

Hoi Chummer! Witamy w ShadowCore PL.

# Rozdział 1 - Tworzenie Shadowrunnera!

## Aspekty

Każdy shadowrunner posiada pięć Aspektów: Koncepcja postaci, Motywacja, Reputacja i dwa wolne Aspekty.

**Koncepcja postaci** to spersonalizowana kombinacja meta-typu i archetypu.

Przykłady Aspektów:

*Wyrachowany elficki cyngiel*

*Rigger, były człowiek korporacji*

*Flegmatyczny ork, szaman aligatora*

*Charyzmatyczny krasnolud z Aztlan*

Podstawowe meta-typy to ludzie, elfy, orkowie, trolle i krasnoludy. Każdy z meta-typów posiada również specyficzne warianty.

## **Ludzie**

**Wywołanie:** ludzie są nadal najliczniejszą rasą, dlatego przyciągają mniej uwagi i łatwiej jest im się ukryć w tłumie. Mogą też wykorzystywać swoją uprzywilejowaną pozycję, by zastraszać przebudzonych lub ich nieprzebudzonych krewnych.

**Wymuszenie:** w wielu miejscach ludzie w towarzystwie przebudzonych narażają się na nieprzyjemności; istnieją także miejsca, w których nie mogą czuć się bezpiecznie, np. getta orków lub zdominowany przez elfy Tarslar w metropoleksie Seattle.

## **Elfy**

**Wywołanie:** elfy doskonale widzą w półmroku i posiadają nadludzką zręczność. Elfy uważane są też za niezwykle piękne i charyzmatyczne.

**Wymuszenie:** wielu ma uprzedzenia wobec elfów lub zazdrości im domniemanej wysokiej pozycji społecznej. Elfy przyciągają uwagę, zwłaszcza w miejscach, w których są nieliczne. Smukła budowa ciała może być problemem w starciu z brutalnym przeciwnikiem.

*Meta-wariant elfów z północnej Europy to elfy nocne lub mroczne – pokryte krótką sierścią o czarnej, brązowej lub pomarańczowej barwie i wrażliwe na światło słoneczne, za to szybsze i zwinniejsze od normalnych elfów.*

## **Orkowie**

**Wywołanie:** orkowie dobrze widzą w półmroku, a ich dziki wygląd w wielu wzbudza strach. Dobrze dogadują się z innymi orkami.

**Wymuszenie:** orkowie budzą wiele uprzedzeń (z powodu wyglądu, niskiej inteligencji czy domniemanej agresji), często nawet elfy czy krasnoludy stronią od orków. W ekskluzywnych dzielnicach i wielu biurach korporacyjnych orkowie nie są mile widziani!

*Meta-wariantem orków, który jest bardzo popularny w Japonii, są **oni**. Odnaczają się jaskrawymi kolorami skóry, rogami na czole oraz dużymi spiczastymi uszami.*

## **Trolle**

**Wywołanie:** trolle są największymi i najsilniejszymi meta-ludźmi. Trolle słyną także ze zdolności regeneracji. Widzą w kompletnych ciemnościach dzięki termowizji.

**Wymuszenie:** pojazdy, przedmioty codziennego użytku, broń, właściwie wszystko, czego nie zrobiono specjalnie dla trolli, może sprawić kłopoty. Trolle są najrzadszym z meta typów i zdecydowanie wyróżniają się z tłumu. Ich wygląd przeraża wielu, a powszechne jest też przekonanie o niskich zdolnościach umysłowych trolli.

*Meta-wariant trolli z Wysp Brytyjskich to **fomori**, którzy wyglądają znacznie bardziej ludzko, ale są też słabsi i mniej odporni od innych trolli oraz często mają predyspozycje do władania magią.*

## **Krasnoludy**

**Wywołanie:** krasnoludy cechuje nadludzka wytrzymałość, odporność na ból, trucizny czy choroby. Krasnoludzki upór przeciwstawia się magicznym lub społecznym wpływom, a termowizja pozwala widzieć w kompletnych ciemnościach.

**Wymuszenie:** niewielki wzrost krasnoludów może być kłopotliwy w codziennych sytuacjach. Wielu źle odbiera krasnoludzki upór, a same krasnoludy rzadko zmieniają zdanie. Jak każdy meta-typ, krasnoludy narażone są na dyskryminację.

*Meta-wariant krasnoludów z Europy Środkowej i Azji Mniejszej to **gnomy**, które są jeszcze mniejsze niż normalne krasnoludy i mają niemal dziecięcą budowę ciała. Gnomy podobno są znacznie odporniejsze na wszelkie formy magii.*

Archetyp wyznacza rolę runnera w drużynie. Podstawowe archetypy to deker, bużka, adept, mag, rigger i uliczny samuraj.

## **Deker**

*Deker otrzymuje pasek stresu systemowego z dwoma polami stresu, z których może korzystać, gdy otrzymuje obrażenia w Macierzy.*

**Wywołanie:** dla dekera Macierz jest domem - czy będą to czyste wirtualne światy, czy rzeczywistość rozszerzona, która pokrywa prawie wszystkie obszary Ciągu. Przeszukiwanie sieci społecznościowych, komunikacja z urządzeniami, kontrola bezprzewodowa, hakowanie korporacyjnych systemów, walka z LODem (Logiczne Oprogramowanie Defensywne) oraz znajomość sprzętu i oprogramowania to chleb powszedni dekera.

**Wymuszenie:** deker poświęca całą uwagę rzeczywistości wirtualnej, nawet gdy w rzeczywistości fizycznej grozi mu niebezpieczeństwo. Wyzwania w Macierzy przyciągają dekera jak magnes. Nigdzie nie rusza się bez cyberdeku. Jest roztargniony, gdy nie ma dostępu do sieci.

*Wariantem dekera jest **technomanta** (lub **otaku**), który potrafi bez cyberdeku i programów uzyskać dostęp do Macierzy. Technomanci spotykają się ze skrajnymi uprzedzeniami wśród ludzi, dyskryminującymi przepisami i prześladowaniami ze strony mega-korporacji. W przeciwieństwie do dekera, technomanta nie otrzymuje paska stresu systemowego, ponieważ nie korzystają z bufora sprzętowego – wszelkie obrażenia muszą przyjmować jako stres mentalny.*

### **Buźka**

*Buźka ma jedno darmowe wywołanie Koncepcji.*

**Wywołanie:** domeną buźki są społeczne interakcje. To on najczęściej rozmawia z panem Johnsonem, negocjuje stawki i szczegóły misji, dba o dobry wizerunek grupy. Buźka potrafi imitować wygląd, język i mowę ciała innych, jak i używać swego uroku, by uwieść obiekt pożądanego. Buźka dysponuje siecią kontaktów, które mogą okazać się przydatne.

**Wymuszenie:** buźka jest najbardziej rozpoznawalnym członkiem grupy. Kłamstwa i oszustwa wcześniej czy później wychodzą na jaw. Kłopoty zawsze znajdą go pierwsze. Miłość własna też sprawia problemy.

### **Adept**

*Adept może korzystać ze spojrzenia astralnego oraz ma dostęp do magicznych mocy (w postaci Sztuczek).*

**Wywołanie:** adept używa magicznych umiejętności, by wzmocnić swoje fizyczne zdolności, np. podczas wspinaczki na wieżowiec, skradania się lub w walce wręcz. Adept posiada też przydatną wiedzę na temat sztuk walki, magii i istot astralnych.

**Wymuszenie:** adept preferuje sztuki walki i archaiczną broń białą. Aura adepta bezbłędnie go identyfikuje, przez co jest często traktowany jako priorytetowe zagrożenie.

*Nie wszyscy adepci są magicznymi ninja. Niektórzy specjalizują się w walce z nieumarłymi, zagrożeniami astralnymi lub manipulacji umysłami. Inni zastępują klasyczne sztuki walki bronią palną. Upewnij się, że wszyscy wiedzą, kim jest Twój adept!*

### **Mag**

*Mag ma dostęp do umiejętności magicznych, za pomocą których może rzucać zaklęcia lub przywoływać duchy. Magiczne umiejętności uzupełniają magiczne Sztuczki i spojrzenie astralne. Projekcja astralna jest możliwa dzięki magicznej Sztuczce.*

**Wywołanie:** mag potrafi rzucać i odpierać czary, wchodzić w interakcję z przestrzenią astralną i istotami astralnymi, analizować aury istot, przedmiotów i miejsc. Posiada rozległą wiedzę na temat magii i jej użytkowników.

**Wymuszenie:** z powodu silnej Aury mag jest łatwo identyfikowany jako priorytetowe zagrożenie tak w świecie fizycznym, jak i astralnym. Mag może się stać obiektem zainteresowań bytów astralnych i magicznych istot.

*Różne tradycje magiczne Szóstego Świata przekładają się na różne warianty archetypu. **Mag hermetyczny** praktykuje zgodnie z formalną edukacją szkół magii, **szaman** – z indiańską tradycją, a **mag chaosu** korzysta ze wszelkich okruchów wiedzy i magicznej intuicji.*

### **Rigger**

*Rigger otrzymuje pasek stresu systemowego z dwoma polami stresu, z których może korzystać, gdy pilotuje pojazdy lub drony.*

**Wywołanie:** rigger bezpośrednio lub bezprzewodowo pilotuje pojazdy i drony, kontroluje wbudowaną broń i inne podsystemy. Rigger posiada wiedzę o pojazdach i dronach, ich producentach, modyfikacjach i naprawie.

**Wymuszenie:** rigger pochłonięty pilotowaniem nie zwraca uwagi na bezpośrednie zagrożenia. Nielegalne modyfikacje pojazdów mogą być źródłem problemów.

### **Uliczny samuraj**

*Uliczny samuraj ma jedno darmowe wywołanie Koncepcji.*

**Wywołanie:** uliczny samuraj jest ekspertem od broni palnej i białej, materiałów wybuchowych, zdobywania inicjatywy w walce, taktyki i dowodzenia. Znajomość wielu form przemocy jest pomocna w zastraszeniu.

**Wymuszenie:** podkreślone odruchy ulicznego samuraja mogą odpalić w złym momencie, a przedstawiciele prawa krzywo patrzą na wszelkie militarne cyborgizacje i oprogramowanie. W

powszechnej opinii uliczny samuraj to maszyna do zabijania – w jednych budzi to zrozumiałą niechęć, w innych chęć rzucenia wyzwania i zdobycia reputacji.

*Uliczny samuraj to slangowy, zbiorczy termin dla wszelkiego rodzaju wojowników i morderców. Ulicznym samurajem może być najemnik, nafaszerowany elektroniką szpon czy agent korporacyjny.*

Jeśli chcesz możesz zindywidualizować swoją Koncepcję, dodając szczególną cechę lub informację o pochodzeniu twojego bohatera. I tak *Ork-rigger* może być *Orkowym pilotem myśliwskim z korporacji Ares* lub *Porywczym orkiem-riggerem*. *Ludzki uliczny samuraj to Zgorzkniały ludzki ronin yakuzy* lub *Narwany azlandzki szpon*.

**Motywacja** opisuje przyczynę, dla której twój bohater raz za razem ryzykuje życie i wolność dla kilku nuyenów w wysoce nielegalnych i wątpliwych moralnie przedsięwzięciach. Nie jest to pozytywny Aspekt, nikt przy zdrowych zmysłach nie wybiera życia w cieniu. Ten Aspekt powoduje, że twój bohater przyjmuje nawet wysoce ryzykowne zlecenia.

Przykładowe Motywacje:

*Mafijne długi do spłacenia!*

*Potrzebuję pieniędzy na terapię przeciwnowotworową mojego męża!*

*Moje dzieci powinny mieć dobre życie!*

*Jeden wielki bieg, a potem koniec!*

*Uciekając przed Aztechem!*

*Bomba w mojej głowie!*

*Będę shadowrunnerem jak moja matka!*

*Nie mogę zostawić WolfByte'a samego w cieniu!*

*Czuję się żywy tylko, gdy moje życie jest zagrożone!*

*Chcę zaimponować Bossfight swoimi umiejętnościami!*

*Precz z mega-korporacjami!*

*Zapomnij o grach SimSinn!*

*Jestem uzależniony od biegów w Macierzy!*

*Nie nauczyłem się niczego na ulicy oprócz zabijania!*

**Reputacja** opisuje jak bohater jest postrzegany na ulicy.

Przykładowe Reputacje:

*Dla pieniędzy zrobi wszystko!*

*Zbyt młody na cienie!*

*Kobieta, która zabiła Ponurych Braci!*

*Pies łańcuchowy Oyabun!*

*Nie traktuje niczego ani nikogo poważnie!  
Stary, ale jary!  
Jej sumienie ją zabije!  
Nemesis Aztech!  
Uczeń FastJacka!  
Kto? Nigdy nie słyszałem!  
Myślałem, że ona nie żyje!  
Człowiek na ciche biegi!  
Zimny morderca!*

### **Dwa wolne Aspekty**

Oto niektóre propozycje wykorzystania wolnych Aspektów.

#### **Pochodzenie**

*Wychowana przez korporację  
Dziecko z Redmond Barrens  
Od dżungli po Ciąg!  
Wojenny uchodźca z Amazonii  
Neo-Indianie z plemienia Wron*

#### **Przynależność do grupy**

*Oficer w gangu Undertakers  
Silnoręki Starożytnych  
Aktywistka TerraFirst  
Nowicjuszka w Zgromadzeniu Dr. Fausta  
Gitarzysta z Razor Scout Girls*

#### **Powiązania z postaciami niezależnymi**

*Dla mojej rodziny, zrobię wszystko  
Tragicznie zakochana w Donie Rowenie O'Malley  
Mojemu mentorowi Shockwave zawdzięczam wszystko!  
Samantha Villiers musi umrzeć  
Moja zazdrosna dziewczyna Blood Rain*

#### **Powiązania z postaciami graczy**

*Beznadziejnie zakochany w ShadowBlast  
Boss Fight to mój brat krwi  
Na Snake Charmer'a mogę liczyć  
Od zlecenia w Telestrian nie ufam Kaiju*

*Stone Cold jest szefem  
Powiniennem opuścić ten zespół  
Screaming Mantis to bezduszny potwór  
Muszę udowodnić, że jestem lepszy od reszty  
Dbam o Curiosity*

#### Moralność, honor i sumienie

*Praca zawsze jest na pierwszym miejscu  
Brak kobiety, brak dzieci  
Nikt nie pozostaje w tyle  
Nie opuszczę zespołu  
Jestem shadowrunnerem, nie mordercą!*

#### Cyber-implanty

*Nadal jestem człowiekiem, czy już maszyna?  
Mój cyber-sprzęt powinien trafić do muzeum  
Zawodny dopalacz refleksu z drugiej ręki  
Nic w moim wyglądzie nie jest naturalne  
Nieprzyzwoicie drogie towary z Delta-Mods*

#### Wygląd

*2050 retro-cyberpunk  
Elfi Pozer  
Neonowy cybergoth!  
Kuloodporna sztuczna skóra o wyglądzie porcelany  
Blizny po setce ulicznych walk*

#### Inne propozycje

*Nie mam problemu z Novacoke, mam problem bez Novacoke!  
Uzależniony od wirtualu  
Neo-anarchista  
Nigdy nie ufaj elfom  
Na liście śmierci Shotozumi-Gumi  
Halloweeners chcą moją głowę!*

## Umiejętności

Wybierz jedną Świetną (+4), dwie Dobre (+3), trzy Niezłe (+2) i cztery Przeciętne (+1) umiejętności.

Umiejętność	FateCore	Inicjatywa	Atak	Obrona	Inne
<b>Agresja</b>	Provoke		Astral /mental		
<b>Analiza</b>	Investigate				
<b>Charyzma</b>	Rapport				
<b>Cyberwalka</b>			Macierz	Macierz	
<b>Empatia</b>	Empathy	Astral / mental			
<b>Hakowanie</b>		Macierz			
<b>Infiltracja</b>	Stealth + Burglary				
<b>Kontakty</b>	Contacts				
<b>Krzepa</b>	Physique			Magia – bojowa, fizyczna	Stres fizyczny
<b>Magia bojowa</b>			Astral/mental/fiz		
<b>Magia iluzyjna</b>				Kontr-magia /Fiz.	
<b>Magia fizyczna</b>			WWO	Kontr-magia	
<b>Magia psychiczna</b>				Kontr-magia	
<b>Magia percepcji</b>				Kontr-magia	
<b>Magia przywołań</b>			Duchy	Kontr-magia	
<b>Magia uzdrowień</b>				Kontr-magia	
<b>Oszustwo</b>	Deceive				
<b>Percepcja</b>	Notice	Fizyczna		Magia iluzyjna, Oszustwo	
<b>Pilotowanie</b>	Drive				Liczba dronów
<b>Siła Woli</b>	Will			Magia / Agresja	Liczba czarów, stres mentalny
<b>Sprawność</b>	Athletics			Walka/Strzelanie	
<b>Strzelanie</b>	Shoot		Fiz		
<b>Technika</b>	Crafts + Burglary		WWO		Stres systemowy
<b>Walka</b>	Fight		Fiz	Walka	
<b>Wiedza</b>	Lore				



**Agresja** działa jak Provoke w FateCore, ale dla Przebudzonych jest też umiejętnością ataku (agresywną ekspresją zdolności umysłowych) w przestrzeni astralnej.

**Analiza** odpowiada umiejętności Investigate w FateCore, obejmuje także przeszukiwanie Macierzy i baz danych, analizę programów i wirtualnych śladów w Macierzy i rzeczywistości rozszerzonej.

**Cyberwalka** jest umiejętnością wykorzystywaną do walki w Macierzy.

Atak: Możesz użyć Cyberwalki do atakowania wrogich programów (szary i czarny LÓD) oraz innych dekerów w Macierzy

Obrona: Możesz użyć Cyberwalki, by bronić się przed atakami szarego i czarnego LODu i innych dekerów

Uzyskanie przewagi: Możesz użyć Cyberwalkę w konflikcie, by tworzyć/odpalać specjalne programy ofensywne i defensywne.

Przewyciężenie: po uruchomieniu alarmu w Macierzy możesz użyć Cyberwalki do złamania systemu nim LÓD cię namierzy.

Przewyciężanie: Możesz użyć Cyberwalki (zamiast Hakowania), by pokonać biały LÓD, ale za każdy rzut niezależnie od wyniku otrzymujesz stres systemowy.

Przewyciężanie: Możesz użyć Cyberwalki, by przejąć kontrolę nad zdalnie sterowanym dronem

**Empatia** odpowiada umiejętności Empathy w FateCore, ale ma szerszy zakres zastosowań. Przebudzony wykorzystuje empatię do obserwowania przestrzeni astralnej i badania aury. Empatia zastępuje Percepcję w przestrzeni astralnej, także przy ustalaniu inicjatywy.

**Hakowanie** to umiejętność pokonywania białego LODu bez uruchamiania alarmu, manipulowania elementami Macierzy i dekodowania danych. Jest też umiejętnością wyznaczającą inicjatywę w Macierzy.

Atak: Hakowanie nie służy do ataku (patrz Cyberwalka).

Obrona: Hakowanie nie służy do obrony (patrz Cyberwalka).

Uzyskanie przewagi: Możesz użyć Hakowania, by tworzyć oprogramowanie maskujące i dekodujące, klucze dostępu itp.

Przewyciężenie: Możesz użyć Hakowania, by pokonać biały LÓD

**Infiltracja** jest odpowiednikiem umiejętności Stealth w FateCore, ale obejmuje dodatkowe zastosowania.

Przewyciężenie: Możesz używać Infiltracji, by pokonywać nowoczesne zabezpieczenia: lasery, fotokomórki, płyt naciskowe, kamery itd.

Przewyciężenie: Możesz używać Infiltracji do kradzieży kieszonkowej i podobnych trików.

**Kontakty** działają jak Contacts w FateCore. Dodatkowo Kontakty obejmują powiązania z użytkownikami wirtualnych sieci (np. ShadowSea) oraz powiązania na czarnym rynku.

**Krzepa** działa jak Physique w Fate Core, ale także służy do obrony przed fizycznym czarami bojowymi, wrogimi czarami magii leczniczej czy manipulacji.

**Magia** dzieli się na kilka umiejętności obejmujące różne dziedziny magii. Z umiejętności magicznych mogą korzystać postaci posiadające odpowiedni Aspekt.

**Magia bojowa** jest jedyną formą magii pozwalającą na bezpośredni atak.

Atak: Możesz używać Magii bojowej, by zadać obrażenia fizyczne, wobec których cel broni się Krzepą.

Atak: Możesz używać Magii bojowej, by zadać obrażenia fizyczne/mentalne, wobec których cel broni się Siłą Woli.

Obrona: Możesz używać Magii bojowej, by negować czary bojowe.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii bojowej, by stworzyć przewagę bazującą na niszczycielskiej sile magii, np. *Krater na środku drogi*. Subtelniejsze rozwiązania wymagają Magii – manipulacje fizyczne.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii bojowej, by niszczyć przeszkody.

**Magia iluzji** pozwala rzucać zaklęcia, które czynią cel niewidocznym, tłumią hałas, zmieniają głos i wygląd, generują sensoryczne iluzje itd.

Atak: Magia iluzji nie służy do ataku.

Obrona: Możesz używać Magii iluzji do obrony, jeżeli w czasie ataku pomocne zaklęcie iluzji jest już aktywne, np. *Niewidzialność*, *Rozdwojenie*

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii iluzji, by tworzyć iluzje. Cel broni się Percepcją.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii iluzji, by rozpoznawać lub rozpraszać iluzje.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii iluzji, by manipulować postrzeganiem innych osób.

**Magia fizyczna** pozwala dowolnie przekształcać materię i energię, co pozwala na lewitację, telekinezę, kontrolę nad żywiołami, animację martwych i tworzenie wszelkiego rodzaju barier.

Atak: Magia fizyczna nie służy do ataku. W wyjątkowych okolicznościach aspekty sytuacyjne mogą pozwolić na atak, np. przekierowanie energii z *Iskrzącego kabla*

Obrona: Możesz używać Magii fizycznej, by tworzyć różnego rodzaju bariery ochronne.

Obrona: Możesz używać Magii fizycznej, by bronić się przed manipulacjami fizycznymi.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii fizycznej, by zmieniać rzeczywistość wokół: tworzyć i zmieniać przedmioty, modyfikować wygląd, budować bariery itd.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii fizycznej, by pokonywać wszelkie materialne i energetyczne przeszkody

Przewycięzenie: Możesz używać Magii fizycznej, by przekształcić istotę wbrew jej woli. Istota broni się używając Krzepy. Transformacja trwa tak długo, jak długo podtrzymujesz zaklęcie.

**Magia psychiczna** pozwala rzucać czary, które wywołują, intensyfikują lub tłumią emocje, a nawet kontrolują myśli.

Atak: Magia psychiczna nie służy do ataku

Obrona: Możesz używać Magii psychicznej, by bronić siebie lub innych przed efektami manipulacji psychicznej.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii psychicznej, by wpływać na inne istoty, oszukiwać zmysły, zaszczeniać uczucia, pomysły itp.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii psychicznej przeciwko Sile Woli, by kontrolować inną istotę lub zmienić jej wspomnienia.

**Magia percepcji** pozwala śledzić istoty i przedmioty, odczytywać emocje i myśli oraz spoglądać w przyszłość.

Atak: Magia percepcji nie służy do ataku.

Obrona: Magia percepcji nie służy do obrony; chyba, że posiadasz odpowiednią Sztuczkę.

Obrona: Możesz używać Magii percepcji do obrony przed wrogimi próbami magicznego sondowania.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii percepcji, by tworzyć przewagi bazujące na postrzeganiu zmysłowym lub ujawnianiu przydatnych informacji.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii percepcji, by śledzić cel zaklęciem lub podsłuchiwać/podglądać na odległość.

**Magia przywołań** pozwala przywołać, wypędzać i kontrolować duchy. Rodzaj przywoływanych duchów zależy od tradycji magicznej.

Atak: Możesz używać Magii przywołań, by atakować (odegnać) duchy. Duchy bronią się używając poziomu mocy.

Obrona: Możesz używać Magii przywołań, by bronić się przed próbą przejęcia kontroli nad twoimi duchami.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii przywołań, by stworzyć przewagi reprezentujące pomniejszych duchy, np. Szpieg.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii przywołań, by przywołać ducha.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii przywołań, by przeciwdziałać próbie przywołania ducha.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii przywołań, by przejąć kontrolę nad duchem

**Magia uzdrowień** obejmuje nie tylko czary do leczenia ran, chorób i zatrucia, ale również do poprawy lub osłabienia zdolności fizycznych.

Atak: Magia uzdrowień nie służy do ataku.

Obrona: Magia uzdrowień nie służy do obrony; chyba, że posiadasz odpowiednie Sztuczki.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Magii uzdrowień, by osłabić lub wzmocnić czyjeś zdolności fizyczne. Cel może się bronić używając Siły Woli

Przewycięzenie: Możesz używać Magii uzdrowień, by negować czary lecznicze.

Przewycięzenie: Możesz używać Magii uzdrowień, by przyspieszyć usuwanie Konsekwencji fizycznych lub nawet usunąć je natychmiast.

**Percepcja** działa jak Notice w FateCore z następującymi wyjątkami:

Obrona: Możesz używać Percepcji, by bronić się przed czarami iluzyjnymi i próbami manipulowania percepcją.

Percepcja determinuje inicjatywę w konflikcie fizycznym.

**Pilotowanie** działa jak Drive w Fate Core, ale ma dodatkową funkcję. Wartość umiejętności określa ile dronów lub pojazdów rigger może jednocześnie kontrolować zdalnie, bez przeciążania swojego systemu.

**Siła Woli** działa jak Will w FateCore, ale posiada kilka dodatkowych funkcji. Siła Woli określa ile czarów możesz utrzymywać w danym momencie.

Obrona: Możesz używać Siły Woli w przestrzeni astralnej do obrony przed atakami.

Obrona: Możesz używać Siły Woli do obrony przed mentalnymi czarami bojowymi i czarami psychicznymi.

Przewycięzenie: Możesz używać Siły Woli w przestrzeni astralnej do wykonywania dynamicznych manewrów, np. ucieczka przed duchem.

**Technika** odpowiada umiejętności Crafts, ale posiada dodatkowe zastosowania.

Atak: Technika nie służy do ataku; w wyjątkowych okolicznościach może wykorzystać odpowiedni Aspekt sytuacyjny np. *Zautomatyzowane ramię podajnika w magazynie*.

Obrona: Technika nie służy do obrony.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Techniki, by budować lub modyfikować sprzęt oraz rozpoznawać jego mocne i słabe strony.

Uzyskanie przewagi: Możesz używać Techniki, by wprowadzić do gry małe drony.

Przewycięzenie: Możesz używać Techniki, by rozbrajać mechaniczne/fizyczne zabezpieczenia i pułapki.

Przewycięzenie: Możesz używać Techniki, by budować, modyfikować, naprawiać i sabotować wszelkie urządzenia techniczne.

Przewycięzenie: Możesz używać Techniki, by zbudować dużego drona.

Wartość umiejętności w Technika określa również dodatkowe pola stresu systemowego. Decker i Rigger, którzy posiadają pola stresu systemowego, otrzymują trzecie pole przy wartości +1 i +2, czwarte pole przy wartości +3 i +4 oraz dodatkową lekką konsekwencję przy wartości +5. Pozostali runnerzy otrzymują pierwsze pole przy wartości +1 i +2, drugie pole przy wartości +3 i +4 oraz trzecie pole przy wartości +5.

**Wiedza** działa jak Lore w FateCore, ale obejmuje też znajomość procedur bezpieczeństwa, sposobów obchodzenia zabezpieczeń (fizycznych, magicznych, wirtualnych itd.) i optymalne wykorzystanie możliwości członków zespołu.

## Sztuczki

Zaczynasz grę ze sztuczką PLAN B i trzema innymi sztuczkami. Możesz wziąć maksymalnie dwie dodatkowe sztuczki, ale za każdą obniżasz odświeżanie o 1. Pamiętaj, że odświeżanie Karmy nie powinno spaść poniżej 1.

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć Aspekt sytuacyjny.

*ShadowCore nie potrzebuje dodatkowych zasad dla utraty Esencji lub Inicjacji. Odpowiedni efekt uzyskasz korzystając z kombinacji aspektów i sztuczek.*

Cybernetyczne i biologiczne implanty oraz moce ki reprezentowane są przez aspekty. Jeśli pojedyncza sztuczka nie wystarcza do odzwierciedlenia pełnych możliwości implantu czy mocy ki, możesz wykorzystać kolejne. Wśród przykładowych sztuczek znajdziesz kilka oznaczonych rzymskimi numerami – reprezentują one komplementarne warianty implantów lub mocy, np. WSPOMAGANIE ODRUCHÓW I, WSPOMAGANIE ODRUCHÓW II itd.

Budowanie własnych sztuczek często sprawia kłopoty, zatem poniżej znajdziesz duży wybór gotowych sztuczek. Nie czuj się jednak ograniczony tą listą. Jeśli masz inny pomysł na realizację SZTUCZNYCH MIĘŚNI, zmień umiejętność, na której się opiera albo stwórz własną sztuczkę od zera.

### Uwagi na temat tworzenia własnych sztuczek

ShadowCore korzysta w dużej mierze z zasad FateCore odnośnie tworzenia sztuczek. Poniżej znajdziesz wskazówki jak uwzględnić zmiany wprowadzone przez ShadowCore.

- Nie musisz poświęcać sztuczki, by dać postaci broń, pancerz lub adekwatną moc o poziomie 1. Dodaj ten bonus do innej sztuczki opisującej broń, pancerz lub moc.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by zwiększyć poziom pancerza albo broni dla ataków wręcz lub dystansowych o 1. Jeśli chcesz zwiększyć poziom o 2, musisz dodać specjalne warunki zgodnie z normalnymi zasadami sztuczek.
- Nie musisz poświęcać sztuczki, by dać postaci implanty czy moce zastępujące proste urządzenia, np. łącze danych (zamiast elektrod) czy cyber-oko (zamiast soczewek z wyświetlaczem). Takie funkcje mogą zostać dodane do sztuczek tworzonych na normalnych zasadach lub jako ekwipunek.
- Nie musisz poświęcać sztuczki, by dać postaci implanty kosmetyczne bez dodatkowych funkcji. Przedstaw je w opisie postaci jako element wyglądu.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by wykonać akcję przeciwko wszystkim postaciom w strefie. Ponieważ jest to bardzo mocna sztuczka, możesz ją wykorzystać raz na scenę albo w zamian za przyjęcie lekkiej konsekwencji.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by wykonać akcję przeciwko wielu przeciwnikom korzystając z zasad ognia automatycznego lub przeciwko dwóm przeciwnikom (bez wykorzystania zasad ognia automatycznego).
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by przejąć inicjatywę lub odmówić jej przejęcia.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by przywołać dodatkowego ducha/rzucić dodatkowe zaklęcie ponad limit magiczny.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by wprowadzić dodatkowego drona ponad limit.
- Jako mag, możesz wykorzystać sztuczkę, by dokonać projekcji astralnej.
- Możesz wykorzystać sztuczkę, by raz na sesję wykonać akcję wymagającą zasobów za darmo.
- Jeśli tworzysz sztuczkę związaną z bronią palną, możesz wykorzystać aspekt *Mało pocisków* jako specjalny warunek.
- Jeśli tworzysz sztuczkę związaną z magią, możesz wykorzystać aspekt sytuacyjny stworzony za pomocą Magii jako specjalny warunek.

## Przykładowe sztuczki

Jak już wspomniano, poniższe sztuczki mają na celu ułatwić proces tworzenia postaci, a nie go ograniczać. Jeśli przykładowe sztuczki nie spełniają twoich oczekiwań, stwórz nowe.

Rzymska numeracja oznacza powiązane ze sobą sztuczki; nie znaczy to, że takie sztuczki trzeba nabywać w kolejności. Jeśli sztuczka wymaga innej sztuczki jest to zaznaczone w opisie.

## Sztuczki dla trolli

**MAMY TROLLA!:** +2 do Agresji, gdy zastraszasz przeciwników o mniejszych rozmiarach znajdujących się w pobliżu (najdalej w sąsiedniej strefie).

**OGROMNA POSTURA:** Twoje ogromne pięści liczą się, jako broń: 1. Możesz przyjąć dodatkową lekką Konsekwencję reprezentującą fizyczne obrażenia.

**TO ŁASKOCZE:** Możesz użyć Krzepy zamiast Agresji, by zastraszyć przeciwników, jeśli otrzymałeś fizyczne obrażenia, ale nie przyjąłeś jeszcze ani umiarkowanej, ani poważnej Konsekwencji.

**MA SIĘ ZAMACH:** +2 do Walki, gdy bronisz się w zwarciu przed atakami osób, które są mniejsze i mają krótszy zasięg broni.

**TWARDA SKÓRA:** Zwiększ poziom pancerza o 1. Jeśli nie nosisz pancerza, twoja skóra liczy się, jako pancerz: 1.

**ŁAMIGNAT:** W walce wręcz twój poziom broni i ataków nieuzbrojonych wzrasta o 1.

### **Cyber- & Bio-wszczepy**

**POMPA ADRENALINOWA:** Zastrzyk hormonalny na krótko poprawi twoją sprawność fizyczną. W pierwszej rundzie konfliktu fizycznego możesz automatycznie stworzyć aspekt *Zastrzyk adrenaliny* z dwoma darmowymi wywołaniami. Na koniec konfliktu otrzymujesz aspekt *Wyczerpanie* z jednym darmowym wywołaniem dla MG. Aspekt znika po dłuższym odpoczynku.

**WZMACNIACZ RÓWNOWAGI:** +2 do Sprawności, gdy pokonujesz przeszkody wymagające dobrego zmysłu równowagi, np. wspinaczka po linie, utrzymanie się na dachu pędzącego pojazdu itp.

**CYBER-OKO Z OPTYCZNYM ZOOMEM:** +2 do Analizy, jeśli przyglądasz się czemuś z dużej odległości lub jeśli skupiasz się na mikroskopijnych szczegółach.

**CYBER-OKO Z OPTYMALIZACJĄ WIZUALNĄ:** Doskonale widzisz we wszystkich warunkach oświetleniowych. Aspekty sytuacyjne reprezentujące ciemność, dym (z wyjątkiem dymu termicznego), mgła czy oślepiające światło nie stanowią dla ciebie przeszkody i nie mogą być wymuszane przeciw tobie. Raz na scenę możesz za darmo wywołać taki aspekt, nawet jeśli nie został stworzony przez ciebie.

**CYBER-USZY Z FILTREM SZUMÓW:** Cyber-uszy pozwalają na podsłuchiwanie rozmów z odległości. Otrzymujesz +2 do Analizy dźwięków i +2 do Percepcji, gdy słyszysz podejrzaną odgłosy.

**CYBER-NOGI Z ROLKAMI:** Jeśli używasz rolek, możesz przemieścić się o dwie strefy w rundzie konfliktu, jeśli ruch nie jest ograniczony aspektami sytuacyjnymi.

**CYBER-NOGI Z HYDRAULICZNYM WSPOMAGANIEM:** +2 do Sprawności, gdy przeskakujesz ponad przeszkodami. Przeszkody o trudności +2 lub niższej możesz pokonać bez konieczności podejmowania akcji.

**CYBER-RAMIONA ZE ŻYRO-STABILIZATOREM:** Stawy twoich cyber-ramion zostały zmodyfikowane, by kompensować odrzut broni automatycznej. +2 do Strzelania ogniem automatycznym. Twoje metalowe pięści liczą się również, jako broń: 1 w walce wręcz.

**CYBER-SPLUWA:** Masz cyber-ramię z wbudowaną bronią palną (broń: 1). Otrzymujesz +2 do Strzelania, gdy atakujesz przeciwnika z zaskoczenia.

**CYBER-DZIAŁO:** Masz cyber-ramię z wbudowanym działkiem (broń: 2)!

**CYBER-RAMIE Z NARZĘDZIAMI:** Masz cyber-ramię z wbudowaną bronią palną (broń: 1) oraz zestawem narzędzi! +2 do Techniki, gdy przezwyciężasz za pomocą narzędzi wszelkie zabezpieczenia.

**CYBER-SZPONY:** Masz cyber-szpony, które liczą się jako broń: 1. Otrzymujesz +2 do Agresji, gdy używasz szponów, by kogoś zastraszyć.

**CYBER-SZPONY Z POWŁOKĄ DIKOTE™:** Cyber-szpony ostre jak diament! Liczą się jako broń: 2.

**CYBORG:** Niektóre z twoich kończyn i/lub narządów zostały zastąpione cybernetycznymi implantami i protezami. Raz na scenę możesz użyć paska stresu systemowego zamiast lub oprócz paska stresu fizycznego, by przyjąć obrażenia fizyczne.

**PANCERZ PODSKÓRNY:** Twoja skóra została wzmocniona pancernymi płytkami. Poziom noszonego pancerza wzrasta o 1. Jeśli nie posiadasz żadnego innego pancerza, twój poziom pancerza wynosi 1.

**CYBERNETYCZNA SKÓRA:** Twoja cybernetyczna skóra liczy się jako pancerz: 1 i może przybrać dowolny kolor i wzór. Daje +2 do Infiltracji, gdy posiadasz ubranie maskujące lub skradasz się nago.

**ENCEFALON:** Twój mózg jest podłączony do procesora komputera! W walce w Macierzy raz na rundę konfliktu, jeśli jeszcze nie wykonałeś akcji, możesz przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW I:** Jesteś pojazdem! Jeśli osiągniesz sukces przy pokonywaniu przeszkody terenowej pojazdem lub dronem, możesz wykonać jeszcze jedną akcję w tej rundzie.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW II:** Sensory celownicze to twoje zmysły. Możesz korzystać z Pilotowania zamiast Strzelania, gdy atakujesz za pomocą broni zamontowanej na dronie lub pojeździe.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW III:** Technika zastępuje zawodne zmysły. +2 do Percepcji, gdy jesteś zalogowany do drona lub pojazdu.

**PALEC Z UKRYTYM MONO-WŁÓKNEM:** Jeden z twoich palców skrywa najgroźniejsza broń Szóstego Świata! Mono-bicz daje +1 do Walki i ignoruje pancerz przeciwnika. Jednak jest także bronią groźną dla właściciela. Jeśli twój przeciwnik osiągnie znaczący sukces w obronie, może zadać tobie obrażenia równe uzyskanym sukcesom (plus dodatkowe obrażenia wynikające z penetracji pancerza) zamiast skorzystać z okazji.



**KOMPOZYTOWE KOŚCI I:** Kości jak stal! Twoje pięści liczą się jako broń: 1. Otrzymujesz dodatkową lekką konsekwencję, która może wchłonąć stres spowodowany przez energię kinetyczną (zatem nie toksyny, wstrząsy elektryczne, energię magiczną)

**KOMPOZYTOWE KOŚCI II:** Jeszcze twardsze kości! Twoja dodatkowa konsekwencja pochłania cztery punkty stresu, ale wciąż liczy się jako lekka konsekwencja (jest przywracana równie szybko). Ta sztuczka wymaga KOMPOZYTOWYCH KOŚCI I.

**KOMPOZYTOWE KOŚCI III:** Uderzyć w ciebie to jak trafić w betonową ścianę! Jeśli osiągniesz znaczący sukces w Walce podczas obrony, zadać przeciwnikowi obrażenia równe uzyskanym sukcesom zamiast korzystać z okazji.

**SZTUCZNE MIĘŚNIE I:** Twoje mięśnie pozwalają dokonywać nadludzkich wyczynów, do których ciało nie zostało stworzone. Możesz przyjąć punkt stresu fizycznego i otrzymać +2 do akcji bazującej na Krzepie lub Sprawności.

**SZTUCZNE MIĘŚNIE II:** Sztuczne mięśnie nie męczą się jak naturalne. Jeśli osiągniesz sukces przy pokonywaniu przeszkody terenowej, możesz wykonać jeszcze jedną akcję w tej rundzie.

**SZTUCZNE MIĘŚNIE III:** W walce wręcz twój poziom broni i ataków nieuzbrojonych wzrasta o 1.

**SYNTETYCZNE FEROMONY I:** Jeśli rozmawiasz z osobą, która nie korzysta z filtrów powietrza, możesz wpłynąć na swojego rozmówcę i otrzymujesz +2 do Charyzmy, by stworzyć odpowiednią przewagę.

**SYNTETYCZNE FEROMONY II:** Jeśli stworzysz przewagę za pomocą feromonów, otrzymujesz dodatkowe darmowe wywołanie. Ta sztuczka wymaga SYNTETYCZNYCH FEROMONÓW I.

**KONTROLER RUCHU I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**KONTROLER RUCHU II:** W konflikcie fizycznym, możesz zaatakować jednocześnie dwóch przeciwników, którzy nie wykonali jeszcze akcji. Za każde użycie tej sztuczki otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**KONTROLER RUCHU III:** +2 do Sprawności, gdy bronisz się przed atakami fizycznymi po wykonaniu swojej akcji. Za każde użycie tej sztuczki otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**PAZURY:** Każdy z twoich palców skrywa ostrze. Twoje ataki liczą się jako broń: 1. +2 do Walki, gdy próbujesz stworzyć przewagę zadając ból przeciwnikowi.

**ZATRUTE PAZURY:** Twoje ataki liczą się jako broń: 1. Raz na konflikt, po udanym ataku możesz dodatkowo stworzyć przewagę Zatruty z jednym darmowym wywołaniem.

**WSPOMAGANIE ODRUCHÓW I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**WSPOMAGANIE ODRUCHÓW II:** +2 do Percepcji przy ustalaniu inicjatywy w konflikcie fizycznym lub gdy przeciwnik próbuje przejąć inicjatywę lub opóźnić swój ruch.

**WSPOMAGANIE ODRUCHÓW III:** Możesz wykonać dodatkową akcję w pierwszej rundzie konfliktu, jeśli działasz przed przeciwnikami.

**ELEKTRYCZNE PIĘŚCI:** Masz cyber-rękę cyber z wbudowanym paralizatorem. Twoje ataki ignorują zasady poziomów broni i pancerza zbroi. +2 do Walki, gdy tworzysz przewagi bazujące na porażeniu elektrycznym.

**SMART LINK I:** Celowanie ze smartguna jest takie proste! +2 do Strzelania, gdy tworzysz przewagę bazującą na celowaniu lub pokonujesz aspekt sytuacyjny reprezentujący przeciwnika za osłoną.

**SMART LINK II:** Każda kula ze smartguna trafia! +2 do Strzelania, gdy zaznaczasz aspekt Mało pocisków i zasypujesz przeciwnika gradem kul ze smartguna.

**MODULATOR GŁOSU:** zapewnia doskonałą kontrolę nad strunami głosowymi! +2 do Oszustwa, gdy udajesz inną osobę i naśladujesz jej głos lub gdy maskujesz swój normalny głos.

**ANALIZATOR GŁOSU:** Możesz użyć Percepcji zamiast Empatii, by dowiedzieć się, czy ktoś kłamie lub gdy oceniasz stan emocjonalny mówiącej osoby.

**TANCERZ OBLICZA:** Dzięki nanotechnologii możesz dowolnie zmienić kolor skóry, oczu, włosów, kształt twarzy i uszu. +2 do Oszustwa, gdy podszywasz się pod kogoś!

**REPLIKATOR TOŻSAMOŚCI:** Twoje cyber-oczy mogą zduplikować wzór siatkówki, sztuczna skóra - powielić linie papilarne, a modulator dźwięku - odtworzyć cudzy głos! Możesz użyć Oszustwa, zamiast Techniki, by pokonać skanery siatkówki, skanery głosowe i czytniki linii papilarnych, jeśli wcześniej zdobyłeś wzory od odpowiednich osób.

**SYNTETYCZNE SERCE:** +2 do Krzepy i Sprawności przy pokonywaniu przeszkód wymagających dużej wytrzymałości.

**KOMPUTER TAKTYCZNY:** +2 do Wiedzy, gdy próbujesz stworzyć przewagę w walce, w której dowodzisz.

**SKILLSOFT I:** SkillSoft zmienia Cię w metaludzki szwajcarski scyzoryk. Otrzymujesz dodatkową Niezłą (+2) umiejętność. Raz na scenę możesz zamienić tą umiejętność na inną. Możesz w ten sposób uzyskać umiejętność, której normalnie nie posiadasz, lub zastąpić własną umiejętność o niższej wartości. Jeśli wybierzesz którąś z umiejętności Magii, zyskujesz tylko teoretyczną wiedzę na temat danej dziedziny. Dzięki SkillSoftowi nie możesz uzyskać dodatkowych pól stresu.

**SKILLSOFT II:** Ulepszony SkillSoft pozwala na korzystanie z Dobrych (+3) umiejętności. Ta sztuczka wymaga SKILLSOFTU I.

**FILTR TOKSYNY:** +2 do Krzepy, by zanegować działanie substancji toksycznych. Kiedy wykonasz udany rzut, do końca sceny jesteś całkowicie odporny na daną substancję.

**KOMPENSATOR OBRAZEŃ:** Twoja bazowa Lekka konsekwencja może wchłonąć dwa dodatkowe punkty fizycznych obrażeń. Ta sztuczka nie ma wpływu na dodatkową konsekwencję.

## Sztuczki dla adeptów

*Tylko bohater z odpowiednim Aspektem Koncepcji (np. Orkowy Adept z Redmond) może nabyć sztuczki Ki.*

**BERSERKER:** +2 do Walki, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**PRZYSPIESZONE GOJENIE:** Nie musisz przewyższać konsekwencji i wydawać punktów zasobów, by zapoczątkować odzyskiwanie fizycznych konsekwencji. Magowie otrzymują +2 do Magii uzdrowień, gdy leczą twoje fizyczne konsekwencje.

**PRZYSPIESZONE ODRUCHY I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**PRZYSPIESZONE ODRUCHY II:** Możesz użyć Sprawności zamiast Percepcji przy ustalaniu inicjatywy w konflikcie fizycznym.

**PRZYSPIESZONE ODRUCHY III:** W konflikcie fizycznym, możesz zaatakować jednocześnie dwóch przeciwników, którzy nie wykonali jeszcze akcji. Za każde użycie tej sztuczki otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**GUN-FU I:** Możesz użyć Walki zamiast Strzelania, gdy atakujesz przeciwnika z broni palnej, jeśli przeciwnik znajduje się w tej samej strefie, co ty.

**GUN-FU II:** Możesz użyć Walki zamiast Sprawności, gdy bronisz się przed atakami z broni palnej, jeśli atakujący znajduje się w tej samej strefie, co ty.

**ZMYŚL WALKI:** +2 do Sprawności, gdy bronisz się przed atakami od tyłu lub walczysz z wieloma przeciwnikami.

**KINESIK:** Masz nadprzyrodzony dar odczytywania mowy ciała. +2 do Empatii przy tworzeniu przewag, gdy przeciwnik jest fizycznie obecny.

**MISTYCZNA ZASŁONA:** Możesz używać Infiltracji, by ukryć się przed czarami magii percepcji, astralnym postrzeganiem lub by ukryć swoją aurę. Otrzymujesz +2 do odpowiednich rzutów.

**MISTYCZNY PANCERZ:** Mistyczny pancerz traktowany jest jak pancerz:1. Możesz zwiększyć poziom pancerza o 2 do końca sceny, jeśli przyjmiesz punkt stresu mentalnego.

**NADNATURALNA ODPORNOŚĆ:** +2 do Krzepy, gdy opierasz się chorobom i działaniu toksyn. Udany rzut zapewnia całkowitą odporność do końca sceny.

**ZASŁONA CIENI:** +2 do Infiltracji, gdy ukrywasz w ciemnościach lub głębokich cieniach.

**ODPORNOŚĆ NA BÓL:** Kiedy otrzymujesz fizyczną konsekwencję, przeciwnik nie otrzymuje darmowego wywołania.

**PIĘŚĆ MOCY I:** Magiczna energia zmienia twoje ręce w śmiertelnościaną broń. Twoje ataki liczą się jako broń: 1 i traktują pancerz zmaterializowanych duchów jako równy 0. Możesz używać Walki do ataków w przestrzeni astralnej.

**PIĘŚĆ MOCY II:** Twoje ręce traktowane są jako broń:3 do końca sceny, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego. Sztuczka wymaga PIĘŚCI MOCY I.

**NADNATURALNA SPRAWNOŚĆ:** +2 do Sprawności przy przewyciężeniu fizycznej przeszkody. Przeszkody o trudności nie większej niż +2 możesz pokonać bez poświęcania akcji i wykonywania rzutu.

**NADNATURALNA PRĘDKOŚĆ:** W jednej rundzie konfliktu możesz przemieścić się o dwie strefy (zamiast tylko jednej). Nie musisz wykonywać w tym celu akcji, jeśli ruch nie jest utrudniony przez aspekty sytuacyjny.

**NADNATURALNA SIŁA:** Poziom broni twoich nieuzbrojonych ataków (w tym PIĘŚĆ MOCY) i ataków bronią białą wzrasta o 1.

**NADNATURALNA SIŁA II:** +2 do Krzepy, gdy próbujesz pokonać przeszkodę za pomocą siły mięśni, np. przewracając samochód lub rozbijając ścianę!

**NADNATURALNA WYTRZYMAŁOŚĆ:** Raz na konflikt możesz użyć paska stresu mentalnego zamiast lub oprócz paska stresu fizycznego, by przyjąć obrażenia fizyczne.

### **Sztuczki dla magów**

*Tylko bohater z odpowiednim Aspektem Koncepcji (np. Azlański Troll, Mag Krwi) może nabyć magiczne sztuczki.*

**MAGIA OBRONNA:** Jeśli weźmiesz tę sztuczkę, wybierz jedną z umiejętności Magii. Gdy bronisz się przed wrogą Magią, możesz używać wybranej Magii zamiast Magii odpowiedniej dla wrogiego czaru.

**ANTYMAGIA:** +2 do wybranej Magii, gdy próbujesz przewyciężyć aspekty sytuacyjne reprezentujące wrogie zaklęcia.

**MASKOWANIE AURY:** +2 do Oszustwa, gdy próbujesz ukryć własną aurę lub utrudnić jej badanie.

**PROJEKCJA ASTRALNA:** Możesz sprawić, by twój duch opuścił ciało i przemieszczał się w przestrzeni astralnej.

**EGZORCYSTA:** +2 do Magii przywołań, gdy próbujesz odegnąć ducha lub odebrać komuś kontrolę nad przyzwanym duchem.

**BARIERA:** Możesz użyć Magii fizycznej, by stworzyć *Ognistą* lub *Elektryczną barierę* oddzielającą dwie strefy lub dzielącą strefę na dwie części. Bariera atakuje każdego, kto próbuje ją przekroczyć, magicznym atakiem odpowiadającym twojej Magii fizycznej. Zaatakowany broni się Krzepą.

**ZAKLĘCIA BOJOWE:** Twoje fizyczne zaklęcia bojowe wykorzystują zasady broni i pancerza i liczą się jak broń: 2. Możesz zwiększyć poziom broni o 2, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**ZAKLĘCIA OBSZAROWE:** Możesz rzucić czar na wszystkich w strefie, ale otrzymujesz lekką mentalną konsekwencję.

**WOJOWNIK MYŚLI:** +2 do Agresji, gdy atakujesz byty astralne podczas astralnej projekcji lub korzystając ze spojrzenia astralnego.

**DUCHOWY FETYSZ:** Możesz zakląć przywołanego ducha w fetysz. Duch przebywa w fetyszu dopóki nie zostanie wezwany. Obecność ducha może być wykryta tylko podczas badania fetyszu. Duch zaklęty w fetyszu nie wlicza się do limitu magicznego.

**DUCH SPRZYMIERZONY I:** Znasz rytuał pozwalający przywołać określonego, potężnego ducha. Duchowy sojusznik nie tylko wykonuje dla ciebie zadania, ale jest też zawsze po twojej stronie. Jako że duch ten jest indywidualnym bytem, nie możesz przywołać jego kopii. Jeśli duch zostanie wygnany, możesz przywołać go ponownie po odprawieniu rytuału.

**DUCH SPRZYMIERZONY II:** +2 do Magii przywołań, gdy wzywasz sprzymierzonego ducha. Sztuczka wymaga DUCHA SPRZYMIERZONEGO I.

**MAGICZNE ODRUCHY:** Jeśli stworzyłeś aspekt Magiczne odruchy za pomocą Magii uzdrowień, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie w konflikcie fizycznym albo astralnym, jeśli jeszcze nie wykonałeś akcji.

**PIEKIELNY ŻAR:** +2 do Magii bojowej, gdy rzucasz czar bojowy bazujący na ogniu, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**MANABLITZ:** +2 do Magii bojowej, gdy rzucasz czar bojowy bazujący na manie wywołujący stres mentalny, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**PREKOGNICJA BOJOWA:** Możesz korzystać z Magii percepcji, by bronić się przed atakami fizycznymi tak długo, jak długo istnieje odpowiedni aspekt reprezentujący prekognicję.

**REGENERACJA:** Jeśli stworzysz aspekt Regeneracja za pomocą Magii uzdrowień, możesz korzystać z Magii uzdrowień, by bronić się przed atakami fizycznymi.

**DUCH TOTEMU:** +2 do Magii przywołań, gdy wzywasz ducha natury odpowiadającego twojemu totemowi, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**WPLECIONE ZAKŁĘCIE:** Możesz podtrzymywać aspekt sytuacyjny zaklęcia, które wpleciesz w swoją aurę, w nieskończoność. Wplecione zaklęcie nie wlicza się do twojego limitu magicznego.

**ZAKŁĘCIA MIERZONE:** Możesz użyć zaklęcia na kilku celach w tej samej strefie korzystając z zasad ognia automatycznego, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

## **Sztuczki dla dekerów**

**PROGRAM ANALITYCZNY:** Pół-inteligentny program, który przeszukuje Macierzy. Możesz korzystać z Hakowania zamiast Analizy do wyszukiwania plików i informacji w Macierzy.

**PROGRAM-ZABÓJCA:** Pół-inteligentny program wykonujący atak kamikadze na wrogi LÓD lub innych dekerów. Raz na konflikt możesz przyjąć lekką konsekwencje systemową i otrzymać +2 do Cyberwalki, by zaatakować wszystkich przeciwników w Macierzy.

**FILTR BIO-SPRZEŻENIA:** Raz na konflikt, jeśli otrzymasz stres mentalny lub fizyczny na skutek bio-sprzeżenia (np. w wyniku ataku czarnego LODu), możesz całkowicie lub częściowo przekierować go na pasek stresu systemowego.

**BLACKOUT:** Możesz wywoływać stres mentalny zamiast systemowego, gdy walczysz z innymi dekerami w Macierzy.

**BLASTER:** +2 do ataku za pomocą Cyberwalki przeciwko LODowi i wrogim dekerom, ale otrzymujesz punkt stresu systemowego.

**FIREWALL:** Twój cyberdek może przyjąć jedną dodatkową lekką konsekwencję wynikającą ze stresu systemowego.

**DEKER BOJOWY:** Dzięki sensorom wspieranym przez militarne oprogramowanie, możesz wesprzeć drużynę masą taktycznych informacji poprzez rzeczywistość rozszerzoną. Możesz korzystać z Hakowania do tworzenia przewag, by wesprzeć drużynę w konflikcie fizycznym bez potrzeby przejmowania jakichkolwiek urządzeń.

**KILLJOY:** +2 do Cyberwalki przeciwko LODowi i dekerom, którzy otrzymali od ciebie stres systemowy w ostatnim ataku.

**MASKA:** Możesz zignorować pierwszą wygraną przez system rundę rywalizacji.

**TECHNO-MEDYK:** Raz na sesję możesz natychmiast obniżyć poziom konsekwencji o 1 lub usunąć lekką konsekwencję po udanym rzucie na Technikę.

**KONTROLER RZECZYWISTOŚCI:** +2 do Hakowania, gdy tworzysz przewagi

wykorzystujące urządzenia elektryczne lub lokalną rzeczywistość rozszerzoną. Cyberwalki

**SMOKE:** +2 do Cyberwalki przez jedną rundę, gdy bronisz się przed wieloma przeciwnikami w Macierzy.

**PROGRAM OCHRONNY:** Pół-inteligentny program, który chroni przed cyberatakami. +2 do Hakowania, gdy tworzysz przewagi odzwierciedlające działanie tego programu.

**BLACK HAMMER:** Możesz wywoływać stres fizyczny zamiast systemowego, gdy walczysz z innymi dekerami w Macierzy.

**PODKRĘCENIE:** W pierwszej rundzie konfliktu możesz wykonać dodatkową akcję tworzenia przewagi, ale otrzymujesz punkt stresu systemowego.

## Sztuczki dla riggerów

**MANEWRY WYMIJAJĄCE:** +2 do Pilotowania, gdy wykonujesz uniki prowadząc drona lub pojazd.

**UKOCHANY PROJEKT:** Spędzasz dużo czasu i wydajesz masę pieniędzy, by dopracować swojego drona. +2 do Techniki, gdy wprowadzasz swojego drona do gry. Ten dron jest unikalny, więc nie możesz wprowadzać kilku jego kopii w tym samym czasie. Jeśli dron zostanie zniszczony, możesz go odbudować po odpowiednim czasie.

**BENZYNA WE KRWI:** Pojazdy i drony, które pilotujesz, mogą przemieszczać się o dwie strefy zamiast jednej bez potrzeby wykonywania przewyciężenia, chyba że istnieją aspekty sytuacyjne utrudniające poruszanie się.

**KASKADER:** Możesz zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę) stres fizyczny otrzymany na skutek kolizji i wypadków.

**WOJNY MASZYN:** +2 do Strzelania, gdy atakujesz wroga pojazdy lub drony za pomocą własnego pojazdu lub drona.

**MOTO-RYCERZ:** +2 do Walki, gdy atakujesz wręcz jadąc na swoim motorze ( musisz się przemieścić przynajmniej o jedną strefę).

**ATAK Z ZASKOCZENIA:** +2 do Strzelania, gdy atakujesz za pomocą drona lub z pojazdu zaskoczonego przeciwnika.

**UCIEKINIER:** +2 do Pilotowania, gdy wykonujesz brawurowe manewry, by umknąć pościgowi.

**KAMIKAZE:** Gdy taranujesz pojazd przeciwnika za pomocą pojazdu lub drona, ignorujesz 2 punkty stresu systemowego, np. jeśli trafisz przeciwnika uzyskując 4 poziomy sukcesu, ty otrzymujesz tylko 2 punkty stresu.

### **Pozostałe sztuczki**

**WETERAN:** Wydadz punkt Karmy, by zastąpić jedną z umiejętności na inną, opowiedz jak już raz zrobiłeś coś takiego!

**UMOWA DOC-WAGON-PLATINUM:** Możesz leczyć fizyczne konsekwencje w klinice Doc Wagon bez konieczności wydawania punktów zasobów.

**CZŁONEK GANGU:** Raz na sesję po udanym rzucie na Kontakty możesz uzyskać przysługę od członków gangu, nie wydając punktów zasobów. Jeśli chcesz wziąć tę sztuczkę, musisz posiadać aspekt reprezentujący przynależność do gangu.

**DOBRCZE SMARUJESZ, DALEJ ZAJEDZIESZ:** Jeśli wydasz punkt zasobów, by podbić rzut, otrzymujesz premię +3 (zamiast +2).

**JOHN WHO:** Jeśli atakujesz z pistoletem lub pistoletem automatycznym w każdej ręce, poziom broni twoich pistoletów zwiększa się o 1.

**MASTERMIND:** +2 do Wiedzy, by stworzyć przewagę podczas planowania misji.

**WOJSKOWE KONTAKTY:** Raz na sesję możesz zdobyć specjalną amunicję, granaty i rakiety za pomocą Kontaktów bez konieczności wydawania punktów zasobów.

**MISSION POSSIBLE:** +2 do Infiltracji, gdy próbujesz ominąć czujniki bezpieczeństwa bez wywołania alarmu.

**BEZ WSTYDU:** +2 do Oszustwa, gdy próbujesz się wyłgać po złapaniu na gorącym uczynku.

**PLAN C:** Możesz wykorzystać PLAN B dwa razy na sesję.

**SEX SELLS:** +2 do Charyzmy, gdy wykorzystujesz swoje umiejętności uwodzenia, aby uzyskać informacje lub przysługę od kogoś.

**ULICZNY FAMA:** Jeśli wywołujesz swój Aspekt Reputacji, otrzymujesz premię +3 (zamiast normalnego + 2) do działania.

**MANIERY:** +2 do Charyzmy w kontaktach z członkami wyższych sfer oraz szumowin, które uważają się za takowych.

**TYSIĄC TWARZY:** +2 do Oszustwa, gdy próbujesz przezwyciężyć nieufność innych ludzi, korzystając z fałszywej tożsamości.

## Stres

Pola **stresu fizycznego i mentalnego** określane są tak jak w FateCore na podstawie Krzepy i Siły Woli:

- +1 i +2 - trzecie pole
- +3 i +4 - czwarte pole
- +5 - dodatkowa konsekwencja

Pola **stresu systemowego** określane są na podstawie wybranej profesji i Techniki.

## Zasoby

W ShadowCore nie operuje się nuyenami, ani nie ma umiejętności Zasoby. Zamiast tego wykorzystywany jest tor zasobów i aspekty sytuacyjne Bieda i Luksus. Jeden punkt zasobów reprezentuje od kilkuset do kilku tysięcy nuyenów.

Ponieważ każdy bohater jest profesjonalistą, posiada podstawowe wyposażenie niezbędne w danym fachu. Nie potrzeba tu długich list ekwipunku, ale warto odnotować jaką broń, pancerzem i środkiem transportu bohater dysponuje. Dodatkowy specjalistyczny sprzęt, egzotyczne materiały, uzbrojenie poziomu 3 itp. wymagają wydania punktu zasobów.

Dodatkowy sprzęt kupowany podczas tworzenia postaci nie wymaga rzutów. W czasie gry przed zakupem często będzie wymagany rzut, np. na Kontakty. Możesz wydać dodatkowy punkt zasobów, by otrzymać +2 do takiego rzutu.

Bohater **rozpoczyna grę z dwoma punktami zasobów** (które zazwyczaj wydaje na specjalny sprzęt).

## Podsumowanie

Część mechaniczną tworzenia postaci masz za sobą. Być może masz też uliczną ksywę i parę fałszywych nazwisk. Dorzuć trochę dodatkowych informacji na temat wyglądu, typowego zachowania itp. Wiesz, o co biega, chummer! Najlepiej zapytaj MG, czego od ciebie oczekuje.

*W ShadowCore nie trzeba myśleć o językach, jakimi włada bohater, ani wydawać żadnych punktów na nie. W świecie, w którym każdy język możesz otrzymać na chipie, bariery językowe nie odgrywają znaczącej roli. Jeśli grupa ma inne zdanie, możesz uzależnić znajomość języków od umiejętności Wiedza.*

*W przeciwieństwie do oryginalnego Shadowruna nie trzeba też tworzyć listy kontaktów.*



*W trakcie gry po prostu wymyśl kolegę lub znajomego, którego będzie reprezentował odpowiedni aspekt sytuacyjny. Jeśli bohater często korzysta z Kontaktów, stworzenie listy może być pomocne!*

## Rozdział 2 - Modyfikacje reguł

Jednym z założeń ShadowCore jest pozostać jak najbliżej zasad Fate Core jak to możliwe, by uniknąć tworzenia niepotrzebnych podsystemów i wyjątków. Niemniej w tym rozdziale znajdziesz modyfikacje reguł pozwalające lepiej oddać specyfikę Shadowruna.

### Zasoby

W ShadowCore nie operuje się nuyenami, ani nie ma umiejętności Zasoby. Zamiast tego wykorzystywany jest tor zasobów i aspekty sytuacyjne Bieda oraz Luksus. Zasoby te reprezentują w abstrakcyjny sposób stan twojego konta, żywą gotówkę, długi, przysługi itp. Jeden punkt zasobów reprezentuje od kilkuset do kilku tysięcy nuyenów.

### Korzystanie z zasobów

Bohater **rozpoczyna grę z dwoma punktami zasobów** (które zazwyczaj wydaje na specjalny sprzęt). Nowe punkty zasobów otrzymuje od pana Johnsona za udaną akcję (jeden na głowę). Umiejętne negocjacje przed akcją mogą przynieść dodatkowy punkt za każdy poziom sukcesu dla całego zespołu (Charyzma vs. Siła Woli). Wypełnienie dodatkowych celów misji może dać kolejne punkty dla zespołu. Od czasu do czasu interesujące dane, świeże prototypy i inne cenne łupy można upłynnić na czarnym rynku. Sprzedaż wymaga rzutu na Kontakty vs. trudność zależna od tego jak gorący i chodliwy jest towar (punkt za każdy poziom sukcesu). Jeśli masz już cztery punkty zasobów i uzyskasz kolejny punkt zasobów, dostajesz zamiast niego Aspekt Luksus. Kolejne punkty zasobów dają darmowe wywołania tego Aspektu.

Twoje zasoby mogą być przydatne w wielu sytuacjach. Możesz wykorzystać punkt zasobów do:

- zakupu specjalistycznego sprzętu traktowanego, jako dodatki.
- stworzenia okazji, obrazującej szastanie pieniędzmi – np. +2 do Kontaktów, gdy próbujesz zdobyć specjalistyczny sprzęt lub +2 do Charyzmy, gdy wręczasz ochroniarzowi butelkę drogiej whisky w zamian za przymknięcie oka.
- zakupu specjalnych magicznych komponentów wspomagających rytuały przywołania (+2 do Magii przywołań).
- zakupu narzędzi i części do budowy osobistych pojazdów i dronów (+2 do Techniki).

MG może zażądać wydania punktów zasobów także w przypadku działań nieobjętych zasadami, np. gdy wynajmujesz uliczny gang do ochrony rodziny.

## Utrata zasobów

Jeśli nie masz punktów zasobów, nie możesz dokonywać żadnych zakupów. Uwaga! Nie oznacza to, że nie możesz tracić zasobów! Ponieważ życie to nie bajka, możesz tracić zasoby bez świadomego wydawania pieniędzy, np.:

- jeśli zespół zaliczy porażkę podczas misji i tym samym nie otrzyma wynagrodzenia od pana Johnsona, każdy z bohaterów traci dodatkowo jeden punkt zasobów.
- jeśli zakończysz misję z Poważną Konsekwencją, musisz wydać punkt zasobów na opiekę medyczną (lub naprawę sprzętu w przypadku Konsekwencji systemowej), by ją usunąć.
- MG może zasugerować wydanie punktu zasobów przy sukcesie z kosztem, np. w formie dodatkowej łapówki
- MG może wymusić jeden z aspektów bohatera i zasugerować dodatkowe koszty, np. na utrzymanie rodziny lub stworzenie nowego fałszywego SINu. Pamiętaj, że jeśli przyjmiesz wymuszenie otrzymujesz punkt Karmy.

Jeśli masz stracić punkt zasobów, a nie posiadasz już ani jednego, otrzymujesz aspekt Bieda, reprezentujący twoją niepewną sytuację finansową. Każda kolejna utrata punktu zasobów daje MG darmowe wywołanie aspektu Bieda.

## Bieda i Luksus

Aspekt Bieda może zostać wymuszony, by generować wszelkie niewygodne sytuacje związane z brakiem funduszy. Jeśli zdobędziesz punkt zasobów aspekt Bieda znika, niezależnie od ilości darmowych wywołań.

Aspekt Luksus można zostać wywołany do zakupu sprzętu lub w sytuacjach, w których posiadanie dużej ilości pieniędzy ma znaczenie. MG może wymusić ten aspekt, by przyciągnąć uwagę typów spod ciemnej gwiazdy. Możesz odeprzeć wymuszenie wydając punkt Karmy albo punkt zasobów. Jeśli stracisz punkt zasobów, aspekt Luksus znika, niezależnie od ilości darmowych wywołań.

## Inicjatywa w konflikcie

ShadowCore korzysta z zasad inicjatywy wykorzystanych w grach *Atomic Robo* i *Interface Zero*. Inicjatywa w **pierwszej rundzie konfliktu** wyznaczana jest na podstawie odpowiednich umiejętności. W konflikcie fizycznym zaczyna postać o najwyższej Percepcji, w konflikcie mentalnym i w walce astralnej – postać o najwyższej Empatii, w Macierzy – postać o

najwyższym Hakowaniu. Adekwatne aspekty mogą zostać wywołane (np. aspekt ulicznego samuraja w konflikcie fizycznym), by zwiększyć poziom odpowiedniej umiejętności o +2. Osoba, której postać działa pierwsza, wskazuje sprzymierzeńca lub przeciwnika, który wykona następną akcję. Wskazywać można jedynie postaci, które nie działały jeszcze w danej rundzie. Grupy blotek działają tylko raz w rundzie, niezależnie od liczebności grupy. Osoba, która działa ostatnia w rundzie, wskazuje, kto zaczyna kolejną rundę – w tym przypadku może wskazać także siebie.

Niektóre sztuczki sprawiają, że niezależnie od powyższych reguł, postać może działać pierwsza w konflikcie, przejąć inicjatywę w dowolnym momencie lub opóźnić swoje działanie. Jeśli kilka postaci wykorzystuje podobne sztuczki, o kolejności decyduje wartość umiejętności.

## Usuwanie konsekwencji (opcjonalnie)

Jeśli prowadzisz luźną grę, w której występują dłuższe przerwy (np. kilka tygodni) między misjami, standardowe zasady usuwania konsekwencji nie mają sensu. W takim przypadku możesz użyć następujących zasad.

**Lekkie konsekwencje** usuwasz zgodnie z zasadami FateCore – na koniec kolejnej sceny. Nową misję zaczynasz bez konsekwencji.

**Umiarkowane konsekwencje** w czasie sesji możesz usunąć tylko z pomocą magii. Jednak kolejną misję możesz zacząć bez konsekwencji (bez konieczności przewycięzania).

Jeśli zakończysz misję z **poważną konsekwencją**, kolejną misję zaczynasz z umiarkowaną konsekwencją obrazującą proces leczenia/naprawy. Jeśli usuwanie poważnej konsekwencji nie zostało zainicjowane na sesji, bohater traci także punkt zasobów.

## Sprzęt

ShadowCore nie wprowadza rozbudowanych list ekwipunku. Każdy bohater posiada ekwipunek konieczny do korzystania z posiadanych umiejętności.

Możesz korzystać z Kontaktów lub Techniki, by stworzyć przewagi reprezentujące bardziej specjalistyczny ekwipunek lub modyfikacje sprzętu. Takie działania nie wymagają zazwyczaj wydawania punktów zasobów.

## Broń i pancerz

Każda broń i pancerz posiada poziom odpowiadający sile rażenia lub jakości ochrony.

Jeśli **broń użyta do ataku ma wyższy poziom niż pancerz**, udany atak zadaje tyle dodatkowych obrażeń ile + wpadło w rzucie (różnica między poziomem pancerza i broni nie jest istotna).

*Przykład:*

Ogień ze strzelby Enfield (broń: 2) trafia przeciwnika chronionego kevlarową kamizelką (pancerz: 1) przy rzucie + -0 +. Atak zadał dwa dodatkowe punkty obrażeń.

Jeśli **poziom pancierza jest wyższy niż poziom broni**, różnica stanowi pasywną trudność (cel nie broni się) efektywnego trafienia celu. Jeśli przeciwnik aktywnie się broni, różnica nie ma znaczenia.

*Przykład:*

*Ostrzeliwujesz z broni Ares Predator (broń: 1) opancerzony pojazd Lone Star (pancerz: 4). Musisz pokonać Dobrą (+3) obronę, by wyrządzić jakieś szkody. Jeśli kierowca pojazdu zdecydowałby się na jakieś manewry, poziom broni i pancierza nie mają znaczenia.*

Poziom broni lub pancierza można ustalić zgodnie z poniższą tabelą:

Poziom	Broń / Pancierz
0	Gołe pięści Skóra, codzienne ubranie
1	Lekkie bronie i pancierze, które można łatwo ukryć Noże, pistolety, pistolety automatyczne Odzież wykonana ze specjalnych tkanin, dopasowana kamizelka kuloodporna
2	Broń i pancierze, które potencjalnie można ukryć, ale wzbudzą zainteresowanie służb Miecze, pałki, strzelby, karabinki Opancerzone kurtki, ciężkie pancierze
3	Ciężkie bronie i pancierz, często pochodzenia wojskowego Dwuręczne miecze, karabiny maszynowe i snajperskie, wyrzutnie rakiet Pełny pancierz taktyczny
4+	Broń i pancierze montowane na pojazdach

Poziomy założonych pancierzy nie sumują się, liczy się tylko pancierz o najwyższej wartości. Broń i pancierze z poziomów 1 i 2 są dość łatwe do zdobycia. By zdobyć broń i pancierze poziomu 3. trzeba wydać punkt zasobów i wykonać udany rzut na Kontakty.

Amunicja przeciwpancerna i wybuchowa zwiększa poziom broni palnej o 1. Aby zdobyć taką amunicję, potrzebny jest punkt zasobów i udane stworzenie przewagi przy użyciu Kontaktów. Sukces oznacza, że amunicji starczy na jeden konflikt, znaczący sukces oznacza, że amunicji wystarczy na całą misję.

**Broń obezwładniająca** (np. pałki paralizujące i tasery) ignoruje zasady broni i pancerzy, ale są całkowicie nieskuteczne wobec pojazdów i przeciwników w pełnej zbroi. Broń obezwładniająca jest dostępna od ręki jak broń poziomą 1 i 2.

## **Amunicja**

ShadowCore nie wymaga liczenia każdej sztuki amunicji. Maksyma „Oszczędzaj amunicję” realizowana jest poprzez specjalne aspekty.

Niektóre z twoich działań, np. ogień automatyczny, mogą skutkować powstaniem aspektu *Mało pocisków*. Aspekt ten sam w sobie nie ogranicza postaci i nie daje darmowych wymuszeń. Aspekt *Mało pocisków* może być także stworzony jako przewaga, np. gdy sprowokujesz przeciwników do bezmyślnej strzelaniny (w takim przypadku możesz uzyskać darmowe wywołania). Jeśli przeciwnik uzyska znaczący sukces podczas obrony, może stworzyć dla ciebie aspekt *Mało pocisków* z darmowym wywołaniem zamiast korzystać z okazji.

Jeśli już posiadasz aspekt *Mało pocisków*, a masz otrzymać kolejny aspekt *Mało pocisków*, zamieniasz aspekt *Mało pocisków* na *Pusty magazynek*. Mając *Pusty magazynek* nie możesz strzelać – proste. Przeladowanie podczas walki wymaga udanego rzutu na Strzelanie lub Technię o trudności +2.

## **Ogień automatyczny**

Strzały i krótkie serie nie wymagają dodatkowych zasad i są wpisane w typowe działania podejmowane za pomocą Strzelania. Jeśli chcesz prowadzić w pełni automatyczny ogień, skorzystaj z poniższych zasad.

Ogień automatyczny wymaga stworzenia aspektu *Mało pocisków*. Jeśli masz już ten aspekt, zamień go na *Pusty magazynek* – po wykonaniu akcji broń wymaga przeladowania.

**Ogień automatyczny skierowany na jednego przeciwnika** podnosi poziom twojej broni o 1. Możesz rozłożyć **ogień automatyczny na kilku przeciwników** w jednej strefie. Za każdy poświęcony poziom sukcesu ataku, możesz zaatakować dodatkowego przeciwnika.

*Przykład:*

*Rezultat ataku +4 podczas prowadzenia ognia automatycznego możesz zamienić na:*

- *dwa wyniki +3, by trafić dwóch przeciwników,*
- *trzy wyniki +2, by trafić trzech przeciwników,*
- *cztery wyniki +1, by trafić czterech przeciwników.*

W pełni automatyczne broń nie jest trudna do zdobycia. Jest dostępna na tych samych zasadach, co każda inna broń o tym samym poziomie. Jednakże broń automatyczna jest nielegalna niemal wszędzie, więc twoja rzekoma licencja na posiadanie broni automatycznej spotka się ze szczególnym zainteresowaniem policji.

## **Pociski i rakiety**

**Granaty** mają poziom broni 2, a atak tą bronią obejmuje wszystkie postaci (tak wrogów, jak i przyjaciół) w obrębie strefy. W zamkniętych pomieszczeniach zwiększ poziom tej broni o 1.

**Granaty gazowe** ignorują zasady broni i poziomy pancerza.

Aby pozyskać granaty na czarnym rynku, musisz wydać punkt zasobów i wykonać udany rzut na Kontakty. Każdy poziom sukcesu odpowiada jednemu grantowi. Podczas tworzenia postaci możesz zakupić tyle grantów, ile wynosi wartość twoich Kontaktów.

**Rakiety** mają poziom broni 3. Działają na tych samych zasadach, co granaty, ale wymagają wyrzutni. Sama wyrzutnia traktowana jest jak broń: 3 i musi być zdobyta osobno.

## **Drony i pojazdy**

### **Ogólne zasady dronów**

Możesz jednocześnie korzystać z tylu dronów (limit dronów), ile wynosi wartość twojej umiejętności Pilotowanie.

W danym momencie możesz być **zalogowany** tylko do jednego drona. Gdy jesteś zalogowany, twoja świadomość łączy się z systemami drona i możesz wykonywać nim akcje korzystając z własnych umiejętności. Gdy jesteś zalogowany, tracisz kontrolę nad własnym ciałem i nie możesz podejmować związanych z nim akcji. Duże drony, do których nie jesteś zalogowany, mogą podejmować autonomiczne akcje zgodnie z ostatnim poleceniem.

Jeśli dron zostanie zaatakowany, możesz przyjmować obrażenia korzystając z toru stresu systemowego i/lub własnych konsekwencji. Jeśli nie możesz lub nie chcesz tego zrobić, dron zostanie zniszczony. W szczególnych przypadkach duże drony mogą też przyjmować konsekwencje. Drony nie posiadają własnych torów stresu.

Aby przejąć autonomicznego drona należy wygrać rywalizację (Hakowanie vs. Autopilot). Aby przejąć drona, do którego zalogowany jest inny rigger, należy wygrać cyber-konflikt.

### **Małe drony**

Małe drony są głównie wykorzystywane do zwiadu i szpiegostwa. W grze reprezentowane są przez aspekty sytuacyjne tworzone za pomocą Techniki – udany rzut oznacza po prostu, że rigger ma takiego drona przy sobie.

Małe drony są nieuzbrojone i nie mogą przyjmować żadnych konsekwencji. Nie mogą podejmować autonomicznych akcji, ale mogą samodzielnie podążać do/za wskazanym celem i patrolować okolice dopóki działania te nie wymagają rzutu. Bardziej skomplikowane działania wymagają zalogowania. Aspekty małych dronów pozwalają na korzystanie z umiejętności w sytuacjach, w których normalnie nie byłoby to możliwe.

*Przykład:*

*Latające oko, które pomaga monitorować budynek, pozwala użyć Percepcji zalowanego operatora w lokacji, w której znajduje się dron.*

## **Duży dron**

Duże drony mogą być przygotowane w warsztacie przed misją. By zbudować drona, musisz wykonać udany rzut na Technikę. Jeśli posiadasz dobrze wyposażony warsztat i dysponujesz nieograniczonym czasem wystarczy Przeciętny +0 rezultat. Jeśli masz mało czasu i ograniczone zasoby, wymagany rezultat będzie odpowiednio wyższy. Jeśli wydasz punkt zasobów na specjalnie dobrane części i moduły, dodaj +2 do rzutu.

Jeśli chcesz wprowadzić dużego drona (nie zbudowanego wcześniej) do gry w trakcie misji, musisz wydać punkt Karmy i wykonać udany rzut na Technikę. Musisz także być w stanie sensownie wytłumaczyć jak dron znalazł się przy tobie. Co może być dość problematyczne, gdy przed chwilą prześlizgnęliście się przez kontrolę bezpieczeństwa do korporacyjnych podziemi. Im mniej prawdopodobne jest, że masz drona przy sobie, tym wyższy rzut na Technikę będzie wymagany.

Każdy duży dron posiada aspekt opisujący jego specyfikację. Duże drony mogą samodzielnie obserwować, przechwytywać i atakować cele, poruszać się w trudnym terenie i unikać ataków. Drony nie korzystają z indywidualnych umiejętności, zamiast nich wykorzystują Autopilota. Duże drony standardowo posiadają Przeciętnego (+0) Autopilota, jeden napęd (koła, gąsienice, odnoża, śmigła, odrzut itd.), pancerz: 1 i broń: 1.

Dużego drona otrzymujesz, gdy osiągniesz remis lub sukces. Dodatkowe poziomy sukcesu możesz wykorzystać, aby:

- zwiększyć poziom Autopilota o 1 (maksymalnie do +3)
- dodać drugi aspekt odzwierciedlający specyfikację drona
- dodać specjalistyczne narzędzie, które może być wykorzystane w trybie autopilota lub przez zalowanego riggera, np. sprzęt do rozbrajania bomb, zaczepy magnetyczne itp.
- dodać specjalne czujniki (np. podczerwień, czujnik ruchu, filtr szumów, analizator chemiczny)



- dodać kolejną broń: 1
- zwiększyć poziom broni o 1 (maksymalnie do 3). Pamiętaj, że bronie:3 wymagają też punktu zasobów
- dodać wyrzutnie raket lub granatów (obowiązują zasady dla raket i granatów)
- zwiększyć poziom pancerza o 1. Pamiętaj, że pancerze:3 wymagają też punktu zasobów
- dodać kolejny napęd
- dodać lekką konsekwencję
- dodać umiarkowaną konsekwencję (wymaga lekkiej konsekwencji)
- dodać zaporę systemową (+2 do Autopilota, gdy bronisz się przed próbą przejęcia drona)

*Przykład:*

*Uzyskując cztery poziomy sukcesu możesz wprowadzić poniższego drona do gry.*

*MCT-NISSAN ROTO-DRONE*

*Autopilot +2*

*Lekka konsekwencja*

*Mini uzi III (broń: 1 w pełni automatyczna)*

*Pancerz: 1*

*Napęd: wirnik*

*Czujniki podczerwieni*

## **Pojazdy**

Pojazdy riggera z mechanicznego punktu widzenia traktowane są jak duże drony. Nie ma znaczenia, czy jest to motocykl, pickup, śmigłowiec, VTOL, motorówka czy cokolwiek innego. Pojazdy mogą otrzymać następujące ulepszenia (oprócz ulepszeń dostępnych dla dronów) w zamian za poziomu sukcesu:

- dodać poważną konsekwencję (wymaga lekkiej i umiarkowanej konsekwencji)
- zwiększyć poziom broni o 1 (maksymalnie do 4). Bronie:3+ wymagają też punktu zasobów
- zwiększyć poziom pancerza o 1 (maksymalnie do 4). Pancerze:3+ wymagają też punktu zasobów

## **Drony i pojazdy na początku gry**

Gdy tworzysz bohatera, możesz stworzyć też duże drony i pojazdy w liczbie równej limitowi dronów/pojazdów. Każdy poziom Techniki odpowiada jednemu poziomowi sukcesu, który możesz wydać na ulepszenia. Jeśli wydasz punkt zasobów, otrzymasz dwa dodatkowe poziomy sukcesu do wydania na ulepszenia.

## **Pojazdy cywilne**

Pojazdy cywilne posiadają Słabego (+0) lub Przeciętnego (+1) Autopilota zależnie od klasy pojazdu. Typowy samochód posiada pancierz: 1. Droższe pojazdy mogą posiadać pancierz: 2. Motocykle i samochody osobowe mają jedną lekką konsekwencję, vany i cięższe samochody osobowe – lekką i umiarkowaną, ciężarówki – także poważną. Cywilne pojazdy nie są zazwyczaj wyposażone w broń. Postacie posiadające pasek stresu systemowego mogą używać go, by kompensować obrażenia zadane pojazdom, pozostali muszą sobie radzić z konsekwencjami.

## Działania w Macierzy

Działania w Macierzy - przynajmniej początkowo – przyjmują postać rywalizacji przeciwko systemowi. Poniżej znajdziesz szczegółowe zasady rywalizacji.

### Profil systemu

Systemy wykorzystują zasadę fraktali, czyli system będzie zazwyczaj posiadał pewne aspekty i umiejętności podobnie jak postaci.

System powinien posiadać przynajmniej jeden aspekt.

**Firewall** określa, ile sukcesów trzeba uzyskać w rywalizacji, by złamać zapory systemowe.

**Biały LÓD** jest wykorzystywany do wykrywania intruzów w systemie i zablokowania nieautoryzowanego dostępu do zasobów.

**Szary LÓD** jest wykorzystywany do niszczenia wrogiego sprzętu i oprogramowania oraz do lokalizacji intruza.

**Czarny LÓD** jest wykorzystywany do „smażenia” dekerów poprzez bio-sprzężenia.

Rywalizując z czarnym LODem używasz Cyberwalki.

**Stan gotowości** określa efekty występujące, gdy system zdobędzie określoną liczbę sukcesów podczas rywalizacji. Przejściu w nowy stan gotowości może towarzyszyć jeden lub kilka z poniższych efektów:

- Zwiększenie wartości białego LODu o +1 lub +2
- Awaryjne wyłączenie systemu po kolejnych 2-5 rundach konfliktu
- Włączenie LODu namierzającego lokalizację dekerów
- Lokalizacja fizycznej pozycji dekerów przez wcześniej aktywowany LÓD i inicjacja odpowiednich akcji poza Macierzą
- Włączenie szarego LODu. Stres systemowy wywołany przez szary LÓD odpowiada poziomowi sukcesu uzyskanemu przez system w rywalizacji.
- Włączenie czarnego LODu. Stres fizyczny lub mentalny wywołany przez czarny LÓD odpowiada poziomowi sukcesu uzyskanemu przez system w rywalizacji.
- Powiadomienie dyżurnych dekerów
- Włączenie alarmu poza Macierzą

*Przykład: System instytucji badawczej*  
*Aspekt: Świetlisty labirynt pełen pułapek*

*Firewall 4 □□□□*

*Biały LÓD +2*

*Szary LÓD +3*

*Czarny LÓD brak*

*Stany gotowości:*

- *Alarm pasywny – biały LÓD wzmocniony do +4*
- *Alarm aktywny – LÓD namierzający i szary LÓD aktywne; alarm dla ochrony wewnętrznej*
- *Pełen alarm – namierzenie fizycznej pozycji; alarm dla Knight Errant; odcięcie dostępu do zabezpieczonych laboratoriów; zamknięcie systemu za 2 rundy*

## **Rywalizacja z systemem**

W przeciwieństwie do klasycznej rywalizacji w rywalizacji z systemem nie gra się do trzech zwycięstw. Wymaganą liczbę sukcesów potrzebną do złamania systemu określa Firewall. Sukcesy uzyskane przez system przekładają się na stany gotowości zmieniające parametry systemu (aktywacje LODu, ataki na dekera, zamknięcie systemu i działania poza Macierzą). Osiągnięcie najwyższego stanu gotowości nie oznacza jeszcze porażki!

Na początku rywalizacji MG ustala, w którym ze stanów znajduje się system. System może być w stanie podwyższonej aktywności z powodu wcześniejszych działań drużyny. Np. jeśli system właśnie wybudził się z awaryjnego zamknięcia albo jeśli drużyna została wykryta przez ochronę poza Macierzą.

Dopóki system nie aktywował szarego lub czarnego LODu, wykorzystujesz Hakowanie do łamania białego LODu. Możesz wykorzystać Cyberwalkę do łamania białego LODu, ale za każdym razem system otrzymuje dodatkowy darmowy sukces (niezależnie od twojego sukcesu czy porażki).

Od momentu, gdy system aktywuje szary LÓD, musisz korzystać z Cyberwalki. Od tego momentu system korzysta też z wartości szarego LODu w rywalizacji. Gdy czarny LÓD zostanie aktywowany, system korzysta z wartości czarnego LODu.

Awaryjne zamknięcie systemu powoduje wylogowanie wszystkich deków z systemu. Ponowne włączenie systemu może nastąpić automatycznie lub może wymagać ręcznego restartu.

W dowolnym momencie rywalizacja może się zmienić w konflikt z szarym i/lub czarnym LODem. Wygrana w konflikcie oznacza złamanie systemu. Pojawienie się dekerów ochrony w systemie powoduje automatyczne przejście do konfliktu.

### **Konflikt z LODem i dekerami**

Konflikty w Macierzy wykorzystują zasady FateCore dotyczące konfliktów. Umiejętnością wyznaczającą inicjatywę w Macierzy jest Hakowanie. Do ataków i obrony wykorzystywana jest Cyberwalka. Hakowanie może być wykorzystane jedynie do tworzenia przewag.

Podstawowe ataki w Macierzy powodują stres systemowy. Stres fizyczny lub mentalny może być wywołany, gdy korzystasz ze specjalnego, wysoce nielegalnego oprogramowania bojowego (które reprezentują specjalne sztuczki).

LÓD może posiadać statystyki blotki lub pomniejszej postaci niezależnej. LÓD posiada zawsze jeden pasek stresu (systemowego). Szary LÓD wywołuje stres systemowy, czarny LÓD wywołuje zazwyczaj stres fizyczny. Specjalne odmiany czarnego LODu współpracujące z LODem namierzającym wywołują stres mentalny. Nie ciesz się za bardzo, chummer, to oznacza, że przeciwnik chce cię dorwać żywego!

Jeśli poddasz konflikt w Macierzy poprzez wylogowanie lub zostaniesz pokonany przez szary LÓD, otrzymasz aspekt sytuacyjny reprezentujący szok po nagłym odłączeniu. Aspekt znika na koniec kolejnej sceny.

Stres otrzymany w czasie rywalizacji nie jest resetowany, gdy przechodzisz do konfliktu. LÓD otrzymuje tyle punktów stresu, ile sukcesów uzyskałeś podczas rywalizacji z systemem. Jeśli walczyłeś z kilkoma programami wybierz, który z nich ma otrzymać punkty stresu.

### **Pozostałe działania w Macierzy**

Aby odnaleźć dane ukryte w systemie, gdy czas nagli, np. gdy aktywowane zostało awaryjne zamknięcie, musisz wykonać udane przewyciężenie za pomocą Analizy.

By odszyfrować plik, biały LÓD użyty do zabezpieczenia musi zostać złamany za pomocą Hakowania. W przypadku dobrze zabezpieczonego i ważnego pliku MG może zdecydować, że potrzebna będzie rywalizacja. Zwycięstwo LODu może skutkować uszkodzeniem pliku.

Gdy kontrolujesz skomplikowane urządzenia podłączone do złamanego systemu, korzystasz z Pilotowania dla dronów i pojazdów lub z Techniki dla pozostałych urządzeń.

Możesz tworzyć przewagi w świecie fizycznym poprzez Hakowanie słabo zabezpieczonych urządzeń (tylko biały LÓD) lub elementów rzeczywistości rozszerzonej obecnych niemal w każdym zakątku Szóstego Świata. Wystarczy wykonać udane przewyciężenie. W dobrze zabezpieczonych rejonach gdzie brak łatwo dostępnych obiektów kontrola urządzeń będzie wymagała złamania systemu poprzez rywalizację

Przeszukiwanie ogólnodostępnych i słabo zabezpieczonych baz danych w poszukiwaniu informacji wymaga udanego przewyciężenia za pomocą Analizy.

Jeśli wykorzystujesz Macierz do szukania ludzi dysponujących pożądanymi informacjami lub wiedzą, używasz Kontaktów.

Jeśli chciałbyś wykonać jakieś działanie w Macierzy, do którego nie pasuje żadna z umiejętności, Hakowanie będzie najlepszym rozwiązaniem.

## **Technomanta**

Technomanci korzystają z tych samych zasad co dekerzy z jednym wyjątkiem. Gdy technomanta otrzymuje stres systemowy kompensuje go za pomocą stresu mentalnego i mentalnych konsekwencji. W zamian technomanta nie potrzebuje żadnego sprzętu czy złącza, by działać w Macierzy.

## **Magia**

ShadowCore stara się przedstawić magię z pomocą podstawowych zasad FateCore, to znaczy czterech akcji i czterech wyników. Ponieważ nie zawsze da się w takim układzie uzyskać odpowiedni efekt, poniżej znajdziesz kilka dodatkowych zasad.

## **Wyczerpanie**

W ShadowCore magiczne wyczerpanie obrazowane jest przez stres mentalny. W przeciwieństwie do Shadowruna, gdzie magiczne wyczerpanie powodowało fizyczne osłabienie, tu mamy do czynienia z mentalnym zmęczeniem. Czerpanie nigdy nie jest automatycznym wynikiem rzutu i zawsze zależy od decyzji gracza. Zazwyczaj udane użycie Magii nie powoduje wyczerpania, chyba że korzystasz ze specyficznych sztuczek lub przekraczasz limit aktywnych zaklęć.

Jeśli używasz zaklęcia do przewyciężenia przeszkody lub przywołania ducha, lecz uzyskasz porażkę lub remis, możesz użyć wyczerpania i przyjąć stres mentalny równy ilości poziomów potrzebnych do uzyskania sukcesu (+1).

Jeśli atakujesz, bronisz się lub tworzysz przewagę za pomocą Magii, możesz zadeklarować wyczerpanie przed rzutem i uzyskać bonus do rzutu równy ilości przyjętego stresu mentalnego. Maksymalny bonus jaki możesz uzyskać jest równy twojemu limitowi zaklęć.

## **Limit zaklęć**

Możesz utrzymywać ograniczoną liczbę zaklęć i/lub duchów w tym samym czasie wyznaczoną przez twój limit zaklęć bez negatywnych efektów. Twój limit zaklęć równy jest wartości Siły Woli.

Jeśli wyczerpiesz swój limit zaklęć, np. kontrolujesz dwa duchy i podtrzymujesz barierę ochronną przy Sile Woli +3, każde kolejne użycie Magii powoduje wyczerpanie, czyli otrzymanie punktu stresu mentalnego.

Jeśli przekroczysz swój limit zaklęć, np. do powyższego przykładu dodasz jeszcze podtrzymywanie lewitacji, każde kolejne użycie Magii powoduje dwa punktu stresu mentalnego itd.

Jeśli używasz Magii do obrony bazując na którymś z podtrzymywanych zaklęć, nie wliczasz tego do limitu zaklęć, ponieważ nie jest to nowe zaklęcie.

## **Rzucanie zaklęć**

ShadowCore nie posiada list zaklęć. Działanie zaklęć czynionych za pomocą Magii ma charakter opisowy ściśle połączony z wykonywaniem jednej z czterech akcji FateCore. Poniżej znajdziesz kilka modyfikacji do tych akcji i ich efektów.

## **Podtrzymywanie zaklęć**

Zaklęcia wywołujące semi-trwałe efekty wykorzystują akcje tworzenia przewagi i reprezentowane są przez aspekty sytuacyjne (zgodne z normalnymi zasadami FateCore). Aspekt sytuacyjny istnieje jak długo go podtrzymujesz lub do momentu gdy zostanie magicznie rozproszony.

Jeśli otrzymasz fizyczną lub mentalną konsekwencję, MG może wymusić ją i zaoferować punkt Karmy w zamian za utratę koncentracji i rozproszenie jednego lub kilku podtrzymywanych zaklęć.

## **Obrona za pomocą Magii**

Zazwyczaj rzucenie zaklęcia zajmuje zbyt dużo czasu, by bronić się przed atakami podczas konfliktu (wyjątek stanowią kontr-zaklęcia). Jednakże możesz wykorzystać podtrzymywane zaklęcia, reprezentowane przez aspekty sytuacyjne, by używać Magii do obrony.

### *Przykład*

*Jeśli podtrzymujesz Barierę ochronną (aspekt jest w grze), możesz używać Magii fizycznej, by bronić się przed atakami z broni palnej.*

*Zaklęcia Magii fizycznej (magiczne bariery blokujące fizyczne ataki) i Magii iluzji (iluzje utrudniające przeciwnikowi trafienie) mogą być wykorzystane do obrony przed atakami fizycznymi. Żeby wykorzystać inny rodzaj Magii do obrony fizycznej, potrzebujesz odpowiedniej sztuczki.*

Jeśli rzucisz zaklęcie ochronne na inną postać, możesz aktywnie chronić tą postać korzystając z odpowiedniej Magii. Poniżej znajdziesz kilka uwag na temat korzystania z aktywnej ochrony i w jaki sposób różni się od akcji obrony:

- Jeśli bronisz siebie lub kogoś (akcja obrony) i uzyskasz porażkę, wszystkie efekty akcji, przed którą się bronisz wchodzą do gry. Jeśli uzyskasz porażkę aktywnie chroniąc, atak trafia jedynie postać, w którą był wymierzony. Jest to szczególnie istotne, gdy chronisz całą drużynę za pomocą pola siłowego lub niewidzialności.
- Aktywna ochrona nie jest jedną z akcji FateCore, wyznacza tylko próg, jaki musi pokonać przeciwnik, by kogoś zranić. Zatem nigdy nie daje magowi okazji. Obrona z kolei jest akcją, która w przypadku znaczącego sukcesu daje też okazję.

### **Kontr-zaklęcia i anty-magia**

Jeśli ktoś rzuca na ciebie zaklęcie korzystając ze znanej ci umiejętności Magii, możesz wykorzystać tę umiejętność do obrony, np. możesz użyć Magii bojowej zamiast Krzepy, by bronić się przed fizycznymi atakami za pomocą Magii bojowej. Podobnie jeśli widzisz maga rzucającego zaklęcie na kogoś innego za pomocą znanej ci Magii, możesz wykorzystać zasady aktywnej ochrony. Jeśli chcesz odpierać wszystkie formy Magii za pomocą jednej umiejętności, musisz wybrać odpowiednią sztuczkę.

Możesz korzystać z każdej formy Magii z wyjątkiem Magii przywołań, żeby usunąć wcześniej rzucone zaklęcia. Jeśli używasz innej formy Magii niż ta użyta do rzucenia zaklęcia, trudność rzutu wzrasta o +2. Jeśli bronisz własnego zaklęcia przed rozproszeniem, korzystasz z Magii użytej do stworzenia zaklęcia.

### **Magiczne bariery**

Większość magicznych barrier może być przedstawiona jako aspekt sytuacyjny. Bariery stanowią przeszkody, które muszą zostać przezwyciężone. Możesz stawiać aktywny opór za pomocą Magii fizycznej, gdy ktoś próbuje pokonać twoją barierę. Odpowiednie bariery mogą także chronić przed atakami. Bariery, które zadają obrażenia przeciwnikom próbującym je pokonać, wymagają sztuczki.

### **Ataki za pomocą Magii bojowej**

Jeśli atakujesz za pomocą Magii bojowej, możesz wybierać między fizycznymi zaklęciami bojowymi a zaklęciami wykorzystującymi czystą energię magiczną (manę). Fizyczne zaklęcia wywołują stres fizyczny i można się przed nimi bronić za pomocą Krzepy. Zaklęcia wykorzystujące manę pozwalają wybrać czy wywołasz stres fizyczny, czy mentalny. Przeciwnik broni się za pomocą Siły Woli. Nie możesz rzucać zaklęć wykorzystujących manę, jeśli nie widzisz przeciwnika. Musisz wybrać przed rzutem, jaki typ zaklęcia zamierzasz rzucić i jakie obrażenia chcesz zadać.

Zaklęcia bojowe ignorują reguły broni i pancerza z wyjątkiem sztuczki ZAKLĘCIA BOJOWE. Możesz zaatakować tylko jednego przeciwnika (lub grupę blotek) za pomocą Magii bojowej. Jeśli chcesz zaatakować kilka celów naraz, musisz wybrać odpowiednią sztuczkę.

### **Magia uzdrowień**

Możesz użyć zaklęć leczniczych, by zainicjować proces leczenia obrażeń. Nie wymaga to przyjmowania stresu mentalnego.

Możesz też usuwać fizyczne konsekwencje. Usunięcie konsekwencji wymaga udanego przezyciężenia: +2 dla lekkiej, +4 dla umiarkowanej i +6 dla poważnej konsekwencji. W ten sposób można obniżyć poziom konsekwencji o jeden stopień, np. zamienić umiarkowaną konsekwencję w lekką, a lekką całkowicie usunąć. Jednakże usuwanie konsekwencji osłabia maga. Za lekką konsekwencję otrzymujesz 1 punkt stresu mentalnego, za umiarkowaną – 2, za poważną – 3.

### **Kontrola umysłu**

Aby kontrolować przeciwnika, musisz wygrać rywalizację przeciwko Sił Woli za pomocą Magii psychicznej. Jeśli wygrasz rywalizację, możesz stworzyć aspekt Kontrola umysłu z jednym darmowym wywołaniem. Możesz wywoływać ten aspekt, by wydawać przeciwnikowi polecenia. Gdy zużyjesz darmowe wywołanie, na kolejne musisz wydać punkty Armii, które idą na konto przeciwnika na koniec sceny. Przeciwnik wykonuje otrzymane polecenie jak długo istnieje aspekt Kontrola umysłu. Aby usunąć Kontrolę umysłu, przeciwnik musi wykonać udane przezyciężenie, przeciwko któremu możesz aktywnie się opierać za pomocą Magii psychicznej, jak długo przebywasz w pobliżu przeciwnika.

### **Spojrzenie astralne**

Możesz spoglądać w przestrzeń astralną, badać aury i obiekty magiczne, jeśli posiadasz aspekt Przebudzonego (adepta lub maga). Możesz korzystać z Empatii, by dostrzegać i badać rzeczy ukryte w astralu.



## **Projekcja astralna i przestrzeń astralna**

Możesz dokonywać projekcji astralnej, gdy weźmiesz odpowiednią sztuczkę. Gdy korzystasz z projekcji astralnej, twoje ciało pozostaje nieprzytomne.

Empatia zastępuje Percepcję i odpowiada za postrzeganie i inicjatywę w przestrzeni astralnej. Siłą Woli odpowiada za wszelkie “atletyczne” manewry w przestrzeni astralnej, np. ucieczka przed wrogim duchem.

W walce astralnej domyślną umiejętnością ataku jest Agresja, a do obrony służy Siła Woli. W przestrzeni astralnej możesz używać także zaklęć Magii bojowej bazujących na manie.

## **Tabu**

Tabu (magiczne ograniczenie) może zostać przedstawione jako jeden z dwóch wolnych aspektów Przebudzonego. Jeśli tabu zostanie wymuszone, do końca sceny otrzymujesz jeden punkt stresu mentalnego za każdym razem, gdy używasz Magii lub mocy adeptów. Otrzymujesz za to punkt Karmy, ale tylko jeden na scenę.

Tabu ograniczone jedynie do powyższej zasady jest nieco nudnym aspektem. O wiele ciekawiej będzie, jeśli tabu może wpędzić twoją postać w kłopoty także poza konfliktami.

## **Przywoływanie duchów**

By wzywać duchy, musisz znać Magię przywołań. Poniżej znajdziesz szczegółowe zasady dotyczące duchów.

### **Ogólne zasady duchów**

Przywołane duchy wliczają się w limit zaklęć dopóki tobie służą. Duch wykona dla ciebie usługi w liczbie równej ilości poziomów sukcesu uzyskanych podczas przywoływania ducha. Jeśli zlecone zadanie zajmuje dłuższy okres czasu, każda scena, w której duch wykonuje zadanie, wymaga skreślenia kolejnej usługi. Gdy wszystkie usługi zostaną wykonane, duch znika w przestrzeni astralnej.

Jeśli twój duch zostanie zaatakowany (tak fizycznie, jak i mentalnie), możesz kompensować zadane duchowi obrażenia za pomocą mentalnego stresu i konsekwencji. Jeśli nie możesz lub nie chcesz tego uczynić, duch zostanie wygnany i utracisz nad nim kontrolę. Szczególnie potężne duchy mogą posiadać własne konsekwencje. Duchy kontrolowane przez magów nigdy nie posiadają własnych pasków stresu.

By przejąć kontrolę nad duchem przywołanym przez innego maga, musisz wygrać rywalizację za pomocą Magii przywołań. Jeśli wygrasz rywalizację, przejęty duch wykona dla ciebie jedną usługę zanim zniknie.

By wygnać pomniejszego ducha, musisz jedynie przezwyciężyć Przeciętą (+1) trudność za pomocą Magii przywołań. By wygnać potężnego ducha, musisz atakować go za pomocą Magii przywołań. Wówczas duch broni się za pomocą swego poziomu mocy. Jeśli ktoś próbuje wygnać twojego ducha, możesz stawiać aktywny opór za pomocą Magii przywołań.

## **Pomniejsze duchy**

Pomniejsze duchy to niewielcy pomocnicy, którzy reprezentowani są przez aspekty sytuacyjne tworzone za pomocą Magii przywołań. Pomniejsze duchy nie posiadają własnych umiejętności, ani nie wykonują samodzielnych akcji, ale mogą cię wesprzeć, gdy korzystasz ze swoich umiejętności. Aspekty pomniejszych duchów pozwalają na korzystanie z umiejętności w sytuacjach, w których normalnie nie byłoby to możliwe.

*Przykład:*

*Obserwator pomaga monitorować lokalną przestrzeń astralną i korzystać z Percepcji i Empatii w miejscach, do których dotarł twój duch.*

## **Potężne duchy**

Nim przywołasz potężnego ducha, musisz dokładnie wiedzieć jak istotę pragniesz wezwać.

## **Rytuał**

Jeśli przywołujesz ducha w dogodnych warunkach przed misją, musisz za pomocą Magii przywołań przezwyciężyć trudność równą liczbie mocy, jakie ma posiadać duch.

Możesz wydać punkt zasobów na komponenty wysokiej jakości, by otrzymać +2 do Magii przywołań.

Jeśli przywołujesz ducha podczas misji, trudność wzrasta zgodnie z decyzją MG zależnie od zanieczyszczenia lokalnej przestrzeni astralnej i innych warunków.

Jeśli uzyskasz porażkę lub remis, możesz zamienić je w sukces korzystając z zasad wyczerpania.

Jeśli uzyskasz sukces, duch wykona dla ciebie usługi w liczbie równej uzyskanym poziomom sukcesu.

Potężne duchy posiadają aspekt opisujący ich naturę, np. *Duch Opiekuńczy baru Jackal's Lantern*, *Nienasycony Żywiolak Ognia*. Mogą także niezależnie postrzegać otoczenie, poruszać się, przemieszczać się między światem fizycznym i astralnym, atakować i unikać ataków.

Wykonują akcje korzystając z poziomu mocy zamiast umiejętności. Podstawowy poziom mocy to Słaby (+0). Potężne duchy posiadają nadnaturalną odporność na niemagiczne fizyczne ataki (pancerz: 3 przeciw takim atakom) i poważną konsekwencję, która odpowiada tym atakom.

Ataki duchów traktowane są jak broń: 1.

## **Moce duchów**

Podstawowa trudność przywołania potężnego ducha wynosi 0. Duch może otrzymać dodatkowe moce, jeśli zwiększysz trudność przywołania. Z każdy dodatkowy poziom trudności możesz:

- Zwiększyć poziom mocy ducha o 1 (maksymalnie do +3);
- Dodać drugi aspekt odzwierciedlający specyfikę ducha;
- Dodać możliwość rzucania zaklęć wybranej Magii (poza Magią przywołań) korzystając z poziomu mocy. Magiczne efekty muszą być zgodne z naturą ducha, np. żywiołak ognia nie stworzy lodowej bariery korzystając z Magii fizycznej;
- Zwiększyć poziom broni o 1 (maksymalnie do 3)
- Dodać Efekty obszarowe - możliwość oddziaływania na całą strefę i atakowania wszystkich w strefie w zamian za przyjęcie przez ducha lub maga lekkiej konsekwencji;
- Dodać Efekty selektywne - możliwość oddziaływania i atakowania wielu celów na zasadach ognia automatycznego w zamian za przyjęcie punktu stresu mentalnego.
- Dodać lekką konsekwencję
- Dodać umiarkowaną konsekwencję (wymaga lekkiej konsekwencji)

*Przykład: Żywiołak Ognia*

*Trudność przywołania: +5*

*Aspekt: Humanoidalny Płomień*

*Niezły (+2) poziom mocy*

*Magia bojowa, Magia fizyczna, Działanie obszarowe*

*Walka – broń: 1*

*Pancerz: 3 przeciwko niemagicznym atakom*

*Poważna konsekwencja przeciwko niemagicznym atakom*

## **Duchy na początku gry**

Jeśli znasz Magię przywołań, możesz rozpocząć grę z już przywołanymi duchami w liczbie równej twojemu limitowi zaklęć. Trudność przywołania któregośkolwiek z duchów nie może być większa niż wartość twojej Magii przywołań. Każdy z gotowych duchów wykona dla ciebie dwie usługi.

Jeśli wydasz punkt zasobów, możesz dać duchowi dwie dodatkowe moce.

## Rozdział 3 – Przykładowi runnerzy

### Masterless

Koncepcja: Uliczny samuraj, były członek yakuzy

Motywacja: Czuję, że żyję, kiedy ocieram się o śmierć

Reputacja: Bardziej maszyna niż człowiek

Aspekt: Straciłem serce dla Shockwave

Aspekt: Misja zawsze ma pierwszeństwo

#### Umiejętności

Świetne (+4): Strzelanie

Dobre (+3): Percepcja, Sprawność

Nieźle (+2): Analiza, Krzepa, Walka

Przeciętne (+1): Agresja, Infiltracja, Kontakty, Siła Woli

#### Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**KONTROLER RUCHU I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**KONTROLER RUCHU II:** W konflikcie fizycznym, możesz zaatakować jednocześnie dwóch przeciwników, którzy nie wykonali jeszcze akcji. Za każde użycie tej sztuczki otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**KOMPOZYTOWE KOŚCI I:** Kości jak stal! Twoje pięści liczą się jako broń: 1. Otrzymujesz dodatkową lekką konsekwencję, która może wchłonąć stres spowodowany przez energię kinetyczną (zatem nie toksyny, wstrząsy elektryczne, energię magiczną)

**SMART LINK II:** Każda kula ze smartguna trafia! +2 do Strzelania, gdy zaznaczasz aspekt Mało pocisków i zasypujesz przeciwnika gradem kul ze smartguna.

Odzyskiwanie Karmy: 2

Zasoby: 1

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3] systemowy: brak

Konsekwencje lekka

lekka (tylko kinetyczne urazy)

umiarkowana

poważna

#### Wyposażenie

Ares Predator II (broń: 1, smartlink); Ingram Smartgun (broń: 2, smartlink, tłumik, w pełni automatyczny); Mono-Katana (broń: 3); Pancerz bojowy (pancerz: 2); Yamaha Rapier (motocykl); Gniazdo danych i nano-tatuaż (cyber-wszczepy)

# Shockwave

Koncepcja: Elfia dekerka z aztlańskich oddziałów specjalnych

Motywacja: Jestem uzależniona od cyberprzestrzeni!

Reputacja: Specjalistka od cichych akcji

Aspekt: Masterless i ja - „zespół z korzyściami”

Aspekt: Nie jestem rasistką, ale Wardance jest tępy i odrażający!

## Umiejętności

Świetne (+4): Hakowanie

Dobre (+3): Cyberwalka, Infiltracja

Nieźle (+2): Sprawność, Strzelanie, Technika

Przeciętne (+1): Charyzma, Kontakty, Percepcja, Wiedza

## Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**CYBER-RAMIĘ Z NARZĘDZIAMI:** Masz cyber-ramię z wbudowaną bronią palną (broń: 1) oraz zestawem narzędzi! +2 do Techniki, gdy przewycięszasz za pomocą narzędzi wszelkie zabezpieczenia.

**CYBERNETYCZNA SKÓRA:** Twoja cybernetyczna skóra liczy się jako pancerz: 1 i może przybrać dowolny kolor i wzór. Daje +2 do Infiltracji, gdy posiadasz ubranie maskujące lub skradasz się nago.

**PROGRAM ANALITYCZNY:** Pół-inteligentny program, który przeszukuje Macierzy. Możesz korzystać z Hakowania zamiast Analizy do wyszukiwania plików i informacji w Macierzy.

**DEKER BOJOWY:** Dzięki sensorom wspieranym przez militarne oprogramowanie, możesz wesprzeć drużynę masą taktycznych informacji poprzez rzeczywistość rozszerzoną. Możesz korzystać z Hakowania do tworzenia przewag, by wesprzeć drużynę w konflikcie fizycznym bez potrzeby przejmowania jakichkolwiek urządzeń.

**MASKA:** Możesz zignorować pierwszą wygraną przez system rundę rywalizacji.

Odzyskiwanie Karmy: 1

Zasoby: 2

Stres

fizyczny: [1][2] mentalny: [1][2][3]

systemowy: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

umiarkowana

poważna

## Wyposażenie

HK 227-S (broń: 2, tłumik, w pełni automatyczny); Cybergun (broń: 1, sztuczka); Cybernetyczna Skóra (pancerz: 1, sztuczka); Hyundai Shin-Hyung (samochód sportowy); Cyber-oczy ze złączem obrazu, gniazdo danych, wszczepiony commlink (cyber-wszczepy)

# Motorhead

Koncepcja: Zgryźliwy krasnoludzki rigger

Motywacja: Skażony – musi brać drogie leki przeciwnowotworowe!

Reputacja: Nieustraszony i nieostrożny

Aspekt: Muszę mieć Żółtodzioba zawsze na oku

Aspekt: Nikt nie pozostaje w tyle!

## Umiejętności

Świetne (+4): Pilotowanie

Dobre (+3): Agresja, Technika

Nieźle (+2): Cyberwalka, Sprawność, Walka

Przeciętne (+1): Krzepa, Percepcja, Siła Woli, Strzelanie

## Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW I:** Jesteś pojazdem! Jeśli osiągniesz sukces przy pokonywaniu przeszkody terenowej pojazdem lub dronem, możesz wykonać jeszcze jedną akcję w tej rundzie.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW II:** Sensory celownicze to twoje zmysły. Możesz korzystać z Pilotowania zamiast Strzelania, gdy atakujesz za pomocą broni zamontowanej w dronie lub pojeździe.

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW III:** Technika zastępuje zawodne zmysły. +2 do Percepcji, gdy jesteś zalogowany do drona lub pojazdu.

**UKOCHANY PROJEKT:** Spędzasz dużo czasu i wydajesz masę pieniędzy, by dopracować swój pojazd. +2 do Techniki, gdy wprowadzasz swojego drona do gry. Ten dron jest unikalny, więc nie możesz wprowadzać kilku jego kopii w tym samym czasie. Jeśli dron zostanie zniszczony, możesz go odbudować po odpowiednim czasie.

Odzyskiwanie Karmy: 2

Zasoby: 0

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3] systemowy: [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

umiarkowana

poważna

## Wyposażenie

Ostrza przedramienia zaciskowe (broń: 1); Defiance T-250 (broń: 2); Kamizelka kuloodporna wzmocniona płytami (pancerz: 2); Cyber-oczy ze złączem obrazu, gniazdo danych (cyber-wszczepy)

ARES Humvee (UKOCHANY PROJEKT): *Ciężki samochód pancerny* - pojazd naziemny, Przeciętny (+1) Autopilot, Ares Hvar (broń: 2, w pełni automatyczna), pancierz: 3, czujniki ultradźwiękowe, lekka i umiarkowana konsekwencja

2 MCT NISSAN ROTODRON: *Powietrzny dron myśliwski* – wirnik, Niezły (+2) Autopilot, Uzi-III (broń: 2, w pełni automatyczna), pancierz: 1

## **Żółtodziób**

Koncepcja: Nastoletni oni, uliczny mag

Motywacja: Biegać w cieniach jak moja matka

Reputacja: Za młody na Cienie!

Aspekt: Jestem największym fanem Sugar Crash i znam wszystkie jej tridy

Aspekt: Dziecko ulic Redmond

### Umiejętności

Świetne (+4): Magia iluzji

Dobre (+3): Magia fizyczna, Siła Woli

Nieźle (+2): Magia bojowa, Oszustwo, Walka

Przeciętne (+1): Empatia, Infiltracja, Krzepa, Sprawność

### Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**MASKOWANIE AURY:** +2 do Oszustwa, gdy próbujesz ukryć własną aurę lub utrudnić jej badanie.

**PROJEKCJA ASTRALNA:** Możesz sprawić, by twój duch opuścił ciało i przemieszczał się w przestrzeni astralnej.

**ZAKŁĘCIA OBSZAROWE:** Możesz rzucić czar na wszystkich w strefie, ale otrzymujesz lekką mentalną konsekwencję.

**MANABLITZ:** +2 do Magii bojowej, gdy rzucasz czar bojowy bazujący na manie wywołujący stres mentalny, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

Odzyskiwanie Karmy: 2

Zasoby: 2

Stres

fizyczny: [1][2][3]

mentalny: [1][2][3][4]systemowy:

Konsekwencje

lekka

umiarkowana

poważna

### Wyposażenie

Kastet (broń: 1); Kij baseballowy (broń: 2); Pancierz warstwowy (pancerz: 2); Harley Scorpion (motocykl)

# Suger Crash

Koncepcja: Była aktorka trideo, człowiek

Motywacja: Świat jest moją sceną

Reputacja: Zjawa o tysiącu twarzy

Aspekt: Chcę zaciągnąć Shockwave do łóżka, ale Masterless mnie za to zabije!

Aspekt: Nie mam problemu z Novacoke, mam problem bez Novacoke

## Umiejętności

Świetne (+4): Oszustwo

Dobre (+3): Empatia, Kontakty, SkillSoft (sztuczka)

Nieźle (+2): Agresja, Charyzma, Sprawność

Przeciętne (+1): Analiza, Krzepa, Percepcja, Siła Woli

## Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**SYNTETYCZNE FEROMONY I:** Jeśli rozmawiasz z osobą, która nie korzysta z filtrów powietrza, możesz wpłynąć na swojego rozmówcę i otrzymujesz +2 do Charyzmy, by stworzyć odpowiednią przewagę.

**SKILLSOFT I+II:** SkillSoft zmienia Cię w metaludzki szwajcarski scyzoryk. Otrzymujesz dodatkową Niezłą (+3) umiejętność. Raz na scenę możesz zamienić tą umiejętność na inną. Możesz w ten sposób uzyskać umiejętność, której normalnie nie posiadasz, lub zastąpić własną umiejętność o niższej wartości. Jeśli wybierzesz którąś z umiejętności Magii, zyskujesz tylko teoretyczną wiedzę na temat danej dziedziny. Dzięki SkillSoftowi nie możesz uzyskać dodatkowych pól stresu.

**TANCERZ OBLICZA:** Dzięki nanotechnologii możesz dowolnie zmienić kolor skóry, oczu, włosów, kształt twarzy i uszu. +2 do Oszustwa, gdy podszywasz się pod kogoś!

**REPLIKATOR TOŻSAMOŚCI:** Twoje cyber-oczy mogą zduplikować wzór siatkówki, sztuczna skóra - powielić linie papilarne, a modulator dźwięku - odtworzyć cudzy głos! Możesz użyć Oszustwa, zamiast Techniki, by pokonać skanery siatkówki, skanery głosowe i czytniki linii papilarnych, jeśli wcześniej zdobyłaś wzory od odpowiednich osób.

Odzyskiwanie Karmy: 1

Zasoby: 2

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3] systemowy:

Konsekwencje lekka

umiarkowana

poważna

## Wyposażenie

Rękawice elektryczne (szok); Ares Viper Slivergun (broń:1, tłumik); Dopasowany pancerz (pancerz: 1); GMC Commodore (samochód sportowy); Datajack i wszczepiony commlink (cyber-wszczepy)



# Wardance

Koncepcja: Troll, szamana Kruka z plemienia Crow Cascade

Motywacja: Zawdzięczam Silent Mantis moje życie!

Reputacja: Astralna kawaleria

Aspekt: Smokefeather pokazał mi drogę

Aspekt: Nowoczesne technologie zatruwają umysł i duszę

## Umiejętności

Świetne (+4): Magia przywołań

Dobre (+3): Krzepa, Siła Woli

Nieźle (+2): Agresja, Empatia, Walka

Przeciętne (+1): Kontakty, Magia percepcji, Percepcja, Wiedza

## Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**MAMY TROLLA!:** +2 do Agresji, gdy zastraszasz przeciwników o mniejszych rozmiarach znajdujących się w pobliżu (najdalej w sąsiedniej strefie).

**MA SIĘ ZAMACH:** +2 do Walki, gdy bronisz się w zwarciu przed atakami osób, które są mniejsze i mają krótszy zasięg broni.

**PROJEKCJA ASTRALNA:** Możesz sprawić, by twój duch opuścił ciało i przemieszczał się w przestrzeni astralnej.

**DUCH SPRZYMIERZONY I:** Znasz rytuał pozwalający przywołać potężnego ducha-kruka, Smokefeather. Smokefeather nie tylko wykonuje dla ciebie zadania, ale jest też zawsze po twojej stronie. Jako że Smokefeather jest indywidualnym bytem, nie możesz przywołać jego kopii. Jeśli Smokefeather zostanie wygnany, możesz przywołać go ponownie po odprawieniu rytuału.

**DUCH SPRZYMIERZONY II:** +2 do Magii przywołań, gdy wzywasz Smokefeather.

Odzyskiwanie Karmy: 1

Zasoby: 1

Stres fizyczny: [1][2][3][4] mentalny: [1][2][3][4] systemowy:

Konsekwencje lekka

umiarkowana

poważna

## Wyposażenie

Obsydianowy sztylet (broń:1); Tomahawk (broń:2); Skórzany pancerz (pancerz: 1)

SMOKEFEATHER (DUCH SPRZYMIERZONY)

*Humanoidalna chmara kruków z tysiącem oczu* - Dobry (+3) poziom mocy, nieograniczone usługi; ataki wręcz (broń: 1), pancerz:3 przeciw niemagicznym atakom, Magia uzdrowień, Magia iluzji, Magia fizyczna, Konsekwencje: lekka i poważna (tylko dla niemagicznych obrażeń)

## Silent Mantis

Koncepcja: Ludzki adept z cieni Hong Kongu

Motywacja: Gdy ściga cię Wuxing, jedyna droga ucieczki prowadzi przez cienie

Reputacja: Pies łańcuchowy Triady

Aspekt: Podziwiam Motorheada za odwagę

Aspekt: Kto walczy fair, nie żyje długo

### Umiejętności

Świetne (+4): Walka

Dobre (+3): Infiltracja, Sprawność

Nieźle (+2): Krzepa, Oszustwo, Percepcja

Przeciętne (+1): Agresja, Empatia, Siła Woli, Wiedza

### Sztuczki

**PLAN B:** Raz na sesję, kiedy niespodziewanie trafisz na przeszkodę podczas akcji, możesz powiedzieć, w jaki sposób przygotowałeś się na coś takiego w retrospekcji. Użyj odpowiedniej umiejętności, by stworzyć aspekt sytuacyjny.

**ZMYŚL WALKI:** +2 do Sprawności, gdy bronisz się przed atakami od tyłu lub walczysz z wieloma przeciwnikami.

**MISTYCZNA ZASŁONA:** Możesz używać Infiltracji, by ukryć się przed czarami magii percepcji, astralnym postrzeganiem lub by ukryć swoją aurę. Otrzymujesz +2 do odpowiednich rzutów.

**ZASŁONA CIENI:** +2 do Infiltracji, gdy ukrywasz w ciemnościach lub głębokich cieniach.

**PIĘŚĆ MOCY I+II:** Magiczna energia zmienia twoje ręce w śmiertelnoścą broń. Twoje ataki liczą się jako broń: 1 i ignorują pancerz zmaterializowanych duchów. Możesz używać Walki do ataków w przestrzeni astralnej. Możesz zwiększyć poziom broni pięści do 3 do końca sceny, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego

Odzyskiwanie Karmy: 1

Zasoby: 2

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3] systemowy:

Konsekwencje lekka

umiarkowana

poważna

### Wyposażenie

Noże do rzucania (broń: 1); Mono-miecz (broń: 2); Dopasowany pancerz (pancerz: 1);

Aurora Suzuki (motocykl)

## Rozdział 4 - Narzędzia do zarządzania grą

W tym rozdziale znajdziesz kilka opcjonalnych zasad, mających ułatwić przygotowanie i prowadzenie misji. Jeśli poniższe zasady nie odpowiadają ci, możesz je pominąć. Zasady z rozdziałów 1. i 2. nie wymagają stosowania zasad z rozdziału 4.

### Tworzenie misji

Dzięki torowi stresu misji możesz w łatwy sposób odzwierciedlać wpływ błędów popełnionych przed i w trakcie misji bez konieczności przerywania misji już na początku sesji lub ucieczki w bezmyślną strzelaninę z korporacyjną armią. Z każdą kolejną zakreśloną kratką stresu misji, przeciwnik jest coraz bliżej uświadomienia sobie, że jest celem ataku. Gdy tor stresu zostanie całkowicie zakreślony, pojawiają się konsekwencje odzwierciedlające pasywne i aktywne zabezpieczenia stosowane przez przeciwnika.

**Liczba kratek stresu misji** równa jest połowie liczby bohaterów biorących udział w misji. W przypadku szczególnie skomplikowanych misji (rozgrywanych w ciągu kilku sesji) tor stresu może być dłuższy, np. równy liczbie bohaterów.

**Stres misji** otrzymywany jest, gdy bohaterowie wzbudzają podejrzenia w swojej ofierze. Zazwyczaj ma to miejsce podczas zdobywania informacji przed biegiem lub podczas pokonywania zabezpieczeń. Błędy, które nie prowadzą automatycznie do fiaska, owocują punktem stresu misji.

*Przykłady:*

*Bohater został zauważony podczas szpiegowania na terenie firmy i wręczeniu łapówki. Dekerka włącza alarm podczas pozyskiwania planów willi należącej do yakuzy. Recepcjonistka nie wierzy, że bohaterowie przyszli sprawdzić wadliwą wentylację itd.*

Stres misji jest często odpowiednia kara przy sukcesie z kosztem - być może recepcjonistka przepuści bohaterów wbrew przecuciu, ale potem zawiadamia przełożonego, lub dekerka zdobędzie plany, ale uruchomi cichy alarm.

Dopóki otrzymany stres mieści się na torze, dopóty wszystko jest pod kontrolą – cel misji traktuje incydenty jako zbiegi okoliczności lub fałszywe alarmy. Jeżeli tor stresu zostanie zapełniony, pojawiają się konsekwencje, które traktowane są jak aspekty sytuacyjne z darmowym wywołaniem dla MG.

Pierwsza konsekwencja misji (np. *Coś wisi w powietrzu* lub *Zbyt wiele zbiegów okoliczności*) oznacza zazwyczaj tylko, że cel jest zaniepokojony. Podejrzewa, że coś może się zdarzyć, ale nie ma pewności. Systemy i procedury bezpieczeństwa zostają ponownie sprawdzone, a strażnicy zostali upomnieni o swoich obowiązkach.

Druga konsekwencja misji (np. *Intruzi na terenie* lub *Zaatakowani*) oznacza, że cel zdaje sobie sprawę zaplanowanego/przebiegającego ataku, ale nie jest w stanie określić szczegółów – kto, gdzie, po co. Cel wzmacnia środki bezpieczeństwa – hasła zostają zmienione, ochroniarze powiadomieni, duchy wezwane, drony wysłane na patrol, pracownicy zewnętrzni wydaleny z terenu lub objęci ścisłą kontrolą, cały personel postawiony w stan gotowości.

Ostatnia, trzecia konsekwencja misji (np. *W szybach wentylacyjnych* lub *Zabić drani!*) oznacza odkrycie zespołu. Cel nie ogranicza się już do działań prewencyjnych, ale skupia się na wyeliminowaniu wrogów.

Stosowania stresu misji ma sens tylko wówczas gdy zespół próbuje działać w ukryciu. Jeśli bohaterowie otworzą ogień już na pierwszym posterunku, cel od razu przechodzi w stan najwyższej gotowości.

## **Systemy i normy bezpieczeństwa**

Korporacje, gangi, grupy wpływów, przestępczość zorganizowana - celem misji są zwykle małe lub duże organizacje. Dla ułatwienia można wykorzystać zasadę fraktali i przedstawić organizacje jako postaci. Oprócz obowiązkowych aspektów organizacja będzie posiadać siedem „umiejętności” odpowiadających **systemom bezpieczeństwa**:

**Architektura** opisuje trudności wynikające z projektu budynku lub ukształtowania terenu.

Wysokie mury, otwarte przestrzenie, minimalna liczba wejść i tajne laboratorium w piwnicy dostępne wyłącznie dla specjalnego personelu stanowią większe wyzwanie niż zniszczony, zabytkowy budynek pełen załomów, nisz i bocznych wejść!

**Astral** opisuje jakość i ilość personelu odpowiadającego za ochronę astralną (duchy i ich opiekunowie).

**Czujniki** opisują zabezpieczenia wykrywające intruzów i/lub ograniczające dostęp. Kamery, zamki magnetyczne, siatki fotoelektryczne, czujniki ruchu, płyty ciśnieniowe, drony patrolowe i inne zabawki paranoidalnych frajerów.

**Dyscyplina** opisuje lojalność i morale pracowników. Zdyscyplinowani pracownicy są skoncentrowani na swoich obowiązkach i ciężko ich przekonać do zdrady.

Niezdyscyplinowanych łatwo przekupić, zastraszyć lub zniechęcić.

**Flota** opisuje przydatności pojazdów do odparcia ataku i do pogoni za napastnikami.

**Matryca** opisuje jakość zabezpieczeń elektronicznych (tj. białego, szarego i czarnego LODu) i zatrudnionych dekerów.

**Mięśnie** opisują jakość i ilość strażników, policjantów, najemników i bestii zdolnych do odparcia fizycznego ataku.

Możesz wykorzystać systemy bezpieczeństwa do określenia biernej i aktywnej trudności rzutu oraz jako punktu wyjścia do określenia profilu zabezpieczeń w Macierzy i statystyk przeciwników. Możesz też wykorzystywać systemy bezpieczeństwa do wykonywania akcji, np. by określić czy korporacyjni magowie są w stanie wysłedzić szamana na podstawie śladów w przestrzeni astralnej, zamiast tworzyć oddzielne statystyki skorzystaj z wartości Astralu.

Podczas tworzenia profilu typowego celu możesz rozdysponować pomiędzy systemy bezpieczeństwa następujące wartości: po jednej Świetnej (+4) i Dobrej (+3), dwie Niezłe (+2) i dwie Przeciętne (+1).

Oprócz ogólnych systemów bezpieczeństwa możesz w poszczególnych obszarach ustalić osobne **normy bezpieczeństwa**. Normy przyjmują zazwyczaj wartości między Mierną (-1) a Dobrą (+3), które są dodawane do odpowiednich systemów w danym obszarze. Na przykład, podziemny garaż dla korporacyjnych gości będzie słabiej chroniony niż biuro zarządu na 42. piętrze!

Oczywiście możesz też zmieniać wartości systemów bezpieczeństwa między obszarami, jeśli procedury bezpieczeństwa w nich stosowane różnią się znacząco.

## **Zdobywanie informacji i planowanie**

ShadowCore posiada szereg zasad pozwalających zespołowi runnerów szybko i sprawnie przygotować się do misji:

- Bohaterowie tak jak w Fate Core posiadają sprzęt niezbędny do korzystania ze swoich umiejętności. Zatem wszelkie nożyce do cięcia prętów, wytrychy do zamków magnetycznych, drukarki linii papilarnych, modulatory głosu i inne niezbędne narzędzia są zawsze pod ręką.
- Umiejętności takie jak Analiza i Kontakty pozwalają na łatwe uzyskanie informacji na temat celu bez konieczności posiadania szczegółowej listy kontaktów lub potrzeby zadawania „właściwych pytań” MG.
- Sztuczka PLAN B pozwala na późniejsze załatwienie dziur w planie poprzez retrospekcje. Plan zatem nie musi być doskonały!
- Stosując wyżej przedstawione zasady stresu misji, gracze mogą być pewni, że nie pierwszy popełniony błąd doprowadzi do fiaska misji.
- Z drugiej strony porażki i sukcesy z kosztem mogą szybko doprowadzić do zapełnienia toru stresu misji! Zatem zbyt drobiazgowo przygotowania są niewskazane.

W przypadku akcji wykonywanych w trakcie przygotowań MG może przyspieszyć tempo gry i pozwolić graczom na opisanie sceny i rzut, zamiast odgrywania długich scen i mozolnego

przyskiwania informacji. Po udanej akcji MG wybiera czy przekazuje graczom informacje o celu, czy gracze sami opowiadają co odkryli.

Jak długo gracze mają nowe ciekawe pomysły na przygotowania, gra bez problemu powinna posuwać się do przodu. Ale jeśli okaże się, że bohaterowie zaczynają powtarzać działania lub oczekują podobnych wyników, należy wyznaczyć rzuty o wysokim poziomie trudności!

*Przykłady:*

*Gdy bohaterowie przed misją na terenie yakuzy kilkakrotnie wykorzystują swoje kontakty z członkami yakuzy, ryzyko wzbudzenia podejrzeń znacząco rośnie.*

*Jeśli zespół zdobył informacje na temat systemów bezpieczeństwa na wrogim terenie, bardziej pomocne mogą być tylko szczegółowe dane, a do takich naprawdę ciężko się dostać!*

Jeśli czas na wykonanie misji jest limitowany, MG może ograniczyć liczbę działań przeznaczonych na przygotowania (np. do jednej lub dwóch scen). Oczywiście nie możesz zabronić wykorzystania sztuczki PLAN B. Jeśli sama misja musi być wykonana w określonym czasie, podobnie ogranicz liczbę możliwych do wykonania w jej trakcie akcji.

*Przykład:*

Wirus musi zostać zainstalowany na prototypowym commlinku przed publicznym pokazem na konferencji prasowej Novatech. Przed rozpoczęciem konferencji, każdy członek zespołu może wykonać maksymalnie dwa działania związane z przygotowaniem do misji.

MG może również wprowadzić mechaniczne lub fabularne konsekwencje związane z przekroczeniem podanego limitu.

*Przykłady:*

*Prototypowy commlink jest, według pana Johnsona, najpierw w dziale R&D Novatechu w Seattle, następnie zostanie przeniesiony do działu marketingu, by ostatecznie trafić do centrum konferencyjnego, gdzie zostanie przygotowany do prezentacji. Jeśli zespół zdecyduje się działać natychmiastowo (wyłącznie w oparciu o sztuczkę PLAN B), może wybrać dowolną z trzech lokacji. Jeśli zespół chce poświęcić trochę czasu na przygotowania, do wyboru pozostają tylko dział marketingu lub centrum konferencyjne. Jeśli zespół wykorzysta po dwa działania na każdego z bohaterów, musi przeprowadzić akcję w centrum konferencyjnym, co będzie piekielnie trudne z uwagi na panujący tam zamęt.*

*Zespół ma przeniknąć do siedziby organizacji politycznej, która właśnie najęła Lone Star do ochrony. Ochrona nie zapoznała się jeszcze z pracownikami i terenem, a procedury bezpieczeństwa nie zostały wprowadzone. W momencie zlecenia misji przez pana Johnsona systemy bezpieczeństwa siedziby są Słabe (+0). Jeśli zespół poświęca czas na przygotowania (jedno działanie na bohatera), systemy bezpieczeństwa wzrastają do Przeciętnego (+1) poziomu. Jeśli zespół kontynuuje przygotowania, systemy wzrastają do Niezłego (+2) poziomu.*

Jeśli MG chce być mniej szczegółowy, może również stwierdzić, że za każde dodatkowe działanie przygotowujące do misji powyżej wyznaczonego limitu otrzymuje dodatkowy punkt karmy do wykorzystania podczas misji.

Naturalnie sesje nie muszą przebiegać zawsze według tego samego schematu. MG może zmienić chronologię wydarzeń i od razu przejść do wykonywania misji, a przygotowania wprowadzać w razie potrzeby jako retrospekcje. Sceny retrospekcji zainicjowane przez MG nie powodują zużycia sztuczki PLAN B.

Kolejną alternatywą jest przedstawienie planowania jako wyzwania, w którym sukces oznacza przygotowanie dobrego planu. MG sugeruje graczom jakich informacji potrzebują, a gracze wymyślają sposoby na ich zdobycie. MG nie musi trzymać się zasady, że każdą z umiejętności można wykorzystać jedynie raz podczas wyzwania. Np. mogą wykorzystać Kontakty na kilka sposobów, by zdobyć pewne informacje. Jeśli wyzwanie zakończony się sukcesem, stwórz aspekt sytuacyjny (z jednym darmowym wywołaniem dla każdego gracza) reprezentujący gotowy plan. Zaletą przedstawienia planowania pod postacią wyzwania jest fakt, że gracze dokładnie wiedzą czego potrzebują i kiedy faza planowania dobiega końca. Doświadczeni miłośnicy Shadowruna mogą poczuć się jednak zbyt ograniczeni przez taką formułę. Dodatkowo gracze mogą mieć za złe MG, że wprowadza nieprzewidziane komplikacje pomimo ukończenia fazy planowania. Należy też pamiętać, że bohaterowie muszą zakupić jeszcze specjalny sprzęt osobno. Zatem korzystaj z wyzwania na własną odpowiedzialność.

## Przykładowi przeciwnicy

Oto kilka przykładów typowych przeciwników w Szóstym Świecie.

Zasady magii i sprzętu w ShadowCore sprawiają, że więcej umiejętności ma znaczenie podczas walki. W razie potrzeby nie wahaj się dodać postaciom przydatnych umiejętności.

Wrogie drony, jeśli nie są pod kontrolą riggera, traktowane są jak pomniejsi przeciwnicy z paskami stresu i konsekwencjami. Podobnie wygląda sytuacja z duchami nie będącymi pod kontrolą maga.

Moce Przebudzonych istoty przedstawione zostały jako sztuczki, ale nie zostały one stworzone zgodnie z regułami sztuczek dla bohaterów!

### Gliny do wynajęcia

#### **Gliniarz z Lone Star**

*Klient stanowi prawo*

#### Umiejętności

Nieźle (+2): Analiza, Strzelanie

Przeciętne (+1): Percepcja, Sprawność

Stres [1]

### Wyposażenie

Colt America L36 (broń: 1); Defiance EX Shocker (szok); pałka elektryczna (broń: 2, szok); pancerna kurtka (pancerz: 2)

### **Dron patrolowy Lone Star**

*Autonomiczny quadkopter policyjny*

### Umiejętności

Niezły (+2): Autopilot

Stres [1]

### Wyposażenie

Napęd: rotor, Enfield AS-7 (broń: 2, amunicja żelowa), wyrzutnia granatów z 4 granatami elektrycznymi; pancierz: 1; kamera z noktowizorem; Firewall (+2 do Autopilota przeciwko atakom dekerskim)

### **Detektyw z Lone Star**

*Jeszcze pięć dni do emerytury*

*Dobrze nasmarowane działa lepiej*

### Umiejętności

Dobre (+3): Analiza, Percepcja

Nieźle (+2): Empatia, Strzelanie

Przeciętne (+1): Siła Woli, Sprawność

Stres fizyczny: [1][2] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**SMARTLINK:** +2 do Strzelania, gdy tworzysz przewagi bazujące na celowaniu lub przewycięża aspekty sytuacyjne reprezentujące osłonę

**WYGA:** +2 do Empatii, by rozpoznać kłamstwa w czasie przesłuchania

### Wyposażenie

Colt Manhunter (broń: 1, smartlink); Defiance EX Shocker (szok); Pałka elektryczna (broń: 2, szok); Pancerna kurtka (pancerz: 2)

### **Mag z Lone Star**

*Najjaśniejsza gwiazda Lone Star*

*Nigdy nie wierz w to, co widzisz, żółtodziobie*

### Umiejętności

Dobre (+3): Magia percepcji, Magia bojowa

Nieźle (+2): Magia przywołań

Przeciętne (+1): Agresja, Empatia



Stres fizyczny: [1][2] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**PROJEKCJA ASTRALNA:** Może opuścić ciało i przemieszczać się w przestrzeni astralnej.

**EGZORCYSTA:** +2 do Magii przywołań, gdy próbujesz odegnąć ducha lub odebrać komuś kontrolę nad przyzwanym duchem.

**MANABLITZ:** +2 do Magii bojowej, gdy rzucasz czar bojowy bazujący na manie wywołujący stres mentalny, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

### Wyposażenie

Pancerna kurtka (pancerz: 2)

## **Żywiolak powietrza**

*Żywe tornado*

Niezły (+2) poziom mocy

Konsekwencje poważna (tylko dla niemagicznych obrażeń)

### Moce

Magia bojowa, Magia fizyczna, Magia iluzji, Działanie obszarowe

Walka – broń: 1; Pancerny: 3 przeciwko niemagicznym atakom

## **Jednostki specjalne**

### **Członek SWAT z Knight Errant**

*Najpierw strzelaj, potem pytaj*

### Umiejętności

Dobre (+3): Percepcja, Strzelanie

Nieźle (+2): Sprawność, Walka

Przeciętne (+1): Krzepa, Siła Woli

Stres [1][2]

### Wyposażenie

Kabura Cobra TZ-120 (broń: 2, w pełni automatyczna); Amunicja przeciwpancerna na jeden konflikt; Pałka elektryczna (broń: 2, szok); 2 granaty; Pancerny SWAT (pancerz: 3); Termowizor

### **Pies bojowy z Knight Errant**

*Cybernetyczna bestia*

### Umiejętności

Dobre (+3): Percepcja, Walka

Nieźle (+2): Agresja, Sprawność

Przeciętne (+1): Krzepa, Siła Woli

Stres [1][2]

### Wyposażenie

Cyber-zgryz (broń: 2)

## **Rigger z Knight Errant**

*Wojownik zza biurka*

*Gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą*

### Umiejętności

Dobre (+3): Pilotowanie, Technika

Nieźle (+2): Cyberwalka, Strzelanie

Przeciętne (+1): Percepcja, Siła Woli

Stres fizyczny: [1][2]      mentalny: [1][2][3]      systemowy: [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**URZĄDZENIE KONTROLI POJAZDÓW:** Gdy jesteś zalogowany do drona lub pojazdu, raz na rundę konfliktu, jeśli jeszcze nie wykonałeś akcji, możesz przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**OGIEŃ ZAPOROWY:** +2 do Strzelania, gdy tworzysz przewagę zasypując przeciwnika gradem kul.

### Wyposażenie

Dron

## **Steel Lynx – Dron Bojowy**

*Czworonożny dron bojowy*

Nieźły (+2) Autopilot

Konsekwencje lekka

### Ulepszenia

Pojazd naziemny; Stoner Ares M202 (broń: 3, w pełni automatyczna); Granatnik i 5 pocisków;

Pancerz: 3; Czujniki podczerwieni

## **Kapitan SWAT z Knight Errant**

*To zabawa dla dużych chłopców*

*Nienawidzę shadowrunnerów*

### Umiejętności

Dobre (+3): Percepcja, Strzelanie

Nieźle (+2): Siła Woli, Sprawność

Przeciętne (+1): Krzepa, Walka

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**SMARTLINK:** +2 do Strzelania, gdy tworzy przewagi bazujące na celowaniu lub przewyższa aspekty sytuacyjne reprezentujące osłonę

**CYBER-OKO Z OPTYMALIZACJĄ WIZUALNĄ:** Doskonale widzisz we wszystkich warunkach oświetleniowych. Aspekty sytuacyjne reprezentujące ciemność, dym (z wyjątkiem dymu termicznego), mgła czy oślepiające światło nie stanowią dla ciebie przeszkody i nie mogą być wymuszane przeciw tobie. Raz na scenę możesz za darmo wywołać taki aspekt, nawet jeśli nie został stworzony przez ciebie.

### Wyposażenie

Kabura Cobra TZ-120 (broń: 2, w pełni automatyczna); Amunicja przeciwpancerna na jeden konflikt; Pałka elektryczna (broń: 2, szok); 2 granaty; Pancierz SWAT (pancerz: 3); Termowizor

## **Zabezpieczenia Macierzy**

### **Korporacyjny deker**

*Były shadowrunner*

*Bardzo drogi sprzęt*

### Umiejętności

Dobre (+3): Cyberwalka, Technika

Nieźle (+2): Analiza, Hakowanie

Stres fizyczny: [1][2] mentalny: [1][2] systemowy: [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**BLASTER:** +2 do Cyberwalki, gdy wykonujesz pierwszy atak w Macierzy.

**BEZPIECZEŃSTWO DECKER:** +2 do Hakowania, gdy ustalasz inicjatywę po włączeniu alarmu.

## **Szary LÓD**

*Typowy szary LÓD*

### Umiejętności

Nieźle (+2): Cyberwalka

Przeciętne (+1): Analiza, Hakowanie

Stres [1]

## **Zabójczy LÓD**

*Niebezpieczny szary LÓD*

### Umiejętności

Dobre (+3): Cyberwalka

Nieźle (+2): Analiza

Przeciętne (+1): Hakowanie

Stres [1][2]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**MARKER:** +2 do Hakowania, gdy tworzysz przewagi oznaczając cele do przyszłych ataków

**WYBUCH:** Po udanym ataku możesz dokonać autodestrukcji, by przeciwnik otrzymał lekką konsekwencję systemową (w dodatku do normalnych konsekwencji wynikających z ataku).

## **Bojowy LÓD**

*Ciemnoszary LÓD*

### Umiejętności

Dobre (+3): Cyberwalka

Nieźle (+2): Hakowanie

Przeciętne (+1): Analiza, Technika

Stres [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**BLASTER:** +2 do Cyberwalki, gdy wykonujesz pierwszy atak w Macierzy.

**SZOK:** Twój udany atak wywołuje lekką konsekwencję mentalną reprezentującą szok.

## **Czarny LÓD**

*Mroczny postrach dekerów*

### Umiejętności

Świetne (+4): Cyberwalka

Dobre (+3): Technika

Nieźle (+2): Analiza, Hakowanie

Stres [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**BIO-SPRZEŻENIE:** Twoje ataki wywołują stres fizyczny.

**PULAPKA:** Gdy odniesiesz znaczący sukces broniąc się za pomocą Cyberwalki, możesz zrezygnować z okazji i wywołać stres fizyczny równy poziomowi sukcesu.

**SZKODLIWY KOD:** Gdy zadasz przeciwnikowi obrażenia fizyczne, otrzymuje on równocześnie punkt stresu systemowego.

## **Ochrona korporacyjna**

### **Strażnik korporacyjny**

*Przepracowany i niedoceniany*

#### Umiejętności

Nieźle (+2): Strzelanie, Walka

Przeciętne (+1): Percepcja, Sprawność

Stres [1]

#### Wyposażenie

Pałka (broń: 2); Colt M23 (broń: 2, w pełni automatyczna); Pełen pancerz (pancerz: 3);

Noktowizor

### **Elitarny żołnierz korporacyjny**

*Lojalny dzięki praniu mózgu*

*Budząca strach elita sił korporacyjnych*

#### Umiejętności

Świetne (+4): Strzelanie, Walka

Dobre (+3): Percepcja, Sprawność

Nieźle (+2): Agresja, Siła Woli

Przeciętne (+1): Krzepa, Pilotowanie

Stres fizyczny: [1][2][3]      mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

#### Sztuczki

**WSPOMAGANIE ODRUCHÓW I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**WSPOMAGANIE ODRUCHÓW II:** Możesz wykonać dodatkową akcję w pierwszej rundzie konfliktu, jeśli działasz przed przeciwnikami.

**SMARTLINK:** +2 do Strzelania, gdy tworzy przewagę bazujące na celowaniu lub przewycięża aspekty sytuacyjne reprezentujące osłonę

#### Wyposażenie

Ares Predator II (broń: 1, smartlink); Ares Alpha (broń: 2, smartlink, w pełni automatyczna);

Amunicja przeciwpancerna na jeden konflikt; Mono-katana (broń: 3); 2 granaty; 2 granaty

gazowe; Pełen pancerz (pancerz: 3); Maska przeciwgazowa; Nokto- i termowizor

## **Bestia stróżująca - Bazyliszek**

*Wielki, przebudzony jaszczur*

*Bronię swego terytorium*

### Umiejętności

Dobre (+3): Siła Woli, Walka

Nieźle (+2): Infiltracja, Sprawność

Przeciętne (+1): Krzepa, Percepcja

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**PETRYFIKUJĄCE SPOJRZENIE:** Możesz używać Siły Woli, by atakować przeciwników za pomocą spojrzenia. Przeciwnik może bronić się za pomocą Siły Woli. Konsekwencje otrzymane w wyniku takiego ataku reprezentują różne stopnie paraliżu. Jeśli przeciwnik zostanie pokonany za pomocą PETRYFIKUJĄCEGO SPOJRZENIA dosłownie zamienia się w kamień.

### Wyposażenie

Ostre zęby (broń: 2); Łuski (pancerz: 2)

## **Bestia stróżująca - Diabelski pies**

*Przebudzony pies z piekła rodem*

*Zwierzę stadne*

### Umiejętności

Świetne (+4): Percepcja, Walka

Dobre (+3): Agresja, Sprawność

Nieźle (+2): Analiza, Krzepa

Przeciętne (+1): Infiltracja, Siła Woli

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**PODWÓJNY WZROK:** Możesz spoglądać w przestrzeń astralną. Spojrzenie astralne jest zawsze aktywne.

**STRACH:** +2 do Agresji, gdy tworzysz przewagi poprzez utrzymywanie swoich przeciwników w strachu i sianie terroru!

**OGNISTY ODDECH:** Raz na konflikt możesz zaatakować wszystkich przeciwników w twojej strefie za pomocą Walki. Ten atak ignoruje zasady broni i pancerza. Przeciwnicy bronią się za pomocą Krzepy.

**OGNISTA KREW:** Jesteś odporny na wysoką temperaturę i ogień!

### Wyposażenie

Ostre zęby (broń: 2); Gęsta sierść (pancerz: 1)

## **Na ulicach Ciągu**

### **Aspirujący do gangu**

*Biedny, uliczny bandyta*

#### Umiejętności

Przeciętne (+1): Sprawność, Walka

Stres [1]

#### Wyposażenie

Cyber-kosa (broń: 1); Kij bejsbolowy (broń: 2); Kamizelka z syntetycznej skóry (pancerz: 1)

### **Członek gangu**

*Kto dotykał mój motor?*

#### Umiejętności

Nieźle (+2): Pilotowanie, Strzelanie

Przeciętne (+1): Sprawność, Walka

Stres [1]

#### Wyposażenie

Cyber-kosa (broń: 1); Ceska Black Scorpion (broń: 1, w pełni automatyczna); Kamizelka z syntetycznej skóry (pancerz: 1); Honda Viking (motocykl)

### **Wojownik gangu**

*Postrach dzielnicy*

#### Umiejętności

Dobre (+3): Pilotowanie, Walka

Nieźle (+2): Agresja, Strzelanie

Przeciętne (+1): Krzepa, Sprawność

Stres [1][2]

#### Wyposażenie

Cyber-kosa (broń: 1); Monokatana (broń: 2); Uzi III (broń: 2, w pełni automatyczna); Opancerzona kurtka (pancerz: 2); Harley Scorpion (motocykl)

### **Szef gangu**

*Adept walk ulicznych*

*Nigdy nie okazuj słabości*

#### Umiejętności

Świetne (+4): Sprawność, Walka

Dobre (+3): Agresja, Krzepa

Nieźle (+2): Siła Woli, Strzelanie

Przeciętne (+1): Percepcja, Pilotowanie

Stres fizyczny: [1][2][3][4] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**BERSERKER:** +2 do Walki, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

**PRZYSPIESZONE ODRUCHY I:** W konflikcie fizycznym, jeśli nie wykonałeś jeszcze akcji, możesz raz na rundę przejąć inicjatywę lub opóźnić działanie.

**ZMYŚL WALKI:** +2 do Sprawności, gdy bronisz się przed atakami od tyłu lub walczysz z wieloma przeciwnikami.

### Wyposażenie

Cyber-kosa (broń: 1); Wibrokatana (broń: 3); Uzi III (broń: 2, w pełni automatyczna);

Opancerzona kurtka (pancerz: 2)

## **Troll bramkarz**

*Nie wejdiesz tutaj*

*Mógłbym sprzedać wam historię...*

### Umiejętności

Dobre (+3): Krzepa, Walka

Nieźle (+2): Kontakty, Percepcja

Przeciętne (+1): Agresja, Sprawność

Stres fizyczny: [1][2][3][4] mentalny: [1][2]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**TWARDA SKÓRA:** Zwiększ poziom pancerza o 1. Jeśli nie nosisz pancerza, twoja skóra liczy się, jako pancerz:1.

**ŁAMIGNAT:** W walce wręcz twój poziom broni i ataków nieuzbrojonych wzrasta o 1.

### Wyposażenie

Kastety (broń: 2 z uwzględnieniem sztuczki); Pancerny garnitur (pancerz: 2 z uwzględnieniem sztuczki)

## **W cieniu**

### **Elf zabójca**

*Lodowaty zabójca*

*Szlachectwo zobowiązuje*



### Umiejętności

Świetne (+4): Infiltracja, Strzelanie

Dobre (+3): Percepcja, Sprawność

Nieźle (+2): Agresja, Siła Woli

Przeciętne (+1): Krzepa, Pilotowanie

Stres fizyczny: [1][2][3] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**SNAJPER:** +2 do Strzelania, gdy atakujesz przeciwnika z zaskoczenia za pomocą karabinu.

**SMARTLINK:** +2 do Strzelania, gdy tworzy przewagi bazujące na celowaniu lub przewyższeniu aspektów sytuacyjnych reprezentujących osłonę.

### Wyposażenie

Ranger Arms SM-5 (broń: 3, smartlink); Ares Light Fire 75 (broń: 1, smartlink); Amunicja przeciwpancerna na jeden konflikt; Pancerny ubiór (pancerz: 1)

## **Profesjonalny ochroniarz**

### *Chronię klientów*

### Umiejętności

Dobre (+3): Percepcja, Sprawność

Nieźle (+2): Strzelanie, Walka

Przeciętne (+1): Krzepa, Siła Woli

Stres [1][2]

### Wyposażenie

HK-227 (broń: 2, w pełni automatyczna); Savalette Guardian (broń: 1); Rękawica elektryczna (szok); Pancerny ubiór (pancerz: 1); Okulary przeciwsłoneczne ze wzmocnieniem światła; Gniazdo danych (Cyberware)

## **Przebudzone potwory**

### **Ghul**

### *Żarłoczna ofiara HMMVV*

### *Nadnaturalny słuch i węch*

### Umiejętności

Nieźle (+2): Percepcja, Walka

Przeciętne (+1): Infiltracja, Sprawność

Stres [1]

### Sztuczki

**PODWÓJNY WZROK:** Możesz spoglądać w przestrzeń astralną. Spojrzenie astralne jest zawsze aktywne.

**NOSICIEL HMHVV III:** Jeśli uzyskasz znaczący sukces w Walce, możesz zamiast skorzystać z okazji stworzyć na przeciwniku aspekt *Zarażony HMHVV*. Aspekt nie ma znaczenia w czasie walki, ale jeśli *Zarażony HMHVV* szybko nie poszuka magicznej pomocy, to będzie kiepsko.

Wyposażenie

Zęby i szpony (broń: 1)

**Diabelskie szczury**

*Nienasycona zgraja drapieżców*

Umiejętności

Przeciętne (+1): Infiltracja, Sprawność

Stres [1]

Sztuczki

**NIE DO RUSZENIA:** Jesteś całkowicie odporny na wszelkie choroby i toksyn.

**ZARAŻA:** Jeśli uzyskasz znaczący sukces w Walce, możesz zamiast skorzystać z okazji stworzyć na przeciwniku aspekt *Zarażony* z jednym darmowym wywołaniem.

Wyposażenie

Zęby i szpony (broń: 1)

**Harpia**

*Latająca zmora*

Umiejętności

Przeciętne (+1): Sprawność, Walka

Stres [1]

Sztuczki

**ATAK W PRZEŁOCIE:** Możesz przemieścić się o strefę przed i po ataku.

**ZARAŻA:** Jeśli uzyskasz znaczący sukces w Walce, możesz zamiast skorzystać z okazji stworzyć na przeciwniku aspekt *Zarażony* z jednym darmowym wywołaniem.

Wyposażenie

Zęby i szpony (broń: 1)

**Toksyczny szaman**

*Pośród toksycznych odpadów czuję się jak w domu*

*Karmiony nienawiścią psychopata*

Umiejętności

Świetne (+4): Magia przywołań, Siła Woli

Dobre (+3): Agresja, Magia bojowa

Nieźle (+2): Empatia, Magia psychiczna

Przeciętne (+1): Infiltracja, Percepcja

Stres fizyczny: [1][2] mentalny: [1][2][3][4]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**PAN WYSYPISKA:** +2 do Magii przywołań, gdy wzywasz toksycznego ducha na zatrutym terenie.

**KWAŚNY DESZCZ:** Jeśli zadasz obrażenia przy pomocy zaklęcia bazującego na kwasie, możesz sprawić, by przeciwnik musiał odeprzeć ten sam atak w kolejnej rundzie. Nie poświęcasz na ten atak akcji, ale otrzymujesz punkt stresu mentalnego.

### Wyposażenie

Płaszcz (pancerz: 2)

## **Toksyczny duch**

*Żywiolak żrących odpadów toksycznych*

Dobry (+3) poziom mocy

Konsekwencje lekka

poważna (tylko dla niemagicznych obrażeń)

### Moce

Magia bojowa, Magia fizyczna, Działanie obszarowe

Walka – broń: 2; Pancierz: 3 przeciwko niemagicznym atakom

## **Gargulec**

*Latający drapieżca*

*Skóra jak z kamienia*

### Umiejętności

Świetne (+4): Krzepa, Walka

Dobre (+3): Infiltracja, Sprawność

Nieźle (+2): Percepcja, Siła Woli

Przeciętne (+1): Infiltracja, Percepcja

Stres fizyczny: [1][2][3][4] mentalny: [1][2][3]

Konsekwencje lekka

### Sztuczki

**ATAK W PRZELOCIE:** Możesz przemieścić się o strefę przed i po ataku.

**ZIONIĘCIE:** Raz na konflikt możesz zaatakować wszystkich przeciwników w twojej strefie za pomocą Walki. Ten atak ignoruje zasady broni i pancerza. Przeciwnicy bronią się za pomocą Krzepy.

Wyposażenie

Zęby i szpony (broń: 2), Skóra jak kamień (pancerz: 3, ataki żelazną bronią ignorują pancerz)

**Krio- duch**

*Zwiewne widmo*

*Tak zimno!*

Umiejętności

Dobre (+3): Sprawność

Przeciętne (+1): Walka

Stres [1]

Konsekwencje lekka

Pancerz: 3 przeciwko niemagicznym atakom

Sztuczki

**MRÓZ:** Jeśli żywa osoba kończy turę w tej samej strefie, co krio- duch, otrzymuje stres fizyczny równy liczbie krio- duchów w danej strefie.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that

you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue

German Translation © Uhrwerk Verlag 2015. Authorized translation of the english edition. This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game. Alle Rechte vorbehalten

ShadowCore © 2013-2017 by Markus „Azzurayelos“ Schönlau.

ShadowCore PL © 2018 by Michał „Misiolak” Kłosowski

In accordance with the Open Game License Section 8 „Identification“ the following designate Open Game Content and Product Identity:

#### OPEN GAME CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

#### PRODUCT IDENTITY

All images on the front page.

All names and logos or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun (see below).

Shadowrun-Logo und Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun ist eine eingetragene Handelsmarke von Topps Company, Inc.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.