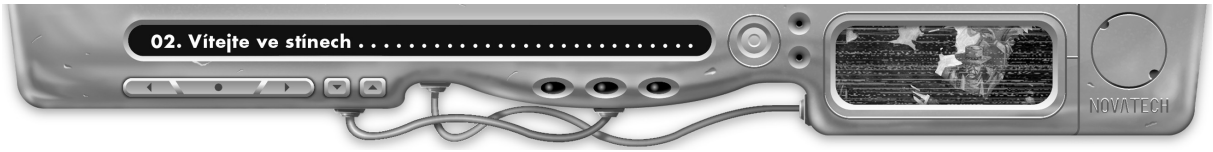

VÍTEJTE VE STÍNECH

Píše se rok 2060. Svět se změnil. Někteří říkají, že se probudil. Úpadek toku mystické energie se zastavil a magie se vrátila na svět. Elfové, trpaslíci, orkové a trollové na sebe vzali pravou podobu a odhodili svůj lidský převlek. Také divoká zvířata se proměnila a stali se z nich tvorové z mýtů a legend. Znovu povstaly nesčetné magické tradice a šamani a mágové našli pro sebe a své schopnosti místo na slunci. Mnohé aspekty Probuzení zůstávají záhadou, avšak moderní společnost se snaží ze všech sil, aby začlenila tyto nové prvky do dnešního technického světa.

Desetiletí po Probuzení byla plná paniky a pozdvižení, jako by se po Zemi přehnali čtyři příšerní jezdci z Apokalypsy. Kultury, které nikdy nepřerušily kontakt se svou mystickou minulostí, začaly používat magii proti velkým státům a národům, které je tak dlouho utlačovaly. Celosvětové komunikační sítě se zhroutily díky působení tajemného počítačového viru. Na obloze se objevili draci. Epidemie a hladomory decimovaly světovou populaci. Srážky mezi nově probuzenými rasami a zbytkem lidstva byly na denním pořádku. Staleté struktury se chvěly a zdálo se, že se svět nezadržitelně řítí do záhuby.

Ovšem člověk je přizpůsobivý tvor. Ze zkázy a chaosu se začal pomalu vytvářet nový křehký řád. Nová kybertechnologie napomohla likvidaci zbytků počítačového viru a nahradila staré telekomunikační sítě virtuální realitou matrixu. Indiáni, elfové, orkové a trpaslíci založili své vlastní státy. Škody na životním prostředí učinily mnohé oblasti neobyvatelnými, ale skupiny ekologických aktivistů vyhlásily hříšníkům válku a probuzené síly použily k léčení Země nepředstavitelnou magii. Když strach ze změny světa rozdělil země, regiony a rodiny, rozpadly se velké státní útvary na malé zemičky a městské státy. Obrovská rozbujelá města – známá jako metroplexy – zohavila krajinu a pohltila celé kraje. Policejní síly, které již nebyly schopné čelit vlnám zločinnosti a povstáním, byly privatizovány nebo přešly v rámci smluv na podniky.

Megapodniky jsou nové supervelmoci tohoto světa a podléhají svým vlastním zákonům. Od té doby, co se nujen stal globálním měnovým standardem, hovoří celá planeta jejich řečí. Megapodniky hrají smrtící hru a vysílají do stínů své zakoupené šachové figurky, aby získaly malý náskok v nekonečném konkurenčním boji. Zároveň se jejich šéfové a námezdní otroci skrývají ve vlastních enklávách, bezpečně chráněni stěnami z ostnatého drátu a indoktrinace. Mimo zdi a přepážky těchto arkologií se nacházejí celé neovladatelné čtvrti plexu.

Ulicím panují gangy; neustále roste počet zapomenutých, kteří nemají ani systémové identifikační číslo (SIN), aby si mohli koupit alespoň nějaká práva. Tito vyvrženci, disidenti a rebelové jsou odpadem společnosti, sídlí ve zpustlých barabiznách a přežívají pouze díky své zločinecké energii a dravčím instinktům. Mnozí z nich se pokouší uniknout svému utrpení tím, že používají silně návykové čipy BTL a na chvíli vnímají svět smysly někoho jiného. Jiní se spojují dohromady, částečně proto, aby přežili, částečně proto, aby svým zvráceným způsobem dosáhli moci.

Také technologie lidstvo změnila. Mnozí již nejsou pouze tvorové z masa a kostí, neboť k svému prospěchu využili výdobytky kyberwaru, aby se z nich stali více než lidé. Někteří mají implantáty, jež jim umožňují přímou interakci se stroji, jako deckeři, cestující se svým kyberdeckem a programy matrixem, nebo riggeři, kteří se napojují do dopravních prostředků nebo bezpečnostních systémů a splývají s nimi v jedno. Jiní se pokoušejí rozšířit hranice svých lidských schopností, aby se mohli na ulicích měřit s ostatními pouličními samuraji. Člověk roku 2060 je silnější, chytřejší a rychlejší než jeho předkové.

Ve světě 60. let 21. století vrhají monstrózní metroplexy dlouhé stíny. A v trhlinách a skulinách mezi gigantickými podnikovými strukturami mají svůj domov shadowrunneři. Celé části společnosti žijí a umírají na pozadí černého trhu, vykořisťovaní a zneužívaní, ale přesto se svým vlastním druhem vlivu. Mafie, Jakuza a další zločinecké organizace rostou jako houby po dešti a jejich sítě nabízejí vše, co se dá koupit. V této kultuře, kde je samostatnost životní nutností, jsou shadowrunneři profesionálové. Pokud chtějí podniky zařídit nějakou práci a nechtějí si samy špinit ruce, zorganizují *shadowrun* a obrací se na jediné lidi, kteří pro něj přicházejí v úvahu: shadowrunnery. I když i ty nejzabezpečenější vládní a podnikové databanky existenci shadowrunnerů sotva zaregistrují, poptávka po jejich službách je enormní. Deckeři proklouznou jako myšky do počítačových systémů podnikových obrů a ukradnou to jediné, co má v tomto světě reálnou hodnotu – informace. Pouliční samurajové představují svaly k pronajmutí, jejichž bojové dovednosti a reflexy z nich činí neoddiskutovatelné městské dravce. Riggeři umí zacházet mnoha způsoby s dopravními prostředky a sondami. Mágové, obdaření vzácným darem k vyvolávání a formování magické energie, která dnešní svět obklopuje, jsou obzvláště žádaní, jestliže jde o to vystopovat protivníka, zabránit mu v použití zaklínadel, provést magickou sabotáž nebo o jeden z mnoha dalších úkolů, který si jen chorobná fantazie zaměstnavatele dokáže vymyslet. Všichni prodávají své schopnosti a nadání, jak přežít, a přijímají zakázky, které jsou pro jiné příliš nebezpečné nebo ilegální.

Základy

Shadowrun je systém hry na hrdiny. Blízká apokalyptická budoucnost roku 2060 je světem, v němž se kyberpunk setkává s magií, kde zločinecké subkultury existují bok po boku s podnikovou elitou, kde si konkuruje pokročilá technologie s mocí zaklínadel a duchů. Je to doba plná špičkové techniky i nehorázných malérů, plná nebezpečí a tajemství, poháněná intrikami a adrenalinem. Kdo se účastní této hry, musí být vždy ve střehu, stojí stále ve stínu dalšího dobrodružství.

Shadowrun mohou hrát dva až osm hráčů. Stejně jako u mnoha jiných her na hrdiny neexistuje žádný pevně daný konec hry – žádný časový limit, žádný omezený počet kol, žádný jednoznačný cíl, který by definoval ukončení hry. Na rozdíl od většiny her nejsou v *Shadowrunu* vítězové ani poražení. Cílem hry je použít fantazii a představivost k co největší zábavě. Pokud se to podaří, vyhrávají všichni.

Ti, kteří již mají se hrami na hrdiny nějakou zkušenost, budou již mnohé z následujících částí znát. V tom případě můžete tuto kapitolu přeskočit a číst dále v kapitole **Herní mechanismy**, nebo se v kapitole **A tak se stalo…** seznámit s pozadím světa *Shadowrunu*. Pokud je hra na hrdiny pro vás něčím novým, nebude moci následující úvod asi zodpovědět všechny vaše otázky, neboť hrám na hrdiny se člověk učí spíše prostřednictvím zkušených hráčů než knih. Následují stručný přehled by vám měl přiblížit nejdůležitější koncepty her na hrdiny. Abyste se dozvěděli více, měli byste si najít hráče, kteří již *Shadowrun* hrají, a učit se od nich.

Co je nového?

Shadowrun – 3. vydání (*SR3*) je přepracovanou verzí původních pravidel *Shadowrunu*, která byla zveřejněna v roce 1989. Po intenzivní diskusi s hráči a gamemastery byla tato stará pravidla nově strukturována a přeformulována, aby byla zajištěna větší srozumitelnost a rychlejší a přehlednější hra. Hráči a gamemasteři, kteří jsou obeznámeni s pravidly obou dřívějších verzí, zjistí, že princip hry zůstal nedotčen; všechny změny jsou slučitelné se stávající vnitřní logikou systému.

Tato kniha obsahuje nový materiál a aktualizovaná pravidla a informace, aby tak bylo dosaženo shrnutí obsahu novějších modulů jako *Shadowrun Companion*, *Virtual Realities 2*, *Rigger 2* a dalších. Nově předělaná pravidla pro magii odrážejí zásadní nové zhodnocení a přeformování základních zákonitostí magie v *Shadowrunu* a činí ji tak konzistentnější a přehlednější. Kapitola **Update rozšiřujících modulů** obsahuje návody a modifikace pravidel pro mnohé moduly *Shadowrunu*, aby v nich bylo dosaženo stavu odpovídajícímu *SR3*. Díky této kapitole tedy ostatní produkty *Shadowrunu* NEZASTARALY; jedná se zde především o návrhy, jak je možné tato rozšíření uvést do souladu se *SR3*.

Co je hra na hrdiny?

Hra na hrdiny je zčásti improvizované divadlo, zčásti vyprávění příběhu a zčásti desková hra. Podílí se na ní gamemaster, který hru koordinuje, a skupina hráčů, kteří ztělesňují postavy. Tyto postavy jsou definovány řadou čísel, jež reprezentují dovednosti a atributy a jež se určují při tvorbě postavy. Těmto údajům vdechne život vymyšlené pozadí a osobnost. Gamemaster popisuje okolí a situaci; hráči se s událostmi vypořádávají prostřednictvím svých postav a jednají s jinými postavami.

Představte si to asi takhle: skoro každý už patrně někdy četl knihu nebo viděl film, kde hlavní hrdina udělal něco tak hloupého, že by se čtenář nebo divák nejraději hlasitě rozkřičel. Ovšem hlavní představitel se řídí scénářem bez ohledu na to, co říkáme nebo děláme; jsme zkrátka a dobře mimo děj. Nepomůže dokonce ani házení popcornem.

Ve hře na hrdiny ovládá hráč činnosti své postavy a reaguje na události příběhu. Pokud hráč nechce, aby jeho postava vešla do tamtěch dveří, tak to jeho postava prostě neudělá. Pokud se hráč domnívá, že by se jeho postava měla z ošemetné situace raději vykecat než aby sáhla po své věrné pistoli, potom může začít s přemlouváním. Scénář hry na hrdiny je flexibilní a mění se podle rozhodnutí, která činí hráči v roli svých postav.

Průběh děje kontroluje gamemaster. Má na paměti, co se kde stalo, popisuje probíhající události, aby na ně hráči (v roli svých postav) mohli reagovat, provádí akce jiných postav ve hře (takzvaných *nehráčských postav*) a řeší situace pomocí pravidel herního systému. Pravidla přicházejí na řadu tehdy, když chce postava použít své dovednosti nebo udělat něco jiného, co vyžaduje test, aby se zjistilo, zda uspěla nebo ne. Existují speciální pravidla pro situace, při nichž je třeba házet, aby bylo možné určit výsledek (viz **Herní mechanismy**).

Gamemaster popisuje svět tak, jak ho vnímají postavy, funguje jako jejich oči, uši a další smysly. Gamemaster to nemá lehké, ale vytvoření dobrodružství, které upoutá představivost spoluhráčů a podrobí zkoušce jejich schopnosti hrát na hrdiny a dovednosti jejich postav, za tu námahu stojí. Vydavatelé *Shadowrunu* nabízejí jako podporu pro gamemastery herní rozšíření a dobrodružství, ale dobrý gamemaster bude herní svět neustále přizpůsobovat svému stylu.

Ve hře na hrdiny se děj (dobrodružství) odvíjí podobně jako v knize nebo ve filmu, ovšem v rámci flexibilního sledu jednání, které gamemaster stvoří. Příběh představuje základní rámec, jednak schéma pro to, co se může v určitou dobu stát, jednak reakci na jiné události. Děj nabere konkrétní podobu, když se na něm začnou podílet hráči. V tomto bodě se stává dobrodružství právě tak fascinujícím jako ten velkolepý film, který jste viděli minulý týden, nebo ta kniha, kvůli které jste celou noc nešli spát, abyste ji dočetli až do konce. Někdy je dokonce ještě lepší, protože se na tvorbě podílíte *vy sami*.

Jde se na to

Jednotlivé herní aspekty jsou podrobně popsány dále ve speciálních kapitolách této knihy. Nejprve je ovšem uveden krátký přehled o světě *Shadowrunu* a různých stylech hraní, pro něž se můžete rozhodnout. Následuje kapitola **Jak vypadá run**, krátká povídka, nabízející pohled na atmosféru, řeč a styl *Shadowrunu*. Na ni navazující kapitola líčí historii světa *Shadowrunu*. Pravidlová část začíná kapitolou **Herní mechanismy**.
Vítej ve stínech, kámo. A pevně se drž.

Shadowrun jako hra na hrdiny

V *Shadowrunu* se hráči vžívají do rolí shadowrunnerů. Existuje mnoho podob runnerů všech ras, pohlaví a velikostí, s jejich vlastními představami a zkušenostmi.

Co runneři dělají

Shadowrunner páchá zločiny, protože je za ně zpravidla placen. Pokud podnik nebo jiný zaměstnavatel hledá někoho, kdo za něj odvede špinavou práci, potom se porozhlédne ve stínech. Jako „neoficiální aktiva“ jsou runneři užitečnými – a postradatelnými – nástroji.
Runneři operují vesměs v týmech. Tým může představovat libovolnou kombinaci charakterových typů podle toho, co mají hráči v úmyslu. Přijatelný důvod pro vznik týmu je například, že se jedná o staré přátele nebo spoluvězně, členové týmu mohou mít podobné zájmy nebo jsou postavy jednoduše donuceny okolnostmi ke spolupráci. Rozdílné týmy mají rozdílné schopnosti a gamemaster by měl podle toho orientovat své plánování. Například jeden tým může být obzvláště dobrý pro vloupačky, zatímco další je spíše bandou rváčů, kteří se uplatní nejlépe jako nájemní svalovci.
Runneři mají kontakty v podobě jiných užitečných lidí, které znají. Někteří z nich jsou rovněž postavy z podsvětí, jako třeba člen gangu nebo nájemný vrah. Druzí jsou zcela normální lidé, kteří se mohou ukázat jako užiteční informátoři nebo specialisté na „zvláštní zařizování“ – například podniková sekretářka, která vám dá vědět, kdy opouští budovu vědec, jehož máte unést.
Nejdůležitějším kontaktem shadowrunnera je šíbr. Šíbr působí jako prostředník a může runnerovi dopomoci k výbavě, dalším kontaktům nebo nové práci – rozumí se, že za malý poplatek. Podnikový či jiný zaměstnavatel, který chce najmout shadowrunnery, pošle někoho za šíbrem a poprosí ho o doporučení. Pokud má tým runnerů dobrou pověst a vyhovuje požadavkům plánovaného úkolu, zorganizuje se schůzka, aby se dojednaly podrobnosti a odměna. Protože jsou takovéto záležitosti obzvláště delikátní, nejvyšší prioritu má anonymita a zaměstnavatelé tohoto druhu se představují pouze jako „pan Johnson“.
Pan Johnson nemusí být bezpodmínečně zástupcem podniku. Svět *Shadowrunu* je pestrý a provázaný a existuje mnoho lidí a uskupení, kteří k dosažení svých cílů potřebují shadowrunnery. Může si je najmout zločinecký syndikát na likvidaci konkurenční organizace, může si je najmout mág na obstarání určitých vzácných materiálů pro magické účely, nebo řadový občan chce, aby našli teroristy, co unesli jeho ženu. Ať už je zaměstnavatelem kdokoli, jakmile práce zahrnuje nějaké nebezpečné nebo ilegální aktivity, jde o shadowrun.
Ovšem týmy shadowrunnerů mohou převzít iniciativu samy a pustit se do práce z vlastního popudu. Hráčská postava může například nenávidět určitý podnik nebo se jí nelíbí, jak se jistý pouliční gang chová k lidem v jejím sousedství, nebo se rozhodne, že je na čase vymazat svůj trestní rejstřík.
Runneři plní své úkoly tak, že se rozhlížejí na ulicích po informacích a vyžadují od svých přátel a kontaktů ve stínech služby a laskavosti. Vykonají vše, co daný úkol vyžaduje: špionáž, krádež, vloupání, eventuelně i vraždy. Tyto věci zvládají runneři proto, že jsou mistry v umění přežít. Mnozí z nich vyrostli s tím, že si své živobytí musí opatřovat trestnou činností nebo se jim někde dostalo takového vzdělání, které chtějí uplatnit. Někteří mají rodiny, jež musí zaopatřit, a žádné jiné zdroje příjmů. Nejeden z nich dává zkrátka přednost svobodě života ve stínech a bere svůj osud raději do vlastních rukou, než aby jako námezdný otrok promrhal své bytí někde v dusivém podnikovém kotci a celý den trávil leštěním klik. Spousta dalších miluje prostě vzrušení z běhu ve stínech, jeho rizika a nebezpečí. A konečně jsou i tací, kteří se stali shadowrunnery z pocitu sociální

spravedlnosti; snaží se škodit vládnoucím silám, jak jen to jde, a zároveň pomáhají neprivilegovaným. Tito runneři jsou podle názorové blízkosti k Robinu Hoodovi známí jako „hoodeři“.

Typy runnerů

Následující popisy se týkají runnerů, kteří se specializovali na určité oblasti.

Deckeři se orientují na programování počítačů a manévrování v proudech dat ve virtuálním světě globální telekomunikační sítě – takzvaného matrixu. Používají zvláštní, speciálně zhotovené počítače zvané kyberdecky, které jim umožňují promítnout jejich ducha přímo do komplexní trojrozměrné reality matrixu. Deckeři se připojují ilegálně do matrixu, aby spustili vyhledávací programy, odposlechli cizí hovory a pronikli k datům v systémových počítačích. Na provedení těchto operací používají spoustu programů, stejně jako útočné a obranné programy pro případ, že se dostanou do střetu s jiným deckerem nebo ochranným protiopatřením (IC).

Mágové jsou typem magicky nadaných osob, které své thaumaturgické schopnosti používají jako vědu. Pro mágy je magie vědění a struktura. Mágové sesílají zaklínadla, jsou schopni astrálního vnímání a projekce a vyvolávají elementály.

Adepti ki, neboli moderní nindžové a berserkové, používají magii pro zlepšení svých tělesných schopností. Adepti *ki* jsou zpravidla pohybliví a dobře ovládají dovednosti spojené s bojem a nenápadností.

Riggeři si nechali implantovat kyberware, který je známý jako řídící zařízení nebo kontrolní rig. Ten jim umožňuje přímou interakci s patřičně vybaveným dopravním prostředkem, vnímat skrze jeho senzory a ovládat ho tak, jako by to bylo jejich vlastní tělo. Riggeři mohou použít dálkový deck k řízení dopravních prostředků na větší vzdálenost, a mohou takto eventuelně ovládat dokonce více dopravních prostředků nebo sond současně. Mnozí riggeři se specializují na sondy, dálkově řízené dopravní prostředky různých velikostí, které se používají k výzvědným nebo bojovým účelům. Někteří riggeři, zvaní také bezpečnostní, používají svůj kyberware a dovednosti k tomu, aby se napojili přímo do bezpečnostního systému budovy; takovéto postavy se stávají živoucími hlídacími zařízeními, která mohou na vetřelce bleskově zareagovat.

Šamani jsou magicky nadaní jedinci, kteří následují určitý totem, například zvířecího ducha jako medvěda nebo kojota, a přebírají jeho charakteristiku. Pro šamany představuje magie souznění se silami přírody. Stejně jako mágové ovládají sesílání zaklínadel, astrální vnímání a projekci. Kromě toho umějí vyvolávat přírodní duchy a duchy člověka.

Pouliční samurajové jsou tělesně modifikovaná bojová monstra. Jejich hlavní ambicí je – díky jejich kyberwaru a bojovým dovednostem – být tím nejrychlejším, nejnemilosrdnějším a nejsilnějším pouličním strojem na zabíjení. Většina z nich si nechává voperovat reflexní vlákna pro zvýšení rychlosti nebo modifikovat sílu, aby mohli způsobovat větší zranění. Mnozí jsou vynikajícími střelci a skoro všichni mají kyberimplantát smartspoj, který jejich preciznost ve střelbě enormně zvyšuje. Jedni bojují za čest, druzí proto, že jsou za to placeni (říká se jim také žoldnéři) a jiní zase už jsou natolik potřeštění, že se pustí do křížku se vším a s každým.

Tyto základní typy runnerů však představují pouze pomyslnou špičku ledovce a nelze je v žádném případě chápat jako pevné kategorie. Pomocí pravidel pro tvorbu postavy je možné vytvořit celou řadu rozmanitých postav – například detektiva, který se spíše než na kyberware spoléhá na charisma a dovednosti, nebo zvláštní agentku, jež má k dispozici všechno vybavení a kyberware, potřebné k prolomení elektronických obranných linií. Jedinou hranicí je vaše představivost. Další příklady postav, za které můžete hrát, najdete v kapitole **Tvorba postavy**.

Místa děje

Svět *Shadowrunu* je od nás sice časově vzdálen pouze šedesát dva let, ale mezitím prodělal převratné změny. Některé z těchto změn se projevují ve formě určitých dějišť, na nichž se shadowrunneři dříve či později ocitnou. Dvě z nejdůležitějších míst představují matrix a astrální prostor.

Matrix je kybernetickou analogií celosvětové počítačové a telekomunikační sítě. Pouze postava vybavena kyberdeckem může vstoupit do tohoto „kyberprostoru“, který vizuálně připomíná gigantickou mříž, jež se táhne do nekonečna. Pokud se decker připojí do matrixu, zanechává své fyzické tělo venku a promítá své vědomí prostřednictvím simsensových schopností svého kyberdecku do virtuální reality matrixu. Deckerův duch je reprezentován jeho ikonou persony, jejíž formu může určit programátor podle svých představ. Totéž platí pro veškerou matrixovou krajinu a všechny konstrukty ikon, které se v ní nacházejí (a představují hosty, programy, IC, jiné deckery atd.). V matrixu vládne neustále živý datový provoz – faxy, e-maily, trideovysílání, framy, špehující a pracující osoby a mnoho dalšího.

V matrixu se vše odehrává rychlostí počítačového procesoru nebo myšlenky, proto tam probíhá čas daleko rychleji než v reálném světě. Decker dokáže během několika vteřin oblétnout zeměkouli, pokud skočí z lokální do regionální sítě nebo úplně nahoru do satelitního spojení a zase zpět. Datové sféře dominují mohutné

konstrukty, které představují myriády hostů. Mnohé z nich jsou veřejně přístupné a slouží jako knihovny, kluby, sportovní haly nebo nákupní prostory. Jiné jsou soukromé, obložené IC a jinými bezpečnostními opatřeními a střežené podnikovými deckery. Tyto počítače obsahují ta největší a nejtemnější tajemství podniků a dalších entit.
Astrální prostor je úplně jiná realita. Pouze opravdový magicky nadaný jedinec může vnímat jeho skutečnou podstatu nebo sem promítnout své vědomí. Kdo má k dispozici astrální tělo, dokáže cestovat astrálním prostorem rychlostí myšlenky, ovšem pouze málo kouzelníků se tam může zdržovat déle než několik hodin. Astrální prostor je domovem duchů, bytostí ze rtuti a stínu, říší plnou tajemství a nebezpečí. Leží v jiném rozměru paralelně s naší realitou a zdá se, že ji také z největší části odráží. Aury žijících tvorů a magie se promítají do astrálního prostoru, kde je může číst každý, kdo je tohoto umění schopen. Existuje teorie, podle níž je astrální rovina ve skutečnosti tvořená životní energií Země a jejích tvorů. Z astrálního prostoru může kouzelník rozpoznat pozůstatky emocí na mnoha předmětech. Obzvláště silné emoce mohou astrální prostor dokonce znečistit. Například sterilní podnikové kanceláře, jeviště vraždy nebo skládka jedovatého odpadu mají všechny svou vlastní (a nepříjemnou) astrální „příchuť“.
Shadowrun nabízí ještě daleko více zajímavých míst, příliš mnoho na to, abychom zde mohli uvést více než pár z nich. Hráči se mohou ocitnout v arkologii, uzavřeném a autarkním miniměstě, v němž žijí tisíce příslušníků podniku; v probuzených oblastech, kde metalidé a draci společně pracují na záchraně mnoha zamořených částí Země; nebo na ledovém okraji vesmíru, kde se lidstvo pozvolna zabydluje v četných orbitálních sídlištích a současně se oddává ctižádostivým plánům. A potom je tady zase a znovu plex, tato městská hniloba, která se jako plíseň šíří po celé Zemi. Dokonce i podnikoví rváči a poldové se děsí kroku do hlubších stínů plexu.

Stínové aktivity

Ve světě *Shadowrunu* vytvářejí zákony podniky a pochopitelně tíhnou k takovým, které je samotné zvýhodňují. Každý runner ovšem ví, že je-li to nutné, podniky své vlastní zákony obejdou nebo poruší. Pokud se rozhodnou zákon nerespektovat, pak nastupují do hry jakožto „postradatelná aktiva“ právě shadowrunneři. Jestliže se tito vydají na běh, mají rovněž sklon porušovat zákony, a to nezřídka. Nedodržení zákona na sebe může vzít mnoho podob v závislosti na zamýšleném cíli, náhodě nebo akcích protivníků. Většina runů v sobě zahrnuje určité kriminální aktivity, z nichž v následujícím textu některé popíšeme.
Krádež dat je taková práce, při níž decker pronikne do počítačového systému a ukradne informace. To lze často zařídit z dálky, ačkoli decker vždy podstupuje riziko, že ho policie nebo bezpečnostní síly vystopují a seberou. Mnohé počítačové systémy nejsou z bezpečnostních důvodů připojeny k matrixu a aby k nim decker v těchto případech získal přístup, musí se vloupat přímo do podnikového areálu.
Extrakce často zaranžují podniky, které mají zájem o důležitý personál jiných firem. Špičkoví vědci, talentovaní finančníci a další obleky s cennými znalostmi jsou vysoce hodnoceným zbožím, a tedy odpovídajícím způsobem chráněni. Na extrakcích se podílejí často ochotně i samy „oběti“ – zaměstnanci, kteří se rozhodli změnit svou podnikovou příslušnost. Některé podniky si cení určitých pracovníků natolik, že je raději chtějí vidět mrtvé než v rukou konkurence; pokusy o extrakci těchto lidí snadno skončí tak, že runneři mohou svému zaměstnavateli předat pouze mrtvé zboží.
Kurýrní runy jsou speciální dodávkové zakázky. Většinou má doručovaný objekt strategickou nebo finanční hodnotu či je jinak důležitý a musí být střežen před jinými, kteří se ho rovněž chtějí zmocnit. Runneři najatí pro tuto práci se musí postarat o to, že předmět dosáhne místa určení bezpečně a nepoškozený.
Pašování má určitou podobnost s kurýrními kontrakty, přičemž pašeráci mají obvykle vlastní, speciálně vybavené dopravní prostředky, s nimiž dopravují zboží přes hranice, a jsou rychlejší (nebo rychleji střílejí) než ruka zákona. Pašování může být velice lukrativní, pokud runner zná trhy. Tato práce jde často ruku v ruce s pirátstvím, protože piráti představují většinou nejlevnější zdroj pašovaného zboží. Pašování se provozuje mnoha způsoby a pomocí mnoha dopravních prostředků, ovšem bezpochyby nejlepší volbou pro pašeráka jsou koleoptéry třídy Scout, takzvaní hromoptáci nebo téčka (z anglického *Thunder Bird*).
Mokrá práce je prostě a jednoduše vražda na objednávku. Mnozí runneři tyto nabídky odmítají, protože považují za opovrženíhodné, špinit si kvůli penězům takovým způsobem prsty. Ve světě roku 2060 existuje řada zájmových skupin, z nichž každá má mnoho nepřátel, jejichž prostá eliminace představuje často nejefektivnější a nejekonomičtější řešení. Podniky a podsvětní organizace často vypisují odměny na určité jedince; vydělávat si takto na živobytí může být výnosně, ale také riskantní.
Vloupání přichází ke slovu tím či oním způsobem ve většině runů, jde-li o to ukrást výsledky výzkumů, provést sabotáž, umístit falešné důkazy nebo nějakým jiným způsobem podpořit hanebné plány aktuálního pana Johnsona. Bezpečnost se v 60. letech 21. století stala druhem umění a sahá od magnetických zámků se snímači sítnice přes elektrické ploty svěracího drátu až po strážní duchy a bezpečnostní riggery na plný úvazek. Každý

tým runnerů, který své jméno nosí zaslouženě, potřebuje k proražení těchto obranných valů know-how, kreativitu nebo dostatečné množství výbušnin.

Hooding znamená bohatým brát a chudým dávat; toto označení se postupně začalo vztahovat na každý run, který je v prvním plánu prováděn z motivů sociální spravedlnosti. Příkladem je zničení výrobního zařízení poškozujícího životní prostředí, zmlácení několika jakuzáckých vymahačů výpalného a následné vrácení peněz obchodníkům nebo ochrana metalidské komunity před přehmaty lidských rasistů. Někteří, především podniky, nazývají tyto akce „terorismem“, zatímco cynici považují takovou sociální angažovanost za slabost, kterou je možno využít.

Sabotážní runy se zaměřují na strukturální poškození, jehož odstranění stojí čas, peníze, nasazení pracovních sil a možná ještě víc. Takovéto runy zahrnují většinou mohutné detonace, což z výbušnin činí veskrze užitečnou dovednost. Sabotážní runy mohou ovšem uspět i jinak, například použitím korozívních prostředků, vysláním elementála do určitého zařízení nebo stisknutím správného tlačítka ve špatnou dobu.

Tyto druhy kriminálních aktivit jsou pouze začátkem seznamu možných shadowrunů. Některé runy jsou možná jen jednoduché pátrací úkoly nebo zahrnují další zločinné prvky jako distribuci BTL, matrixové vykrádání bank či ozbrojená loupežná přepadení. Porušování zákona se může snadno stát každodenní náplní života shadowrunnera. Ve skutečnosti porušují mnozí runneři zákon již jen pouhou svou existencí, protože například vlastní ilegální kyberware nebo praktikují magii bez licence. Někteří runneři provozují legální zaměstnání, ale většina z nich nemá SIN, takže pracují a žijí pod falešnou identitou. Velká část zbraní a vybavení, které shadowrunneři používají, je rovněž nezákonná, pročež musí svou výbavu dobře maskovat a vytvářet si tajné skrýše.