

ŘÍZENÍ HRY

Gamemaster v *Shadowrunu* je rozhodčí, domácí, herec, režisér a vypravěč, a to vše v jednu a tutéž dobu. Díky tomu vyžaduje stát se dobrým gamemasterem určitou zkušenost a praxi. Nápad a návody v této kapitole by měly všem gamemasterům pomoci v rozvoji jejich schopností. Velká část zde řečeného platí pro řízení všech her na hrdiny, ale některé informace se vztahují speciálně k *Shadowrunu*.

Gamemasterování může být jedním z nejzábavnějších aspektů hraní na hrdiny a každý by si to měl alespoň jednou zkusit – třeba jen proto, aby dokázal lépe ocenit, jakou práci musí gamemaster zvládnout! Pokud jste gamemastery, měli byste své hráče vést k tomu, aby si tuto roli také vyzkoušeli. Pokud jste hráč, zkuste to přece – možná se vám to bude i líbit.

Role gamemastera

Úkolem gamemastera je dohlížet na dobrodružství nebo tažení – jinými slovy, uvést věci do pohybu a postarat se o to, že v pohybu zůstanou. Gamemaster je prostředník a vedoucí. Představuje poslední autoritu v otázkách pravidel a musí se starat o všechno „extra“ v dobrodružství nebo tažení. Gamemaster se musí starat o to, aby hra zůstala ve svých mezích a nevykolejila. Hráči se často ponoří do rolí svých postav a zapomínají, jaký směr má dobrodružství v konečném důsledku nabrat. Gamemaster musí mít nestále na zřeteli vývoj dobrodružství a příležitostně trochu pošťouchnout, aby udržel dění v pohybu a zaručil všem největší možnou zábavu.

Gamemasteři mají ve svých hrách k dispozici ohromnou moc, ale nejsou to žádní bohové (i když někteří z nich si to o sobě možná myslí!). Žádný gamemaster nedokáže realizovat opravdu zajímavou hru bez spolupráce hráčů. Úkolem gamemastera není, aby na hráčské postavy nechal dopadnout všechnu svou moc a přiváděl je do situací, kdy nemají žádnou šanci na úspěch. Úkolem gamemastera je *společně* s hráči najít takový styl hraní na hrdiny, který bude pro všechny uspokojivý a zábavný.

Tajemství úspěšného řízení hry je koneckonců docela jednoduché: postarejte se o to, aby se všichni bavili. Všechno ostatní je druhořadé. Nejlepší gamemasteři jsou takoví, které jejich práce baví a kteří mají na zřeteli, aby i hráči prožili hezké chvíle. Pravidla, systémy apod. jsou pomůcky, které mají napomoci zábavnému a uspokojivému hraní na hrdiny – nejsou samoúčelná. Nezaplétejte se příliš hluboko do pravidlových otázek, abyste neztratili z očí hlavní cíl: bavit se!

Porušování pravidel

Když jste si jako děti hráli na četníky a na zloděje, možná si ještě vzpomínáte na to, jaká to byla zábava, ponořit se do jiné role. A určitě si vzpomínáte alespoň na jednu hádku, která probíhala asi takto: „Zastřelil jsem tě!“ – „Ne, netrefil ses!“ – „Ale trefil!“ apod. Hry na hrdiny jsou sofistikované verze četníků a zlodějů – hlavní rozdíl spočívá v tom, že v systémech her na hrdiny existují pravidla, která stanovují, zda výstřel zasáhl nebo ne.

Všechna pravidla her na hrdiny jsou nakonec jen návody, které mají zabránit hádkám o tom, co se ve hře skutečně stalo. Pomáhají nám přesněji uchopit události ve hře, abychom si je dokázali lépe představit. Ale někdy mohou i pravidla vyvolat hádku a zabránit kreativním hráčům a gamemasterům v jejich hlavní úloze – totiž bavit se.

To je chvíle, kdy by si měl gamemaster vzpomenout na staré přísloví: „Pravidla jsou tu od toho, aby se porušovala.“ Otrocké držení se pravidel není vždy tou nejlepší cestou k maximální zábavě. Pokud se určité pravidlo do nějaké situace nehodí nebo zde nefunguje, neměli byste se zdráhat ho ignorovat nebo upravit. Mnohé herní skupiny si vytvářejí časem svá „domácí pravidla“, tj. pravidla, která jsou šitá na míru potřebám a hernímu stylu dané skupiny.

Používejte pravidla pružně – jsou zde od toho, aby sloužila hře, ne naopak.

Úspěch dobrodružství

Shadowrun je dobrodružná hra na hrdiny a postavy, ať už jsou shadowrunnery nebo ne, přebírají role aktivních protagonistů Šestého světa. Vydávají se na cestu a zažívají takový druh dobrodružství, jaká patří do dobrého akčního románu nebo filmu. (Rozhodujícím momentem u her na hrdiny je to, že opouštíte role, které hrajeme v realitě. Není zase až tak zábavné hrát ve světě *Shadowrunu* knihovníka, laborantku, mechanika nebo účetního.) Následující odstavce obsahují návrhy, jak vytvořit dobré dobrodružství. Každý oddíl – *pozadí*, *cíl*, *opozice* a *komplikace* – se soustřeďuje na jeden určitý komponent dobře promyšleného dobrodružství. Nezapomeňte ale, že **Úspěch dobrodružství** a následující podkapitola **Příprava dobrodružství** nepředstavují žádný systém, jak krok za krokem vytvářet dobrodružství. Gamemaster a hráči by měli jednotlivé složky svých dobrodružství vytvářet a sestavovat tak, jak se jim to bude nejlépe hodit.

Pozadí

Pozadí je „příběh za příběhem“ dobrodružství, události, které uvedou dění do chodu, než do něj budou zapleteny hráčské postavy. Popisuje rozměr dobrodružství, vytváří jeho rámec a poskytuje podněty pro téma dobrodružství.

Rozměr dobrodružství představuje šíři příběhu. Velké dobrodružství může obsahovat střet runnerů s celosvětovým spiknutím, zatímco malé dobrodružství se bude třeba zabývat pouze jedním jedincem v malém městě. Rozměr dobrodružství je důležitý, neboť je koneckonců něco docela jiného, pokud si člověk něco začne s Lofwyrem a Saeder-Krupp či s nějakým malým nebo středně velkým podnikem.

Rámec dobrodružství popisuje, kde se bude hlavní děj odehrávat. Rámec sestává z jedné nebo více *lokací* – například Seattlu nebo několika míst na celém světě – a *prostředí*. Prostředí popisuje okolní svět dobrodružství a bezprostřední okolí dění. Například v prostředí dobrodružství, jež se celé točí kolem nového prototypu kyberdecku, budou vystupovat především deckeři, techničtí šíbrři, počítačovní konstruktéři, hromada matrixového hardwaru, mnoho deckerských aktivit apod. Prostředí záchrané mise ve Městě brouků bude zahrnovat hmyzí duchy a šamany, bývalý armádní personál, hromadu pořádných kanónů, nemilosrdné přestřelky, úniky o vlasek a další *akce*.

Jakmile je stanoven rámec, může nějaká NP najmout hráčské postavy, aby je zatáhla do děje, nebo se osobní cíle či kontakty postav postarají o to, že se tyto zapojí z vlastního popudu.

Gamemaster může pozadí dobrodružství vytvořit tak detailně nebo obecně, jak bude chtít. Například gamemaster, jenž chce vytvořit detailní pozadí, si může vymyslet, že určitému podniku (podniku A) se podařil technologický průlom v oblasti kyberoči. Konkurojící podnik (podnik B) chce ukrást výsledky výzkumu, aby se jeho výroba pohnula dále a mohl výrobek uvést na trh jako první. Runneri budou do děje vtaženi, když NP z podniku B hráčské postavy najme, aby se vloupaly do podniku A a ukradly novou technologii.

Pokud gamemaster použije obecné pozadí, může poskytnout hráčům větší kontrolu nad tím, jaký směr dobrodružství nebo tažení nabere. Například může určit, že obecným pozadím tažením mají být pokusy hráčských postav o zničení určitého podniku (nejlépe takového, jež mají i bez toho už důvod nenávidět). Gamemaster si musí rozmyslet několik událostí, jejichž prostřednictvím mohou být postavy zapleteny do děje – například by mohl podnik zabít některé jejich přátele – a nechat k postavám dorazit informace o podniku a jeho nejdůležitějších představitelích. Od této chvíle leží pouze v rukou hráčů, jak se svého úkolu zhostí; gamemaster se ještě postará o jednotlivosti, zatímco události nabere vlastní spád.

Pokud hledáte příklady pozadí (a toho, jak fungují v dobrodružstvích), podívejte se prostě na libovolné dobrodružství pro *Shadowrun*. Moduly a romány obsahují rovněž mnoho informací pro tvorbu pozadí v dobrodružstvích a taženích.

Cíl

Ukrást důležitá data, být neustále o krok před podnikovým trestným komandem – každé dobrodružství potřebuje mít pro hráčské postavy nějaký cíl. Cíle s jasnými konturami poskytují hráčům něco, na co mohou střílet, a uvádějí dobrodružství teprve do pohybu.

Cíle dobrodružství si může vymyslet gamemaster sám, nechat je zformulovat hráče nebo je vypracovat ve spolupráci s nimi. V každém případě by však měly cíle vždy odrážet osobnosti a osobní motivace hráčských postav. Ve skutečnosti poskytují osobní motivace hráčských postav skvělé východisko pro obecné pozadí dobrodružství. Například v dobrodružství, které má v pozadí zánik nějakého podniku, by měl každý hráč jasně definovat, proč chce jeho postava vidět daný podnik v troskách. Osobní pomsta, ziskuchtivost, všeobecná nenávisť k podnikům – to vše jsou vhodné osobní motivace.

Osobní cíle a motivy hráčských postav poukazují dobře na to, jaké činnosti postavy podniknou. Za pomoci těchto motivů může gamemaster vytvořit vhodné situace, v nichž budou moci hráči naplno využít osobnosti a životní styly svých postav z hlediska hraní na hrdiny.

Poté, co je stanoven cíl dobrodružství, musí si gamemaster promyslet několik možností, jak by mohly postavy tohoto cíle dosáhnout. Člověk ztratí rychle zájem na dobrodružství, které neposkytuje žádnou znatelnou cestu k cíli. Nepokoušejte se ale nutit hráče do určitého plánu. Poskytněte jim pár alternativních možností, aby se mohli sami rozhodnout, jak budou chtít ke svému cíli dospět. A nedělejte jim to příliš lehké. Hráči nemusí přesně vědět, jak mohou svého cíle dosáhnout – musí si být vědomi pouze svých možností. A připravte se na nečekané situace – aby se hráči na hrdiny dostali k cíli, vymýšlejí často pozoruhodné strategie.

Opozice

Každý příběh potřebuje jednoho nebo více antagonistů nebo „zlosynů“ a *Shadowrun* má v tomto co nabídnout. Antagonista představuje hlavní překážku mezi hráčskými postavami a jejich cílem. Antagonista v dobrodružství může být jedna nebo více osob, skupina nebo organizace, velký drak apod.

Nespokojte se s jednorozměrnými, stereotypními padouchy – antagonista ztělesňuje v příběhu hlavní zdroj dramatičnosti, takže z nich udělejte plnohodnotné postavy s vlastní osobností a motivy. Jestliže vytváříte schopnosti a cíle protihráčů, postupujte důkladně a opatrně. Komplexní osobnosti a motivy dovolují

antagonistovi jednat nepředvídatelným a nečekaným způsobem. Navíc mohou hráčské postavy jeho osobnost a motivy zkoumat, aby tak našly způsob, jak ho porazit.

Na základě osobnosti a motivů antagonisty může gamemaster také stanovit, jak mocný protihráč bude a jaké metody použije, aby dosáhl svých cílů. Někteří protivníci uplatní jemné triky a pletichy, možná dokonce použijí na ostatní vymývání mozků, aby je nasadili proti runnerům. Jiní protivníci se pokusí runnery zkrátka a dobře zabít. Někdo jako Lofwyr by mohl dát přednost tomu, že se s runnery „dohodne po dobrém“ a daruje jim život – a tuto laskavost si nechá proplatit v budoucnu, až bude potřebovat někoho pro sebevražednou misi nebo jako obětního beránka za nezdařenou operaci.

Navíc myslíte na to, že NP jsou pouze „tradičními“ protivníky v *Shadowrunu*. Vše, co představuje pro hráčské postavy překážku nebo ohrožení, může posloužit jako antagonista – nemetalidské, dokonce i neinteligentní bytosti, nestvůry, systémy apod. Špičkový zabezpečovací systém, nepřátelská probuzená divočina, paranormální nestvůry či dokonce běžná zvířata. Použití netradičních protivníků poskytuje gamemasterovi a hráčům mnoho příležitostí pro nasazení jejich schopností, dovedností a představitosti.

Komplikace

Pokud by při shadowrunech šlo jen o to najít spojence a vyřadit protivníky, nebyly by z dlouhodobého hlediska příliš vzrušující. Kdyby to bylo skutečně tak lehké, trvalo by dobrodružství hodinu a shadowrun by byl stejně tak živý jako blboun nejspíš. Komplikace představují nečekané události a obraty, které dělají celou věc teprve zajímavou a nutí hráče i postavy k neustálé ostražitosti.

Zabudujte do každého dobrodružství jednu, možná i dvě, tři nebo více komplikací. Komplikace může být něco tak jednoduchého jako selhávající přístroj, nebo tak komplexního jako cíl dobrodružství, který se najednou ukáže být něčím zcela jiným než tím, co hráči očekávali. Například tým, který je právě na runu v Transpolárně-aleutské radě se vším utajením a krytím, jaké jen mohl dát dohromady, může být náhle napaden pouličním gangem – „gangem“, který je zcela náhodou vybaven standardními zbraněmi podniku, s nímž šibr runnerů obvykle spolupracuje. Runneři by měli nahlédnout, že zde něco nesouhlasí, a své plány patřičně změnit. Nebo si unesený výzkumník během extrakce mumlá jakési tajemné jméno. A zrovna ve chvíli, kdy se ho runneři chystají předat Johnsonovi, strčí si vědec, který s nimi měl jít údajně dobrovolně, něco do úst a o vteřinu později je mrtev. Potom je na čase důkladněji prověřit jeho, práci i zaměstnavatele. Možná budou muset runneři provést pouze jednoduchou loupež, přičemž se ukradený předmět následně jako na potvoru ukáže být částí dračího pokladu.

A konečně může gamemaster sáhnout vždy po staré standardní komplikaci, dvojakém panu Johnsonovi, který poskytuje falešné údaje o své podnikové příslušnosti (pokud vůbec nějakou má), jenž runnery naláká do smrtonosné pasti, nezplatí jim, rozhodne se, že vědí příliš mnoho, zaplatí jim vystopovatelnou „vřešticí“ kreditní hůlkou, sdělí místo jejich pobytu policajtům nebo je použije a pak nechá ve štychu.

Komplikace vnáší do dobrodružství nevypočítatelnost „skutečného života“, zajistí, že zůstane pro hráče zajímavým a představují základ pro intrikování, které je jednou ze základních charakteristik *Shadowrunu*. Stejně jako vše ostatní v *Shadowrunu* by však měly být i komplikace používány s mírou. Pokud hráčům kolem uší sviští příliš mnoho komplikací, budou mít stále více pocit, že ztrácejí kontrolu nad životem svých postav, a hra se může stát rychle frustrující a nudnou místo zábavnou a komplexní.

Příprava dobrodružství

Při přípravě konvenčního příběhu si autor nejprve promyslí cíle hlavních postav a poté navrhne překážky na cestě k těmto cílům, aby dosáhl dramatického napětí. Dobrodružství v *Shadowrunu* se principiálně navrhuje stejně, pokud odhlédneme od toho, že hlavními protagonisty jsou zde postavy.

Z tohoto důvodu mohou dobrodružství šitá na míru určité skupině často přinášet více zábavy než publikovaná shadowrunová dobrodružství. Gamemaster zná své hráče lépe než kdokoli jiný a tyto znalosti mu umožňují vytvořit dobrodružství přesně pro tyto postavy a jejich cíle a motivy.

Výchozí bod

Každé dobrodružství začíná nápadem – semenem, z něhož vyrůstá příběh. Naštěstí pro náměty na dobrodružství existuje dostatek zdrojů. Každá kniha k *Shadowrunu* – dobrodružství, moduly nebo dokonce pravidla – dokáže poskytnout inspiraci. Některé moduly, například *New Seattle* nebo *Underworld*, obsahují skutečně tipy a návrhy, jak může gamemaster předložený materiál zapracovat do dobrodružství. Shadowntalk, který shadowrunneři v různých knihách mezi sebou vedou, je obzvláště bohatý na náměty na dobrodružství. Tyto stínové informace od příslušníků stínového společenství obsahují množství nápadů, tipů, popisů odvetných tažení a dřívějších runů a mohou být často převedeny na použitelná dobrodružství. Pokud se nějaké zveřejněné dobrodružství pro vaši herní skupinu nehodí, může přesto obsahovat cenné dějové prvky, NP a další nápady, které můžete zapracovat do vlastních dobrodružství.

Dokonce i dřívější dobrodružství nebo tažení týmu mohou vést k novým námětům na dobrodružství. Otevřené konce nebo dále nerozvíjené vedlejší dějové linie mohou skrývat nápady pro nová dobrodružství. Přivolejte zpět starého protivníka, jehož měli všichni za mrtvého, nebo zapojte nějakého jeho „nástupce“, který bude pokračovat

v plánech starého protivníka. Vyžadujte dluhy, které mají hráčské postavy u svých kontaktů nebo spojenců, nebo nechte některý z kontaktů, ať požádá postavy o laskavost sám.

S trochou představivosti vám může poskytnout nápady pro dobrodružství téměř cokoli – filmy, romány, jiné systémy her na hrdiny, noviny a časopisy, dokonce příhody ze zaměstnání nebo ze školy. Zkuste mít u sebe poznámkový sešit nebo blok a zapsat si všechno, co vypadá tak, že by se někdy mohlo hodit pro nějaké dobrodružství. Pokud sháníte náměty pro herní sezení nebo tažení, můžete probrat své poznámky a vybrat si jednu jedinou událost nebo koncept či zkombinovat více spřízněných bodů do jednoho komplexního zamotaného příběhu.

Výběr aktérů

Další možností, jak dát dobrodružství tvar, představuje výběr aktérů – NP, organizací, skupin a protivníků, kteří jsou do příběhu zapojeni. Různé postavy mají různé motivy, cíle a pracovní postupy. Pokud použijete postavy, jež hrají určitou roli v publikacích k *Shadowrunu*, můžete dobrodružství spojit s větším světem *Shadowrunu*.

Gamemaster si může obsazení dobrodružství zvolit kdykoli. Někteří dávají přednost tomu, že se nejprve rozhodnou pro pozadí. Jiní nejprve vytvoří hlavní představitele dobrodružství a pak si vyberou pozadí, jež se zakládá na zájmech a dřívějších činnostech zúčastněných osob a organizací.

Aktéry dobrodružství mohou být jedinci, menší či větší uskupení nebo organizace či jakákoli libovolná kombinace „spoluhráčů“ ze světa *Shadowrunu*. Aktér dobrodružství může svou roli sehrávat na jevišti nebo v zákulisí. Velcí aktéři a velká dobrodružství jdou zpravidla ruku v ruce. Například válka mezi dvěma konkurenčními gangy může být pro některé runnery čistou rutinou. Ale pokud jeden z gangů podporuje Mafie a druhý triády, potom nabývá tvar větší a možná i daleko nebezpečnější scénář. A pokud se rozhodující bitva odehraje v blízkosti tajné výzkumné laboratoře Saeder-Krupp, může to dokonce vzbudit pozornost i samotného Lofwrya a celá záležitost bude opravdu zajímavá.

Následující odstavce obsahují návrhy potenciálních představitelů, jež jsou založeny na popisech jedinců, uskupení a organizací z různých publikací k *Shadowrunu*, přičemž seznam není ani zdaleka úplný. V mnoha modulech k *Shadowrunu* jsou další popisy NP a organizací, často spolu s tipy na jejich využití v dobrodružstvích a taženích.

Podniky

Velké megapodniky jako Ares nebo Mitsuhama spolu jsou již léta na ostří nože. Díky nedávnému zesílenému vystupování malých a středních podniků ve světě *Shadowrunu* je svět obchodu ještě nemilosrdnější.

Organizovaný zločin

V tomto případě člověka hned napadne Mafie nebo Jakuz, ale nezapomínejte na triády, kruhy Seoulpy, pašeráky s téčky a piráty. Všechny tyto zločinecké organizace okrádají nevinné, ne tak zcela nevinné a své konkurenty. Smrtící boje o moc jsou mezi a dokonce uvnitř těchto skupin na denním pořádku. Každé společenství, které váhá obrátit se se svými problémy na zákon, je potenciální obětí pro vymáhání výpalného, a podsvětí ovládá velkou část kriminální ekonomiky, která sahá od pašování přes výrobu BTL až po sexuální otroctví.

Policie

Lone Star, Knight Errant, Hard Corps, Wolverine, Eagle, Thugs with Guns – koho nebo co podporují/ochraňují strážci zákona ve světě *Shadowrunu* ve skutečnosti? Jsou čisti nebo zkorumpováni? Kde končí oblast jejich pravomocí? Poldovští týpci mají přirozenou, na vzájemnosti spočívající averzi vůči runnerům, a neexistuje lepší kamufláž pro ilegální byznys než policejní nálepka.

Gangy

Gangy v *Shadowrunu* sahají od sousedských sebeobránných klik přes skupiny pouličních pankáčů, které páchají drobné delikty, a motogangy, které zneklidňují silnice, až po zločinecké spolky s drogami, kanóny a kontakty. Samozřejmě existují i staromódní motorkářské gangy, které se zdržují v heavymetalových klubech a pracují jako pořadatelé na rockových koncertech, stejně jako stovky dalších band.

Vojenské a polovojenské skupiny

Pozemní, námořní a vzdušné síly každé země vlastní vojenské zdroje, s nimiž většina podniků nemůže držet krok, počítaje v to flotily ponorek, celé divize vojáků, nejnovější technické hračky a ultrajeté drogy. Téměř každá moderní armáda má své vzdušné, zbrojní a výzvědné složky a samozřejmě speciální jednotky. Vojáci Šestého světa se zpravidla nasazují tehdy, jde-li o složité magické situace nebo nevysvětlitelné úkazy (například Město brouků), ale jednotky prakticky jakékoli kombinace států (Ute a Tir na nÓg, KAS a... jiná část KAS) se ochotně pustí i do sebe navzájem, pokud půjde o „životní státní zájmy“.

Může ovšem dojít i ke konfrontaci se seattleskou metroplexní gardou a jinými civilními policejními jednotkami, které bývají nasazovány v Seattlu při potlačování nepokojů a jako strážci pořádku.

Politici a politkluby

Politika je špinavá záležitost a nikoho nepřekvapí, že runy jsou s hromadou problémů spojeny zejména tehdy, jestliže mají politickou motivaci. Městské rady, starostové, guvernéri, senátoři, dokonce lidé, na něž by nikdo nepomyslel, jako soudce Nejvyššího soudu nebo lékař generálního štábu, mohou najmout shadowrunnery, aby jim sloužili jako tělesní strážci, sbírali informace o jejich protivnících nebo vedli kampaně vedoucí ke zničení pověsti.

Politkluby zahrnují rovněž široké spektrum možností pro hraní na hrdiny. Metalidé a metalidská práva, národní nezávislost, potraty, trest smrti, kontrola zbraní – uveďte jakékoli téma nebo předsudek a budete mít slušnou šanci, že existuje nějaký politklub, který to zatracuje nebo má vepsáno ve znaku.

Zahraniční protivníci

Megapodniky na sebe sice mohly strhnout velkou část moci, která dříve spočívala v rukou suverénních států, ale to žádným podstatným způsobem nesnížilo sázky, o něž se hraje v mezinárodní politice, a počet špiónů, kšeftářů a teroristů nijak zvlášť nezredukovalo. CIA, Interpol, nástupnické organizace KGB, tirští Paladini, mezinárodní šibři, obchodníci se zbraněmi a teroristé jsou je někteří potenciální mezinárodní představitelé, kteří mohou hrát v dobrodružství nějakou roli.

Lidé z médií

Lidé z médií mohou dobrodružství dodat lesk, nebezpečí a dobrý staromódní sexappeal. Trideosítě, rádio, simsens, hudba, sport a tradiční kina jsou i v Šestém světě důležitým ekonomickým faktorem. Od prostých rozhlasových interview až po Pouštní války, od pirátských vysílačů až po zoufalé rockové hvězdy, které inscenují svou vlastní smrt – lidé z médií ve světě *Shadowrunu* se nezastaví před ničím, pokud jde o zvýšení sledovanosti a zlepšení reklamních smluv. Senzacechtivé reportáže, talkshow, bojové herní show, profesionální wrestling, simporno, hudební tridea – ve všech se ročně točí miliardy nujenů a zúčastněné hvězdy, bývalé hvězdy, producenti, mediální konglomeráty a podsvětí bojují do krve o svůj podíl.

Shadowrunneři a další stínové postavy

Hráčské postavy nemusí být jedinými shadowrunnery, kteří se účastní dobrodružství. Týmy runnerů operují na lákavější bázi než zločinecké organizace a podniky a sestávají zpravidla z jedinců s lepšími schopnostmi a rozvinutějšími talenty než členové gangu. Podle definice vykonávají runneři práci, kterou by jinak nikdo jiný nemohl nebo nechtěl dělat. Toto povolání přirozeně přitahuje mnoho marginálních figur 21. století, které se nehodí do armády, podniků, zločineckých organizací nebo jiných akceptovatelných sociálních norem. Díky tomu poskytují NP runnerů gamemasterovi vynikající možnost, jak zapojit do dobrodružství divoké, neobvyklé a rozmanité postavy. Kromě toho jsou shadowrunneři známí jako velmi ctižádostivá cháska, a kdo by se mohl lépe vypořádat s runnerem než jiný runner?

Obyčejní lidé

Obyčejní lidé jsou (meta)lidé, s nimiž má člověk co do činění během svého „normálního“ každodenního života – bankovní úředníci, referenti na úřadu silniční dopravy, zástupci pojišťovny, poradci na úřadech práce, doručovatelé balíků, domovníci, popeláři, výběřčí charitativních příspěvků, učitelé, právníci, squatteři, přátelé, přítelkyně atd. Také tito lidé mají své místo ve světě *Shadowrunu*. Sedněte si někdy na dvě hodiny k televizi. Navrhněte run, v němž hraje jistou roli představitel povolání, kterého jste viděli v nějakém pořadu nebo reklamním šotu, nebo si vymyslete scénu, v níž se runneři budou muset na nějaký čas převléci za „obyčejné lidi“. Interakce s *tímto občanem* nemusí obsahovat příliš dramatická, může ale vést k humorným vložkám a runnerům připomene, kdo může ztratit nejvíc, když divoce pálí kolem sebe, může vést k novým kontaktům nebo dobrodružství, které se v první řadě soustřeďuje na podnikové prostředí, dodat (meta)lidský nádech.

A všichni ostatní, co jich jen je

Svět *Shadowrunu* je směsí science fiction a fantasy, která zahrnuje široké spektrum bytostí a organizací, které jsou ve vesmíru jedinečné (nebo se od podobných skupin z jiných světů liší): prastarí elfové, volní duchové, draci, věci, jež znát není lidem určeno, upíři, jaguárodenci a iniciační skupiny, nemluví o tom, co se hemží v matrixu. Příslušník každého tohoto druhu nebo skupiny může sloužit jako aktér v tažení, stejně jako si gamemaster může vytvořit své vlastní formy života na bázi těchto typů.

Rozhodovací diagram

Vydaná dobrodružství pro *Shadowrun* používají formát „rozhodovacího diagramu“. Rozhodovací diagram popisuje, na rozdíl od jednotlivého lineárního průběhu děje, více dějových linií, pro něž se mohou hráči

rozhodnout. Rozhodnutí hráčů zase určují průběh dobrodružství. Pokud použijete i ve svých dobrodružstvích rozhodovací diagram, poskytnete hráčským postavám tutéž flexibilitu a možnost rozhodnout se.

Představte si své dobrodružství jako řeku se dvěma pevnými body. Bod A odpovídá začátku dobrodružství, okamžiku, v němž jsou do něj hráči zapojeni. Bod B odpovídá konci dobrodružství, kdy postavy dosáhnou stanoveného cíle. Lineární průběh by pak byl jedinou cestou z bodu A do bodu B. Ve formátu rozhodovacího diagramu naproti tomu spojuje začátek a konec dobrodružství více cest nebo „ramen“.

Abyste mohli rozpracovat jednotlivé cesty, začněte jednoduše v bodě A a vypište si možné dějové linie, pro něž se mohou hráči rozhodnout. Pokud se například setkají s panem Johnsonem, který jim nabídne práci, mají dvě zjevné možnosti volby: práci přijmout nebo odmítnout. Za určitých okolností se mohou hráčské postavy pokusit i o něco jiného, například na pana Johnsona zaútočit. Poté, co jste se zamysleli nad možnostmi rozhodování hráčů, měli byste rozpracovat dějové linie. Další bod na dějové linii 1 popisuje, co se stane, pokud runneři nabídku k práci přijmou. Další bod na linii 2 popisuje, co se stane, když odmítnou. Další bod na linii 3 popisuje, co se stane, když na pana Johnsona zaútočí.

Pokračujte v tomto procesu u každého bodu na všech dějových liniích. Položte si otázku, co asi hráči udělají a jaký mohou mít jejich rozhodnutí dopad. Dělejte si poznámky u nejdůležitějších NP, které postavy na jednotlivých dějových liniích pravděpodobně potkají, u důležitých míst, na nichž se děj odehrává apod. Tak budete mít pohotově každé setkání s NP, ať už si hráči zvolí jakoukoli cestu. Nezapomeňte si také poznamenat všechny komplikace, s nimiž chcete hráče obtěžovat (viz **Komplikace** a **Když jde všechno k čertu**).

Myslete také na to, že se různé dějové linie také mohou spojit nebo zkřížit. Rozhodnutí postav v určitém bodě je může zavést zpět na jinou dějovou linii nebo různé dějové linie mohou vést zpět k jedné hlavní linii. Navíc některé scény dobrodružství mohou být zaonaceny tak, že se mohou odehrát v libovolném pořadí, aniž by to mělo vliv na celkový průběh dobrodružství. Některé scény mohou například popisovat různá místa, která mohou postavy při svých pochůzkách navštívit; mohou tato místa navštívit v libovolném sledu, aniž by to mělo vliv na získané informace.

Ať už si pro svůj rozhodovací diagram naplňujete kolik chcete různých větví, hráči mají sklon překvapovat vás stále s nečekanými plány, které vedou po neplánovaných dějových liniích. V takových případech buďte pružní a přejděte na novou linii. Příklady pro rozhodovací diagramy najdete tak, že se podíváte na několik vydaných dobrodružství pro *Shadowrun* a načrtnete si průběhy děje. V každém dobrodružství pak rychle rozeznáte různé větve rozhodovacího diagramu.

Když jde všechno k čertu

Komplikace neokořeňují dobrodružství pouze realistickou nepředvídatelností, ale jsou také užitečnými body obratu, pokud je třeba vést dobrodružství jiným směrem a postavy odvrátit od toho, aby cíle dobrodružství dosáhly přímo. Pro jedno dobrodružství zpravidla stačí dvě nebo tři větší komplikace. Navíc nesmíte spustit oko z komplikací, které způsobí samotní hráči, a měli byste se naučit využívat je k vlastnímu prospěchu. Pokud například nějaká postava fatálně zbabrá test nenápadnosti a sebere ji podniková bezpečnost, zatímco ostatní runneři uniknou, pak tuto komplikaci zabudujte do příběhu. Dostane podnik ze zatčeného runnera nějaké informace? Co si s takovými informacemi počne? Pokusí se ho jeho druhové osvobodit nebo ho hodí přes palubu? Pokud ho nechají ve štychu, jak bude zatčený reagovat? Již jedna nebo dvě komplikace mohou vést k nesčetným novým dějovým liniím. Další informace viz **Komplikace**.

Spojenci

Spojenci jsou NP a kontakty, které mohou postavám pomoci dosáhnout cíle dobrodružství. I když by neměli fungovat jako *deus ex machina*, jsou obzvláště výhodní především tehdy, pokud mohou runnery dostat z nemožné situace a znovu je přivést na cestu dobrodružství.

Tak jako antagonisté by měli i spojenci mít své vlastní osobnosti a motivy. Nepostávají jen tak v okolí a nečekají na to, až budou moci přispěchat postavám na pomoc. Každý spojenec by měl mít své vlastní důvody, proč runnerům pomáhá. Někteří jim pomáhají kvůli vzájemnému respektu nebo přátelství. Jiní nabízejí svou pomoc z egoistických důvodů – zpravidla proto, že u nich mají antagonisté také svůj vroubek. Jiní zase pomohou hráčským postavám proto, že jejich úspěch pomůže i jim samotným. Z tohoto důvodu budou muset mít hráčské postavy na zřeteli své spojence stejně jako nepřátele – neboť spojenec, který člověku dnes pomůže, ho může již zítra nechat ve štychu nebo dokonce přímo zradit.

Nejvrtošivějším spojencem každého shadowrunnera je osud – známý také jako sudba, štěstí, paní Štěstěna, kismet a pod jinými četnými jmény. Osud představuje vynikající výmluvu pro gamemastera, pokud postavy nutně potřebují trochu štěstí, aby mohlo dobrodružství pokračovat. Ale – co osud dnes dává, může zítra vzít. Runneři, kteří dnes mají nehorázné štěstí, mohou zítra narazit na netušené komplikace (rozumí se, pokud tyto komplikace poslouží plánům gamemastera).

Dozvuky

Jakmile postavy dosáhnou cíle dobrodružství nebo pokus vzdají, nastává čas na hezký závěr. Promyslete si pro dobrodružství několik rozdílných konců. Nezamilujte se do jednoho určitého konce nebo jedné určité scény. Je silně pravděpodobné, že rozhodnutí hráčů změni dějovou linii dobrodružství již dříve a konec, který se zjevně přirozenou cestou nevyvine z předcházejících událostí, bude působit vyumělkovaně. Zapamatujte si plánovanou scénu jednoduše pro další dobrodružství, příležitost se už naskytne.

Následky a dozvuky různých konců mohou rovněž ovlivnit váš výběr. V budoucích dobrodružstvích je možné sáhnout po událostech z předchozích dobrodružství, čímž vaše tažení získá na kontinuitě a hloubce. Pokud si rozmyslíte (a poznamenáte) odpovědi na následující otázky, pomůže vám to stanovit dozvuky dobrodružství:

- Zanechaly postavy nějaké otevřené konce? A pokud ano, dá se s tím v budoucích dobrodružstvích něco udělat?
- Byly jednáním postav poškozeny nebo rozzlobeny nějaké NP, podniky nebo jiné skupiny (především takové, jež se možná budou chtít pomstít)?
- Jaké nehračské a hráčské postavy byly „hlavními aktéry“ dobrodružství? Jaké z nich byly skutečně hodné zapamatování?
- Vzbudily aktivity runnerů pozornost nějakých médií? Mohou z toho vzejít pro runnery nějaké nevýhody?
- Nadělali si runneři *nepřátele*?
- Zaznamenaly jiné strany aktivity runnerů?
- Zanechali runneři nějaký důkazní materiál? Pokud ano, kolik? (Runneři sice mohou být bez SIN, ale pokud bude policie nebo podniková bezpečnost při určitém typu vloupání nacházet stále tytéž neidentifikovatelné otisky prstů a nábojnice, založí si o těchto otiscích a nábojnicích složku.)
- Jaká je pravá identita pana Johnsona. Pracovali pro něho runneři již dříve? Pokud ano, mají tyto runy něco společného? Existuje někdo, kdo by zaplatil run *proti* tomuto panu Johnsonovi?
- Nastal čas nechat nějakou hráčskou postavu dosáhnout jejího osobního cíle, o němž odjakživa snila – a bude to tak, jak si to představovala?

Zaplacení a odměna

Konec úspěšného runu rovná se platit nujeny. Jaká je přiměřená platba pro tým shadowrunnerů? O tom rozhodne nakonec gamemaster na základě rizikovosti runu, platební schopnosti a ochoty zaměstnavatele a reputaci runnerů, ale následující návody by vám v tom měly trochu pomoci.

Nejprve vyjděte z toho, že hráčské postavy provádějí v průměru jeden shadowrun za herní měsíc. Dobrým východiskem pro výplatu jednoho jediného runera jsou životní náklady na jeden měsíc plus výbava potřebná pro run. Pokud mají členové týmu rozdílné životní úrovně, vezměte jako základ pro životní náklady průměrnou hodnotu měsíčních výdajů.

Jako základní vodítko může gamemaster použít i tabulku **Minimální odměny shadowrunnerů** a obnosy modifikovat tak, aby byly přiměřené situaci. Na uvedené sumy lze pohlížet jako na minimální sazby za určité druhy shadowrunů – pokud by měla zakázka skrývat větší riziko nebo pokud runneři platí za nadprůměrné specialisty, měly by se obnosy odpovídajícím způsobem zvýšit. Čísla platí pouze pro run jako takový a nezahrnují počet runnerů; týmy větší než obvykle mohou očekávat i o něco vyšší odměnu. Rovněž tak nezahrnují výlohy, „příplatky za nebezpečí“ nebo případně „úmrtné“. Nezapomeňte prosím, že tato čísla představují pouze hrubé návody, jež by měly být eventuelně přizpůsobeny specifickému stylu vašeho tažení.

Příležitostně finanční požehnání se může ukázat jako nečekaná vzpruha. Finanční požehnání může být odměnou za opravdu drsné tažení nebo východiskem pro nové tažení. Mělo by se ovšem jednat o vzácnost – mělo by odrážet obtíže právě skončeného tažení resp. obtíže, které lze v nastávajícím tažení očekávat. Jako pevné pravidlo platí, že požehnání by mělo obnášet zhruba šestinásobek měsíčních životních výdajů postavy. Finanční požehnání přichází vždy z nečekaného zdroje.

Honoráře a finanční požehnání, které runneři obdrží, nemusí mít vždy podobu aktovek plných kreditních hůlek. Alternativní formy platby jsou ve skutečnosti dobrou možností, jak zajistit, že hráčské postavy přežijí a budou se moci nadále zúčastňovat dobrodružství, aniž by nahromadily značný majetek. Místo z nujenů může platba sestávat i z cenných dat, vybavení, zaplacených účtů, času v magické výzkumné laboratoři nebo speciálního matrixového přístupu. Také SIN, smlouvy s DocWagonem a kyberimplantáty představují dobrou odměnu. Další náměty naleznete v tabulkách výbavy v *SR3* nebo jiných modulech *Shadowrunu*. Tyto seznamy obsahují nesčetné předměty, které si většina postav nemůže dovolit, ale velmi ráda je přijme od štědrého pana Johnsona. Zdvojnásobte všechny základní odměny a finanční požehnání, pokud hrajete amorální tažení, v němž postavy pomýšlejí spíš na to, jak vydělat víc peněz než se chovat správně a čestně (viz **Karma a amorální tažení**). Platby a finanční požehnání upravte podle potřeb svého tažení.

MINIMÁLNÍ ODMĚNY SHADOWRUNNERŮ	
Druh runu	Minimální odměna

Klamný manévr	1 000 ¥
Útok	5 000 ¥
Průzkum/pátrání	200 ¥/den
Kódování/dekódování	200 ¥/Mp
Krádež dat	20 % z ceny dat
Vloupání	2 000 ¥
Nátlak	1 000 ¥
Extrakce (únos)	20 000 ¥
Hackování	hodnota bezpečnosti hostu x 1 000 ¥
Kurýrní dodávka	1 000 ¥
Tělesná stráž/bezpečnost	200 ¥/den
Pašování	5 000 ¥
Destrukce	5 000 ¥

Archetypy dobrodružství

Zkušení hráči *Shadowrunu* zjistí, že jejich postavy jsou zas a znovu zaplétány do určitých „klasických“ zápletek, které se pokaždé zabývají jinou variací téhož tématu. Tato podkapitola popisuje některé archetypy dobrodružství a obsahuje návrhy, jak je můžete použít jako modely pro svá vlastní dobrodružství.

Nezapomeňte, že rozmanitost je kořením života – a shadowrunových dobrodružství. Každá nová zápleтка nebo variace zápletky zanechá živoucí vzpomínky, které se postarají o to, že se hráči budou stále znovu vracet k hernímu stolu. Udržujte své hráče v dobré náladě tím, že budete rozličné motivy smíchávat. Měňte specifické jednotlivosti nebo „proměnné“ dobrodružství, abyste změnili nádech, tón a těžiště. Jasně, drak nebo mocný elf, který tahá za nitky, je prima nápad – jednou. Možná i dvakrát, ale pokud vaši hráči budou stále vidět tytéž obličej, jednou je to znudí.

Klamný manévr

Pan Johnson najme runnery na určitou misi. Co ale nevědí: ve skutečnosti mají pouze odvrátit pozornost od jiného hanebného činu. Variace:

- Koho mají runneři ztělesňovat – shadowrunnery, uniformované poldy z Lone Star, ekoteroristy, Johnnyho Wochoera and the Guitar Trops atd.
- Cíl mise – vloupat se na velvyslanectví, zmlátit demonstranty před běžící kamerou, vzbudit pozornost médií tím, že vyhodí do vzduchu ropnou rafinérii, odehrát koncert a přilákat kulky atentátníka na sebe atd.
- Skutečný příběh – jiný shadowrun ve městě, přerušení prvních pěti minut nějakého televizního sitkomu, aby se něco dokázalo, zajistit panu Johnsonovi čas k úniku, Johnny Wochoer chce zmizet z hudebního byznysu atd.
- Vědí shadowrunneři, že provádějí pouze klamný manévr pro větší ránu, nebo ne?

Útok

Zaměstnavatel chce vidět někoho mrtvého. Variace:

- Druh a úroveň bezpečnosti kolem oběti (magická, matrixová a fyzická bezpečnostní opatření).
- Události, které smrt oběti spustí.
- Podmínky pro útok. Aby smrt oběti vypadala jako nehoda nebo určitý druh nehody (přejetí popelářským vozem, srdeční příhoda, rána elektrickým proudem, oběť pouličního násilí), je podstatně složitější než někoho prostě odprásknout.

Kódování/dekódování

Zaměstnavatel chce, aby bylo něco dekódováno nebo zajištěno. Tento džob může být shadowrunem sám o sobě, částí jiného runu nebo sloužit jako komplikace.

Krádež dat

Shadowrunneři mají vyzvednout data z vysoce zabezpečené oblasti. Variace:

- Poloha operační oblasti – hlavní velitelství CIA, automatizovaná výzkumná stanice v amazonském deštném pralese, Curyšská orbitální banka, byt v centru Seattlu atd.
- Vnější forma dat – počítačová data ukrytá v matrixu, off-line data, pevná kopie, nápady v mysli atd.
- Druh dat – výzkumné plány, jména a místa pobytu policistů-infiltrátorů, věci, jejichž znalost lidem nepřísluší, postelové klevěty o prezidentovi atd.
- Co se stane, když se runneři na data podívají? – Odhalí, že je jejich zaměstnavatel podrazil, mozky jim sesmahne prastará kletba, pan Johnson vyšle oddíl mlátičů, aby je umlčel, odhalí, že by data měli odevzdat někomu ctihodnějšímu, odhalí identitu svého otce atd.

Umístění

Runneři jsou najati, aby někam umístili nějaký předmět. To může být odposlouchávací zařízení (štěnice), bomby s rádiovou nebo časovou roznětkou, mikrofilmy nebo soubory pro pozdější využití, přísně tajné vojenské zbraně atd.

Vydírání

Zaměstnavatel chce důkazy, že oběť něco provedla. A nejen to: runneři mají dát oběti vědět, že to někdo ví, a vybrat peníze za mlčení. Vyděračské džoby vyžadují obvykle dlouhodobou spolupráci a mimořádné utajení ze strany runnerů.

Nátlak

Runneři jsou najati, aby někomu předali „důrazné poselství“. Variace:

- Jak má být poselství předáno – pronést vážné varování, přibít na dveře oběti mrtvou kočku, umístit do ledničky bombu, vytetovat poselství na čelo dětem atd.
- Jak zjevně má být poselství předáno – vyměnit simsensové čipy v zásuvce nočního stolku, vykopnout dveře u domu, vysílat desetiminutovou hrozbu smrti na všech větších vysílačích atd.
- Velikost a vliv oběti – jednotlivá osoba, rodina, skupina protestujících, návštěvníci knajpy, Ares Macrotechnology atd.

Extrakce (únos)

Zaměstnavatel vyžaduje, aby runneři určitou osobu někde sbalili a dopravili jinam. Toto se obvykle označuje jako „extrakce“, protože cílový subjekt může jít dobrovolně nebo nedobrovolně. Variace:

- Cílový subjekt – nebezpečný uprchlík vázaný na kauci, simsensová hvězdička, výzkumník, jenž chce svůj podnik opustit, šéf bezpečnosti, jenž *nechce* svůj podnik opustit atd.
- Jak dlouho je třeba oběť zadržovat – jeden den, tři měsíce atd.
- Jak se má s obětí zacházet – jako s královnou, nezlomit jí více než dvě kosti atd.
- Velikost oběti – jedna osoba, skupina šesti lidí, všichni cestující v letadle atd.
- Dodatečné instrukce – zadržovat oběť na její vlastní soukromé jachtě, předat ji jinému týmu, provést vymývání mozku, popravit ji, sepsat žádost o výkupné, dodat cílový subjekt osobnímu oddělení podniku X atd.

Padělání/podvod

Runneři musí použít svůj kreativní talent a kontakty, aby zinscenovali nějaký podvod nebo něco padělali. Příkladem jsou předstíraná úmrtí, oklamání banky nebo dobročinného podniku, aby bylo možné zadržet platby oběti, zfalšování záznamů nebo přišít někomu nějaký zločin.

Válka

Zaměstnavatel chce, aby bylo zraněno, otřeseno, zruinováno nebo zabito *mnoho lidí*, aby nadále nestáli v cestě jeho zájmům nebo plánům. Runneři mohou začít pomalu a svou strategii postupně nechat eskalovat nebo udeřit hned s rozvinutým konfliktem.

Kurýrní dodávka/pašování

Tým musí dopravit zprávu nebo náklad z jednoho místa na druhé. Variace:

- Výchozí a cílový bod – Redmond, Tir Tairngire, měřičská stanice v poušti, vyřazená ponorka, ateliérový byt Marie Mercurialové, přísně tajná vojenská základna atd.
- Počet hranic, jež je třeba překročit.
- Druh dopravy – pěšky, vlak, auto, loď, tank, ultralehké letadlo atd.
- Druh nákladu – osoba, čip, kufr, 500 podvyživených hlídacích psů, komunikační přístroje, jaderné zbraně, magické ohnisko, rudá růže atd.
- Legalita nákladu.

Tělesná stráž

Hráčské postavy jsou najaty, aby zajistily život a nedotčenost nějakého subjektu. Variace:

- Životní úroveň a zdravotní stav subjektu.
- Zdroje, úmysly, znalosti a zkušenost očekávaných atentátníků.

Obstarání předmětu

Toto je klasická mise typu „opatřete mi ten tajný prototyp“. Gamemaster může obměnit motiv, pokud prototyp nahradí jinými věcmi – mocným ohniskem nebo magickou zbraní, předmětem s vysokou symbolickou hodnotou jako svatý grál, meč zaměstnavatelova dědečka atd. Další variace zahrnují bezpečnost, kterou je objekt obklopen, a další zájemce, kteří si ho chtějí přivlastnit.

Bezpečnost/ochrana

Zaměstnavatel potřebuje někoho, kdo se postará o bezpečnost. Variace:

- Objekt/subjekt bezpečnostních opatření – rituální kruh, hermeticky uzavřený upír, celý rockový koncert, šibr při obchodu s BTL, podnikové zařízení, skladiště potravin atd.
- Znají runneři pravou podstatu předmětu nebo pravou identitu subjektu?
- Omezenost prostředků, jež mohou runneři použít: opilí návštěvníci putyky mohou jednoho zažalovat, podnikové stínové týmy sotva.
- Hrozba, před níž mají runneři předmět/osobu chránit – těžcí zločinci, jiní runneři, těžce vyzbrojení žoldnéři, podnikové úderné týmy atd.

Tailchaser

Tento pojem označuje zvláštní druh dvojí hry. Zaměstnavatel má dva nebo více cílů, které runneři splní, pokud zvládnou svůj úkol, selžou při tom, budou zajati druhou stranou, při pokusu zemřou nebo dojde k jinému výsledku. Vše, čeho runneři dosáhnou nebo nedosáhnou, poskytne zaměstnavateli jistou míru informací, takže run pro něj v každém případě bude znamenat úspěch. Hlavní efekt tohoto typu runu je ten, že runnery silně demoralizuje – je zcela jedno, jak dobře nebo špatně svůj úkol splní, zaměstnavatel bude s výsledkem vždy spokojen, což přivede runnery k poznatku, že jejich akce v konečném důsledku nehrály žádnou roli.

Tento druh dobrodružství může být obzvlášť frustrující tehdy, pokud v jeho průběhu tým ztratil jednoho nebo dva členy.

Pátrání

Runneři jsou najati, aby shromáždili informace o určité osobě nebo události. Variace:

- Druh informací – „Laciné“ informace jsou důkazy pro složité rozvodové řízení, stopy po pohřešovaných osobách, které byly přítomné loupežnému přepadení atd. „Vysoce ceněné“ informace zahrnují fotografický průzkum pro vojenský útok, politická tajemství, dostačující důkazy pro policii, aby mohla rozbit drogový kruh atd.
- Prostředky a metody obstarávání informací – výslechy svědků, infiltrace kruhu pašeráků zbraní, hledání v matrixu, „testovací jízda“ s experimentálním bojovým vozidlem nebo zbrojním systémem atd.

Divá zvěř

Runneři jsou najati, aby pozorovali, sledovali, odchytily a ochočili nebo uštvali a odstřelili určitou nestvůru nebo nestvůry. Variace:

- Cílová nestvůra – smečka vlků, klepáč, smrtistín, strašidlo, drak atd.
- Inteligence cílové nestvůry.
- Přirozené životní prostředí nestvůry.

Destrukce

Zaměstnavatel tým najme, aby nechal cílový objekt zmizet, smazat nebo jinak zničit. Variace:

- Cílový objekt – soubor, vrtná plošina v Severním moři, vzorek tkáně pro rituální čarodějnictví, biologická škodlivina, „nezničitelné“ magické ohnisko, náhrobní kámen, centimetr kruhu pro vyvolávání atd.
- Kolik cílů existuje – deset kopií, dvě ropné plošiny spojené úzkým můstkem, sedmáct vlasů atd.
- Budou při tom ohroženi nezúčastnění?

Slovo k tažením

Tažení je série obsahově spojených dobrodružství, která dohromady tvoří rozsáhlý příběh, podobně jako jednotlivé díly televizního seriálu nebo kapitoly románu. Postavy se vyvíjejí a mění v průběhu tažení stejně jako v jiných příbězích. Tažení dovoluje skupině hráčů prožít mnoho různých příběhů s týmiž postavami.

Úspěšné tažení vyžaduje stejně jako úspěšné dobrodružství pečlivé naplánování. Tato podkapitola popisuje myšlenky, nad nimiž by se měl gamemaster při přípravě tažení pozastavit, a poskytuje návrhy pro rozpracování zábavných a zajímavých dějových linií.

Hráčské postavy

Hráčské postavy jsou možná nejdůležitější bod, který je třeba v průběhu tažení zohlednit, neboť zájmy a schopnosti hráčských postav určují, jaký druh tažení je pro hráčskou skupinu nejvhodnější. Pokud například chtějí všichni hráči hrát magicky aktivní postavy, měl by gamemaster vytvořit tažení, které bude obsahovat spoustu rozličných možností pro použití magie. Jestliže chtějí hráči hrát tým kyberžoldnéřů, může gamemaster připravit tažení, které bude více než jindy založeno na akci. Nebo může také použít nějaký alternativní typ tažení, jenž je popsán v kapitole **Alternativní herní koncepty**, čímž svým hráčům poskytne nové výzvy.

Vedle výběru vhodného tažení pro herní skupinu by měl gamemaster dbát také na to, aby tažení poskytlo každé postavě možnost použít její zvláštní schopnosti a pro jednou se ocitnout ve světle ramp.

Tvorba týmových postav

Když hráči vytváří svůj tým, mají dvě možnosti. Mohou své postavy vytvořit jako skupinu nebo si každý hráč může vytvořit svou postavu nezávisle na ostatních.

Jsou-li postavy vytvořeny jako skupina, bude následně snazší vytvořit z nich tým. Hráči mohou své postavy opatřit společnými nepřáteli, poskytnout jim vzpomínky na dřívější společné zážitky nebo je spojit pouty přátelství či krve. Pokud hráči spolupracují, mohou tak zajistit, že jejich postavy budou vykazovat široký výběr zvláštností a dovedností, které zvýší všestrannost skupiny, a snížit počet totožných schopností a dovedností. Pokud jsou postavy vytvořeny společně, umožňuje to navíc gamemasterovi ušít tažení na míru dovednostem postav a poskytnout všem postavám dostatek situací, v nichž se mohou profilovat.

Pokud však jsou postavy vytvořeny jako skupina, zničí to moment překvapení, který se může postarat o určitou zábavu, pokud člověk u svých kolegů odhalí nečekané vlastnosti. Pokud každý hráč vytvoří svou postavu sám, může jí dát do vínku osudy, kontakty, dary a handicapy a další schopnosti, které před svými kolegy drží v tajnosti. Taková tajemství mohou vyvolat nečekané události a poskytnout nevyčerpatelný zdroj skvělých možností hraní na hrdiny. Nevýhodnou individuální tvorby postavy ovšem je, že tak může lehce vzniknout nevyvážený tým. Pokud mají členové týmu málo společného, může být dobrodružstvím již samo o sobě to, aby spolu vyšli.

Sestavení týmu

Gamemaster má více možností, jak svést jednotlivé postavy dohromady. Dát postavám společný kontakt (šifra, Johnsona, šéfa podsvětí apod.) je asi nejjednodušší. V tomto případě shání kontakt lidí na práci, která vyžaduje právě speciální dovednosti všech postav.

Pokud poskytnete členům týmu společný cíl, může to vytvořit velmi sevřenou skupinu. Společné zájmy mohou sestávat z něčeho tak jednoduchého jako přežití v brutálních ulicích Šestáho světa a rychlém výdělku nujenů, nebo být komplexnější povahy. Obecně platí, že čím angažovaněji jednotlivé postavy sledují společný cíl, tím lépe budou runeří spolupracovat, přičemž to samozřejmě neznamená, že se musí bezpodmínečně mít navzájem rádi. Svět *Shadowrunu* je plný jedinců, kteří se navzájem nemohou ani cítit, ale jsou ochotni odsunout své averze stranou, aby mohli dosáhnout společných cílů.

Boj proti společnému nepříteli nebo protihráči je příkladem společného cíle. V tomto případě může gamemaster dokonce – pokud to čas dovolí – připravit minidobrodružství vždy pro jednu nebo dvě postavy, v nichž se ozřejmí zájem společného nepřítele o jednotlivé postavy.

Pěstování týmového ducha

Sestavení týmu je pouze jedna z výzev, kterým gamemaster a jeho hráči čelí. Udržet tým pohromadě může být ještě obtížnější. Gamemaster a hráči sdílí odpovědnost v projevování vzájemné tolerance a hledání možností, jak mohou postavy spolupracovat jako tým; při tom ovšem může gamemaster ztratit víc, protože do přípravy dobrodružství a tažení investoval řadu času.

Sestavit skupinu hráčů her na hrdiny, kteří spolu dobře vychází i ve skutečnosti, představuje jednoduchý způsob, jak zvýšit pravděpodobnost, že i postavy těchto hráčů se budou snášet ve fiktivním světě. Ale pozor: moc házet kostkami a někomu sdělit, že jste právě vyřídili jeho postavu, může vést k napětí i mezi nejlepšími přáteli.

Gamemaster může týmového ducha podpořit, jestliže bude klást větší důraz na osobní vztahy postav. Postavy, jež spolu pobývají a relaxují, budou své názorové odlišnosti řešit asi spíše pokojně než postavy, jež spolu mají co do činění jen obchodně, neboť zohlednění volného času hraním na hrdiny poskytuje postavám příležitost lépe se poznat. Například příchod nového trollího člena týmu, kterého před nedávnem v budově Aztecké technologie posedl amok a všechny přítomné připravil o život, by mohlo postavy přimět k tomu, aby zavolaly kyberpsychiatra. Tytéž postavy se budou ale pravděpodobně dívat na nového člena jinýma očima, pokud budou vědět, že zabijáci z Aztecku předtím připravili o život trollovu sestru – a sice obzvlášť bestiálním způsobem.

Je-li tým izolován od zbytku světa, může to být pro týmového ducha rovněž přínosné. Pokud je tým izolován, jsou jeho členové nuceni spoléhat se jeden na druhého a vzájemně si důvěřovat. Pokud například necháte tým ze Seattlu vést v Mojavské poušti nebo tým lidských runnerů v Orčím podzemí, nebudou mít jinou volbu než si

navzájem věřit, protože nikomu jinému věřit nemohou. Někdy už stačí samo o sobě ke spolupráci, když šoupnete pouliční runnery do nezvyklého podnikového prostředí.

Společný nepřítel nebo protihráč – jedinec, skupina nebo bytost, které mohou postavy porazit pouze společnými silami – může postavy rovněž přimět k tomu, aby spolupracovaly a rozvíjely týmového ducha. Herní sezení pouze se samotnými hráči může být rovněž pro týmového ducha prospěšné. Pokud budou runneři najímání stále spolu, budou se nakonec cítit jako tým. Pokud na druhou stranu budou stále přicházet a odcházet nové postavy, budou se hráčské postavy cítit spíše jako jednotlivci než jako tým.

A konečně: naslouchejte svým hráčům a dejte jim to, co potřebují. Hráči, kteří se baví hrou a svými postavami, budou spíše ochotní tolerovat svéráznosti a chyby druhých než hráči, kteří se při hře necítí dobře. Každý má rád, když si může příležitostně zahrát hrdinu, takže čas od času k tomu poskytněte každému příležitost. To sníží rivalitu a žárlivost mezi postavami a bude je silněji motivovat zasazovat se jeden pro druhého.

Napětí v týmu

I když má na jednu stranu řadu výhod hrát sevřený zapřísněný tým, přesto příležitostná napětí a podezření mezi členy týmu otevírají také velkolepé možnosti pro hraní na hrdiny. Napětí v týmu může vést k vášnivým hádkám mezi postavami a k nezapomenutelným herním večerům pro hráče. Pro celkově příjemnou a zábavnou hru je ale patrně lepší *nejprve* podporovat týmového ducha a skupinové vědomí, než se objeví napětí v týmu. Skupina, která sestává z pěti orčích samurajů a deckera patřícího k Humanisu, pravděpodobně ukončí svou činnost rychlým bojem a jednou mrtvou postavu. Ale postavy, které se dozvědí, že nový kolega, který jim včera večer zachránil život, je bývalý terorista, budou spíše ochotné s ním vyjít i přes hluboce zakořeněná protikladná přesvědčení.

Nezapomeňte, že některá témata jsou výbušnější než jiná. Postavy, které mohou novému členovi týmu prominout jeho pochybnou minulost, nebudou třeba ochotné akceptovat rasistu nebo někoho, kdo je proti nim zaujatý.

Témata

Nadřazená témata tažení mohou jeho směr a vyznění ovlivnit stejně jako vlastní dějová linie. Například dobrodružství v tažení, které je v první řadě založeno na tématice pomsty, bude vypadat jinak než v tažení, kde hraje hlavní roli mamon.

Další témata mohou být hrdinství, dokázání nevinu, boj za dobro, vydělat si co možná nejvíc peněz, aniž by byl někdo zatčen, zlepšení životních podmínek nějaké části města, ochrana dětí, odbourání nějakého předsudku, likvidace jiné rasy, záchrana či zničení Země apod.

Některá témata mohou také představovat společné cíle pro skupinu hráčských postav. Například postavy v tažení s tematikou pomsty mohou mít nevyřízený účet s jedním společným nepřítelem. Postavy v tažení s tematikou dokázání nevinu mohou spolupracovat, aby dokázaly svou nevinu či nevinu někoho jiného.

Morálka

Hráči a gamemaster by se také měli shodnout na morálním podtónu svých tažení. Jsou postavy bezcitnými žoldnéři, kteří udělají pro nujeny cokoli, nebo jsou rytíři v blyštivém chrómu a kůži? Většina postav se nachází někde mezi, ale gamemaster a hráči by si přesto měli stanovit některá základní pravidla. Tato pravidla říkají hráčům, co se od jejich postav očekává, a vyhnou se tak nepříjemným překvapením během hry.

Některé herní skupiny dávají přednost postavám, které jsou věrné zásadám a vyhýbají se zbytečnému násilí. Jiné skupiny preferují boj a nevidí problém v likvidaci každého protivníka, který jim stojí v cestě, dostanou-li za to patřičně zapláceno. Svět *Shadowrunu* nabízí místo pro oba druhy postav a pro všechny mezi nimi. Každá skupina se musí sama rozhodnout, jaký tým chce hrát.

Rozsah

V dobrodružstvích u her na hrdiny stojí hráčské postavy vždy ve středu dění. Rozsah tažení udává, jak daleko se jednání postav rozšíří od tohoto středu. Jaký vliv mají činy postav na zbytek světa? Jsou pouze ozubenými kolečkami ve velké mašinérii metroplexu bez reálné šance něco změnit, nebo jsou vizionáři s mocí a vlivem, že mohou utvářet osud národů? Rozsah tažení může určovat jeho stabilitu a směr, stejně jako jeho změny a rozvoj v průběhu času.

Tažení s omezeným rozsahem se zpravidla hodí nejlépe pro začátečníky, neboť může být docela pěkně skličující, pokud chce někdo porozumět všem událostem ve světě *Shadowrunu* a reagovat na ně. Malý rozsah navíc gamemasterovi dovoluje, aby mohl tažení snáze kontrolovat, i když jsou tím možnosti hráčů možná trochu omezeny.

Zkušenější hráči mohou pohlížet na tažení s menším rozsahem jako na příliš omezující, zatímco jiní se v nich cítí velmi dobře. Hráči v každé skupině by se měli sami rozhodnout, zda se chtějí pustit do tažení s větším rozsahem. Také schopnosti a dovednosti postav nejsou při tomto rozhodování zcela nedůležité. Postavy, které nejsou s to vypořádat se s hrozbami světového formátu, by se měly omezit na menší tažení, jinak velmi rychle pohoří. Na

druhou stranu je tažení s globálním rozsahem ideální výzvou pro zkušené runnery, kteří by rádi někdy svrhli nebo chránili vlády, megapodniky nebo jiné mocné a vlivné figury, a kteří jsou ochotni postavit se velmi mocným protivníkům.

Místo dění

Šestý svět nabízí široké spektrum dobrodružných prostředí, od plexu po probuzenou divočinu. Gamemaster by si měl pečlivě vybrat oblasti, které budou v tažení hrát nějakou roli, neboť lokace může mít na příběh velký vliv. Zamyslete se nad následujícími otázkami: Odehrává se tažení v nějakém určitém metroplexu nebo určité zemi? Jaká místa budou postavy vyhledávat? Jaké podniky mají v těchto oblastech největší vliv? Jak vypadá místní stínová scéna? Jaké jsou místní zákony?

Při plánování dějišť tažení by měl gamemaster odolat rozšířenému pokušení, v jehož rámci jsou postavy vyslány během jediného tažení napříč zeměkouli (pokud samozřejmě nejsou runneři týmem nejlépe placené mezinárodní smetánky a světoběžníků). Hráči mají často během celoplanetárního tažení pocit, že nic není skutečně trvalé nebo důležité.

První run

První run každého tažení je velmi důležitý, jelikož určuje vyznění následného tažení a stanovuje jeho nadřazená témata a pozadí. Stejně jako první část povídky nebo první scéna filmu musí i první run upoutat pozornost hráčů, jinak rychle ztratí o hru zájem. Měl by hráče zaujmout, aniž by je převálcoval; měl by být východiskem pro další dobrodružství a poskytnout hráčům popud, aby v tažení pokračovali. Měl by poskytnout všem postavám dost času, aby se mohly rozvíjet, aniž by to bylo zdlouhavé nebo nudné. Měl by odhalit dost, aby udržel zájem hráčů, ovšem bez toho, aniž by již nyní vyřešil příliš mnoho hádanek.

Nejlépe člověk těchto věcí dosáhne asi tím, že různé prvky, které byly naznačeny v této kapitole, zapracuje do prvního runu – příležitost vypracovat se pro všechny postavy, děj bohatý na napětí a vrcholy, hrozbu zvnějšku, která donutí postavy srůst v tým apod.

Vývoj postav

Gamemaster může rychlost vývoje postav ve svých taženích kontrolovat tak, že bude regulovat odměnu v bodech karmy za dobrodružství a patřičně vyrovnávat příjmy a výdaje runnerů. Vyšší odměna karmou umožňuje postavám rychlejší vývoj, zatímco nižší odměny ho zpomalují. Rovněž tak lepší platy umožňují postavám nákup většího množství vybavy, přičemž ovšem gamemaster může kontrolovat bohatství postav také tím, že jejich průběžné náklady patřičně zvýší nebo sníží.

Více informací o odměňování karmou a vývoji postav najdete v kapitole **Rozšiřující pravidla**.

Čerstvý vítr

Časem může každé delší tažení ztratit trochu švih. Vynalézaví gamemasteři a kreativní hráči ovšem mají k dispozici několik možností, jak tažení znovu oživit a vnést do hraní svěží vítr.

Někdy stačí pouze vložit přestávku a nechat tažení na nějakou dobu v klidu. Přestávka poskytuje gamemasterovi a hráčům příležitost znovu „dobít baterie“, takže se následně mohou vrátit k tažení s novým zájmem. Každá skupina si samozřejmě musí sama určit, jak dlouhá má tato přestávka být. Některým skupinám stačí již pár týdnů, jiné si dají volno raději na několik měsíců.

Možná tažení potřebuje něco, co hráče a gamemastera probere a pohne tažením znovu dopředu. Gamemaster může změnit téma tažení, aby mu vdechl nový život. Například jedno tažení v *Shadowrunu*, které probíhalo již několik let, dosáhlo po určitém čase bodu, kdy se z hráčských postav stali mimořádně schopní shadowrunneři s rozsáhlými životními osudy, zdroji a schopnostmi. Hráči už nepovažovali „typické“ shadowruny za zajímavé a vzrušující a jejich postavy je začaly trochu unavovat. Aby je gamemaster znovu probral, vymyslel si novou řadu dobrodružství, v nichž byla postavám přišita na triko vražda významného politika a byly vsazeny do federální věznice SKAS. Jeden vlivný šibr je dostal relativně rychle z basy, ale v době strávené za mřížemi ztratily velkou část svých kontaktů a zdrojů a jejich pověst vážně utrpěla. Postavy se znovu ocitly na ulici, prakticky pouze s tím, co měly na sobě, s dluhem u tajemného šibra a musely se snažit očistit svá jména a pomstít se lidem, kteří jim takto zasolili. Tažení bylo znovu v plném proudu.

V modulech *New Seattle*, *Corporate Download* a *Underworld* a řadě dalších naleznete mnoho košatých zápletek, s jejich pomocí můžete dát svým tažením nový směr a postarat se o nový zájem hráčů.

Poznámkový sešit

Poznámkový sešit může být užitečný prostředek pro hraní na hrdiny a vývoj děje v tažení. Hráč, který poznámkový sešit používá, v něm shromažďuje záznamy o své postavě. Poznámkový sešit je jako deník; může obsahovat cokoli, od osobních myšlenek až po důvěrnou konverzaci mezi postavami. Díky tomu je možno podchytit vývoj postavy, její životní osudy a činnosti mezi dobrodružstvími.

Pokud se poznámkový sešit používá pro důvěrnou konverzaci mezi postavami nebo mezi postavou a gamemasterem, je tak možné udržet rozhovory v tajnosti před ostatními hráči. Proto se poznámkový sešit skvěle hodí k tomu, aby tažení okořenil trochou paranoií, spiklenectví nebo zkrátka jen tajemstvím. Hráč napíše informace, jež chce jeho postava sdělit, jednoduše do svého poznámkového sešitu a ukáže danou stránku gamemasterovi nebo hráči, s nímž chce tajemství sdílet.

Gamemaster by ovšem měl používání poznámkových sešitů ve hře dobře kontrolovat, jinak by se mohlo stát, že hráči budou činnosti svých postav řešit výhradně přes tento sešit (což nemusí být nutně špatné, pokud se na to bere ohled) a aktivní hraní na hrdiny budou zanedbávat.

Konec tažení

Gamemaster může zaranžovat dramatickou finální scénu svého tažení nebo jednoduše postavám dovolit jít si svou cestou a tým rozpustit. V každém případě ovšem mohou události a dozvuky starého tažení posloužit jako materiál pro nové tažení. V něm se mohou znovu objevit přátelé i nepřátelé, stejně jako dosud nezaplacené pohledávky nebo jiné otevřené konce. Pokud hráče z nějakého důvodu budou jejich postavy na konci tažení unavovat, nemusí to znamenat konec těchto zasloužilých shadowrunnerů. V podkapitole **Odpočinek** najdete návrhy na použití starých postav v nových taženích.

Řešení rozšířených problémů

Většina zkušených gamemasterů bývá při řízení *Shadowrunu* (a jiných her na hrdiny) často postavena před následující výzvy:

- kontrolu „powergamerů“ (hráčů, kteří vytvářejí tak mocné superpostavy, že hře dominují);
- udržení herní rovnováhy;
- úspěšné zapojení deckerů a dalších zvláštních typů postav do hry;
- efektivní použití přemíry dostupných publikací k *Shadowrunu*.

Následující odstavce obsahují návrhy na řešení těchto obtížných situací.

Powergaming

Powergameři jsou hráči, kteří vytvářejí „superpostavy“ – kouzelníky s dvoumístnými stupni iniciace, nákladáky plnými ohně a připoutaných duchů, pouliční samuraje s takovým množstvím kyberwaru, že se z nich stávají chodící tanky, deckery s dovedností počítače na stupni 12 a kyberdecky, vedle nichž vypadá Excalibur jako kuličkové počítadlo.

Nuže, proti powergamingu se vlastně nedá nic namítnout. (Navzdory tvrdošíjným řečem neprovozujeme žádnou tajnou herní policii, která u vás vykopne dveře, zkonfiskuje vaše pravidla a za porušení nepsaných zákonů *Shadowrunu* vás odvede před herní inkvizici. OK, existuje herní policie – ale ta je příliš zaměstnána stíháním hříšníků v *Battletechu*, než aby se mohla starat o shadowrunové skupiny.) Vážně, nic neslyšíme raději než to, že se při *Shadowrunu* bavíte, ať už ho hrajete jakkoli.

Pokud ale powergaming začne kazit radost ze hry, pak se stává problémem. Takovým diskrepancím se však nechá obvykle zabránit tak, že si na počátku tažení s hráči sednete a dohodnete se na všeobecné úrovni nebezpečnosti tažení – například na neškodném tažení na „pouliční úrovni“ či na divoké a nespoutané hře se superpostavami. Ovšem i nejpečlivější plánování nemůže vždy zabránit tomu, že se postavy stanou tak nadlidsky mocnými, že všem ostatním budou kazit zábavu. Se strategiemi, jež jsou popsány níže v podkapitole **Nesnesitelné postavy**, může gamemaster proti takovým hráčům zakročit.

Nesnesitelné postavy

Někdy vybočují hráči a/nebo jejich postavy jednoduše z řady a začnou zbytku skupiny kazit radost ze hry. Hráči her na hrdiny dokážou být opravdu velmi vynalézaví, pokud jde o kažení hry – někteří vytvářejí postavy, které všechno a všechny strčí do kapsy, zatímco jiní trvají na tom, aby se postupovalo podle šilných plánů jejich postav nebo jejich vlastních interpretací pravidel, aniž by brali ohled na přání a představy svých spoluhráčů. Nejjednodušší způsob, jak se s takovým problémem vypořádat, je likvidace – postavy, samozřejmě, nikoli hráče. *Shadowrun* ovšem nabízí gamemasterovi ještě další, méně drastické metody, jak takové hráče kontrolovat.

Promluvte si s hráčem

Vezměte si hráče stranou a promluvte si s ním. Řekněte mu, že způsobuje problém a jak si představujete řešení. Promluvit si s problémovým hráčem je vždy lepší než jednoduše potrestat jeho postavu. Hráč možná vůbec nechápe, proč má jeho postava stále mrzutosti, nebo se domnívá, že si gamemaster na jeho postavu bezdůvodně zasedl.

Pokud není hráč ochoten změnit své chování pro dobro skupiny, pak bude asi na čase, aby se on i skupina vydali každý svou cestou. Pokud nepomůže domluva, budou i následující opatření sotva úspěšná.

Strčte postavu do basy

Krátká dovolená ve věznici provozované Lone Star nebo vládou může velmi přispět k tomu, že se chování postavy změní k lepšímu. Pokud postava nemá SIN a žádné vlivné kontakty, může státní moc dokonce přijít na myšlenku, že na postavě otestuje několik experimentálních „rehabilitačních technik“.

Zruinujte pověst postavy

Reputace je ve stínech vším. Postava, která získá pověst výtržníka, jenž se na runech chová nespolehlivě a nekontrolovatelně, nenajde dříve či později už žádné lidi, kteří s ní budou chtít spolupracovat. Takové postavy musí jí do sebe a nejprve prodělat několik špatně placených a nebezpečných runů, aby si svou pověst znovu vybudovaly – nebo sestoupí až na konec pořadí při krmení, odkud velmi rychle mizí možnost úniku.

Dejte postavě špatnou karmu

Karma je užitečný prostředek k odměňování postav, které se v dobrodružství ukázaly. Stejným způsobem může gamemaster potrestat rušivou postavu odepřením bodů karmy. Postavy, jež jsou takto potrestány, musí změnit své chování, aby měly v budoucnu vůbec nějakou šanci na svůj vývoj.

Dopad na kontakty postavy

Postava, která laškuj se špatnými lidmi, možná zjistí, že tito lidé si budou vybíjet svou zlost na jejích přátelích, kontaktech nebo blízkých osobách. Kontakty už nebudou chtít spolupracovat s postavou, která jim přináší tolik mrzutostí, a každá postava, která má jen špetku svědomí, by se měla do jisté míry cítit špatně, pokud svým přátelům a blízkým způsobuje tolik potíží.

Vezměte postavě její hračky

Pokud je hlavním problémem postavy hromada kybernetických nebo magických hraček, může jí gamemaster kdykoli něco z toho jednoduše sebrat. Gamemaster má mnoho možností, jak postavě odlehčit od nadpočetného kyberwaru nebo magické výbavy. Výbavu může například zkonfiskovat státní moc – zejména tehdy, pokud postava sedí ve vězení. Nebo může být nějaký předmět ukraden, zneutralizován nebo zkrátka selhat. Také nepřátele postavy mohou některé předměty nebo přístroje postavy zničit, aby ji zbavili výhod, které díky nim má.

Dejte postavě, co chce

Pokud chce mít postava bezpodmínečně nějakou neobvyklou hračku nebo bonus, dejte jí to – se všemi problémy a mrzutostmi, které jejich vlastnictví přináší. Postavy s exotickou výbavou a jinými mocnými výhodami mají sklon přitahovat mocné nepřátele. Navíc může mít taková hračka velkou přitažlivost pro zloděje, zabijáky a sabotéry, a tudíž v ideálním případě způsobovat víc potíží než poskytovat výhod.

Udržení herní rovnováhy

Nastolení a udržení rovnováhy mezi schopnostmi hráčských postav a jejich nehráčskými protivníky je jedním z nejdůležitějších úkolů gamemastera. Pokud se gamemaster postará, že NP budou vždy o trochu silnější než hráčské postavy, může dosáhnout toho, že se hráčské postavy budou spoléhat více na uvažování a týmovou práci než čistě na palebnou sílu. Při povrchním nahlížení se zdá, že nastavení této rovnováhy je relativně lehké. Ovšem vlastním účelem herní rovnováhy je zajistit maximální zábavu. Proto se musí gamemaster pokusit udržet herní rovnováhu takovým způsobem, aby se zábava ze hry nezmenšovala. Jinými slovy, gamemaster by neměl obětovat svobodu hráčů v používání všech těch skvělých zbraní a zaklínadel světa *Shadowrunu*, a stejně tak málo by měl vytvářet pouze přemocné nepřátele. Zachovat ve hře herní rovnováhu a zábavu vyžaduje ze strany gamemastera určité plánování, ale zohlednění některých základních zásad může tuto úlohu velmi usnadnit.

Síla je relativní

První zásada říká, že herní rovnováha je určena silou hráčských postav a silou NP – nikoli pouze silou jedné strany. Místo toho, abyste začínajícím postavám odepřeli rotační kulomet, upomeňte je jednoduše na to, že jejich protivníci budou mít také rotační kulometry – a pravděpodobně o něco lepší. Protivníci hráčských postav nemusí být vždy tak přemocní, aby proti nim runneři neměli nikdy šanci. Musí být jenom právě tak silní, aby pro postavy nebylo příliš jednoduché je porazit. Dokud protivníci představují pro hráčské postavy výzvu, hráči jednou zjistí, že je jedno, jak silné a mocné jsou jejich postavy – vždy bude existovat někdo, kdo je ještě silnější a mocnější, má větší rozpočet, lepší technické hračky, je starší a zkušenější, s lepším magickým výcvikem a znalostmi, někdo, koho nebudou moci porazit v boji muže proti muži.

Palebná síla není všechno

Zvýšení síly nehráčských protivníků není jedinou možností, jak ochránit herní rovnováhu před mocichtivými hráčskými skupinami, jejichž postavy nezadržitelně sílí. S trochou představivosti může gamemaster navrhnout

shadowruny a protihráče, které nebude možné zvládnout pouze palebnou silou a bojovými zaklínadly. Situace, v nichž budou hráčské postavy donuceny používat mozek a týmovou práci.

Pan Johnson může například najmout tým pro run, v němž je ze všeho nejdůležitější utajení, run, o němž se nikdo nikdy nesmí dozvědět. Je zřejmé, že nyní nemůže tým jednoduše rozstřílet všechno a všechny, kdo mu stojí v cestě – to by vzbudilo příliš mnoho pozornosti. Musí se zamyslet nad strategií, která povede k cíli s minimálním rozruchem.

Vyhnete se „kazičům“

„Kaziče“ jsou součástí výbavy, zaklínadla nebo jiné věci, které mohou vychýlit hru z rovnováhy a citelně ji narušovat. Co může být takovým kazičem, závisí na úrovni nebezpečnosti tažení. Takovým kazičem může být například samopal v tažení se samými členy gangů, již jsou ozbrojeni lehkými pistolemi a baseballovými pálkami. Tentýž samopal však bude sotva něco extra v tažení s lidmi, kteří jsou vyzbrojeni útočnými puškami, kulomety a jinou těžkou artilerií.

Nejefektivnější metoda, jak se vyhnout potenciálním kazičům, je postarat se o to, že takové prvky hru nezruinují. Vezměme si například útočný kanón Ares Vigorous. Základní výdaje na jeho pořízení je nicotných 6 500 nujenů. Každá nová postava si jich může koupit hromadu – jeden do auta, jeden do ložnice, jeden na verandu apod. Vypadá to jako skutečná pohroma pro herní rovnováhu, že? Ale řekněme, že Ares Vigorous je vzácný – nejen vzácný v tom smyslu, že *ho není možné získat během vytváření postavy*, nýbrž vzácný v tom smyslu, že *ho nikdo nikdy neviděl* nebo *o něm ve skutečnosti nic neví*. Kontakty se budou soucitně usmívat, pokud se jich budete ptát na „kouzelný kanón“ nebo „pouliční svatý grál“.

Náhle tento „kazič“ již herní rovnováhu neohrožuje. Pro runnery by mělo být obtížné tuto zbraň vůbec vypátrat. A pokud se to podaří, s jistotou si to každý zapamatuje. Jo, lidé budou s křikem prchat pryč nebo se je pokusí sejmout ze zálohy, aby se k té věci dostali.

Gamemaster neomezil svobodu volby hráče tím, že udělal z Aresu Vigorous mimořádně vzácnou zbraň, místo aby ho jednoduše zakázal. Nesnížil faktor „skvělosti“ zbraně – stále ještě dokáže prorazit díru do těžkého tělesného pancíře vojáka z Aztechnology (a do jeho těla, za ním zaparkovaného vozu a cihlové zdi za autem). Neudělal ze zbraně všední záležitost tím, že by za účelem vyrovnanosti vyzbrojil všechny poldy z Lone Star útočnými kanóny Ares Vigorous. Ale zachoval herní rovnováhu.

Zapojení deckerů

Každá shadowrunová herní skupina si již asi jednou prodělala tuto zkušenost: decker vyrazí, aby něco zařídil v kyberprostoru, a ostatní hráči začnou jíst pizzu, hrát na počítači nebo se bavit o hře, zatímco gamemaster a hráč deckera jsou silně zaměstnáni. I když nová pravidla v *SR3* a modulu *Matrix* deckování v hraní na hrdiny zrychlila, stále tím ještě nebyl tento problém úplně zprovozen ze světa. Následující varianty by vám měly umožnit lépe integrovat deckování do zbytku akcí a zabránit tomu, aby se stalo herní brzdou.

NP deckerů

NP deckerů mohou za jistý poplatek shánět informace. Gamemaster může velmi rychle určit výsledky matrixového runu nehráčského deckera a tyto informace předat hráčům. Nehráčští deckeři poskytují gamemasterovi dalekosáhlou kontrolu nad informacemi, které se mají dostat k hráčům, a značně urychlují hru. Na druhou stranu se tak nevyužijí rozmanité možnosti matrixu pro hraní na hrdiny.

Útok ze dvou stran

Útok ze dvou stran spočívá v zásadě ve dvou simultánních shadowrunech, při nichž je decker on-line a pracuje „v zákulisí“, kde vyřazuje bezpečnostní zařízení a dohlíží na průběh runu, zatímco ostatní postavy převezmou fyzickou stránku runu. Zveřejněná shadowrunová dobrodružství a romány obsahují mnohé příklady takových runů.

Simultánní gamemasterování

Při simultánním gamemasterování provádí gamemaster s deckerem matrixový run, zatímco současně vyhodnocuje činnosti ostatních postav. Gamemaster musí dostatečně rychle přeskakovat mezi jednotlivými scénami sem a tam, aby udržel akci v chodu, zachoval dramatické napětí a zaměstnával hráče, ale tuto obtížnou úlohu lze po pečlivé přípravě úspěšně zvládnout.

Asistent gamemastera

Jeden z hráčů může převzít funkci gamemasterova asistenta, jehož hlavní úkol bude spočívat v tom, že bude odehrávat s deckerem matrixový run. Toto uspořádání dovoluje gamemasterovi soustředit se plně na zbytek herní skupiny. Vyžaduje to určitou koordinaci mezi gamemasterem a asistentem, funguje to ale obzvláště dobře při ryzích datových runech, které nemají přímo co do činění s aktivitami zbývajících hráčských postav.

Sólová dobrodružství v matrixu

Gamemaster může sehrát s postavou deckera některé matrixové runy jako menší sólová dobrodružství před vlastním herním sezením. Výsledky těchto runů se pak během herního sezení zapojí v odpovídajícím čase do dění. To může hru značně urychlit, ale může to vést i k problémům, pokud mezi matrixovými akcemi a zbytkem hraní na hrdiny existují příčné vztahy. Decker se může například během hry dovědět něco, díky čemuž by během (vlastně pozdějšího) matrixového runu některé věci udělal jinak.

Test počítačů

V některých případech může gamemaster nahradit matrixový run jediným testem počítačů, který bude modifikován účinky deckerem použitých programů. Tuto variantu by však měl gamemaster používat pouze zřídka. Hráč může velmi rychle ztratit zájem o svou postavu deckera, pokud nebude nikdy dělat nic jiného než testy počítačů.

Jak se vyhnout zahlcení informacemi

Každá nová shadowrunová kniha, která přijde do obchodů, zvyšuje množství již dostupných informací o *Shadowrunu*. Rozumí se, že gamemasteři a hráči chtějí často co možná nejvíce těchto informací zapracovat do svého hraní na hrdiny, což ovšem může velmi rychle vést k „zahlcení informacemi“ a ke stagnaci hry. Gamemaster a hráči by měli najít způsob, jak se soustředit na informace, které jsou v současném tažení důležité. Následující návrhy by jim v tom měly pomoci.

Syndrom „novějšího a lepšího“

Šestý svět je neuvěřitelně bohaté prostředí, které je každou novou publikací k *Shadowrunu* dále rozšiřováno. Dá rozum, že mnozí gamemasteři a hráči chtějí co možná nejrychleji používat každé nové pravidlo, zbraň, zaklínadlo, protivníka, nápad. To ale může snadno udělat z dobrodružství řetězec navzájem nesouvisejících triků, hraček a dějových zlomků. Naštěstí se gamemaster může této pasti vyhnout, a přesto uspokojit svůj hlad i hlad hráčů po nových nápadech, pokud se trochu obrní trpělivostí a použije trochu kreativního řízení hry.

Asi nejdůležitější je, aby se gamemaster důkladně zamyslel nad vhodností nových nápadů v souvislosti s tažením, schopnostmi hráčů a možným dopadem nových podnětů. Ne všechny možnosti se hodí pro všechna tažení. V závislosti na směru, úrovni nebezpečnosti a průběhu tažení by měl gamemaster některé nové možnosti upravit nebo zcela zakázat. Jen proto, že je nějaká možnost popsána v nějaké publikaci k *Shadowrunu*, zdaleka to neznamená, že nyní musí být obsažena v každém tažení. Veškerý materiál ve všech shadowrunových knihách, i v *Shadowrunu: Kompendiu*, je *možností* pro gamemastera – nejde o žádné nezbytné prvky, jejichž použití je pro gamemastera povinné!

Místo toho, aby gamemaster nové možnosti upravoval nebo zakazoval, může je také postupně zavádět. Například revoluční inovace v oblasti biowaru, kybertechnologie nebo magie nebudou dostupné přes noc. Pokud budete novinky z modulů typu *Magic in the Shadows*, *Man and Mashine*, *Cannon Companion 2060*, *Rigger 3* nebo *Matrix* zavádět pozvolna, nebude to odrážet pouze šíření technických inovací v realitě – poskytne to gamemasterovi a hráčům také čas si na nové možnosti zvyknout. Navíc může gamemaster použití těchto možností novým postavám zakázat. To mu poskytne větší kontrolu nad nasazením nových prvků.

Poslední mystéria

Hráči a gamemasteři nám občas vytýkají, že jim není jasné celé pozadí, které vězí za nějakou novou událostí ve světě *Shadowrunu*. Nuže, je pravdou, že některá tajemství máme v záloze. Ale existují dobré důvody, proč se těchto tajemství nezbavovat.

Naše neustálé snahy o udržení živosti a rozebíratelnosti světa *Shadowrunu* jsou hlavním důvodem, abychom si něco nechali pro sebe. Aby hra zůstávala svěží, musíme neustále zveřejňovat nový materiál. Následkem toho musíme některé nápady pozdržet, abychom je mohli použít v pozdějších produktech. Navíc se musíme ujistit, že všechny nové nápady budou v souladu s již existujícím světem. A konečně, nové nápady – a vaše reakce na ně – stále odkrývají nové možnosti pro vývoj prostředí. Pokud člověk zohlední tyto faktory, bude mu jasné, že nemůžeme prostě popsat všechna zákoutí a záhyby každého nového směru vývoje ve světě *Shadowrunu*. Proto nikdo nebude nikdy o *Shadowrunu* vědět opravdu všechno.

Tato situace by neměla přirozeně odradit žádného gamemastera od toho, aby si vytvářel vlastní interpretace prvků Šestého světa. Přišli jste na velkolepou myšlenku o skutečném pozadí incidentu Osamělý orel nebo krachu z devěťadvacátého? Není problém, rozpracujte ji a použijte ve svém tažení. Pokud bude tento nápad někdy kolidovat s nějakým později publikovaným materiálem k *Shadowrunu*, můžete tažení přizpůsobit nebo nový nápad jednoduše ignorovat – nebo si vymyslete nějakou historku, která leží někde mezi. Domníváme se však, že dějový vývoj budoucích publikací a shadowrunových herních skupin si bude jen zřídka diametrálně protířečit. Například všechny moduly k *Shadowrunu* obsahují velké množství námětů na dobrodružství a tažení, ale pouze málo z nich bývá v následujících publikacích blíže rozvíjeno – to ponechává všem gamemasterům velký prostor pro hraní si s možnostmi světa, aniž by se museli obávat, že jim šlápne na prsty.

Neomezujte možnosti svého světa *Shadowrunu* tím, že se budete příliš otrocky řídit námi prezentovanými verzemi. Koneckonců je to vaše hra, takže z ní udělejte něco, čím se budete bavit vy.