzi gotowych ich osłaniać gdy tylko coś się nie uda. Mistrz gry musi wprowadzić sytuację gdzie dużo będzie zależało od posunięć przeciwników. Innymi słowy, trzeba raczej obejrzeć kilka filmów policyjnych niż sugerować się prawdziwymi operacjami policyjnymi. Uświadom postacie, że obowiązuje ich pewna moralność, nakazująca im postępować odpowiednio nawet jeżeli szef dostał łapówkę i przemyka oko, czy też przy wykorzystaniu kontaktów do pomocy organizacjom o dobrych intencjach lecz po złej stronie prawa (prawa metaludzkie, ekoterrorysty itp.)

Innym chwytem jest technika „nikt nie przyjdzie i nie wyjdzie”. Postacie nie mają możliwości wezwania posiłków z pewnych powodów, np. zostali porwani i zabrano im radia,

lub znajdują się wewnątrz bariery takiej jak w strefie skażenia w Mieście Robali. Wsparcie może też nie mieć możliwości do nich dotrzeć – terroryści kontrolują budynek, w którym są gracze, lub przeszukują jakiś tajemniczy tunel kanalizacyjny i nie wiedzą dokładnie gdzie się znajdują. Te techniki dają więcej możliwości graczom i więcej radości z gry.

Postacie policyjne mają dwuznaczny stosunek do ulic. On lub ona mogli się tam urodzić, tam jest praca, którą wykonują, ale ludzie z ulicy często boją się i gardzą policjantami. Lecz policja musi współpracować z ludźmi z cienia. Podczas prowadzenia śledztwa, posiadanie kontaktów jest tak samo potrzebne jak podczas shadowrunu. Policja bardziej używa swoich kontaktów do ustalenia co dzieje się na ulicach. Zasady Negocjacji (**Puszczając Parę z Ust**, str. 69) mogą sprawić, że takie zbieranie informacji będzie ciekawsze. Niektóre kontakty mogą przejąć kontrolę nad postacią. Np. oyabun yakuzy, który pomaga glinie strzępkami informacji, może go zaszantażować i zmusić do otwarcia linii przemytu do miejscowego więzienia.

Podczas prowadzenia kampanii policyjnej, mistrz gry powinien mieć jakiś powód wprowadzający mały oddział graczy, a nie całą wielką armię. Tworzenie drużyn specjalistycznych lub oddziałów SWAT to właśnie jeden ze sposobów. Jakies wydarzenie odciągające większość zasobów BN sprawia, że drużyna graczy jest jedynym dostępnym personelem. Ten typ kampanii sprawuje się dobrze również w bardzo małych grupach graczy (1-3) gdzie gra wymaga więcej umiejętności detektywistycznych niż walki.

Ochrona korporacyjna z podobnych powodów co policja, ma ograniczony zasięg operacji. Zazwyczaj umiejscowieni są na terenach macierzystej korporacji. Aby utrzymać w grze jakąś różnorodność, postaraj się wysyłać postacie na tajne misje lub zróżnicować rodzaje sytuacji kryzysowych (atak gangu, atak uzbrojonych po zęby lub magicznie potężnych runnerów, śledztwo wydziału wewnętrznego, ataki dzikich parawierząt itp.). możesz też tworzyć kampanie oparte o osobiste przyjaźnie i wrogów, lub pozwalać postaciom odkrywać brudne tajemnice ich korporacji. Zaczynając od postaci, które pracują dla Aztechnologii, nie mają pojęcia o jej reputacji. Następnie, podsuwając coraz bardziej ewidentne dowody o krwawej magii i ofiarach doprowadzić do momentu, w którym postacie będą musiały wybrać czy pracować dalej dla korporacji, o której wiedzą, że jest zła, czy zrobić to co jest słuszne i ryzykować wszystkim co mają (jeżeli odejdą mogą przejść do tradycyjnego Shadowrunu).

Korporacyjne postacie mają zazwyczaj niestabilne kontakty ze swoimi informatorami. Przez większość czasu przekupują kontakty, by otrzymać informację i lepiej jak się trzymają terminów płatności. Czasem też kontakt może być starym znajomym z czasów zanim postać stała się częścią korporacji i w takim wypadku trzeba się zastanowić jak bardzo można wciągać przyjaciela w niebezpieczeństwo.

Przygody policyjno – ochroniarskie nie skupiają się na robieniu pieniędzy, a postacie nie będą okradać ciał ponieważ nie mają dostępu do czarnego rynku, na którym mogliby to sprzedać. Najłatwiejszym sposobem na utrudnienie przygody jest obcięcie korporacyjnych lub wydziałowych funduszy. Oznacza to, że postacie mogą nie być w stanie położyć rąk na najlepszym sprzęcie, lub nawet na sprzęcie, który działa. Nie będą mieli też wystarczająco dużo pieniędzy, żeby posmarować tam gdzie potrzeba. Tak samo jak w siłach specjalnych tak i policjanci i ochrona zazwyczaj mają normalne życie. Jeżeli cała rodzina postaci powiązana jest z korporacją, zastanowi się ona poważnie nad swoimi krokami po odkryciu złych eksperymentów Aztechnologii. Lub policjant prowadzący dwa lata śledztwo w sprawie jakiś shadowrunnerów dowie się, że tym runnerem jest jego młodsza siostra, która uciekła z domu dwa lata temu, czy zareaguje na to odkrycie?

Utajnienie

Przygoda, w której postać lub cała drużyna musi się utajnić jest trudna do przeprowadzenia i stawia kilka poważnych problemów, np. krótkie okresy życia wykrytej postaci. W dodatku mistrz gry musi stworzyć całe otoczenie dla takiego szpiega. W końcu w takiej przygodzie wymagane są wysokie umiejętności społeczne i gładka gadka, a nie walka. Jeżeli jednak zostanie dobrze odegrana, może stworzyć ciekawą historię i wiele okazji do interakcji między postaciami.

Gdy grasz postacią w utajnieniu, stwórz ją tak, jakbyś stworzył postać za jaką jest przebrana (shadowrunner, członek organizacji przestępczej, członek gangu). Postać musi mieć także na poziomie 3 Umiejętność Etykieta Korporacyjna (Policja) oraz typ Etykiety, który pozwoli jej na powodzenie w misji.

Jeżeli postać ma ochotę zaryzykować, kampania szpiegowska może dostarczyć niezapomnianych wrażeń gdy zostanie odkryta i będzie zmuszona do złamania prawa, by dowieść swojej lojalności wobec aktualnego szefa. Najlepszym dowcipem jest, gdy glina wchodzi w skład drużyny shadowrunnerów. Pamiętaj, że nieważne jest jak dobrze postać gra swoją rolę runniera, czy nawet woli być runnerem niż policjantem i ma zamiar zostać na ulicy – inni gracze nie lubią być robieni w konia. Gdy tożsamość postaci zostanie odkryta, a pewnie zostanie, postać będzie musiała odstawić szybką i przekonującą gadkę, by pozostać przy życiu, a wkurzeni runnerzy pomimo to mogą postać zabić.

KAMPANIA Z PRAWEM

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Postacie starają się trzymać norm moralnych w świecie chaosu. Trzymają się ściśle ideału prawa, jeżeli nie nawet dokładnej jego litery i muszą stawiać czoła korupcji we własnej organizacji. Takie założenia dają ciekawą odmianę od większości kampanii, w których gracze są „przestępczym ścierwem” (shadowrunnerami); policjanci mogą nawet od czasu do czasu poganiać się i przechytryć kilku przemykających w cieniach!

Postacie przestrzegające prawo starają się podtrzymać wizerunek „dobrych glin” i walczyć z przestępstwami i korupcją w swojej jurysdykcji tak samo jak w swojej organizacji. Postacie są członkami oddziału do spraw przestępstw lub też elitar-

nią jednostką taką jak Oddział Szybkiej Reakcji Samotnej Gwiazdy. Pracują ze sobą cały czas i tworzą między sobą pewien rodzaj więzów, które wytwarzają się między ludźmi regularnie ratującymi sobie życie. Nie ma tu samotników. Jednostka może zawierać maga lub adepta do wspomagania magicznego, lecz taka postać musi odpowiadać przed wydziałem magii takiej organizacji, dla której postać pracuje. Większość oddziałów policyjnych zawiera również dekerę, który dostarcza odpowiednie zaplecze techniczne.

Postacie pracują w określonym miejscu, zwalczając przestępczość w kreślonym mieście lub dzielnicy jeżeli są glinami, lub trzymając się budynków korporacji jeżeli są ochroną korporacyjną. Czasem mogą mieć doczynienia z innymi biurami swojej organizacji, jednak większość uwagi poświęcają okolicy.

Kampania policyjno – ochroniarska powiązana jest z porządną wielkością miastem lub aglomeracją jak Seattle. Mistrz gry może stworzyć ciekawe urozmaïcenia wybierając miasta poza UCAS czy CAS i skupić się ich na unikalnym aspekcie i problemach, mogą to być np. Los Angeles, Denver, Vancouver (w Salish-Shidhe) lub Portland (w Tir Tairngire).

Cel

Dla postaci policjanta bycie „dobrym gliną” to najważniejsza rzecz na świecie. Bez dobrych ludzi przestrzegających prawa szerzy się anarchia i ktoś cierpi. Nie ma nic gorszego niż zły glina, ponieważ zły glina niszczy prawo. Ludzie zasługują na ochronę przed przestępczością, dlatego czasem trzeba nagiąć reguły, by ukarać przestępcę. Ale nie można zbyt mocno nagiąć tych reguł, nawet jeśli oznacza to wypuszczenie złego na wolność. Policja i ochrona korporacyjna mają powody, by ze sobą współpracować i obrać za cel rozprawienie się z przestępczym ścierwem. Mają też wystarczająco wolną rękę, by podejmować własną inicjatywę. Mają mniej zmartwień o sprzęt niż przeciętna postać shadowrunnera, a mistrz gry ma większe możliwości kontrolowania awansów postaci. Kampania policyjno – ochroniarska daje możliwość graczom zobaczenia „drugiej strony barykady” i pozwala im znaleźć się po stronie Prawa i Porządku.

Przeszkody

Postacie mają pełno gotowych wrogów ze sceny przestępczej, z którymi muszą się rozprawiać codziennie. Zorganizowana przestępczość oferuje całkiem potężnych wrogów, choć postacie będą zmuszone zajmować się także mniejszymi przestępcami jak gangi uliczne, przemytnicy, oszuści, anty-artyści i shadowrunnerzy.

Inną ciekawą przeszkodą może być korupcja w organizacji lub wydziale. Żli policjanci, skorumpowani politycy, naciski polityczne z góry i tym podobne, mogą być cięższe do zwalczania dla postaci niż przestępczość na ulicach. Policja może też mieć kłopoty z rywalizującymi policjami lub agencjami ochroniarskimi, w szczególności gdy rozmowy nad kontraktem są w toku lub gdy inna firma chce przejąć interes w mieście postaci.

W kampanii dziejącej się na ulicach będzie dużo przemocy, ale jatki są innego rodzaju niż przy runnerach. Policja jest

skrępowana prawem i rozporządzeniami o użyciu siły wobec adwersarzy. Wbrew sensacyjnym historiom z tridu, nie wolno im najpierw strzelać a potem pytać. Policja i ochrona korporacyjna będzie miała przewagę najlepszej broni i pancerzy, jakie można kupić za nujeny (chyba że ich wydział ma obcięty budżet, jak to bywa). Jednak powinni być ostrożni, shadowrunnerzy mogą być cwanyimi przeciwnikami.

Komplikacje

Niektórzy gracze mogą uważać przepisy i ograniczenia związane z pracą w organizacji policyjnej – w szczególności te związane z ograniczeniami w sprzęcie i rozwijaniu się – za zbyt mocne. Niektóre postacie np. szamani mogą mieć problemy z przypasowaniem się do kampanii. W dodatku gracze mogą stać się leniwi jeżeli wszystko będą mieli nadane z góry, przez szefa.

Dopóki postacie nie są częścią elitarnej grupy jak np. OSR, nie są cyber-bogami ani inicjatorami n-tego poziomu, są bardziej jak normalni gliniarze, starający się wykonać swoją robotę. Postacie mają przewagę profesjonalnego treningu, wspomagania i sprzętu jakie oferuje ich organizacja, więc nie muszą martwić się o wyposażenie, chyba że potrzebują coś czego nie ma w przepisach.

Postacie magiczne mają dostęp do zasobów i wyposażenia magicznego organizacji, a także mogą być w kontakcie z grupą wtajemniczoną, która będzie uczyła postać wyższych tajemnic. Dekerzy będą mogli pobawić się kilkoma systemami legalnie (dla odmiany), mają także wolny dostęp do systemów hi-tech swojej organizacji.

Zasady i przepisy organizacji dają mistrzowi gry rozsądne wytłumaczenie do kontrolowania postępów postaci i nowych cybernetycznych lub magicznych umiejętności, które postać chce zdobyć.

Ogólnie biorąc postać spędza większość czasu w jednym miejscu, opuszczając je tylko w wypadku przeniesienia do innej jednostki. Takie przeniesienia są tak częste, jak zażyczy sobie tego mistrz gry. Oddziały ochrony korporacyjnej są modyfikowane dosyć często w szybko rozwijającym się systemie ekonomicznym świata Przebudzonego, więc postacie mogą być przenoszone do dowolnej części świata. Mogą mieć rozkazy wzmocnienia istniejącej już ochrony lub zażądać przeniesienia gdy okaże się, że ich zwierzchnik jest skorumpowany lub nieefektywny, lub sami chcą zaaranżować swoje zniknięcie na rzecz innej korporacji czy cieni.

CIEŻKA PRACA I KŁOPOTY

Kampania magiczna daje ciekawe spojrzenie na Shadowrun ponieważ zajmuje się spotkaniami, poszukiwaniami i odkrywaniem złowieszczych i często przerażających mistycznych mocy Przebudzonego świata. Od ujawnienia prawdy o Azteknologii do odkrycia prawdziwych zamiarów Fundacji Atlantydzkiej lub knońców Iluminatów Nowego Świtu, magiczne poszukiwania mają w sobie coś przyciągającego dla graczy. Mniej niż shadowrunnerzy, a bardziej jak naukowcy, postacie doświadczają różnych rodzajów niebezpieczeństw – w szczególności strachu przed nieznanym.

TWORZENIE POSTACI

Większość jeżeli nie wszystkie postacie w magicznej kampanii powinny posiadać umiejętności magiczne, oczywiście zwykła postać może zostać dodana aby uatrakcyjnić przygodę. Ten typ kampanii działa najlepiej gdy wszyscy członkowie drużyny należą do tej samej grupy magicznej, łoży lub innej grupy wtajemniczającej. To da im wspólną historię i wspólne cele. Wiele działań grupy musi pozostać ukrytych, by strzec tajemnic przed zwykłymi ludźmi. Grupa może dążyć do celów obranych przez ich stowarzyszenie, łożę, rząd, organizację lub może działać przeciwko jakiejś organizacji. Magiczna kampania to doskonała okazja do wykorzystania postaci adeptów pojawiających się w wielu dodatkach do Shadowruna.

Taka kampania może być bardziej agresywna we wszystkich dziedzinach jeżeli jej członkowie pracują dla kogoś innego. W takim wypadku nie wszyscy członkowie drużyny muszą być postaciami magicznymi. Mistyczni Krzyżowcy Fundacji Atlantydzkiej (str. 58, **Threats**) to doskonały przykład organizacji do takiej kampanii, tak samo jak Instytut Magicznych Poszukiwań Dunkelzahna (str. 25, **Portfolio of a Dragon**).

POMYSŁY NA PRZYGODY

Świat Shadowruna jest pełen magicznych miejsc, rzeczy, ludzi, stworów, duchów i organizacji. Większość z nich jest tajna; niektóre z nich są tak utajnione, że nawet plotki na ich temat są rzadkością. Magiczna kampania może z łatwością przerodzić się w normalny shadowrun np. zakradnięcie się do zabudowań Aztechnologii w celu odkrycia jakie magiczne poszukiwania się tam odbywają. Inne mogą być archeologicznymi ekspedycjami – odwiedzenie miejsca mocy, linii many czy magicznej anomalii jak na pustyni Mojave. Inne przygody mogą rzucić postacie w astralne śledztwo do innych metaświatów. Oczywiście nie kończąca się wojna przeciwko innej magicznej grupie lub stowarzyszeniu jest zawsze doskonałym pomysłem.

KAMPANIA Z MAGIA

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Postacie w magicznej kampanii podróżują tam gdzie wymaga tego ich robota. Jednego tygodnia mogą polecieć do trójkąta bermudzkiego, następnego do Egiptu, a następny spędzić w Glastonbury w Anglii. Ten typ kampanii pozwala mistrzowi gry na wybranie wielu egzotycznych i magicznych miejsc na przygody, ale wymaga także od graczy posiadania stałego „zaplecza domowego” w swojej organizacji, by mogli rozprawiać się z regularnie pojawiającymi się BN.

Ponieważ magia nie jest ani dobra, ani zła, osądzić można tylko specyficzne użycie jej. A „zła magia” zazwyczaj jest bardzo, bardzo zła. Dlatego magicznym grupom wydaje się, iż mają większe znaczenie we wszechświecie. Magiczne kampanie są wielko-skalowymi, z dalekosiężnymi celami dla organizacji postaci lub nawet świata.

Cel

Ten typ kampanii jest dla postaci, które chcą odkrywać inne aspekty magii w Szóstym Świecie, włączając w to metaświaty, wiele różnych typów duchów i paranormalnych stworzeń. Daje także szansę na użycie różnych egzotycznych miejsc, ale przyjmuje że postacie szukają wiedzy i prawdy (jakkolwiek ją rozumieją) i mają plany na użycie tej wiedzy. Jeżeli gracze zdołają się uporać ze złożonością, mogą mieć nawet mieszankę celów i motywacji. Niektóre postacie mogą poszukiwać wiedzy dla niej samej, niektóre mogą poszukiwać magicznych mocy, a inne mogą chcieć ochronić normalną ludzkość przed różnymi magicznymi zagrożeniami.

Moralny sens kampanii, jakkolwiek jest, powinien być wyrażony przez ograniczenia grupy magicznej, do której należą postacie (str. 54, **Grimoire**). Takie postanowienie dodaje grze wagi, ponieważ postać, która złamie zbyt wiele zasad może zostać wydalona z grupy. W takim wypadku postać będzie musiała odejść z drużyny.

Przeszkody

Najważniejszymi przeciwnikami z jakimi gracze spotkają się w tym rodzaju kampanii to przede wszystkim inne magiczne stowarzyszenia. Wiedza jest potęgą, a magowie poszukują wiedzy ponad wszystko. Grupy rywali pracujących nad podobnymi zagadnieniami mogą się zwalczać, by być pierwszymi, którzy położą łapę na wartościowym magicznym miejscu, lub ukrytym magicznym skarbie z ruin starożytnego miejsca. Grupy takie jak Illuminaci Nowego Świtu, krwawi magowie Aztlan, Czarna Łoża, Zimowa Noc czy Fundacja Atlantydzka to wszystko możliwi przeciwnicy dla postaci (więcej informacji o tych grupach zawarto w **Threats** i **Portfolio of a Dragon**). Pojedynczy magowie jak na przykład toksyczni szamani także są poważnymi wyzwaniem.

Innymi przeciwnikami magicznych stowarzyszeń są potężne duchy; wolne duchy, duchy insektów, a nawet tajemniczy wrogowie jeżeli tak chce mistrz gry. Wolny duch Tutor (str. 92 **Threats**) jest doskonałym przeciwnikiem, tak samo jak większość magicznych wrogów opisanych w tym podręczniku.

Pomimo iż magiczna kampania jest przede wszystkim poszukiwaniem, są w niej możliwości na spektakularne bitwy magiczne, jak i na bijatykę na dużą skalę w astralnych światach. Zwykle postacie przydają się w tej kampanii jako ochroniarze dla mniej walecznych magów w grupie. Jeżeli jest taka potrzeba, postacie mogą być członkami organizacji nastawionej na walkę, np. dojo sztuk walki. Takie kampanie są dobre dla adeptów sztuk walki lub magów walki (patrz str. 119, **Awakenings**).

Komplikacje

Skupienie się kampanii na magii, może być jej największą słabością, jak i jej najmocniejszą stroną. Dla postaci nie bardzo zainteresowanych magią, magiczna kampania szybko staje się nudna. Także zbyt wąska specjalizacja kampanii sprawi, że wszystkie postacie będą wyglądać tak samo; mają takie same czary, podobne umiejętności magiczne itp. Aby uniknąć tej pułapki, mistrz gry powinien zachęcić graczy do tworzenia bardziej wyspecjalizowanych postaci niż normalny mag w Shadowrunie.

Postacie graczy będą wynajdywały magiczne moce w trakcie kampanii, dlatego mistrz gry powinien uważnie przyglądać się jak gracze wydają Karmę na postępy. Przypomnij swoim graczom, że niemagiczne umiejętności są przydatne w różnych sytuacjach i zachęć graczy do kupowania ich. Mistrz gry może także ustalić granicę magicznych umiejętności jak czarostwo czy przyzywanie tak, by postacie nie rozrastały się niekontrolowanie.

TO NASZ TEREN, ŚMIECIU

Shadowrun to idealne miejsce na kampanię dla gangów. Ten typ kampanii pozwala graczowi odegrać postać, która nie ma wszystkiego pod kontrolą. Jest tylko trochę wyżej od skłoteru w łańcuchu żywieniowym i musi walczyć o każdy centymetr swojej ziemi. Nie mogą walczyć bezmyślnie, bo na ulicach są drapieżcy więksi i paskudniejsi od nich. Więc jeżeli postać członka gangu chce przeżyć, musi myśleć. Ostatnie miejsce dla ludzi użytych i wyplutych przez system, gang to klub, grupa shadowrunnerów, organizacja terrorystyczna i chroniąca prawa (pewnego rodzaju) na swoim terenie. Zazwyczaj dowodzeni przez charyzmatycznego lidera, członkowie należą do wyjętych spod prawa grup; rasowych, etnicznych, ekonomicznych. Łączą się i tworzą mini społeczności ze swoimi zasadami, poglądami, uprzedzeniami i celami.

Kampania z gangami daje natychmiastowy powód do połączenia postaci razem i utrzymania ich przez zawiązanie więzów lojalności i współpracy pomiędzy nimi. Ten rodzaj kampanii pozwala również graczom z niskopoziomowymi postaciami i mistrzowi gry na skoncentrowaniu się na rozwoju postaci i interakcji międzyludzkiej, a nie na kolekcjonowaniu różnych zabawek. Poniższe zasady obowiązują małe, lokalne bandy, a nie wielkie miejskie, lub narodowe siły.

TWORZENIE GANGU

Utworzenie gangu daje wyrzutom ochronę w liczbie i przewagę (fizyczną i psychiczną) wsparcia podczas ataku. Daje też kandydatowi na shadowrunnera coś, czego może się trzymać w tym szalonym świecie. Gang daje mu grupę przyjaciół w tym samym wieku, którym jest wierny i którzy są lojalni wobec niego. Czuje się częścią czegoś większego i potężniejszego niż jego nieistotna osoba. Osiąga status, którego poza gangiem nie miałby, który przyciąga dziewczęta i sprawia, że staje się twardszy w oczach innych kolesi. Aby odzwierciedlić te czynniki, wszystkie gangi mają jakieś rodzaje inicjacji, muszą podtrzymywać te rytuały, znać reguły i podejmować się inicjacji.

Używając poniższych wskazówek, mistrz gry powinien stworzyć koncept gangu zanim gracze zrobią swoje postacie.

Cel gangu

Cel gangu to powód, dla którego trzyma się on razem. Ponieważ członkowie gangu są zazwyczaj jednomyślni, cel gangu skupia się najczęściej na nienawiści do czegoś lub kogoś. Najczęstszymi gangami są gangi zrzeszające członków jednej rasy:trolle, elfy, ludzi itd. druga strona medalu, gangi wielorasowe, jest właściwie tak samo rozpowszechniona. Je-

żeli celem gangu jest zjednoczenie wszystkich trolli z sąsiedztwa, wtedy najprawdopodobniej gang będzie składał się z trolli. Jeżeli celem gangu jest nienawiść do trolli, ludzie różnych ras, prócz trolli, mogą się dołączyć. Celem gangu może być także zwalczanie megakorporacji, których działania lub produkty zabijają „naszych”; ten rodzaj gangów jest najczęściej spotykany w okolicach Oakland, Wolnego Stanu Kalifornia. Gangi takie jak te przyjmą wszystkich, którzy przysięgną pomoc w zniszczeniu „wroga”. Oprócz tego inne gangi także są anty-korporacyjne, anty-rządowe itd.

Rytuały inicjacyjne

Te rytuały mogą być wszystkim czego musi się podjąć kandydat na członka gangu. Rytuały mogą wymagać bólu, podjęcia się misji, wytatuowania się czy okaleczenia itp. Zazwyczaj zawierają także przysięgę. Inicjacja by stać się wyższym członkiem gangu może się różnić od rytuału przyjęcia do gangu. Rytuały mogą się zmienić wraz z przywódcą, lub nowy przywódca może kazać odnowić przysięgi i rytuały aby okazać mu lojalność. Po udanym zakończeniu rytuału, rekrut uważany jest za pełnoprawnego członka gangu.

Stroje

Powszechnie znane jako barwy gangu, stroje mogą być wszystkim od czerwonych opasek i czerwonych skarpetek po kompletne ubiory drużyny baseballowej New York Yankees z roku 1918. Wszystko od określonej części ubioru po typ broni, który używają może być częścią tego stroju. Stroje mówią ludziom z jakiego gangu pochodzi dany członek gangu, a usunięcie barw gangu z jakiegokolwiek powodu to dyshonor.

Symbol

Symbole gangu używane są do oznaczania ich terytorium; członkowie gangu mogą również nosić te symbole jako tatuaże lub malunki na kurtkach.

Terytorium

Terytorium to tereny gangu, jego granice zazwyczaj są oznaczone symbolami. Tereny gangu obejmują zazwyczaj jeden obszar miasta patrolowany przez członków gangów. Patrole są często spotykane gdy gang dzieli granicę z wrogim gangiem. Terytorium to odzwierciedlenie gangu; członkowie innych gangów z rzadka mogą przejść na terytorium rywala, czasem tereny gangu mogą zawierać pewne „wolne” lub „bezpieczne” strefy, jak np. klinika ulicznego doktora lub szkoła. Dobrą domową regułą określającą wielkość terenów gangu jest wzięcie liczby miejskich bloków równych liczbie członków gangu (łącznie z BN). trzymanie się tego limitu, pozwala gangowi patrolować cały teren.

Działania

Działania to główne sposoby dochodu gangu. Gang może być pierwszą linią jakuzi, rozbijając sklepiki, które nie zdążą zapłacić za ochronę na czas. Mogą sami dawać ochronę. Mogą sprzedawać LNŻ, przemycać kontrabandę, obrabiać samochody lub cokolwiek, by zarobić pieniądze na życie i sfinansowanie swojej wojny.

Znaki szczególne

Każdy gang ma swój unikalny styl; może walczyć tylko za pomocą katan, lub wszyscy są orkami. Gangi na kółkach są specjalnymi rodzajami gangów ponieważ jeżdżą tylko na motorach. Jednym z bardziej szczególnych gangów na kółkach jest gang żyjący z rozbojów na szosie pomiędzy Seattle a Portland. Rzadko zabijają i zawsze zabierają paszporty. Inne gangi znane są z różnych rodzajów interesów w cieniach, jak również z tego jak ich dokonują. Imiona, maskotki, hobby, taktyka walki wszystko to może definiować gang. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia gracza i zgoda mistrza gry.

TWORZENIE POSTACI

Żaden członek gangu nie może zacząć gry z więcej niż 90 000 nujenów. Jeżeli używasz systemu Priorytetów do tworzenia postaci, to oznacza, że postać nie może mieć zasobów z Priorytetem A lub B. W zależności od gangu, rasa postaci może mieć, lub nie, znaczenie.

Wszystkie gangi mają wrogów, w większości wypadków są to wrogie gangi. Aby stwierdzić jak wiele jest wrogich gangów mistrz gry powinien podzielić liczbę członków gangu przez 2 (zaokrąglając w górę). (Im większy jesteś tym więcej ludzi chce cię pokonać, nie?). Wszystkie te gangi są traktowane jako wrogowie poziomu 2. Każda postać będzie miała własnego wroga poziomu 1: członka rywalizującego gangu, skłotera, dealera LNŻ, prostytutkę, lub inną osobę z ulicy, którą postać obrobiła, korporacyjnego robota którego przypadkiem (lub nie) raniła, nawet członka własnego gangu, który nie lubi postaci z powodu jakiegoś zdarzenia z przeszłości. Ci wrogowie będą raczej chcieli poniżyć postać niż ją zabić.

Jeżeli postać zużyje 50% swoich początkowych nujenów na Tło Członka Gangu, postać ta może zacząć grę jako lider gangu. Jeżeli więcej niż jeden gracz chce być przywódcą, ten który zapłaci więcej ze swojej początkowej gotówki dostąpi honoru. Jeżeli postać nie umie odegrać charyzmatycznego przywódcy, niech nie oczekuje, że inne postacie będą jej słuchać. BN mogą być lojalne trochę dłużej, ale też nie będą się jej cały czas trzymały. Gang jest niczym, gdy jest zdezorganizowany a przywódca, który nie umie utrzymać lojalności swoich podwładnych nie zabawi długo (patrz **Walka o Władzę**, str. 124). Reszta graczy jest traktowana jako zastępcy, aby odróżnić ich od innych BN i zwykłych członków gangu. Z powodu swojej pozycji, przywódca gangu dostaje drugiego wroga Poziomu 1 (ciężko jest na gorze).

Gang jako całość dostaje pojedynczy kontakt fiksera na poziomie 1. Kontakt ten zostaje nawiązany gdy zawiązuje się gang i nie liczy się jako osobisty kontakt. Fikser upłynnia łupy gangu (jeżeli jakieś są, patrz str. 123, **Reguły specjalne**).

Członkowie gangu zazwyczaj nie są zbyt dobrze wyedukowani. Wielu nie ukończyło szkoły średniej, a tylko bardzo niewielu poszło na studia. Aby to oddać żaden z członków gangu nie może mieć początkowej Wiedzy, Umiejętności Magicznych lub Technicznych powyżej Poziomu 3, włączając w to Czarostwo, Przyzywanie, Teorię Magii, Materiały Wybuchowe i Umiejętności Komputerowe. W dodatku Przewagi Wykształcenie Średnie, Policealne i Techniczne mają podwój-

ny koszt. Cel w kampanii z gangiem, to zabawa bez bycia najlepszym we wszystkim.

Członkowie gangu mają zazwyczaj mniej pieniędzy niż inne postacie i nie znają zbyt dużo osób z pieniędzmi. To oznacza, że nie zawsze mogą dostać w swoje ręce co chcą, nawet jeśli mają nujeny. Dlatego członkowie gangu nie mogą mieć sprzętu początkowego z Dostępnością powyżej 5.

Gdy tworzymy gang, mistrz gry rzuca 2k6 według zasad Gangu lub Plemienia (str. 44, **SRII**). Członkowie gangu stworzeni w ten sposób to BN, którymi mogą zarządzać gracze gdy pozwoli na to mistrz gry. Ci członkowie należą do całej grupy a nie do konkretnej osoby lub przywódcy i nie liczą się jako kontakty przy tworzeniu postaci. Wszyscy członkowie gangu znają się, oprócz tego członkowie gangu dostają normalną liczbę Kontaktów lub Przyjaciół według normalnych zasad. Członkowie gangu raczej nie posiadają nieulicznych kontaktów; a jeżeli nawet, to powinna się za tym chować jakaś dobra historia. Więcej informacji na temat tworzenia gangu jest na str. 121, **Tworzenie Gangu**.

Ponieważ gangi cierpią na niedobór gotówki, z rzadka mogą sobie pozwolić na maga między sobą. Cybersprzęt także jest rzadkością, choć zdarza się, że jakiś tańszy towar trafi na ulicę. Dekerzy to najrzadsza grupa w gangach, ze względu na koszt wyposażenia i braku treningu. Wieli członków gangu ma gniazdo danych, ale dostęp do Matrycy jest niecodzienny. Riggerzy, dla kontrastu, to normalny widok. Branie wozów i pożyczanie sobie części do podrasowania pojazdu to normalna rzecz dla wielu członków gangu.

Opcje Gangu

Powyższe reguły tworzenia gangu odnoszą się do typowego ulicznego gangu; używając kilku opcji, mistrz gry może stworzyć różne typy gangów.

Podstawą pomysłu na gang elfów może być gromada znużonych bogatych dzieciaków przekonanych o swojej doskonałości. W odróżnieniu od innych gangów, oni nie walczą o swoje życie, oni chcą zniszczyć swoje ograniczenia. Taki gang będzie miał więcej pieniędzy i prestiżu niż zwykły uliczny gang. Postacie mogą mieć do 400 000 nujenów (Priorytet B w Zasobach) początkowych pieniędzy. Magowie są także częściej spotykani w gangach elfickich niż normalnie, a jego członkowie są lepiej wyedukowani. Z drugiej strony gangi elfickie mają dwa razy tyle wrogów co zwykły gang i muszą opłacać przynajmniej Średni poziom życia.

Gang plemienny to nie zwyczajny gang miejski. Ten rodzaj gangu działa pomiędzy miastami lub na bardzo określonym terenie. Plemienicy to prawie zawsze ludzie, rdzenni Amerykanie, członkowie metaludzy także muszą być z terenów NAN lub mieć w sobie krew rdzennych Amerykanów. Plemiona podlegają normalnym regułom gangów, oprócz tego, że jedna postać – zazwyczaj przywódca – musi być szamanem. Bez względu na to czy szaman jest przywódcą czy nie, jego totem będzie częścią symbolu gangu. Dekerzy i riggerzy to rzadkość w plemionach. Tylko przywódca będzie miał kontakty Uliczne lub Miejskie, pozostałe kontakty powinny być Zamiejskie lub Plemiennie.

Gang dekerów to wyspecjalizowany typ gangu, którego lider musi rozpocząć grę z 1000 000 nujenów (Priorytet A

w Zasobach). 50% opłata za tło Członka Gangu daje przywódcy nie tylko pozycję, ale także podłączenia, umieszczone przynajmniej w 10 miejscach (ustalane przez mistrza gry i gracza prowadzącego przywódcę) i dwa ukryte sklepy mikroelektroniczne. Opłata za Tło /Przywództwo służy w tym wypadku jako rekrutacja. Gangi dekerów nie mają ograniczeń pieniężnych lub edukacyjnych, ale tylko przywódca może mieć kontakty Uliczne. Reszta członków gangu ma kontakty przez Matrycę. Mistrz gry decyduje czy dany kontakt jest coś wart, czy to tylko pozer Matrycowy.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Kampanie gangów działają w innej skali niż shadowrunnerów, ich operacje sprowadzają się do pomocy członkom swojego gangu, uszkodzenia rywalizującego gangu lub wewnętrznych rozgrywkach o władzę. Ponieważ gang działa pod wieloma względami jak miniaturowa rodzina przestępcza, w większości kampanii powinno się używać reguł **Karmy i Kampanii Amoralnej** (str. 78)

Gangi działają w małych przemysłowych lub złodziejskich łańcuchach. Celem prawie każdego gangu jest zwalczenie jego wrogów, aby to zrobić gang potrzebuje nujenów do wyposażenia się na wojnę. Ekonomia gangu jest określana przez mistrza gry, ale warto wiedzieć, że małe gangi najczęściej służą jako pośrednicy (patrz **Zasady Specjalne**, poniżej).

Wojny gangów to ich chleb powszedni. Walki te mogą mieć początek w wyzwiskach i pozowaniu, a skończyć się na walce na noże i pięści lub strzelaninie i totalnym zniszczeniu.

Wiele potyczek gangów to walki jeden na jednego. Dla postaci wyzwaney do walki w ten sposób nawet bójka na noże jest tak zacięta i dramatyczna jak wojna. Rywalizacje gangów są także zmienne; ciekawa mini kampania może wymagać od postaci pogodzenia dwóch rywalizujących gangów i przekonania obu stron do zakończenia konfliktu.

Kampanie z gangami mogą być czasem humorystyczne; członkowie gangu mogą być przyglupami. Bez pieniędzy lub treningu, nie są dobrzy w niczym, a najmiłą rzeczą jaką może zrobić mistrz gry to utrzymywać wrogów na podobnym poziomie. Celem gry jest zabawa, więc jeśli gracze wpadną na twórczy pomysł postaci, pozwól im na to, nawet jeśli nie jest to do końca odpowiednie. Kampanie z gangami mogą być miłą odmianą od innych gier. Na barkach postaci nie spoczywa już ciężar świata; nie musi robić wszystkiego dobrze i nie ważne jak głupia, niezręczna czy nieodpowiednia jest ta postać, wie że inni są jeszcze gorsi.

Jeżeli chcesz ukazać mroczną stronę ulicy lub ciężkie życie biedoty, kampania z gangami nadaje się do tego doskonale. Postacie z gangu nie mają nic; są zmuszeni do patrzenia jak ich przyjaciele, rodziny cierpią, a oni nie mają jak im pomóc. Większość BN traktuje ich jak śmieci, a gdy próbują zarobić trochę pieniędzy akcjami w cieniach, ludzie uznają to jako potwierdzenie faktu, że są tylko bezwartościowymi mordercami.

KAMPANIA Z GANGAMI

Rozdział ten dopełnia rozdział **Modelowe Intrygi**, str. 101 **Prowadzenia Gry**, przez uatrakcyjnienie niektórych pomysłów tam zawartych.

Założenia

Postać jest częścią gangu lub plemienia starającego się przetrwać i przeżyć w Pustkowiach lub podobnych opuszczonych rejonach aglomeracji. Muszą sobie poradzić ze wszystkimi wyzwaniem paskudnych ulic, ale mają bardzo mało zasobów, na których mogą się opierać. Każde większe miasto może służyć jako miejsce dla kampanii, a różne scenerie oferują różne nastroje i możliwości historii. Wybierz scenerię, w której mistrz gry i gracze najlepiej się czują; większość przygód będzie się odbywała właśnie tu, dlatego mistrz gry powinien stworzyć wiele szczegółowych informacji na temat otoczenia. Teren postaci powinien być szczególnie dobrze opisany. Wiele historii z kampanii nabierze osobistego wydźwięku gdy będą opierać się na niewielkich wydarzeniach.

Cel

Gang jest rodziną i plemieniem, więc najważniejsza jest lojalność wobec innych członków gangu. Odpowiadaj na wszelkie zagrożenia dla terytorium i honoru twojego gangu. Nigdy nie współpracuj z ludźmi lub kimkolwiek innym z poza gangu. Aha, i staraj się przeżyć do jutra. Proste, nie?

Przeszkody

Największymi zagrożeniami dla gangu są inne gangi, chcące zagarnąć jego ziemię. Na konflikty pomiędzy gangami mogą też wpływać interesy korporacji, działających w ukryciu w sobie tylko znanych celach.

Sprzęt i zasoby dostępne dla shadowrunnerów rzadko wpadają w ręce gromadki chciwych członków gangu. Jednak konflikty między gangami i codzienna walka o przetrwanie w miejskiej dżungli daje wiele sposobności na krwawy konflikt jak i zdobycie pieniędzy i sprzętu. Przemoc gangów często wybucha w dużych bitwach między dwoma gangami, ale może też ukazać się w małych potyczkach czy osobistych wyzwaniach. Odnajdywanie drogi do rozwiązania problemów bez przemocy może być ciekawym pomysłem w takiej kampanii.

Komplikacje

Ograniczenia siły mogą być frustrujące dla niektórych graczy. Ciągłe naginanie się do potrzeb gangu może przejąć kontrolę nad kampanią i nie pozostawić miejsca dla innych historii.

ZASADY SPECJALNE

Zasady poniżej odpowiadają na kilka zasadniczych pytań i dają rozwiązania problemów, które mogą się narodzić podczas kampanii gangów.

Zarabianie pieniędzy

Shadowrun to świat roboty i zapłaty za nią. W kampanii gangów, postacie nie pracują dla pana Johnsa, więc rzadko też otrzymują zapłatę. Członkowie gangu robią to tylko dla dumy, honoru i bólu, który mogą zadać tym których nienawidzą. Ale gang musi zarabiać pieniądze by żyć i polepszać swoje

warunki bytowe. Dlatego gangi przeprowadzają operacje zdobywania pieniędzy – nic wielkiego, ale wystarczające, by ich utrzymać.

Większość gangów zarabia swoje pieniądze działając jako pośrednicy w drobnych interesach przestępczych. Sprzedają LNŻ, czasem nielegalną broń. Prosty sposób na stwierdzenie opłacalności tej roboty jest przyjęcie, że gang płaci 10 – 60% wartości nielegalnego przedmiotu i potem sprzedaje po normalnej cenie. Np. gang sprzedający chipy LNŻ za 50 nujenów, mógł kupić je po 25 nujenów od swojego fiksera; to daje gangowi 25 nujenów zysku na chipie. Jak zwykle mistrz gry może zasymulować losowość rynku, opierając procent, który gang musi zapłacić na rzucie kostką k6. Mistrz gry może też dodać lub odjąć dodatkowe 5-10%, w zależności od tego czy gang wygrał czy przegrał swoją ostatnią wojnę, lub wykonał ważną misję.

Gang może także zarabiać pieniądze kradnąc samochody. Przyjmując, że nie kradną pojazdów by ich używać (co zaoszczędza im gotówki, bo nie muszą kupować nowych), mogą je sprzedać lub rozebrać na części. Jeżeli je zatrzymają, mogą z nimi robić co tylko im się podoba – malować je, rozważać o budynki, żyć z nich, cokolwiek. Jeżeli zdecydują się je sprzedać, mogą zarobić do 50% wartości samochodu. Jeżeli postać zdecyduje się rozebrać pojazd i sprzedać pojedyncze części, otrzyma całą sumę, ale dopiero po liczbie dni równych Budowie pojazdu plus jego Pancerz.

Brudasy ukradły Mitsubishi Nightsky prosto z parkingu Piekła Dantego. Rozważają możliwości. Mogą zatrzymać czadowy wóz i użyć go w wojnie przeciwko Godzinom Zero, z którymi toczą wojnę. Ale Brudasy potrzebują pieniędzy. Jeżeli sprzedadzą samochód w całości, będą mogli (może) wyciągnąć 125 000 nujenów, wystarczająco dużo, by uzbroid gang, kupić LNŻ i syntkohol na dłuższy czas. Jeżeli go rozbiorą, dostaną całą sumę 250 000 nujenów, ale kredyty dostaną dopiero po 8 dniach (Budowa 5 + Pancerz 3 = 8). Brudasy nie są pewne czy Godziny Zero ich nie zaatakują w ciągu tych 8 dni, więc decydują się sprzedać samochód (po obrobieniu bankomatu, może dwóch po drodze do domu).

Reputacja i Kierowanie zespołem

Właściwie przywódca gangu jest gangiem. Przywódca to spoivo łączące wszystkich członków gangu razem. Lider polega na połączeniu strachu, reputacji i honoru by zbudować swój autorytet, a nie tylko na zwykłej Umiejętności Kierowania Zespołem. Aby określić poziom Reputacji przywódcy (a tym samym jego gangu), należy użyć standartowych zasad Reputacji (str. 199, **SR11**), ale użyj wszystkich Punktów Karmy postaci. Oprócz informacji, jak wiele ludzi poza gangiem słyszało o nim lub o niej, poziom Reputacji gangu określa także jak lojalni są inni członkowie gangu w walce o władzę (patrz poniżej).

Walka o władzę

Gangi są wstrząsane wewnętrznymi walkami częściej niż wojnami z innymi gangami. Nieuchronnie, kiedyś członek gangu wyzwie przywódcę do walki jeden na jednego. Zasady walki o władzę są ustalane przez mistrza gry i przez graczy prowadzących walczące postacie. Może to być walka na gołe pięści, wyzwanie jeden nóż, dwóch walczących, staromodny pojedynk, lub jakakolwiek wersja walki sam na sam. Wyniki walki mogą być zabawne lub krwawe. Walka może być aż do śmierci, lub upokorzenia (które uznane jest przez wielu członków gangu za gorsze od śmierci). Zwycięzca zostaje (pozostaje) przywódcą gangu.

W walce o władzę pomiędzy przywódcami dwoma gangów czy przywódcą gangu a obcym próbującym przejąć kontrolę nad gangiem, jeden z "zawodników" może mieć wyższy poziom Kierowania zespołem od drugiego. Za każde 2 punkty przewagi Kierowania zespołem nad przeciwnikiem, przeciwnik odejmuje 1 od wszystkich testów wykonywanych podczas walki. Wygrywający gang zabiera wszystko co należało do przegranych. W tym momencie każdy członek przegranego gangu wykonuje test na Inteligencję przeciwko wynikowi odjęcia Poziomu reputacji nowego lidera od jego Charyzmy (lidera). Odjęcie Charyzmy przywódcy reprezentuje wysiłki aby przekonać członków gangu do swojego zwierzchnictwa. Ci, którym test się nie powiedzie odchodzą, zakładając własny gang by zemścić się na przywódcy lub stają się jego osobistymi wrogami.

Czerwona przywódczyni Panienek z Hadesu, chce wyzwać Złociutką, lidera Meduz. Czerwona wygrywa. Reputacja Czerwonej wynosi 15, a jej Charyzma 6, tak więc dziewięć pozostałych Meduz wykonuje test przeciwko poziomowi trudności 9 (15 – 6 = 9). Pięć Meduz wykonało test pomyslnie, pozostałe cztery odchodzą szukając zemsty i formując nowy gang.

Tworzenie gangu w locie

Gdy drużyna formuje gang, przeciwnikiem jest zazwyczaj inny gang. Aby stworzyć gang od samego początku, mistrz gry musi użyć reguł **Tworzenia Głównych Runnerów** (str. 84). Mistrz gry powinien także upewnić się czy liczba członków gangu przeciwnego w miarę odpowiada liczbie gangu graczy. Nieważne jak silni są członkowie gangu, mniejszy gang zawsze przegra z większym na dłuższą metę, dlatego mistrz gry powinien uważnie wyważyć siły. Gang ma jeden z czterech możliwych poziomów: Kiepski, Równy, Doskonały, Nadludzki. Nie ma Boskich gangów. Wszystkie gangi podlegają zasadom BN.

Jeżeli gang Kiepski ma dwukrotnie więcej członków niż gang graczy, jest uważany za gang Równy przy obliczaniu Poziomu Zagrożenia i Puli Kości. Gang Kiepski powinien mieć mniej zastępców niż gang graczy.

Jeżeli gang Równy jest dwa razy większy od gangu graczy, uważany jest za gang Doskonały przy obliczaniu Poziomu Zagrożenia i Puli Kości. Jeżeli gang Równy ma dwa razy mniej członków niż gang graczy uważaj go za Kiepski przy

obliczaniu Poziomu Zagrożenia i Puli Kości. Gang Równy powinien mieć tyle samo zastępców co gang graczy.

Jeżeli gang Doskonały jest dwa razy większy od gangu graczy, uważany jest za gang Nadludzki przy obliczaniu Poziomu Zagrożenia i Puli Kości. Jeżeli gang Doskonały ma dwa razy mniej członków niż gang graczy uważaj go za Równy przy obliczaniu Poziomu Zagrożenia i Puli Kości. Gang Doskonały powinien mieć więcej zastępców niż gang graczy; dokładna liczba zależy od mistrza gry.

Gang o poziomie Nadludzkim podlega regułom o BN, ale zazwyczaj wygrywa potyczki niezależnie od tego o ile mniejszy jest od gangu graczy. Gang Nadludzki ma przy najmniej dwa razy tyle zastępców co gang graczy.

Gangi Nadludzkie i Doskonałe mogą mieć odnogi o słabszym poziomie. Np. mistrz gry może zdecydować, że zniszczony właśnie gang Klepski był częścią gangu Nadludzkiego, który chciał przejąć ziemię gangu graczy. Postacie właśnie sprawiły, że potężny przywódca gangu jest bardzo, bardzo niezadowolony...

Tak jak przy gangach graczy, wielkość terytorium gangu powinna odpowiadać ilości członków gangu. Minimalna liczba członków gangu to jeden na blok miejski, nie ma ilości maksymalnej.

GANGI W SHADOWRUNIE

Poniższe przykłady opisują pięć gangów z terenów Seattle. Informacje te zostały podane tu w ten sam sposób co przy **Tworzeniu Gangu** (str. 121), z poniższymi zmianami:

Lider: odnosi się do przywódcy gangu i jego zastępców (jeżeli są), z krótkimi notkami biograficznymi dla każdego.

Poziom Gangu: Klepski, Równy, Doskonały, Nadludzki.

Pogłowie: Ilość członków gangu.

Wrogowie: Inne gangi / wrogowie, którzy są największymi wrogami.

Podane gangi mogą być użyte jako archetypy gangów, lub takie jakie są. Większość z nich była wspomniana w **Seattle Sourcebook**. Więcej gangów zostanie opisanych w przyszłych wydawnictwach **Shadowruna**, w tym formacie. Poniższe informacje o gangach zastępują wszystkie inne podane do tej pory.

HALLOWEENERSI

Cel Gangu: ten gang zaczął działalność jako mała grupa ludzi grabiąca kredchipy bogaczy z lepszych dzielnic Seattle. Ochrona Renraku w końcu stwierdziła, że co za dużo, to nie zdrowo; wysłano ludzi aby śledzili Halloweenersów i ich szefa Funky Erraka, aż do kryjówek gangu. Wywołana strzelanina pozostawiła ich kryjówkę w ogniu, a większość oryginalnych Halloweenersów martwych. Tylko obecny przywódca



(znany pod imieniem Tnij i Pal) oraz dwu innych przeżyło. Tnij zdecydował, że wszystkie megakorpy zapłacą za zbrodnie Renraku i otworzył podwoje Halloweenersów dla każdego, kto ma ochotę odegrać się na korporacjach. Ten gang ma opinię najbardziej psychotycznego ze wszystkich na terenie miasta.

Lider: Tnij i Pal, człowiek. Niewiarygodnie chudy koleś, uwielbia palić tych, co przeciwstawiają się gangowi.

Zastępcy: 5

Zazz, mag, człowiek. Oryginalny Halloweeners, który przeżył wraz z Tnij i Pal. Zazz do dziś ma koszmary o ogniu, a jego podświadomość blokuje możliwość użycia jakichkolwiek czarów ognia.

Zany Janey, człowiek, dziewczyna i drugi z oryginalnych członków Halloweenersów. Uwielbia ciąć ludzi – im więcej krwi tym lepiej. Janey jest panną Tnij.

Uczciwy Jack, krasnolud. Uratował Zazz, Tnij i Janey z ognia, który zniszczył także jego dom. Stał się pierwszym nowym członkiem Halloweenersów i chce widzieć wszystkich korpów martwych. Uwielbia strzelby.

Siostrzana Miłość kobieta, elf i rigger. Siostrzana jest główną przytulanką Zazza.

Bobby Blue, troll. Lubi bić ludzi – wszystkich.

Poziom Gang: Doskonali

Pogłowie: około 24-40 członków.

Rytuały inicjacji: Halloweenersi używają dwóch rytuałów. Pierwszy to Krag Ognia. Członkowie gangu wznoszą ognisko dookoła rekruta. Rekrut pozostaje w nim tak długo, aż Tnij przypomni sobie jak sam był w płonącym budynku podczas ataku Renraku (około 5 do 10 minut). Drugi rytuał to włamanie do biura korporacji i przyniesienie czegoś jako dowodu.

Stroje: Kolory Halloweenersów to głównie pomarańczowy i czarny. Często noszą czarne ubrania i pomarańczową przepaskę na rękę, nodze lub głowie. Do przestępstw przeбираją się i zawsze noszą maski. Od czasu spalenia, Tnij preferuje maskę wielkiej małpy, Zazz woli maskę ogara piekiel, która wygląda zatrważająco prawdziwie w świetłach miasta.

Symbol: Oryginalny symbol dyni ze złowieszczym uśmiechem, ewoluował do obecnej formy, zazwyczaj kółka z oczami i ustami, śmiejące się demonicznie na tle płomieni. Oczy i usta są jakby z ognia.

Terytorium: Halloweenersi uważają za swoje terytorium bogatsze dzielnice (to tam toczą swoją niekończącą się wojnę). Ich główna siedziba jest zaraz za granicami bogatszej dzielnicy, w dokach na południe od Renraku Arcology. Kontrolują i patrolują doki, włączając w to te za Renraku, a w dodatku cały obszar na zachód od rzeki (włączając w to połowę Parku Tarasowego Kobe), aż do granic dzielnicy.

Działania: Halloweenersi zarabiają swoje nujeny zwykłymi przestępstwami. Większość tego, co sprzedają idzie do Triad lub Pierścieni Seolupa.

Wrogowie: Halloweenersi rzadko walczą z innymi gangami. Wolą pozostać przy swoim największym wrogu: sile ochrony Renraku, Samotnej Gwieździe i (co całkiem wystarczy) yakuzie i mafii. Halloweenersi okradają każdego, kto wygląda na korporację, a yakuza i mafia pasują doskonale. Czasem

popadają w konflikty z innymi gangami, gdyż mają tendencję do ignorowania granic. Kilka gangów w centrum miasta i na południu dzielnic walczyło z Halloweenersami w różnych okresach.

Znaki szczególne: Oprócz dziwnego fetyszu ognia u Tnij, Halloweenersi nie mają specjalnych motywów. Atakują tych, którzy są korporacyjnymi dorobkiewiczami, robią okazyjne najazdy na doki Renraku i na inne własności korporacyjne. Ich przestępstwa są brutalne, wiele śmierci, dużo zniszczeń w sprzęcie, podpalenia itd. Halloweenersi lubią podpalać. Ze strachu przed ich żądzą krwi nikt nie zaatakował ich wystarczająco mocno od dłuższego czasu. Nikt nie chce być na liście Tnij.

PAJĄKI

Cel gangu: przede wszystkim, ten multi-rasowy gang, charakteryzuje nienawiść do duchów robaków. Ta nienawiść jest osobista i zajadła. Każdy z oryginalnych Pająków wpadł w łapy Uniwersalnego Bractwa, w którymś momencie życia i żaden nie wydobył się z horrorów, których tam doświadczył. Żyją, by niszczyć robactwo, w grupie prawie rodzinnej, to ich sposób na zwalczanie swoich lęków. Ich połączenie z totemem Pajaka, z którym każdy członek gangu spotkał się podczas inicjacji, jeszcze wzmacnia ich nastawienie przeciw robactwu.

Gang jest szczególnie okrutny, ale utrzymuje się na niskim poziomie aktywności. W odróżnieniu od innych gangów, nigdy nie zostawiają znaków charakterystycznych lub innych wskazówek na ich istnienie. Tak jak pająki, które udają, starają się atakować po cichu i ze śmiertelną skutecznością. Rekrutują nowych członków, porywając dobrze rokujących z ulic Seattle i robiąc im pranie mózgu w trakcie kilkudniowego okresu wstępnego. Ich metody są brutalne i efektywne; większość rekrutów staje się ich prawdziwymi wyznawcami w krótkim czasie.

Lider: Wdowiec, człowiek, szaman Pajaka. Ubiiera się cały czas na czarno, co kontrastuje z jego białą skórą i szarymi oczami. Może mieć od 20 do 35 lat, nie da się stwierdzić na pewno. Jest bardzo dbały o swoje dłonie, które są smukłe i mają dużo gracji.

Zastępcy: 5

Tarantula, młoda orczyca ostatnio awansowana, po tym jak własnoręcznie zabiła dwa duchy karaluchów ustrojstwem własnej konstrukcji, które nazywa „swoim Raidem”. Od młodych lat Tarantula jest protegowaną Wdowca, który traktuje ją prawie jak córkę. Tarantula odpłaca mu fanatyczną lojalnością i naśladownictwem wszystkiego, co Wdowiec mówi i robi.

Skrzypek, elf, jeden z założycieli gangu. Chudy i zabiedzony, z przejmującymi czarnymi oczami. Skrzypek to prawdziwy mieszczanin, który twierdzi, że nie może oddychać jeżeli odejdzie zbyt daleko od betonowej dżungli. Jego dłonie są pokryte bliznami, o których nie chce mówić.

Pułapka, krasnolud. Nienawidzi duchów os ponad wszystko, ale zabije każdego ducha jaki nawinie mu się pod rękę. Pułapka namiętnie bawi się w kocią kołyskę i potrafi ułożyć więcej kształtów niż ktokolwiek mógł sobie wyobrazić.

Wilk, człowiek, który uciekł ze strefy Chicago zaledwie rok temu. Jest przekonany, że to totem Pajaka poprowadził go do Seattle, jedyne miejsce gdzie może znaleźć ludzi do pomocy w wypłenieniu duchów much, które chcą go opętać. Pajaki zebrały go z Pustkowi Redmond w tydzień po jego przybyciu do Seattle, jako potencjalnie silnego maga. Stał się jednym z nich w rekordowym czasie. Wilk wierzy, że Wdowiec został zesłany przez bogów do zniszczenia wszelkiego robactwa na ziemi i uniesie się do Nieba na skrzydłach z pajęczej sieci, gdy ukończy swoje zadanie.

Samotnica, trollica i przyjaciółka Skrzypka. Rzadko rozmawia z kimkolwiek prócz Skrzypka i nawet wtedy używa nie więcej niż dwóch trzech słów na raz. Jest śmiertelnie dobra w każdej broni białej, a w szczególności przywiązana do noża myśliwskiego z ząbkowanym ostrzem, który nazywała „Znikacz”. Samotnica ma dokładną wiedzę o anatomii (ale nie pamięta skąd) i dlatego dogląda działalności gangu w handlu organami.

Pozłom Gangu: Doskonały

Pogłowie: około 50 – 100 członków.

Rytuały inicjacji: każdy przyszły rekrut zostaje wysłany na spotkanie-wizję z Pajakiem, który nadaje mu imię (najczęściej nazwę pajaka). Ci, którzy przetrwają ten obrzęd, stają się członkami gangu. Ci, którzy nie, najczęściej umierają w konwulsjach dzień lub dwa przed zakończeniem rytuału. Gdy nowy członek gangu otrzyma imię, zostaje mu przydzielone zadanie jako część „ochrony Sieci”. W praktyce oznacza to patrolowanie obszaru, czy doglądanie jakiegos budynku, by był wolny od robactwa. Bardziej doświadczeni członkowie gangu tłumaczą wytrwale, każdemu nowicjuszowi dokładnie co ma robić, jak najlepiej to robić i dlaczego jest to tak ważne w Układzie Planów.

Po udowodnieniu swojej wartości przez wykonanie przydzielonego zadania, nowy członek gangu przechodzi do części 2 inicjacji – porwania potencjalnego inicjata. Zazwyczaj także bierze udział w procesie praniu mózgu ofiary, często przyjmując rolę przewodnią. Gdy zakończy ten proces może stać się zastępcą.

Aby być zastępcą, członek gangu musi zabić własnoręcznie ducha robaka. Ochotnik szuka gniazda robaków i informuje przynajmniej pięciu innych członków gangu o swoim zamiarze zabicia ducha. Ci świadkowie towarzyszą próbującemu do miejsca wydarzeń. Nie interweniują, aż do momentu, w którym ich towarzysz zacznie przegrywać walkę. W takim wypadku włączają się do walki ratując mu życie. Pokonany nie może stać się zastępcą i przez rok musi żyć w niesławie, zanim będzie mógł próbować jeszcze raz.

Stroje: Pajaki noszą syntskórzane kurtki w kolorach gangu: czarnym, ciemno brązowym i czerwonym. Często czarny



i brązowy to tło dla czerwonego znaku na kurtce, wyciętego, wymalowanego lub (rzadko) wyklejonego czerwoną taśmą.

Symbol: Każdy pajak robi (albo znajduje) swoją wersję sieci – od klasycznej sieci pajęczej, aż do schematycznego wizerunku Matrycy. Te znaki mogą być wymalowane, lub wycięte na skórzanych kurtkach, noszone jako przepaski czy wisioriki, wytatuowane na ciele członka gangu lub w każdy inny sposób w jaki zechce. Wszyscy członkowie gangu mają tatuaż sieci na ogolonych czaszkach.

Terytorium: Pajaki objęły Redmond jako swoje terytorium i odnoszą się do niego jak do sieci. Według pogłosek ich kwartę główną jest opuszczony magazyn w najdalszych zakątkach Redmond, zwany Niebo Mózgu.

Działania: Aby sfinansować swoje polowania na robactwo i zapłacić za życie, Pajaki pracują jako kurierzy, paserzy i inni pośrednicy w przestępczym świecie. Często też dopuszczają się małych kradzieży.

Najbardziej dochodowym ich zajęciem jest handel organami, gdyż mają stałe dostawy od rekrutów, którym się nie powiodło.

Wrogowie: Za największych wrogów gang uważa

za duchy robactwa, wszelkiego rodzaju i rzuci wszystko, by zniszczyć robactwo, lub kogokolwiek, kto zostanie oceniony na „trzymającego” z robakami (to określenie może mieć bardzo szeroki wydźwięk, w zależności od tego kto je nadaje). Pajaki mają czasem zatargi z lokalnymi gangami, które „odmawiają zgody na protekcję Pajaków przed złymi duchami robali”.

Znak szczególne: Pajaki szczerzą się, że działają tak jak ich imiennicy – poruszają się cicho i atakują tak szybko, że wróg jest unieruchomiony lub nieżywy zanim zda sobie sprawę z tego co się stało. swoje terytorium ograniczają znakami a nie patrolami; obcy na terenie pajaków, zostają nagłe otoczone przez członków gangu, którzy materializują się jak spod

ziemi i chwilę później będzie nieprzytomny lub martwy. Ta partyzantka to znak szczególny Pajaków, przy rozprawianiu się z duchami robactwa jak i przy normalnych zadaniach przestępczych. Kurierzy Pajaków mają opinię dostarczających towar w najszybszym czasie, a paserzy Pajaków znani są z tak rozległych kontaktów, że jakiegokolwiek próby wyśledzenia sprzedaży nielegalnych towarów z powrotem do gangu, są niemożliwe.

KOLCE

Cel gangu: Ostatnio gang na kółkach, Kolce (uprzednio Kolczaste Koła), przeszedł pod dowództwo charyzmatycznego trolla o imieniu Lord Torgo. Torgo stał się szefem gangu po tym, jak własnoręcznie zniszczył jednego ze swych głównych rywali Cichego Ps. Po tym zwycięstwie zmienił nazwę gangu, aby tym samym podkreślić jego podwyższony status. Zawsze anty-elficki, zwiększył ilość operacji przeciw Tir Tairngire.

Lider: Lord Torgo, troll imponujących rozmiarów, z żądzą krwi dorównującą jego wzrostowi. Pomimo iż marnie wyedukowany, tak jak każdy mieszkaniak slumsów w Seattle, jest niewiarygodnie inteligentny i czyta wszystko, co dostanie mu się w łapy. Jego ulubionymi książkami – prawdziwy-



mi papierowymi książkami z obłożonymi okładkami i oślimi uszami na kartach – są „Sztuka Wojny” Sun Tzu i ”Książę” Machiavelli’ego. Nikt nie śmie zakpić sobie z jego zainteresowania czytaniem (choć wielu uważa to za stratę czasu i energii, którą lepiej przeznaczyć na sztukę przeżycia), to wiadomości zawarte w jego ukochanych książkach, pozwoliły mu pokonać Cichego Ps w spektakularnie krwawy i niewątpliwie osobisty sposób, który umocnił jego przerażającą reputację w Seattle.

Zastępcy: 2

Bogini Urszula, olbrzymia trollica i dziewczyna Torgo. Ledwo umie się podpisać, ale posiada bitewny instynkt, który zdobył sobie uznanie Torgo. Uwielbia pędzić z pełną szybkością w stronę opancerzonych ciężarówek, trzymając w jednym ręku Uzi, a w drugim wyrzutnię rakiet.

Jednooki Manny, tylko w połowie tak duży jak Torgo, lecz fanatycznie mu oddany. Manny nie ma zbyt dużo rozumu w głowie i jest tak odrażający, że sam jego widok przeraża prawie każdego wroga. Twierdzi, że stracił oko w bójkę z patroliem Duchów Tir, z czego tylko on pozostał wśród żywych. Plotki głoszą, że przegrał je w pokera z poprzednim przywódcą Kolców, a Torgo wygrał je z powrotem. Mówią, że Torgo trzyma je w zamkniętym pudle pod podłogą kwatery gangu.

Poziom gangu: Doskonały

Pogłowie: około 15-25 członków.

Rytuály inicjacji: Aby przyłączyć się do Kolców, rekrut musi zabić elfa. Może to zrobić w sposób jaki ma na to ochotę, lecz musi mieć na to przynajmniej dwóch świadków, a także musi przynieść trofeum dla Lorda Torgo. Ulubionymi trofeami są uszy i skalpy, w szczególności jeżeli ofiara posiadała włosy niezwykłego koloru.

Stroje: Wszyscy członkowie gangu noszą kamuflaż, zgodnie z twierdzeniem Lorda Torgo, że gang jest zdyscyplinowaną prywatną armią. Członkowie gangu noszą także złote bandany, zazwyczaj zawiązane na głowach lub rękach.

Symbol: Zazwyczaj malowany na bokach pojazdów przez nich zniszczonych. Symbol Kolców przedstawia prymitywnie narysowaną głowę elfa z X-ami zamiast oczu; głowa jest przebita kolcem, z którego zazwyczaj (lecz nie zawsze) skapuje krew.

Terytorium: Kolce objęły w posiadanie międzystanówkę 5 i okolice na południu Seattle, aż do granicy z Tir Tairngire. Obszary te obejmują Fort Lewis, Puyallup i Piekelną Kuchnię. Mówi się, że ich kwatera mieści się w Forcie Lewis, ale nikt nie wie na pewno.

Działania: Jako „poborcy opłat” z międzystanówki 5, Kolce są doskonale umiejscowieni do swojej ulubionej działalności – atakowania wszystkich i wszystkiego co wjeżdża, lub wyjeżdża z Tir Tairngire. Każdy pojazd na drodze to rozrywka, ale ulubionym celem są przewozy towarów o wysokiej wartości w cieniach Seattle. W dodatku do rozbojów drogowych, Kolce znane są z brutalnych przestępstw na elfach.

Wrogowie: Osobistą ambicją Lorda Torgo jest zniszczenie Starożytnych, najbardziej znanego gangu elfickiego w Seattle. On i jego gang używają patroli granicznych Tir jako tarcz ćwiczebnych. Jako że podstawowymi wrogami gangu są elfy, rzad-

ko zajmują się orkami, ludźmi czy krasnoludami, chyba że sprowokowani.

Znakł szczególne: Jeden z niewielu tylko-trollich gangów w Seattle, Kolce znane są ze swej niecodziennej metody ataku. Jak starożytne hordy mongolskie, galopujące przez stepy Azji, Kolce najeżdżają na ofiary całą masą. Widok pędzącej gromady trollich motocyklistów w stronę opancerzonego samochodu, wyjącego całą drogę, niejednego kierowcę przyprawił o zawał serca.

ROZŻARZONE ATOMÓWKI

Cel Gangu: Rozżarzone Atomówki wolą myśleć o sobie jako o stowarzyszeniu sąsiedzkim niż jak o gangu, pomimo ich nielegalnych poczynañ. Twierdzą, że ich pierwotnym zadaniem jest pomoc i ochrona mieszkańców z sąsiedztwa, każdym sposobem. Członkostwo jest zarezerwowane wyłącznie dla krasnoludów, ale Atomówki nie mają żadnych uprzedzeń co do innych ras, będą bronić swoich ludzi przed każdym niebezpieczeństwem. Definiują „swoich ludzi” jako tych, którzy żyją na ich terenie.

Lider: Tłuczek, młody czarny krasnolud, były runner z zapędami anarchistycznymi. Tłuczek jest adeptem sztuk walki i osobiście trenuje wszystkich członków Atomówek, by byli tak dobrzy jak on. Z rzadka, gdy Tłuczek rozgada się, zaczyna mówić coś o przyczynach, dla których założył i trenuje gang. Twierdzi, że odkrył jakieś okropne przyszłe wydarzenie, gdy był na akcji antymegakorpowej, kilka lat temu. A Atomówki mają temu przeciwdziałać. Odmawia opowiedzenia jaka dokładnie jest ta przyszłość, najmniejsze jej wspomnienie przysparza go o koszmary.

Zastępcy: brak

Poziom gangu: Równy

Pogłowie: około 15-25 członków.

Rytuály inicjacji: Każdy nowy rekrut musi się sprawdzić rozbrajając bombę zmontowaną przez Tłuczka. Ci którym się nie udaje zostają rozerwani w kawałeczki.

Stroje: Rozżarzone Atomówki noszą się na szaro i czerwono, na głowach mają czapki baseballówki.

Symbol: Insigniami gangu jest grzybek atomowy, który odnosi się do ich nazwy i umiejętności saperskich. Symbol ten pojawia się zawsze gdzieś na ubraniach członków gangu, często na kurtkach lub na czapkach.

Terytorium: Atomówki objęły w posiadanie Redmond, ich kwatera znajduje się w pobliżu Hollywood.

Działania: Atomówki specjalizują się w działaniach wymagających saperskich zdolności. Oprócz wyburzania, robią też małe bomby, które wykorzystują w rakietach obronnych i oszustwach ubezpieczeniowych; gdy miejscowy biznesmen potrzebuje szybko gotówki, często dzwoni do Atomówek, aby wysadzili jego biznes. Wtedy on szybko otrzymuje pieniądze z ubezpieczenia. Część szkolenia członków gangu obejmuje robienie ładunków wybuchowych z różnych materiałów. Atomówki robią to, by nie pozostawiać znaków szczególnych w typie bomby i materiałach do niej użytych, po których policja mogłaby trafić na ślad gangu. Gang także wykonuje okazyjnie kradzieże, lub mokrą robotę, jeżeli cena jest odpowiednia.

Wrogowie: Odzwierciedlając historię swojego szefa eks-runnera, Atomówki są paranoicznie antykorporacyjne. Pomimo iż większość ich prac to wyburzanie, wykonali też kilka akcji sabotażowych korporacyjnych instalacji, a im bardziej obskurne tym lepiej. Uważają większość innych gangów za „wrogów ludności” i zwalczają je gdy muszą, ale nie szukają sami zwady. Pająki i Zardzewiałe Sztylety są najczęstszymi celami takich akcji, ponieważ oni najczęściej zadzierają z Atomówkami.

Znaki szczególne: Jak wszyscy wiedzą, Atomówki to jedyny gang składający się wyłącznie z krasnoludów adeptów sztuk walki. Oni też jako jedyni specjalizują się w wyrabianiu bomb, poza innymi dochodowymi czynnościami.

NOCNI ŁOWCY

Cel Gangu: Skinheadzi 2050 r. Ten wyłącznie ludzki gang i jego liczne odnogi istnieją, by utrudniać życie metaludziom. W odróżnieniu od swoich dwudziestowiecznych pierwowzorów nie dyskryminują ludzi z powodu koloru skóry czy płci, tylko metaludzie są celem ich nienawiści. Są zgodni z polityką Humanis Poliklubu i dumnie służą jako pierwszoliniowe osiłki w wojnie poliklubu o „stworzenie świata bezpiecznego dla prawdziwych ludzi”. Są dosyć brutalni, ale zabijają swoje ofiary znacznie rzadziej niż sądzą ludzie. Większość członków gangu ma poniżej trzydziestki, dużo z nich jest mocno zakolczykowanych.

Lider: Stiv (grupa główna: różne odnogi gangu mają własnych przywódców). Stiv dorastał w rodzinie średniozamożnej, rządzonej przez twardą rękę jego ojca. Ojciec jego był kaznodzieją z typu ognia i siarki piekielnej, a Stiv jako najstarszy syn skazany był na ciężką ojcowską rękę. Jest klasycznym przypadkiem socjopaty – bardzo inteligentny, lecz brak mu współczucia i sumienia. W warunkach dużego stresu, przypala się papierosami, chcąc dowiedzieć, że jest odporny na ból.

Zastępcy: 2 (grupa główna: w innych gangach różnie)
Splitter, dobrze zbudowana pół-Indianka ze szramami po nożu na szyi i policzkach. Twierdzi, że to pozostałości po Nocy Szaleństwa, gdy banda trolli włamała się do jej domu i zamordowała całą rodzinę. Trolle pozostawiły ją by umarła, ale udało jej się doczołgać do PANIKGUZIKA i wezwać DocWagon. Osierocona i bezdomna, starała się przetrwać na ulicy jak mogła, aż do momentu gdy Nocni Łowcy zabrali ją do siebie gdy miała dziesięć lat. Nigdy nie próbowała wystawić na próbę autorytetu Stiva. Uważa, że to strata czasu, dopóki naokoło są metaludzie, których można załatwić.

Shank, chudy mulat około dziewiętnastki. Jest prawą ręką Stiva od prawie pięciu lat. Shank pochodzi najprawdopodobniej z Redding w Północnej CalFree, i żywi wyjątkową nienawiść do elfów (pomimo iż inni metaludzie nie są wcale lepsi według niego). Pozostawiony przez matkę gdy był mały, nie zna także swojego ojca. Ostatnio wydawało mu się, że jego ojcem jest Kenneth Brackhaven. Shank nigdy nie przyznałby się do tego powinowactwa, wystarczy mu podziwianie swo-

jego „ojca” z daleka. W chwili obecnej Nocni Łowcy są rodziną, której potrzebuje.

Pozłom gangu: Równy

Pogłowie: około 20-30 członków.

Rytuały inicjacji: Każdy rekrut musi naznaczyć jakiegoś metaczlowieka znakiem Nocnych łowców. Część gangów zadawała się namalowaniem farbą, ale większość preferuje bardziej bolesne metody jak wypalanie (tak jak bydłu) i wycinanie znaku gangu w skórze, zardzewiałym nożem. Szczególnie okrutni posypują jeszcze rany solą.

Stroje: Nocni Łowcy preferują czarne skórzane ubrania od stóp do głów, z ornamentami z łańcuchów. Wszyscy noszą irokezy zafarbowane na jasny zielony kolor. Każdy Nocny Łowca ma trzy ręczne brzytwy, których używa do wycinania znaku.

Symbol: Pazur przecinający księżyc. Noszą ten znak na ubraniach lub jako tatuaż. Wielu członków gangu lubi malować ten znak na kurtkach świecącą w ciemności farbą. W ten sposób ofiara może ich widzieć i odczuwać strach.

Terytorium: Łowcy obejmują całe Renton lecz brak im członków na patrolowanie tego obszaru. Istnieje wiele odnóg gangu, ale tylko jedna wciąż nazywa siebie Nocnymi Łowcami. Wyjątkiem jest grupa Wilkołaków, która odłączyła się od Łowców jakieś trzy, cztery lata temu i dzieli z Łowcami tereny gangu dosyć pokojowo.

Działania: Nocni Łowcy handlują LNŻ. Oprócz tego dopuszczają się wszelkich przestępstw, które są dobrym sposobem na zabicie wolnego czasu. To prawie wandalizm – niczego nie lubią bardziej niż robić dużo hałasu i rozwalac rzeczy, zwłaszcza jeżeli mogą sterroryzować kilku metaludzi w ten sposób. Rzadko zabijają swoje ofiary; dla większości Łowców cała zabawa polega na upokorzeniu i torturach. Trup nie płacze i nie błaga o litość, więc nie ma zabawy.

Wrogowie: głównym wrogiem Nocnych Łowców jest cała populacja metaludzka Seattle. Od wysoko postawionego elfa z korporacji do orka biedaka z ulicy, wszyscy metasą odpowiedzialni (choć preferują bardzo starych lub bardzo młodych, bo ich najłatwiej zastraszyć).

Inne odnogi gangu, założone przez zastępców próbujących wysadzić z siodła Stiva, są wrogię do Łowców (i do siebie też). Każda z tych grup uważa się za prawdziwych Nocnych Łowców, w mniejszym lub większym stopniu; i dlatego zwalczają się odrzucając uznanie istnienia innych. W wypadku gdy jeden z gangów wypowie drugiemu świętą wojnę; ta wojna szybko cichnie po kilku pierwszych ofiarach.

Znaki szczególne: Bardziej niż inne tylko-ludzkie gangi, Nocni Łowcy mają obsesję na punkcie upokarzania metaludzi. Jeżeli dzień minie bez możliwości splunięcia na elfa lub nawet pogonienia trolla, to jest to dzień zmarnowany. Nocni Łowcy uwielbiają kolekcjonować trofea swoich ofiar, szczególnie uszy elfów, kły orków i trolli i brody krasnoludów (łącznie ze skórą, na której trzymała się). Niezwykły jest też zwyczaj używania przez członków gangu potrójnych brzytw.



IMIE		RASA	
PŁEĆ	WIEK	OPIS	
UWAGI			

[illegible][illegible][illegible]

NOTATKI POSTACI

POJAZD

TYP _____

	Lekkie Uszkodzenia	Średnie Uszkodzenia	Poważne Uszkodzenia	Zniszczony
Manewrowość _____				
Szybkość _____				
Budowa _____				
Pancerz _____				
Oslona _____				
Autopilot _____				
Łożyiska _____				
Wzmocnienie _____				

KONTROLKA KONDYCJI

NOTATKI

IND EKS

A

Adepci, przydzielanie priorytetów, 19
Albinizm, 38
Astralna przestrzeń, 81-83
Bonusy, 19
 Podnoszenie poziomu kontaktów, 63
 Przysługi, 79
 Zobowiązania, 79
 Nujeny, 78
 Używanie, 21

B

Boski przeciwnik, 85
Brudnopis, 106

C

Cechy
 Normalne reguły, 46
 Przewagi, 24, 35
 Podnoszenie, 53
 Modyfikatory, 36
 Przydział priorytetów, 14, 15-16, 19
 Ograniczenia poziomów, 19-21
Cuda Techniki (CT) zasady, 85-87
 Biotechnologia, 86
 Obniżenie kosztu stylu życia, 85
 Postępy Matrycy, 86
 NERPS, 86
 Riggerzy i technologia, 86
 Technologia, 85-87
 Pojazdy, 86
Cybersprzęt
 Koszt, 85
 Wzmocnianie reakcji, 87
 Zmiennokształtni, 38
Cyklopi, 39
Czary
 Poziom kosztu, 82
 Koszt w Punktach Kreacji, 21
Częściowe podstawianie zasada, 46, 48
Członek drużyny
 Wydalenie, 89
 Wprowadzenie nowego, 89-90

D

Deker
 Wprowadzenie, 108-109
 Przydzielenie priorytetów, 14-15
Doskonały przeciwnik, 85
Dostępności reguły, 90
Driady, 44
Drzewko decyzji, 100
Duchy

Walka zasady, 92
Poziom Moc, 83
Przyzywanie, 82-83

E - F

Elfy warianty, 42, 44
Emerytura, 87-90
Etykiety test, 69, 70
Fikser, 66-67, 88
Fizyczne przewagi /ułomności, 24-27, 35
Fomori, 40

G

Gangi, 99
 Tworzenie, 121-122
 Specjalne zasady, 123-125
Giganty, 40
Główni runnerzy, 84-85
Gnomy, 40
Granice poziomu, 19-21

H - I

Hobgoblin, 40
Instruktor
 Opłaty, 52
 Kwalifikacje, 51
 Wirtualny, 52-53

K

Kampania
 Brudnopis, 106
 Postępy postaci, 106
 Postacie, 104-105
 Przemyslenia, 103-106
 Zakończenie, 106
 Pierwsza akcja, 106
 Pomysły, 110-125
 Miejsce, 105
 Moralność, 105
 Odnowienie, 106
 Zakres, 105
 Tematy, 105
 Wskazówki, 94-96
Typy
 Policyjno-ochroniarska, 117-119
 DocWagon, 110-115
 Gang, 121-130
 Magiczna, 120-121
 Drużyna mediów, 114-115
 Siły specjalne, 116-117
Karma na Pieniądże zasada wymiany, 78
Karma Pula, 79-80
Karma Punkty

Amoralna kampania, 78
Nagradzanie, 76
Kiepski przeciwnik, 84
Koborokuru, 39
Koncentracji zasady, 90
 Podstawianie, 48
 Trenowanie, 50
Kontakty
 Koszt tworzenia, 62
 Przysługi, 68-69
 Podnoszenie, 63
 Poziomy, 62-63
 Maksymalizowanie, 60, 62
 Osobowość, 60, 62
 Odgrywanie, 68, 71
 Specjalne, 66-68
 Podtrzymanie, 62-63
 Ochota do rozmowy, 69-71
Kraina Cieni (jako kontakt), 67-68
Krasnoludy warianty, 39-41
Kreacji punkty
 Koszt, 20-21
Kumple, 62

M

Magia
 Podstawowe pojęcia, 82, 83
 Punkty Kreacji koszt, 21
 Przewagi /ułomności, 32-33, 35
 Ryzyko, 81-83
 Wtajemniczenie, 80-81
 Granice, 83-84
 Niewypały, 81
 Priorytety przydzielanie, 14, 15, 19
 Zasady, 92
 Teoria, 87
Magicznych umiejętności test, 81
Magowie
 Punkty Moc, 17
 Stopniowe wtajemniczanie system, 80-81
 Ograniczenia, 83
 Priorytet przydzielanie, 19
Mana
 Falowanie, 82-83
 Różnice, 81-82
Menehune, 40
Mentalne przewagi /ułomności, 28-30, 35
Metaludzie
 Priorytet przydzielanie, 19
 Warianty, 38-44
Międzynarodowe kontakty, 67
Międzynarodowi przeciwnicy, 99
Minotaur, 43
Mistrz gry
 Tworzenie przygody, 96-101
 Fabuła przygody, 101-103

Asystent, 109
Przemyslenia o kampanii, 103-106
Rozwiązywanie problemów, 106-109
Rola, 93-94
Wskazówki, 94-96
Mocy punkty, 17, 21

N - O

Nadludzki przeciwnik, 85
Nocne, 44
Obrażenia z granatów /materiałów wybuchowych, 91
Ogr, 42
Oni, 42
Ork warianty, 40, 42-43

P

Pieniądze na Karmę zasada wymiany, 78
Podstawianie odpowiednie do zadania, 46
Postać niezależna (PN)
Kontakty, 60-71
Wrogowie, 71-75
Przysługi, 79
Zobowiązania, 79
Równy przeciwnik, 84 -85
Wyważenie gry, 107-108
Kiepski przeciwnik, 84
Nadludzki przeciwnik, 85
Doskonały przeciwnik, 85
Boski przeciwnik, 85
Postać
Historia, 12-13, 14
Zarys biograficzny, 18-19
Przemyslenia kampanijne, 104-105, 106
Tworzenie, 10-14
Opcje, 19-21
Śmierć, 74-75
Przewagi/ułomności, 21-35
Ucieczka od śmierci, 75
Równowaga gry, 107-108
Statystyki gry, 13, 14-18
Wprowadzenie, 18
Motywacje, 13
Rozwiązywanie problemów, 107
Poziom zagrożenia, 84-85
Priorytety, 13
Przydzielanie, 14-18, 19-21
Punktowy system tworzenia postaci, 20-21
Suma do 10 system, 20
Przelamanie przeciwnika, 90
Przepakowane postacie, 107
Przewagi
Tworzenie, 22-35
Ograniczenia, 22
Wartość punktowa, 21-22

Kupno, 21-22
Przychody, 101
Przygoda
Zakończenie, 101
Historia i postać, 14
Komplikacje, 97, 100
Cel, 96-97
Pomysły, 110-25
Przeszkody, 97
Intrygi, 97-103
Założenia, 96
Przysługi i zobowiązania, 79
Pule Kości, 48, 50
Punktowy system tworzenia postaci, 20-21

R

Rasa, przydzielanie priorytetów, 14, 15, 19
Reguła jedynki, 81
Ręka Boża reguła, 80
Rigger
Priorytet przydzielanie, 14-15
Równy przeciwnik, 84-85
Ruchu zasady, 92

S - Ś - T

Satyr, 43
Siatka Umiejętności
Podstawianie zasady, 46, 48
Pule Kości zasady, 48, 50
Poprawione, 45-48
Społeczne przewagi/ułomności, 30-32, 35
Społeczna Pula kości, 48, 50
Specjalne kontakty, 66-68
Skradanie się test, 91
Specjalizacje
Podstawianie zasady, 48
Trening zasady, 50
Suma do 10 system tworzenia postaci, 20
Ślepy zaulek technologii reguła, 87
Śmiertelne nad-obrażenia reguła, 91
Tematy, 105
Test Złego towarzystwa, 65
Trening
Podstawowy czas, 51
Dni, 53
Z instruktorem, 51-53
Opcjonalne reguły, 50
Troll warianty, 39-41, 44

U

Ułomności
Tworzenie, 22-35
Pozbywanie się, 22
Wartość punktowa, 21-22

Kupno, 21-22
Umiejętności
Podstawowy czas treningu, 51
Koszt w Punktach Kreacji, 21
Podstawianie reguła, 46, 48
Przewagi / ułomności, 24, 35
Instruktor, 51-53
Przydzielanie Priorytetów, 14, 16-17, 19
Granice poziomów, 19-21
Skala poziomów, 16
Metoda samouka, 50, 51
Trening zasady, 50
Uników Pula kości, 50

W

Wakyambi, 42
Walki zasady, 91-92
Wirtualny instruktor program, 52-53
Wróg
Przydzielenie, 72
Cechy, 72-73
Śmierć postaci, 74-75
Tworzenie, 71-72
Zabicie, 75
Poziom wiedzy, 73
Poziom motywacji, 73
Poziom potęgi, 72-73
Cele, 74-75
Używanie, 73-74
Wtajemniczenie, 80-81
Wtórna kariera, 88-89
Wtórny kontakt, 63-66
Wtórny, 63-66
Wybiórco podtrzymany czar, 92

Z

Zapłata runera, 101
Zasięg bonus, 92
Zasoby, 14, 17-19
Zastraszenie reguła, 90
Zmęczenie reguła, 91
Zmiennokształtny
Zwierzęca /ludzka forma, 36-37
Zwierzęca natura, 38
Odrzucenie wszczepów, 38
Podwójna natura, 37
Regeneracja zasady, 37-38
Alergia na srebro, 38
Znajomy znajomego (ZZ), 63-64
Czas dostarczenia informacji, 65
Specjalne kontakty, 66-68
Użycie, 64-65
Zobowiązania i przysługi, 79
Zrób to sam metoda uczenia, 50-51



SHADOWRUNTM KOMPAN

P O Z A C I E N I A M I

BYŁEM TAM. PRZEŻYŁEM TO.

Czas wyjść poza cienie i rozejrzeć się wokół.
A zobaczysz wiele niespodzianek...

- Stwórz sobie postać! Rozszerzone zasady tworzenia postaci, pozwolą ci scharakteryzować postać za pomocą przewag i ułomności. Poprawiona Siatka Umiejętności i nowe reguły treningu, dają twojej postaci szansę na szybsze uczenie się i wykorzystywanie umiejętności.
- Druga strona kontaktów – wrogowie! Nowe zasady pozwalają tworzyć nieprzyjaciół dużych i małych, by trzymali graczy w napięciu.
- Jeżeli naprawdę potrzebujesz Karmy, jak ją zdobędziesz? Opcjonalne reguły pozwalają ci zdobywać Karmę, trzymać ją i używać.
- Po co trzymać się shadowrunningu? Zagraj drużyną Wezwań Wysokiego Zagrożenia DocWagon, gangiem, rządowym agentem lub zmiennokształtnym!



Shadowrun Kompan

Poza cieniami to unikalne rozszerzenie zasad dla graczy i mistrza gry.

Od stworzenia postaci do jej odejścia na emeryturę, od epickich kampanii do pojedynczych przygód, od prostych reguł umiejętności do przystosowywania magii, by najlepiej pasowała do twojej gry, Shadowrun Kompan ma to wszystko. Ta książka rozszerza i objaśnia zasady tworzenia postaci, używania i podstawiania umiejętności, kontaktów, Karmy, magii i wszczepów, a także zawiera zasady do gry wariantami metaludzi i zmiennokształtnych. Przewodnik do tworzenia przygód i kampanii przedstawia techniki pomagające mistrzowi gry w uzyskaniu jak najwięcej ze świata Shadowrun. Shadowrun Kompan: Poza cieniami jest zgodny ze wszystkimi podręcznikami do Shadowruna.



ISA Sp.z o.o.
tel.: 634-47-90
e-mail: isa@isa.pl
www.isa.pl

ISBN 83-87376-90-6

SHADOWRUN® jest zarejestrowanym znakiem handlowym FASA Corporation.
SHADOWRUN KOMPAN: POZA CIENIAM I jest znakiem handlowym FASA Corporation.
Copyright © 1996, 1999 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.