HERNÍ MECHANISMY

Tato kapitola obsahuje nejdůležitější koncepty a pojmy používané v *Shadowrunu*. U některých se jedná o obecné pojmy z oboru her na hrdiny, jiné jsou specifické pro tento herní systém. Jakmile pochopíte, jak tato pravidla fungují v systému *Shadowrunu*, zbytek už bude snadno srozumitelný, ať již jste v tomto světě zkušený hráč nebo úplný nováček.
Některá vysvětlení z této kapitoly se objevují znovu v dalších speciálních kapitolách. Pokud se nějaký pojem objevuje v této kapitole poprvé, je vytištěn **tučně**.

Jak se hraje Shadowrun

Shadowrun je hra na hrdiny a hra na hrdiny je (většinou) napínavá věc. Pro hru na hrdiny je třeba jeden nebo více hráčů a gamemaster. Hráči ovládají hlavní postavy příběhu, protagonisty děje, jehož výsledek je nejistý. Gamemaster řídí průběh příběhu a ovládá zlosyny, rekvizity, okolí a vše ostatní, s čím mohou mít hráči co do činění. Hra ale samozřejmě není závodem mezi dobrem (hráči) a zlem (gamemasterem).
Gamemaster sice řídí všechny padouchy, kteří se ve hře objevují, ale v podstatě stojí na straně hrdinů. Hráči a gamemaster musí spolupracovat, pokud chtějí vytvořit a prožít napínavé a vzrušující dobrodružství.
Postavy představují ve světě *Shadowrunu* hráče. Jakožto hráč ovládáte svou postavu. Všechno, co o své postavě víte, se zaznamená do vaší **osobní karty**. Zde jsou uvedeny dovednosti postavy, její majetek, tělesný vzhled a další fakta. V průběhu hry vám bude gamemaster popisovat události a situace; s osobní kartou jako základním ukazatelem budete reagovat tak, jak by v dané situaci jednala vaše postava. Gamemaster vás pravděpodobně bude někdy žádat, abyste hodili kostkami a výsledek hodu bude představovat pokus vaší postavy o nějakou věc. Gamemaster používá pravidla, aby interpretoval výsledek hodu, a tak určil výsledek činnosti vaší postavy.

Abstraktní povaha pravidel

Shadowrun je hra a hry mají svá pravidla. To nezní nijak neobvykle; konečně, právě vy jste sáhli do kapsy pro své těžce vydělané nujeny, abyste si tato pravidla koupili a hráli naši hru. Ovšem tuto knihu jste si koupili také proto, abyste se ponořili do fiktivního světa. Svět *Shadowrunu* – ať už se to může zdát jakkoli jinak – není reálným světem. A protože je tomu tak, dává tudíž smysl, že jsme navrhli pravidla, která tento fiktivní svět reflektují. V některých případech to může vést k tomu, že určité herní mechanismy se vztahují spíše na zjednodušení nebo rovnováhu hry než na detailní simulaci skutečnosti. Tato pravidla neodrážejí pouze naši „tvůrčí svobodu“, ale musí často v dobrém či zlém zastupovat věci, které jsou v našem všedním životě samozřejmé. Neexistují žádná „pravidla“ pro to, jak dobře hrajete basketbal nebo vytváříte internetové stránky. V tomto herním světě se od nás ovšem očekává, že navrhneme opravdová pravidla, která tyto rozdíly zohlední – což je nevděčný úkol. Pokusili jsme se tedy převzít co nejvíce konceptů z reality a abstrahovat je pomocí herních mechanismů.
Mechanismy, podle nichž se v systému *Shadowrunu* vše odehrává, jsou abstraktní pravidla pro všechny činnosti, jako například boj, pohyb dopravního prostředku a dokonce i to, jak člověk myslí a reaguje. Tato pravidla nemají být kopií reálného světa. To není možné. Pokusili jsme se aproximovat podmínky a situace ze skutečnosti, jak jen to šlo, ale to lze pouze do určité míry. A když bylo toto řečeno, chtěli bychom vás poprosit, abyste brali pravidla *Shadowrunu* taková, jaká jsou, a nepovažovali je za příliš svazující, jestliže perfektně nesimulují realitu nebo nezohledňují určité faktory nebo zvláštní případy.
Neboli jinak řečeno: když se vám něco z těchto pravidel nelíbí nebo nedává smysl, potom to jednoduše změňte. Jestliže vás napadne herní mechanismus, který se vám hodí lépe, tak ho použijte.

Testy úspěšnosti

Shadowrun je plný dobrodružství, nebezpečí a rizik a postavy se zpravidla nacházejí uprostřed nich. O tom, co vaše postava v určité situaci udělá a jak dobře to udělá, rozhodujete tím, že podstoupíte **test úspěšnosti** – hodíte a určíte následky podle toho, jak dobře nebo špatně jste hodili. Je mnoho situací, při kterých vás gamemaster požádá o test úspěšnosti, aby zjistil, jak si vaše postava vede, ať už jde o přemostění poplašného systému, odstřelení atentátníka nebo o přesvědčení podnikového hlídače, že přítomnost těžce vyzbrojené skupiny rychlého nasazení v tomto podnikovém zařízení je zcela v pořádku.

Hody kostkou

V *Shadowrunu* se k vyrovnání se s výzvami, kterým postava čelí, používají šestistěnné kostky. Gamemaster nebude vyžadovat test úspěšnosti pro zjištění, zda postava může otevřít dveře, bude ovšem žádat o ten či onen hod kostkou, aby viděl, zda postava skutečně proskočila saltem skleněnou střechou, dopadla na nohy a vyrazila teroristovi z ruky detonátor, aniž by si zlámala všechny kosti nebo sama bombu odpálila.
Gamemaster oznámí hráči **cílové číslo**, proti němuž bude házet test úspěšnosti. Hráč hodí udaným počtem kostek a srovná pak každý *jednotlivý* výsledek hodu s cílovým číslem. Na rozdíl od většiny her se výsledky hodů NESČÍTAJÍ. Každá kostka, na níž padne stejně nebo více, než kolik činí cílové číslo, je **úspěch**. Čím více úspěchů se podaří dosáhnout, tím lepší je výsledek.

Nik hází čtyři kostky proti cílovému číslu 4. Na kostkách padne 2, 3, 4 a 6. 4 a 6 jsou vyšší nebo rovné cílovému číslu, takže Nik dosáhl dvou úspěchů.

Cílová čísla

Gamemaster určuje cílové číslo, které je při testu nutné k dosažení úspěchu. Tabulka **Úspěšnost dovedností** v kapitole **Dovednosti** udává přehled cílových čísel podle náročnosti akce – 4 pro průměrné úkoly, 10 pro téměř nemožné atd. Ve většině případů udávají pravidla určité cílové číslo pro určité použití dovedností. Zvláštní okolnosti (nepříznivé počasí, stres, činnost v pohybu atd.) mohou cílové číslo změnit.
Cílové číslo nemůže být nižší než 2. Pokud by cílové číslo mělo díky modifikacím klesnout pod 2, platí pro testy úspěšnosti vždy jako cílové číslo 2.

Modifikátory

Pravidla *Shadowrunu* často zahrnují modifikátory testů úspěšnosti. Tyto modifikátory mohou například vycházet ze zranění nebo situačních podmínek, jež mají vliv na to, o co se postava právě pokouší. Pokud není uvedeno jinak, platí tyto modifikátory vždy pro cílové číslo. Modifikátor –3, který se uplatní u cílového čísla 5, tedy vede k modifikovanému cílovému číslu 2 (5 – 3 = 2).
Pokud pravidla hovoří např. o +2 kostkách nebo –1 kostce, zvýší nebo sníží hráč počet kostek pro daný test o uvedený počet. Šaman, jenž má k dispozici +2 kostky pro vyvolávání určitých přírodních duchů, dostává tedy k obvyklému počtu kostek, které může pro takový test použít, 2 kostky navíc

Pravidlo jedničky

Pokud na kostce padne 1, představuje to automaticky neúspěch bez ohledu na to, jak vysoké je cílové číslo. Test se může ovšem stále podařit, jestliže ostatní kostky přinesou dostatek úspěchů.
Pokud na VŠECH kostkách padnou jedničky, udělala postava fatální chybu. Výsledek může být veselý, trapný nebo smrtící. O tom rozhodne gamemaster podle situace, hráče nebo dramatičnosti okamžiku.
Pravidlo jedničky může mít při současném použití s dalšími pravidly za následek zajímavé efekty.

Pravidlo šestky

Pravidlo šestky umožňuje uspět proti cílovým číslům vyšším než 6 (a jelikož má kostka pouze šest stran, je dobře, že takové pravidlo existuje). Pokud hráč provádí test proti cílovému číslu vyššímu než 6, může hodit ještě jednou všemi kostkami, na nichž padla šestka, a tento výsledek přičíst k 6. Představme si, že na kostce při testu proti cílovému číslu vyššímu než 6 padla 6. Hráč hodí touto kostkou znovu a dosáhne 5. Pokud se oba hody sečtou, dostane jako nový výsledek 11 (6 + 5). Hráč může házet po šestce znovu, dokud je výsledek hodu stále nižší než cílové číslo. Například pro překonání cílového čísla 14 (což je *opravdu* těžké) musí hráč hodit 6, pak tou samou kostkou ještě jednu 6 a nakonec do třetice 2 a víc (6 + 6 + 2 = 14). Mějte ovšem na paměti, že je jedno, o kolik je hod vyšší než cílové číslo – důležité je, že se to vůbec podaří. Jakmile ho dosáhnete nebo přehodíte, můžete přestat házet. Pravidlo šestky se nepoužívá při hodu na iniciativu.

Různé druhy testů

V *Shadowrunu* se objevují čtyři druhy testů, které mají vždy vlastní mechanismy: **testy úspěšnosti**, **srovnávací testy**, **dvojtesty** a **otevřené testy**.

Testy úspěšnosti
Test úspěšnosti je standardním testem pro zjištění, zda a jak dobře se postava vypořádala s daným úkolem. Počet použitých kostek se rovná **stupni dovednosti** nebo **atributu** (viz níže) postavy, která musí test podstoupit. Tento stupeň tedy udává, kolika šestistěnnými kostkami se musí při testu házet. Jestliže se například vyžaduje test pistolí, podíváte se, jaký má vaše postava stupeň dovednosti pistole, a poté použijete odpovídající počet šestistěnných kostek. Pro určení počtu kostek pro test vůle vaší postavy vezměte její stupeň atributu vůle.
Pravidla stanovují cílová čísla pro mnohé testy. U dalších určuje cílové číslo gamemaster. Každý hod, který je stejný nebo vyšší než cílové číslo, je úspěch. Stačí jediný úspěch, aby postava úkol zvládla, ovšem čím více úspěchů, tím lépe. Ve většině případů znamená více úspěchů to, že se postava dozvěděla více informací, způsobila větší poškození nebo zvládla těžkou a komplikovanou činnost jako dětskou hračku.
V produktech *Shadowrunu* se tento standardní test úspěšnosti často uvádí ve zkrácené formě, například test vůle (5), což neznamená nic jiného než „test vůle proti cílovému číslu 5“.

Srovnávací testy
Srovnávací test se provádí tehdy, pokud se dvě postavy nacházejí v přímém konfliktu. V tomto případě záleží vyhlídky na úspěch daleko více na protivníkovi než na situaci. Stupeň, který jedna postava používá, stojí přímo proti stupni druhé postavy.
Při srovnávacím testu hází každá postava tolika kostkami, které odpovídají jejímu stupni dovednosti nebo atributu, proti cílovému číslu rovnému stupni dovednosti příp. atributu protivníka. Postava, která docílí více úspěchů, dosáhne normálně svého zamýšleného cíle.
Při shodném počtu úspěchů se nestane zpravidla nic.

Max drží dveře, zatímco bezpečnostní gardista se je pokouší otevřít. Max má sílu 4, gardista 5. Max hází čtyřmi kostkami proti cílovému číslu 5 (gardistova síla) a padne mu 5, 5, 6, 6 – čtyři úspěchy! Gardista hází pěti kostkami proti cílovému číslu 4 (Maxova síla) a dostane 1, 2, 2, 5, 6 – pouze dva úspěchy! Navzdory všemu se Maxovi podaří dveře udržet a umožnit jeho týmu útěk.

Dvojtesty
Dvojtest přichází na řadu rovněž při střetu dvou postav, ovšem tehdy, pokud jsou ve hře ještě další rozličné faktory. Normálně to znamená, že proti odpovídající dovednosti nebo atributu nestojí *jedna* dovednost nebo *jeden* atribut dané postavy, ale že se v testu použije více dovedností nebo atributů. V zásadě spočívá dvojtest ve dvou jednoduchých testech úspěšnosti, přičemž postava, která docílí více úspěchů, zpravidla dosáhne svého cíle. Na rozdíl od srovnávacího testu podstupují postavy často testy rozdílných dovedností a atributů a jejich cílová čísla nemusí nutně představovat dovednosti nebo atributy, které jsou použity proti nim.
Protože dvojtesty je možné interpretovat jako dva jednoduché testy úspěšnosti, jsou často udávány v téže zkrácené formě.
Při shodném počtu úspěchů se nestane zpravidla nic.

Dodger si chce prohackovat cestu do hlavního podnikového počítače. Má dovednost počítače 8 a faktor odhalení 8. Počítačový host má hodnotu bezpečnosti 4 a stupeň přístupu 6. Aby se Dodger dostal do hostu, musí zvítězit v dvojtestu. Dodger provádí test počítačů (6), aby pronikl dovnitř (jeho dovednost počítače proti přístupu hostu), zatímco host provádí test bezpečnosti (8) (hodnota bezpečnosti proti faktoru odhalení), aby ho zadržel. Dodger dosáhne tří úspěchů, počítač pouze jednoho, a Dodger je uvnitř!

Otevřené testy
Na rozdíl od běžných testů úspěšnosti nebo srovnávacích testů, při nichž se hráči pokoušejí dosáhnout při svých hodech určitého cílového čísla, není u otevřených testů žádné cílové číslo. Místo toho může výsledek sloužit jako cílové číslo pro další testy nebo odrážet jiné situace.
Při otevřeném testu hází hráč tolika kostkami, kolik odpovídá stupni dovednosti nebo atributu, jež se pro daný test použijí. Jako výsledek otevřeného testu se počítá nejvyšší hod, jehož bylo dosaženo. Při otevřených testech platí pravidlo šestky.

Sue hází při otevřeném testu pěti kostkami. Padne jí 1, 3, 4, 6, 6. Obě šestky hodí ještě jednou a dostane 2 a 6. Když hodí poslední kostkou, padne jí 4. To znamená, že v tomto testu dosáhla nejvyššího výsledku 16 (6 + 6 + 4).

Ostatní hody

U některých pravidel se můžete setkat s hody šestistěnnou kostkou, u nichž však nejde o test úspěšnosti. Zpravidla vyjadřují možnosti toho, co se může v závislosti na výsledku přihodit, případně se tak zaznamenávají proměnlivé hodnoty.
Takové hody se zapisují ve formátu **xk6**, kde x je počet kostek, jimiž máte hodit, a výsledky hodů posléze sečtete. Někdy se může takový hod objevit např. ve formátu „1k6 + 3“. Neznamená to nic jiného, než abyste hodili jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičetli tři.
Občas se vyskytne i údaj obsahující zkratku **1k3**. V tomto případě hoďte jednou šestistěnnou kostkou, výsledek vydělte dvěma a zaokrouhlete nahoru (výsledek 1 a 2 tak bude odpovídat jedničce, 3 a 4 dvojce, 5 a 6 trojce). I zde může být výsledek upraven nějakou konstantou (viz výše).

Čas

Ve většině situací při hraní *Shadowrunu* není nutné sledovat čas nějak zvlášť přesně, jestliže gamemaster a hráči mají jasnou představu o provázanosti a následnosti událostí. I když se může někdy v určitých fázích hry ukázat přesné sledování času nezbytným (pokud se mají například runneři sejít v poledne s mafiánským donem, který nenávidí nedochvilnost), mělo by se jinak s časem zacházet volně a flexibilně.

Bojová kola

V určitých situacích, například při boji nebo pronásledování, se může ovšem čas stát kritickým faktorem. V takovýchto případech se odehrává děj ve světě *Shadowrunu* v kolech. Postavy jednají jedna po druhé v přesně stanovených časových úsecích, zvaných **bojová kola**. Každé bojové kolo trvá asi tři vteřiny. Podle toho, jak rychle může postava reagovat – jak vypadá její iniciativa – může jednat v jednom nebo více **průbězích iniciativy** (viz **Boj**). Časový okamžik, v němž postava může v daném průběhu iniciativy jednat, se nazývá **bojová fáze**.

Akce

Během jedné bojové fáze může postava provést jednu nebo více akcí, v závislosti na jejich komplexitě. V každé své fázi může postava provést jednu **komplexní akci** NEBO dvě **jednoduché akce** (kompletní seznam, jaká akce patří do které kategorie, viz dále). Navíc má každá postava ve své bojové fázi nebo ve fázi jiné postavy k dispozici jednu **volnou akci**.

Odložené akce

Pokud je postava se svou bojovou fází na řadě, může prohlásit, že si chce své akce přesunout do jiné pozdější bojové fáze v tomto nebo dalším průběhu iniciativy (viz **Odkládání akcí**). Zatímco postava čeká na zamýšlenou bojovou fázi, nesmí dělat nic kromě obvyklých volných akcí. Pokud se později během bojového kola stane něco, na co chce postava reagovat, může zasáhnout a provést své akce jako obvykle.

Čísla

Postavu definuje její osobní karta. Obsahuje veškeré informace a prvky, které tvoří hráčskou postavu. Tato část uvádí rozličné komponenty postavy a vysvětluje je.

Koncept

Postava v *Shadowrunu* se podobá postavě z filmu nebo knihy s tím rozdílem, že její činnost ovládá hráč. Postava se skládá z řady atributů a dovedností a má osobnost, již jí hráč vdechne. Bez této osobnosti je postava pouze *To*. Jedině prostřednictvím odpovídajícího zpracování se z postavy může stát *On* nebo *Ona* a při dobré charakteristice a dobrém hraní také někdo, na koho se bude vzpomínat.

Rasa

Postavy v *Shadowrunu* mohou náležet k jedné z pěti podskupin *Homo sapiens*: původním **lidem** (*Homo sapiens sapiens*), **elfům** (*Homo sapiens nobilis*), **trpaslíkům** (*Homo sapiens pumilionis*), **orkům** (*Homo sapiens robustus*) nebo **trollům** (*Homo sapiens ingentis*). Nelidé se označují jako **metalidé**, zatímco všech pět skupin dohromady (včetně lidí) se označuje jako **metalidstvo**. Všichni jsou lidské bytosti, přinejmenším podle genetiků. Rasisté jsou jiného názoru.

Na začátku 60. let 21. století tvoří lidé stále nejpočetnější metalidskou skupinu, která obývá planetu. Ostatní rasy jsou zastoupeny kvantitativně přibližně stejně, ovšem místně jsou rozšířeny po celé zeměkouli velmi rozdílně. V některých oblastech představují lidé mizivou menšinu, ovšem to jsou zpravidla místa, na nichž se ostatní rasy vědomě izolovaly z bezpečnostních, ochranných a jiných důvodů.
Lidé ztělesňují standard. Jako postavy nemají žádné zvláštní modifikace atributů nebo zvláštní schopnosti.
Trpaslíci jsou houževnatější (o něco vyšší atribut těla), silnější (vyšší síla) a zarputilejší (vyšší vůle) než lidé. Navíc jsou obdaření infraviděním, jež jim umožňuje vnímat současně tepelné vyzařování a běžně viditelné spektrum. Jsou pomalejší než ostatní rasy, ovšem méně náchylní k nemocím. A, hm, ano, jsou malí.
Elfové jsou agilnější (vyšší rychlost) a charismatičtější (vyšší charisma) než lidé. Mají noční vidění, které jim dovoluje orientovat se i v téměř úplné tmě.
Orkové jsou odolnější (mnohem vyšší tělo), silnější (vyšší síla), méně charismatičtí (nižší charisma) a méně ostrovtipní (nižší inteligence) než lidé. Také mají noční vidění.
Trollové jsou velcí a děsiví. Jsou *daleko* houževnatější (mnohem vyšší tělo), pomalejší (nižší rychlost), o hodně silnější (vyšší síla), méně charismatičtí (nižší charisma) a méně chytří (nižší inteligence) než lidé. Mají infravidění, mocné a dlouhé paže, jež jim poskytují výhodu v boji na blízko, a extrémně tuhou kůži s kostěnými výrůstky, která jim zaručuje vysokou odolnost vůči poškození.
Hráč, jenž chce vytvořit lidskou postavu, za to nemusí platit nic extra. Jestliže chce hrát metalidskou postavu (trpaslíka, elfa, orka nebo trolla), stojí ho toto privilegium něco málo navíc.

Atributy

V *Shadowrunu* má každá postava osm atributů (nebo devět, je-li magicky aktivní). Existují tři tělesné atributy, tři duševní a dva (nebo tři) speciální.
Atributy přicházejí na řadu při rozličných testech a jejich stupeň udává počet kostek, s nimiž můžete při takových testech házet.
Tělesné a duševní atributy postavy – tělo, síla, rychlost, charisma, inteligence a vůle – reprezentují surový materiál, z něhož se postava skládá: její tělo, co může se svým tělem dělat a co se odehrává v jejím nitru a co ji činí jedinečnou. Protože se atributy mohou během života postavy zvyšovat, představují něco víc než předem dané genetické předpoklady.

Tělesné atributy

Atribut **tělo** představuje odolnost postavy vůči vnějším vlivům. Zastupuje kardiovaskulární stav a vytrvalost postavy, její imunitní systém, jak dobře se hojí její zranění, jak dobře se přizpůsobuje biowaru, její toleranci vůči drogám a alkoholu a do určité míry také její svalstvo, strukturu kostí a hmotnost. Nízký stupeň atributu tělo může znamenat, že je postava vyzáblá a křehká nebo se nezdravě stravuje a žije. Postava, jež se zotavuje z těžké nemoci nebo komplikované implantace kyberwaru, může mít rovněž nízké tělo. Vysoká hodnota těla může znamenat, že postava žije zdravě, je tuhá jako podešev, má silné a pružné kosti a disponuje imunitním systémem, který se jen tak snadno nedá vyvést z rovnováhy.
Rychlost představuje motorické reflexy, smysl pro rovnováhu, metabolismus, rychlost běhu, pružnost a ovládání těla. Postava s nízkou rychlostí může být hospodský povaleč, mít poškozené vnitřní ucho nebo zkrátka tíhnout k tomu, že v určitých situacích ztuhne hrůzou. Vysoká rychlost znamená, že postava má rozvinutou ohebnost, mrštnost a ladnost, možná díky vyčerpávajícímu tréninku v běhu, bojovém sportu nebo dokonce v psaní na stroji (což vyžaduje pohyblivost prstů).
Síla udává, co dokáží svaly postavy. Síla závisí do určitého stupně na velikosti a metatypu postavy. Jestliže je vaše postava žena o výšce 1,55 m a hmotnosti 58 kg, sotva k ní bude pasovat nemodifikovaná síla 6. Na druhou stranu mají trpaslíci takovou hustotu svaloviny, která se blíží plazům (proto mají postavy trpaslíků od začátku bonus +2 k síle). Postavy s nízkou silou mohou být malé, špatně živené nebo útlé či mají zkrátka nedostatek času na posilování. Postava s vysokou silou může být houževnatá a urostlá, vědět, jak nejlépe využít své tělo, nebo jednoduše zatraceně VELKÁ.

Duševní atributy

Charisma je poněkud tajemný atribut. Znamená více než vnější vzhled a reprezentuje osobní auru postavy, vidění sebe sama, ego, schopnost poznat, co chtějí ostatní, a poskytnout jim to, schopnost odhalit, co se dá získat od druhých a co už ne. Podlézavé chování, egoistický postoj nebo neschopnost číst řeč těla a jiné jemné náznaky jsou jen některé důvody pro nízký stupeň charismatu. Postava s vysokým charismatem má možná ráda, když baví lidi, upřímně se snaží ostatním pomoci a navazovat přátelství, nebo prostě vyjde dobře s každým. Postava

s vysokým charismatem řekne správný vtip ve správnou chvíli, umí vystupovat opravdu sexy nebo si získává respekt vždy přesným načasováním.
Inteligence odráží schopnosti vnímat a analyzovat, výkonnost paměti a čistou „sílu“ mozku. Tento atribut udává, jak rychle se postava učí, jak snadno se přizpůsobuje a jak dobře si pamatuje. Nízká inteligence není automaticky totéž co hloupost; může označovat postavu, jež jedná rychle, aniž by si předtím rozmyslela, jaký by z toho měla největší užitek. Taková postava možná neuvažuje nad rámec okamžité situace, dá se snadno zviklat a spoléhá se více na instinkty než na intelekt. Vysoká inteligence může na druhou stranu charakterizovat postavu, která dbá současně na více věcí, dokáže aplikovat dřívější zkušenosti na aktuální události nebo je schopna vztáhnout obecné principy na konkrétní problémy. Takové postavy si všímají drobných detailů a rychle se učí – možná nechodily léta do školy, ale pokud jim někdo něco rozumně vysvětlí, snadno to pochopí.
Vůle nenechá postavu na holičkách, když by se jinak chtěla vzdát, nebo jí dovoluje držet na uzdě návyky a pocity. Vůle určuje, zda postava vezme svůj život do vlastních rukou. Postava s nízkou vůlí se může například při důležitých rozhodnutích podřizovat ostatním, zatímco postava s vysokou vůlí je sebejistá a nenechá si tak rychle sebrat z rukou otěže. Je vnitřně silná a věrná svým zásadám.

Speciální atributy
Esence přestavuje míru životní síly a celistvosti těla. Popisuje tělo jako celek a sílu jeho jednoty. Věci, jež jsou tělu cizí, jako například kyberware, esenci snižují. Pokud postava své tělo trýzní po dlouhý čas chemikáliemi, toxiny nebo ho prostě zanedbává, může esence rovněž poklesnout. Dlouhodobě drogově závislí a čipíci, kteří svůj tělesný systém trvale poškozovali, svou esenci ztratili. Jak klesá esence, klesá současně i atribut magie.
Magie odráží míru schopnosti pracovat s magií a přizpůsobivost těla na manu, jež obklopuje náš svět. Kdo má vysoký stupeň magického atributu, může se pustit do mocnější magie a manipulovat s manou. Kdo má magii nízkou, musí se spokojit s omezenými účinky a akceptovat silnější odliv. Postavy s nulovou magií neovládají žádné magické schopnosti a říše kouzel jim zůstává uzavřena. Těžká tělesná poškození a tělesné modifikace jako kyberware stupeň magie snižují.
Reakce stanovuje, jak rychle a často dokáže postava reagovat pod tlakem. Postava s dobrými reflexy má vysokou reakci. Stupeň reakce tvoří průměr součtu atributů rychlost a inteligence, přičemž se výsledek zaokrouhluje dolů na nejbližší celočíselnou hodnotu.

Sam má v hlavě rámcovou představu o své postavě, musí ale ještě dopracovat detaily. Rozhodne se, že chce hrát orčího investigativního reportéra. Protože novináři jsou často závislí na svých sociálních dovednostech, mohl by postih k charismatu, který orkové automaticky obdrží, celou věc poněkud ztížit. Ovšem na druhou stranu to také znamená, že charismatičtí orkové budou docela vzácní, což by z postavy udělalo něco zvláštního. A pokud by se svým šarmem byla postava někdy v koncích, bude stále tvrdým orkem, jenž umí rozdávat pořádné kopance do zadku.

Stupně atributů
Je třeba pečlivě rozlišovat mezi *přirozeným*, neupraveným stupněm atributu, a mezi atributem *modifikovaným* kyberwarem nebo magií. Modifikované hodnoty atributů se zpravidla uvádějí v závorce za přirozeným stupněm, jako například 4 (6).
Při vytváření postavy mají tělesné a duševní atributy maximální stupeň 6 plus nebo mínus rasové modifikátory, které závisejí na metatypu. Absolutní maximum atributů pro každý metatyp představuje 1,5násobek této hodnoty, viz tabulka **Rasová maxima atributů**. Tyto maximální hodnoty se vztahují na nemodifikované atributy – kyberware nebo magie mohou zvýšit stupeň atributu nad rasové maximum.
Zvýšení atributů, jichž může dosáhnout adept schopností **Zvýšený tělesný atribut** nebo nějakou jinou, se považují za přirozené hodnoty.
Hráč může pro zvýšení atributů nebo stupňů dovedností investovat karmu (viz **Zlepšování postav**). Toto zvýšení atributu se týká jak přirozeného, tak modifikovaného stupně.
Všechny postavy mají počáteční hodnotu esence 6. Kyberwarové implantáty a špatně zahojená zranění mohou tento stupeň snížit. Žádná postava nemůže začínat s esencí vyšší než 6. Podle základních pravidel *Shadowrunu* nemůže mít postava *nikdy* esenci nižší nebo rovnou 0. Jestliže k tomu dojde, postava umírá.
Je-li postava magicky aktivní, má její atribut magie počáteční hodnotu 6; horní hranice je ovšem omezena stupněm esence (zaokrouhleným nahoru). Kouzelník s esencí 4,5 má tedy stupeň magie 4. Postava, jež nemůže používat magii, nemá rovněž žádný atribut magie.

LIDSKÉ STUPNĚ ATRIBUTŮ	
Hodnota	**Popis stupně**
1	Slabý
2	Nerozvinutý
3	Typický
4	Zvýšený
5	Vynikající
6	Nemodifikované lidské maximum

Iniciativa

Pomocí iniciativy se určuje, v jakém pořadí probíhají akce během bojového kola. Iniciativa postavy se skládá z jejího (modifikovaného) atributu reakce a **kostek iniciativy**. Pro stanovení **celkové iniciativy** se hodí těmito kostkami a výsledek se přičte k reakci. Výsledek říká, v jakém pořadí budou postavy v daném průběhu iniciativy (viz **Boj**) jednat. Nejde o test, a proto pro tento hod neplatí pravidlo šestky. Každá postava začíná se základní iniciativou 1k6. Pomocí magie nebo kyberwaru je možné počet kostek iniciativy zvýšit. Celkový počet kostek iniciativy je uveden v osobní kartě v závorce za základní iniciativou, např. 1k6 (2k6). Tato postava má tedy dvě kostky iniciativy, o jednu více, než činí základní iniciativa.

V matrixu je reakce deckera modifikována *pouze* zvýšenou reakcí jeho kyberdecku. Na postavu v matrixu nemají vliv žádné jiné modifikátory reakce nebo iniciativy (kromě modifikátorů zranění), není-li řečeno jinak.

Při rigování obdrží rigger *pouze* modifikátory, jež mu poskytuje jeho kontrolní rig (viz **Dopravní prostředky a sondy**). Postavy s datajackem, jež řídí dopravní prostředek pomocí odpovídajícího zařízení, obdrží k reakci bonus +1. Jiné modifikátory reakce nebo iniciativy, kromě zranění, se neuplatní, není-li řečeno jinak.

V astrálním prostoru odpovídá základní reakce kouzelníka jeho inteligenci. Postavy provádějící astrální projekci obdrží v astrálním prostoru jednu kostku iniciativy stejně jako bonus k iniciativě +20. Jiné modifikátory reakce nebo iniciativy, kromě zranění, se neuplatní.

Magie

Je jen málo těch, kteří se domnívají, že pro světové dějiny měla nějaká jiná událost větší význam než návrat magie. Jednoho rána se svět probudil a pravidla se změnila. Hranice bytí se posunuly a bylo třeba znovu se učit životu. Svět je probuzený. Někteří mají ten dar, že se dokáží napojit na probuzené síly světa a použít je k provozování magie (viz **Magie**). V *Shadowrunu* je každá postava s atributem magie 1 a více **probuzená**. Ty bez atributu magie (se stupněm 0) nazývají magicky nadaní **světskými**. Probuzené postavy používající magické dovednosti se nazývají **kouzelníci**. Probuzené postavy, jež své síly soustřeďují vnitřně, aby zlepšily své tělesné schopnosti, se nazývají **adepti *ki***.

Jsou dva druhy kouzelníků. **Plnohodnotní kouzelníci** mohou využívat celý rozsah schopností své zvolené tradice, zatímco **aspektoví kouzelníci** se koncentrují na určitou ohraničenou oblast vybrané tradice.

Plnohodnotní kouzelníci jsou postavy, které při vytváření postavy přidělily magii prioritu A. Adepti *ki* a aspektoví kouzelníci přidělili magii prioritu B. Více najdete v části **Tvoříme shadowrunnera**.

Kouzelníci často používají **čarodějnictví**, aby mohli manipulovat s manou a sesílat zaklínadla (viz **Sesílání zaklínadel**) a **vyvolávání**, sloužící k přivolání duchů a elementálů (viz **Duchové a draci**). Sesílání zaklínadel a vyvolávání, stejně jako všechny další magické aktivity, kouzelníka vyčerpávají a způsobují **odliv**.

Kouzelníci následují jednu ze dvou magických tradic. Stezka, kterou si postava zvolí, ji provází po celý život. Není návratu.

Postava, jež se rozhodne pro *šamanskou* tradici, je **šaman**. Šamani získávají své magické síly skrze své spojení s vnějším světem přírody a vnitřním světem pocitů, vůle a víry. Spojení s přírodou ztělesňuje duchovní postava, takzvaný totem, odrážející šamanovu představu o víře.

Postava, jež se rozhodne pro *hermetickou* tradici, je **mág**. Mágové nahlížejí na vesmír jako na vzorec síly a energie, který je možno ovládat komplikovanými symboly a formulemi. Hermetická magie je více intelektuální a spoléhá spíše na pozorování, teorii, cvičení a precizní provedení než na intuici a improvizaci. Mágové jsou učenci a vlastní často rozsáhlé knihovny a další vybavení, které používají při své práci.

Adepti *ki* následují svou vlastní stezku, takzvanou *cestu těla*. Adepti *ki* usilují o harmonii a dokonalost těla a ducha a na tento cíl soustřeďují své schopnosti. Adepti *ki* ovládají jen málo věcí, na nichž se přímo nepodílí jejich tělo, ale to zpravidla úplně stačí.

Cesta magie, již si hráč zvolí, určuje, jak se bude učit zaklínadla a jaké druhy duchů může vyvolávat. Může dokonce zahrnovat pravidla chování postavy. Volba stezky má velký vliv na vystupování postavy, její vztahy k jiným osobám a motivy pro studium magie.
Každé zaklínadlo nebo duch má určitou **účinnost**, která začíná stupněm 1 a roste se silou zaklínadla nebo ducha. Účinnost stanovuje kouzelník a je omezena jeho schopnostmi, časem a penězi. Účinnost vystupuje v testech jako stupeň dovednosti nebo atributu.

Dovednosti

Určité znalosti a schopnosti se označují jako **dovednosti**, které mají stupeň, jenž přichází na řadu při testech úspěšnosti. Dovednosti definují, co postava zná a umí. Sahají od **aktivních dovedností** jako například boj beze zbraně až k **vědomostem** jako například biologie. Kompletní přehled naleznete v kapitole **Dovednosti**. Stupeň dovednosti udává počet kostek, které může postava použít při testu úspěšnosti dané dovednosti.
Dovednosti mají podobnou stupnici jako atributy, přičemž stupeň 3 odpovídá základnímu vzdělání v dané dovednosti. Nově vytvořené postavy nemohou mít stupeň žádné dovednosti vyšší než 6.
Specializace označuje zvláštní školení nebo výcvik v určitém ohraničeném oboru **základní dovednosti**. Například postava s dovedností pistole se může specializovat na Remington Roomsweeper, přičemž se její schopnost v zacházení s touto těžkou pistolí zlepší, ovšem ovládání ostatních druhů pistolí se odpovídajícím způsobem zhorší. Postava se nemusí specializovat. Další informace naleznete v části **Specializace**. Nově vytvořené postavy nemohou mít žádnou specializaci na stupni vyšším než 7.
Jisté dovednosti, takzvané **doplňkové dovednosti**, umožňují, že jedna dovednost ulehčuje test jiné dovednosti. Více o tom dále.

Rezervy kostek

Jestliže jde opravdu do tuhého a dovednosti ani atributy už postavě nestačí k tomu, aby se dožila dalšího východu slunce, potom potřebuje pomoc. A tehdy nastupují **rezervy kostek**.
Rezerva kostek je množství kostek, které může hráč přidat k těm, jež může normálně použít při testu. Každá rezerva kostek se určuje svým způsobem, obvykle na základě dovedností a atributů. Například kontrolní rezervy odpovídají reakci postavy modifikované kontrolním rigem a mohou být užity prakticky pro všechny testy z každodenního života riggera. Další rezervy mohou podporovat jiné testy. Zaklínací rezervy pomáhají při testech čarodějnictví, bojové rezervy při bojových testech, astrální bojové rezervy při astrálním boji a hackovací rezervy zvyšují šance při testech počítačů.
Rezervy kostek jsou poprvé dostupné na začátku prvního bojového kola daného střetnutí. Postava může tyto rezervy použít během daného bojového kola zamýšleným způsobem. Jakmile se kostky z rezerv použijí, nelze je využívat, dokud se na začátku dalšího bojového kola znovu neobnoví. Pro zlepšení vyhlídek při testu lze použít více než jednu kostku z rezerv, je ale třeba brát v potaz omezení jednotlivých druhů rezerv.
Pokud jsou kostky z rezerv použity pro zvýšení šancí určitého testu, hází se současně s těmi, jež jsou pro tento test normálně k dispozici. Pokud by tedy měla postava pro daný test nárok na čtyři kostky, ale z odpovídající rezervy by si vzala tři kostky, bude nyní házet celkem sedmi kostkami.
Některé rezervy podléhají omezení ohledně počtu kostek, jež je možno k jednotlivým testům přidat. Podrobnější informace naleznete v popisu jednotlivých rezerv kostek.
Pokud není řečeno jinak, je možné při určitých testech používat kostky z více druhů rezerv současně. Pro jejich početní omezení platí běžná pravidla pro daný typ rezerv.
Kostky z rezerv by měly mít jinou barvu než běžné kostky, které se při testu normálně používají.

Ellen Whitefaceová, pevně svírající těžkou pistoli, s níž míří na cíl, nemá moc na vybranou: jestliže okamžitě nesloží toho mafiánského trolla, který se na ni řítí, nebude se již muset s žádnou volbou trápit. Její hráč se může rozhodnout pro zvýšení nadějí při testu pistolí použít žádné, některé nebo všechny kostky z jejích bojových rezerv. Kostky nasazené při tomto testu budou moci být použity teprve v PŘÍŠTÍM kole. Whitefaceová má v bojových rezervách šest kostek. Její hráč ví, že trolla musí zastavit za každou cenu, a rozhodne se použít všech šest kostek. Až do začátku dalšího kola tedy nezbudou v bojových rezervách postavy žádné kostky. Kdyby si hráč například vybral pouze čtyři kostky, měl by pro zbývající bojové fáze k dispozici ještě dvě. Hráč Whitefaceové se rozhodl přijmout plné riziko, aby trolla zastavil. Pokud ho Whitefaceová nyní nesejme, mohl by ji následně napadnout, zatímco ona již nebude mít pro svou obranu v bojových rezervách žádné kostky.

Na začátku každého bojového kola se všechny rezervy kostek obnovují na svůj výchozí počet. Jestliže má tedy postava v bojových rezervách osm kostek, obnoví se vždy na začátku bojového kola kostky z těchto rezerv na osm. Nevyužité kostky z rezerv nelze přesouvat z jednoho kola do dalšího.
Existuje jedna dodatečná rezerva kostek, kterou mají všechny postavy a která se nazývá **karmové rezervy**. Karmové rezervy představují míru zkušeností a štěstí postavy a podléhají speciálním pravidlům.

Bojové rezervy
Hráč může použít kostky bojových rezerv pro všechny ofenzivní a defenzivní testy, jako například pro pistole, metací zbraně, vrhací zbraně, tupé zbraně, boj beze zbraně a další útočné bojové dovednosti (viz **Bojové dovednosti**). Může je použít rovněž pro test uhýbání a odolnosti vůči poškození při běžných útocích (viz **Test uhýbání** a **Test odolnosti vůči poškození**).
Bojové rezervy postavy sestávají ze součtu její rychlosti, inteligence a vůle, děleného 2 a zaokrouhleného dolů. Zaklínadla, schopnosti adeptů nebo kyberware, které mají vliv na rychlost, inteligenci nebo vůli, ovlivňují i bojové rezervy. Bojové rezervy se obnovují podle standardních pravidel pro rezervy kostek.
Maximální počet kostek, který může hráč přidat k útočnému testu, se rovná stupni dovednosti, již postava používá. Například postava s pistolemi 5 může pro test pistolí použít až pět kostek z bojových rezerv. Pro obranný test uhýbání nebo odolnosti vůči poškození lze nasadit libovolný počet kostek z bojových rezerv.
Hráč může použít bojové rezervy při testech vztahujících se k magii, pouze jedná-li se o elementární manipulační zaklínadla. Hráč používá bojové rezervy pro test uhýbání a odolnosti vůči poškození stejným způsobem jako při boji na dálku (viz **Elementární manipulace**).
Při přecházení na příbuznou dovednost (viz **Přecházení**) je počet kostek bojových rezerv určitým způsobem omezen.
Bojové rezervy mohou ovlivnit boj na dálku i zblízka. Jestliže postava v boji na dálku nebo zblízka utrpí poškození, může použít kostky z bojových rezerv buď k tomu, aby se útoku vyhnula, nebo aby snížila poškození. Jestliže postava uhýbající takovému útoku dosáhne pouze na kostkách bojových rezerv více úspěchů než útočník, pak se útok zcela mine účinkem (viz **Uhýbání v boji na dálku** a **Test uhýbání** – zde naleznete další podrobnosti). Aby postava mohla použít kostky z bojových rezerv, musí si být útoku vědoma. Překvapené postavy nemohou bojové rezervy na obranu použít.
Postavy s těžkým pancířem mají bojové rezervy snížené o jednu kostku za každé celé dva body, o něž převyšuje stupeň jejich balistického a protinárazového pancíře jejich atribut rychlosti. Viz **Pancéřování a bojové rezervy**.
Astrální bojové rezervy: Kouzelníci používající astrální projekci (viz kapitola **Magie**) mohou využít astrální bojové rezervy, variantu běžných bojových rezerv. Tyto rezervy se jim podobají s tím rozdílem, že je lze užít pouze pro bojové testy v astrálním prostoru. Protože tělesný atribut rychlost při astrální projekci neexistuje, skládají se astrální bojové rezervy ze součtu inteligence, vůle a charismatu, děleného 2 a v případě potřeby zaokrouhleného dolů.

Kontrolní rezervy
Kontrolní rezervy používají riggeři pro podporu testů, jež souvisí s ovládáním rigovaného dopravního prostředku, jako například test manévrování nebo test odolnosti vůči poškození způsobenému útoky postav na dopravní prostředek. Pokud postava řídí nebo pilotuje dopravní prostředek a není s ním spojena přes kontrolní rig, nemůže pro testy spojené s dopravním prostředkem kontrolní rezervy použít. Viz **Dopravní prostředky a sondy**.
Kontrolní rezervy se rovnají riggerově reakci, modifikované pouze jeho kontrolním rigem. Bonusy k reakci z jiných zdrojů se neuplatní, pokud není řečeno jinak.
Kontrolní rezervy se obnovují podle standardních pravidel pro rezervy kostek. V podkapitole **Boj dopravních prostředků** naleznete speciální pravidla pro přidělování kostek kontrolních rezerv pro testy manévrování.
Maximální počet kostek kontrolních rezerv, které může postava pro test dopravního prostředku použít, se rovná stupni dovednosti jeho ovládání.
Kontrolní rezervy mohou mít pouze postavy s kontrolním rigem.

Hackovací rezervy
Pro určení hackovacích rezerv sečtěte inteligenci deckera s HPOP jeho decku (viz **Kyberdecky**), výsledek vydělte 3 a zaokrouhlete dolů. Modifikace deckerovy inteligence, ať již magické nebo kyberwarové povahy, mají vliv na jeho hackovací rezervy.

Obecně lze použít kostky hackovacích rezerv pro všechny testy v matrixu – systémové testy, útočné a obranné testy, testy manévrování, programování a dokonce testy atributů (viz **Deckování**). Není je ovšem možno použít při testech těla nebo vůle proti účinkům šedého nebo černého IC (viz **Opatření proti vniknutí**). Hackovací rezervy nelze rovněž využít při testech etikety (matrix).
Hackovací rezervy se obnovují podle standardních pravidel pro rezervy kostek.
Maximální počet kostek hackovacích rezerv, které může postava pro test použít, se rovná stupni dovednosti, jejíž test postava podstupuje.
Hackovací rezervy mohou mít pouze postavy s kyberdeckem.

Zaklínací rezervy
Kouzelník může použít kostky zaklínacích rezerv pro posílení svého čarodějnictví. Zaklínací rezervy lze použít při testech úspěšnosti seslání zaklínadla a odolnosti vůči odlivu, při lámání zaklínadel a zaklínací obraně. Zaklínací rezervy není možné použít pro testy vyvolávání a dalších magických dovedností.
Zaklínací rezervy postavy tvoří součet její inteligence, vůle a magie, dělený 3 a v případě potřeby zaokrouhlený dolů.
Zaklínací rezervy se obnovují podle standardních pravidel pro rezervy kostek.
Maximální počet kostek zaklínacích rezerv, které může postava pro test čarodějnictví použít, se rovná stupni její dovednosti čarodějnictví. Počet kostek, jež může postava nasadit při testu odolnosti vůči odlivu, není omezen.

REZERVY KOSTEK	
Druh rezerv	**Vzorec pro výpočet (vždy zaokrouhleno dolů)**
Astrální bojové	(inteligence + charisma + vůle) / 2
Bojové	(rychlost + inteligence + vůle) / 2
Hackovací	(inteligence + HPOP kyberdecku) / 3
Kontrolní	reakce (modifikovaná kontrolním rigem)
Zaklínací	(inteligence + vůle + magie) / 3

Výbava
Výbava je veškeré haraburdí, jež postavě náleží. Zahrnuje runnerovu věrnou boční zbraň, diskohadry nebo oblečení podnikového otroka, mikropřijímač, který je nastavený na zakódovanou frekvenci týmu, omlácený Eurocar, který získal od místního gangu jako únikové vozidlo, starobylý keltský náramek z orichalka, sloužící jako zaklínací ohnisko, a nepostradatelnou kapesní sekretářku s čísly všech kontaktů. Seznam dostupného vybavení najdete v kapitole **Výbava**. Nově vytvořené postavy si mohou nakoupit výbavu za peníze, jež jsou dostupné pouze při tvorbě runnera. Jakmile hra začne, musí postava zaplatit za všechno, co si chce koupit, penězi, které si *sama* vydělala. Vítej do života, kámo.
Některé kusy vybavení mají stupeň, jenž začíná 1 a roste se schopnostmi a propracovaností předmětu. Vedle ceny má výbava obvykle také **dostupnost**, cílové číslo, jež určuje, jak rychle a jak obtížně lze danou součást sehnat. Navíc je tu ještě **pouliční index**, násobitel ceny na černém trhu. Většina předmětů má **hmotnost**, určující zatížení postavy, a **utajitelnost**, cílové číslo pro test vnímání při odhalovaní dané věci.
Zbraně mají **kód poškození**, jenž hráči říká, čeho je zbraň schopna. Kód se skládá z číslice a písmene. Číslice označuje **účinnost** – obtížnost vzdorovat poškození dané zbraně. Písmeno udává **stupeň poškození** (**lehké**, **mírné**, **vážné** a **smrtelné**), tedy poškození, které zbraň způsobuje. Další informace o použití kódu poškození najdete v kapitole **Boj**.
Stejně jako u atributů a dovedností by měl výběr vybavení při přidělování zdrojů odrážet životní osudy postavy. Postava si nemůže výbavu a finanční prostředky vytřepat z rukávu – měla by vlastnit pouze takové věci, jež si může opatřit přijatelným způsobem.

Kyberware
Rozličné technologické implantáty, modifikace orgánů a strukturální zesílení lidského těla, jež jsou známy pod pojmem kyberware, mohou zvýšit atributy a určité schopnosti postavy. Některé implantáty dovolují postavě dělat tak nezvyklé věci, jako například prohánět se matrixem, řídit dopravní prostředek silou svých myšlenek nebo se díky zlepšeným reflexům pohybovat třikrát rychleji než normálně.
Protože kyberware představuje těžký zásah do organismu, způsobuje **ztrátu esence**. Lidské tělo má své hranice, a proto je možné implantovat jenom určité množství kyberwaru, než tělo svou esenci ztratí a zemře. Kyberware je obzvláště škodlivý pro magicky aktivní osoby, jelikož stupeň magie závisí na esenci. Někteří vyhořelí mágové, kteří ztratili část své magie díky nehodám, drogám nebo smrtelným zraněním, se pokoušejí své

oslabené magické síly vykompenzovat kyberwarem. Tato cesta ovšem vede stále strmější spirálou dolů a nejeden takový runner není s to, seslat více než nějaké slabé zaklínadlo.
Čím více kyberwaru postava má, tím více se stává „nelidskou“. Přespříliš kybernetizované postavy tíhnou k nevypočitatelnosti, což pro jejich vztahy s jinými osobami není zrovna žádoucí. Mnohé implantáty jsou natolik rozšířené, že si jich sotva někdo povšimne (kyberoči, datajacky), ovšem kyberware vystavený jasně na odiv působí na většinu lidí stále ještě odstrašujícím dojmem, obzvláště je-li ho příliš mnoho. To má negativní dopad na sociální interakci silně kybernetizovaných postav. Viz **Kyberware a sociální interakce**.
Mnohé kyberwarové výrobky jsou speciálně omezeny na použití v armádě nebo v bezpečnostních silách, a tudíž jsou bez dalšího veřejně nesehnatelné nebo dokonce přímo ilegální. Toto zahrnuje většinu kybernetických zbraní, reflexní vlákna obzvláště vysokých stupňů apod. Pokud takový kyberware prezentuje postava na veřejnosti, může jí to vynést pokutu, zatčení nebo ještě něco horšího. Proto se vycestování stává pro některé lidi problémem, protože na většině letišť a hraničních přechodů se přítomnost kyberwaru prověřuje. Bezpečnostní organizace vyvinuly některé účinné metody, kterak v případě nouze zabránit nakyberwarovaným postavám v užití jejich implantátů i za použití násilí.
Kyberware může být docela drahý, zvláště je-li ilegální. Stínové kliniky na celém světě nabízejí kyberware a jeho instalaci za mastné ceny. Mnohé z nich poskytují kyberware z druhé ruky a dobře platí za mrtvoly, jež obsahují ještě použitelný kyberware. Podniky a vlády provozují vlastní špičkové kliniky, samozřejmě mimo dohled veřejnosti. Životopis postavy by měl obsahovat vysvětlení, jak přišla ke svému kyberwaru, co pro to musela udělat a zda ještě eventuelně někomu něco nedluží. Je třeba podotknout, že někteří, ehm, zaměstnavatelé nemají skrupule vzít si zpět kyberware z bývalých zaměstnanců.
Kvalitativně vyšší kyberware, známý jako **alfaware**, je veřejně dostupný. Alfaware je k esenci šetrnější než obvyklý kyberware, ale samozřejmě také dražší. Seznam rozličného kyberwaru a jeho schopností najdete v kapitole **Výbava**.

Kontakty

Kontakty jsou nehráčské postavy (NP), jimiž gamemaster svět *Shadowrunu* pro hráče obohacuje, zpestřuje a nabízí více vzrušení.
Kontakty jsou pro *Shadowrun* životně důležité. Jedná se o lidi, které postava zná a které jí mohou obstarat důležité informace pro její práci, ať už legální nebo ilegální. Kontakty obchodují s asi nejdůležitějším zbožím 60. let 21. století: *informacemi*. Chcete vědět, kdo komu co udělal? Jaké jsou nejnovější pouliční zvěsti? Kde můžete sehnat určitou výzbroj? Zeptejte se kontaktu.
Při vytváření postavy je možné „zakoupit“ kontakty za peníze, jež jsou v tuto dobu k dispozici. Peníze představují pochůzky, které jsou normálně třeba k obstarání kontaktu, navázání funkčních vztahů a vybudování určitého stupně důvěry. Tyto kontakty jsou do jisté rozumné míry spolehlivé. Jednejte s nimi na rovinu, plaťte včas a můžete jim věřit. Postava to ve světě *Shadowrunu* plném nebezpečí daleko nedotáhne, jestliže nebude důvěřovat *nikomu*. U nově vytvořené postavy lze proto předpokládat, že má dobrý vztah alespoň s jedním kontaktem.
Kontakty mají stupně. Kontakt stupně 1 je běžný známý, který může být užitečný a nebo také ne. Kontakt stupně 2 je už více přítelem; pravděpodobně již pro runnera udělá některé věci a možná pro něj bude i trochu riskovat krk. Kontakt stupně 3 je věrný přítel, který by za runnera šel v nutném případě i na smrt.
Každá postava začíná se dvěma kontakty stupně 1 zdarma, při vytváření si ovšem může koupit ještě další. I když je možné získat kontakty rovněž během hry, lze to pouze prostřednictvím *hry na hrdiny*. Jakmile hra začne, už si postava nemůže žádné kontakty„koupit“, musí si je tvrdě zasloužit.
Další informace viz **Kontakty**.

Životní úroveň

Při vytváření postavy jí musí hráč „koupit“ určitou životní úroveň. Ta udává, jak dobře si postava žije, a napomáhá tomu, že se hráč nemusí starat postavě o jídlo, prádlo, účty za telefon atd. Jakmile hra začne, musí postava pro udržení své životní úrovně zaplatit měsíčně určitý obnos (v závislosti na druhu životní úrovně). Jestliže postava tuto sumu nezaplatí, klesne na nejbližší nižší životní úroveň. Životní úroveň bude popsána dále.
Postava si může koupit více životních úrovní, a to může být veskrze chytré. Dodatečné životní úrovně pak reprezentují investice postavy do úkrytů, skrýší kořisti atd. Pro shadowrunnera v akci může náhradní byt nebo pár rezervních Ingram Smartgunů v dobře situované skrýši představovat rozdíl mezi životem a smrtí.

Kondiční záznamník

Na osobní kartě se nachází **kondiční záznamník**, sestávající ze dvou řádků. **Fyzické poškození** představuje zranění a ukazuje, kdy postava umírá. **Omráčení** odráží únavu a následky omráčení a udává, kdy postava upadne do bezvědomí. Další informace k tomuto tématu viz **Poškození a léčení**.
Také dopravní prostředky a kyberdecky mají kondiční záznamník, který slouží k udržování přehledu o poškození dané věci.

Karma

V *Shadowrunu* existuje ještě jeden pojem pro popis postavy. Nazývá se **karma** a reprezentuje výkony postavy (viz **Karma**). Je to něco jako ekvivalent zkušenosti a přiděluje se postavě jako odměna na konci dobrodružství. Karmu tvoří dvě hodnoty: **dobrá karma** a **karmové rezervy**. Jestliže postava obdrží karmu, jde její určitá procentová část do dobré karmy, již je možné použít pro zlepšení dovedností a dokonce i atributů. Zbytek se přidává do karmových rezerv. Tyto rezervy může postava použít ke zvýšení svých šancí při testech nebo pro záchranu z nejhorší šlamastyky.
Dobrá karma je něco podobného jako kosmická energie, jíž je postava odměňována za dobré skutky a čas a úsilí strávené při seberozvíjení. Současně jsou karmové rezervy mírou celkového štěstí postavy. Tento systém zvýhodňuje hrdinský postoj postav a hráčů, i když *Shadowrun* nabízí samozřejmě dostatek prostoru také oportunistickým nebo nemorálním postavám.

Doladění

Postavu je třeba doladit jejím biografickým pozadím, historickými a jinými podrobnostmi, které jste si pro ni vymysleli. Řekněte gamemasterovi o své postavě co možná nejvíce. Zde můžete naplno popustit uzdu své fantazii. Je to vaše postava a může vypadat tak, jak jen si ji dovedete představit, aniž byste si museli lámat hlavu s pravidly, prioritami a čísly.

Rasa a magie

Příslušnost k metalidské rase nebo magické nadání mají na každou postavu velký vliv, a proto by životopis postavy měl tento vliv odrážet. Jestliže budete hrát takovou postavu, rozmyslete si, jakým způsobem se to promítne do jejího života. Kdy si vaše postava poprvé všimla, že je jiná než ostatní? Narodila se v převážně lidském prostředí nebo v orčí komunitě v Seattlu? Pokud je postava mágem nebo šamanem, jak se dívá na magii? Musí čelit odlivu proto, že došlo k přetížení proudů energie, jež jí prostupují, nebo proto, že její totem je toho názoru, že by kolem sebe neměla tak často házet ohnivé koule? Jsou její smrtící ruce skutečně zosobněnou nenávistí předků, která je zaměřena na její nepřátele? Odpovědi na tyto a podobné otázky vám pomohou určit, jakou pozici vaše postava ve hře zaujme.

Metalidstvo

Pro průměrného člověka představují metalidské rasy tu nejnápadnější změnu, kterou s sebou Probuzení přineslo. Mnozí lidé se po celý svůj život nesetkají s žádným mágem nebo šamanem, ovšem většina z nás zná příslušníky jiných ras, často ve vlastní rodině. Pro všechny, kdo s tím mají ještě problémy – nebo potřebují trochu pomoci při porozumění jiným rasám než své vlastní – jsem s pomocí několika přátel sestavil minipojednání o variantách lidstva ve 21. století.
První text pochází z jedné (pánbůh s námi a zlé pryč) cvičebnice senzibility. Ok, je to docela bláznivé – ale staví nás to přinejmenším před významné otázky. Pak následuje pár krátkých úryvků od mých kámošů, které umožňují poznat, jak příslušníci té které rasy vnímají život na této planetě. Čtěte a poučte se z toho, lidi. Čtěte a učte se.

Kapitán Chaos
Odesláno: 1. května 2060, 20:07:44 (EST)
Výtah z: Za větší porozumění – cvičebnice senzibility

Co je to rasa? Až do tohoto století se „rasa“ vztahovala na etnické skupiny s rozdílnou barvou kůže. Tento vágní rozdíl se stal bezpředmětným, když Probuzení přineslo lidi, kteří si odlišují opravdu hodně: trpaslíky, elfy, orky a trolly. Jednotlivé typy jsou všechny příslušníky rodu *Homo sapiens*, vykazují ovšem určité znaky, které je od sebe navzájem odlišují.
Proč tito lidé jednají jinak? Příslušníky různých rasových skupin mohou vedle tělesných rozdílů charakterizovat určité obecné způsoby chování. Ne všichni příslušníci jedné rasy jednají stejně, ale tak jako etnické skupiny tíhnou k rozvoji vlastních hodnot, umění a způsobů chování, postihuje toto i metalidské rasy.

Některé z nich mohou mít biologickou nebo fyzickou povahu, jiné se mohly vyvinout při společné práci ve skupině, a jiné mohou být reakcí na jednání jiných skupin. (Například určitá rasová skupina může žít bez kontaktu s ostatními, protože dává přednost izolaci nebo chce uniknout pronásledování ze strany druhých.)
Zde je několik nápadných příkladů kulturních rozdílů mezi jednotlivými rasami: Trpaslíci tíhnou k životu v podzemních prostorách a jsou známí svou dovedností v zacházení se stroji a nářadím. Elfové mají často přirozenou afinitu pro růst věcí a zdá se, že jsou u nich magické schopnosti rozšířeny více než u jiných ras. Orkové tíhnou k životu ve velkých společenstvech, často v podzemí, a jsou pyšní na svou rasovou příslušnost. Trollové, nejvzácnější zástupci metalidí, dávají přednost životu v divočině před životem v přelidněných městech; pokud se rozzuří, mohou být nevypočitatelní, ovšem často vykazují překvapující jemnocit.
Můžeme mít spolu miminko? Mnozí lidé se dotazují na míšení ras. Nejjistější důkaz pro to, že všichni patříme k témuž druhu, je skutečnost, že se můžeme mezi sebou rozmnožovat – tzn. člověk může zplodit dítě s příslušníkem jiné metalidské rasy. Děti rasově smíšených párů náležejí k rase jednoho z rodičů. Například dítě elfa a orka by se stalo buď elfem, nebo orkem, a žádným míšencem. Jelikož magie, jež způsobila vnik nových ras, je stále něčím novým, mohou i rodiče téže rasy při spatření novorozence zažít překvapení. Lidské páry mohou mít dítě jiné rasy; stejně tak mohou jiné páry téže rasy, například dva trpaslíci nebo dva trollové, zplodit lidské dítě. Postupem času jsou ale děti, příslušející k jiné rase než jejich rodiče, stále vzácnější. Většině párů téže rasy se narodí dítě jejich rasy.
Co vlastně rasa způsobuje? Jednotlivci by neměli být posuzováni na základě příslušnosti k určitému poddruhu. Mezi jedinci jedné rasové skupiny existuje tolik rozdílů jako mezi vlastními rasami. Většina lidí, i když mohou být hrdí na svou rasu, dává přednost tomu, aby je příslušníci jiných ras považovali za jedinečnou osobnost a ne, řekněme, za „typického trpaslíka“. To nejdůležitější, co je třeba mít na paměti, je skutečnost, že všechny rasy náleží k *metalidstvu*, zaslouží si stejné zacházení, a že každá osoba libovolné rasy je jedinečná.

RASOVÉ CHARAKTERISTIKY (PRŮMĚRNÉ HODNOTY)				
	Výška	**Hmotnost**	**Barva kůže**	**Délka života**
Trpaslík	1,2 m	54 kg	růžovobílá až černá	přes 100 let
Elf	1,9 m	72 kg	růžovobílá až černá	několik set let
Člověk	1,7 m	70 kg	růžovobílá až černá	55 let (celosvětově)
Ork	1,9 m	95 kg	bledě růžová až černá	35-40 let
Troll	2,8 m	225 kg	růžovobílá až hnědá	50 let

Trpaslíci

Tadeáš, trideopirát a příležitostný decker

Nejnápadnějším znakem trpaslíka je velikost. Jo, jsme prostě menší než ostatní. Takže se musíme celý život probíjet světem, který je vytvořen pro větší lidi. Lidi, kteří na nás doslova i v přeneseném slova smyslu shlížejí spatra.
Nejsme ovšem žádné „poloviční porce“. Většina z nás má ve srovnání s jinými rasami relativně krátké nohy v poměru k horní části těla, což znamená, že od hlavy k bokům nejsme o moc menší než normálové. Můžeme nosit vaše trička, ale přesto často nedosáhneme v obchodech na regály a v muzeích toho moc neuvidíme. A zkuste si někdy, aby vás v poledne v přeplněné kantýně obsloužili, když nedohlédnete přes pult. Na druhou stranu se můžeme napasovat do menších prostor (což je při mé práci vždy k užitku) a nenarážíme hlavou o nízké stropní trámy. Dej si pozor, velikáne, aby tě nějaký trpaslík nezahnal do úzkých!
Lidé, kteří byli dlouho před probuzením považováni za trpaslíky, měli v poměru k trupu krátké končetiny, ovšem nepatřili k rase trpaslíků, jakou známe dnes. Pravděpodobně proto, že se vždy vyskytovali mrňousové, existuje tolik starých příběhů o trpaslících. A říkám vám, tyto příběhy představují pro trpaslíky moderního světa opravdový problém. Příliš mnoho lidí věří, že ví, kdo jsme, protože četli *Pohádky bratří Grimmů* nebo nějaký fantasy epos; jsou překvapeni, když zjistí, že ne všichni z nás kutají v dolech, lační po zlatě nebo žijí v roztomilých chaloupkách v lese.
A co je ještě horší: kvůli našemu malému vzrůstu na nás mnozí lidé pohlížejí jako na děti. Pochopte to už konečně, ano? Trpaslík, kterému je víc než osmnáct, je dospělý. Hladit trpaslíka po hlavě, štípat ho do tváří a urovnávat mu oblečení je jedna z nejhorších urážek, jaké se můžete dopustit. Nebo pokud s ním mluvíte slaďoučkým tónem, který je vyhrazen pro malé děti.
Jestli se ptáte mě, tak tohle zacházení je důvodem, proč se mnozí trpaslíci chovají k příslušníkům ostatních ras chladně a nevrle. Řada mladých trpaslíků musí bojovat, aby se ukázali nebo se zbavili obtížného hlazení po hlavě. Odtud pochází stereotyp „horkokrevného půlčíka“. Jen se jednou nechejte celý den hladit a štípat – pak uvidíme, jak dlouho vydržíte v klidu!

Samozřejmě, že to má někdy výhody, když se k vám chovají jako k roztomilému děťátku (jak já nenávidím, že to musím přiznat). Ostatní lidé nás často podceňují. Nejeden trpaslík už ponechal jiného týpka, od obchodníka po pouličního rváče, v přesvědčení, že toho sladkého malého půlčíka zvládne levou zadní, a pak bum! – dotyčný zažil velmi nepříjemné překvapení.
Hodně dalších „typicky trpasličích způsobů chování" je rovněž vyvoláno vnějším okolím. Vezměme třeba představu, že trpaslíci žijí pod zemí, v jeskyních a sklepech. Je pravda, že se my trpaslíci cítíme lépe v menších prostorách – to je překvapení, co? Takový trpaslík se dokáže lépe než kdo jiný vyrovnat s menšími, a tedy i levnějšími sklepními byty, nebo žije v jeskyni, protože je útulnější a ještě levnější. (Dům postavený přírodou – co má chtít jeden víc?) A co se týče předsudku, že všichni trpaslíci jsou od přírody vynikajícími mechaniky – nemám tušení, odkud to pochází. Snad ze všech těch pohádek. Je to něco jako sebenaplňující proroctví – mnohé trpasličí děti dostávají jako první hračku malou soupravu nářadí a ve škole se tlačíme do matematických a přírodovědných oborů. Ve skutečnosti mají trpasličí mechanici v mnoha oblastech přirozenou výhodu, protože se mohou dostat do menších prostor. Možná existují ve skutečnosti dokonce genetické rozdíly v druzích inteligence jednotlivých ras, které způsobují, že jsme v tomto směru obzvláště nadaní. Ale pokud ano, pak se na mě v tomhle nedostalo. Nevím ani, jak funguje můj opékač topinek. Měli byste vidět ty pohledy, jaké na mě lidé vrhají, když jim říkám, že nemám ani nejmenší tušení, proč jejich auto nechce jet…

Elfové

Roweena, riggerka

Pro většinu lidí, především příslušníky jiných metalidských ras, jsou elfové těmi, kterým byl osud nejvíce nakloněn. Říkají, že jsme tak půvabní, tak vznešení. Někteří lidé se pokoušejí získat něco z tohoto lesku a vydávají se za elfy – nikdy by jim nepřišlo na mysl napodobovat orky nebo trolly. Ano, a my elfové máme své vlastní státy. Být elfem musí být neuvěřitelně vzrušující. Mezi tímto lidem krásy se nikdo nenudí – tak a podobně vypadají nečastější předsudky.
No, můžu vám povyprávět pár odlišných věcí. Jsem hrdá na to, že jsem elfka, a na svůj život si nemohu příliš stěžovat. Ale nežiji v tomto zářivém životním stylu, na nějž má podle trideoprogramů každý elf od narození právo. Většina elfů, které znám, to nevidí jinak. A co se týče předsudku, že pro samé zpívání stromům nenajdeme na klávesnici Enter… Já a moje téčko jsme živoucím dokladem toho, jak moc je zcestný!
Mnohé to asi překvapí, ale skutečně existují chudí elfové, ošklivi elfové a nudní šosáčtí elfové. Je tvrdé, když je někdo společensky znevýhodněn, ale pro elfy je to tím těžší, jelikož to odporuje jejich očekávání i očekávání těch druhých. Pokud v rozpadající se barabizně bydlí nějaký ork, nezajímá to nikoho (což je dost smutné). Ale elf… S ním musí být *bezesporu* něco v nepořádku. Každý ví, že elfové jsou stvořeni pro lepší místa. Elf v prostředí, které není přinejmenším luxusní, je příkladem obzvlášť tragického ztroskotance, alespoň v představách většiny lidí.
Ubohé děti, zkuste teď přemýšlet. Jak asi musí být strašné, že nejste tak krásní a vzrušující, jak si to o vás lidé myslí! Takové problémy byste rádi, že? Ale on to *je* problém, když nikdo nebere vážně tvé skutečné potíže – nebo když tě kvůli nim odsuzují více než příslušníky jiné rasy, u nichž se *očekává*, že se jim bude dařit špatně.
Uznávám, že naše břemeno nemusí vážit tolik jako břemena takových orků či trollů, jimiž mnozí veřejně opovrhují. Ovšem lesk elfstva nepředstavuje ochranu proti jemným druhům předsudků. Už ani nepočítám lidi, kteří se na nás dívají jako na kytkožrouty spojené s přírodou, co se nedokáží vyrovnat s moderní technikou. Mohl by prosím někdo pomoci té ubohé elfí dívence s obsluhou tohohle velkého a složitého matrixového terminálu? Nebo bylo by možné téhle sladké malé elfce přinést malou porci zvadlého salátu, aby si své rty nemusela pošpinit masem? My elfové známe bolestivost předsudků, ale na rozdíl od našich očích nebo trollích příbuzných se od nás neočekává, že svou zlost dáme otevřeně najevo. Rozzuření elfové nejsou milí ani éteričtí. Někteří elfové, kteří by byli rádi tak „tvrdí" a hroziví jako příslušníci jiných ras, tento předsudek řádně nabourávají – stávají se členy gangů nebo po uši nadrátovanými pouličními samuraji. Jiní, jako třeba já, se ze všech sil snaží ignorovat očekávání, jež jsou nám vnucována, a následují hlas svého srdce.
Je pravda, že to máme snazší než jiní, když se chceme začlenit do lidské společnosti, což řada z nás také udělala. Jiní odešli na kmenová území nebo do elfích států Tir Tairngire a Tir na nÓg. Odchod elfů, kteří chtějí žít mezi svými, postavil nás zbývající před nové problémy; čím méně nás zde zůstává, tím jsme nápadnější. Kromě toho sílí přesvědčení některých lidí, že elfové mají nos nahoru a potřebují přistřihnout křídla. Normálně nemáme žádné větší problémy se sháněním práce nebo bytu, ale stále znovu nám ti, co nás nemají v lásce, navrhují (s různým stupněm strohosti), abychom laskavě odešli do své vlastní země.
Některým lidem nejsou elfové po chuti ještě z jednoho důvodu, který s námi jiné rasy nesdílejí; kvůli naší kultuře. Sperethiel, naše tradiční rituály, náš všeobecný talent pro magii, legendární prastaří elfové, všechno to a ještě víc vzbuzuje v mnoha lidech podezření. Šíří temné zvěsti o elfím spiknutí za účelem získání světovlády.

Takže jestli něco takového opravdu existuje, potom mě k tomu nikdo nikdy nepřizval – a přála bych si, aby k tomu jednoho dne skutečně došlo. Je mi líto, že kvůli svému živobytí musím pracovat!

Lidé

Jason, pouliční samuraj

Možná věříte tomu, že lidský je totéž co nudný. Snad je to i pravda. Ale být nudný není tím nejhorším handicapem, s nímž se je třeba vyrovnat. No dobře, nemáme tedy špičaté uši a tuny magie jako elfové, ani zvláštní nadání vrtat se v motorech jako trpaslíci, ani pár tisíc orčích kámošů, kteří nám zachrání kůži jen proto, že vypadáme stejně jako oni, ani mimořádnou velikost a sílu trollů. (Což je na ulici velmi užitečné!) Co ale máme, je dlouhá historie… A výhody, které z toho plynou.

Až do doby před asi padesáti lety byli lidé jedinou inteligentní rasou ve známých světových dějinách a je nás pořád víc než příslušníků jakékoli jiné rasy. To z nás činí „normu“, podle níž se posuzují ostatní. Například trpaslíci jsou menší a jiné rasy větší než lidé. Pokud by normu tvořili trollové, byli bychom všichni považováni za malé. Lidé představují měřítko a to nám automaticky zajišťuje privilegované postavení. Nejsme „lepší“ než ostatní rasy, ale mnozí – lidé i jiní – tomu věří. To je v určitém ohledu dobrá věc, ovšem jindy zase nikoli.

Je dobré (přinejmenším z praktického hlediska), že být člověkem znamená, že skoro všude, kam přijdu, vypadám jako jeden z davu kolem. Všechno je šité na míru lidem jako já: budovy, hadry, auta, klávesnice, kyberware atd. Pokud se zrovna nezdržuji v Orčím podzemí nebo v Tir Tairngire, kde jsou lidé pouze menšinou, nebude mi nikdo chtít rozbít hubu jenom proto, že vypadám jinak. Jestliže půjdu s pořádným kanónem v kapse přes ulici, nechají mě poldové spíš na pokoji, než kdybych byl troll.

Horší je, že lidé jsou více zvyklí na to, všímat si lidských obličejů pozorněji než jiných, a tudíž si snáze zapamatují určité osoby – a to není dobré v takovém byznysu, kde je lepší, že si obličej nezapamatuje *nikdo*. A pak je tady ještě ta záležitost s předsudky. Mnozí lidé říkají „lidé“ a myslí tím jenom původní lidstvo. Ostatní rasy se nazývají „metalidé“, aby je bylo možné od nás odlišit: jejich jméno je naše jméno s malou předponou, což vyvolává představu, že my jsme standardním modelem a ostatní pouze laciné kopie. Jestliže se pokusíš tento předsudek odmítnout a distancovat se od něho, čekají tě těžké časy. Řada metalidí ti nebude důvěřovat, jelikož od tvých soukmenovců zažili příliš mnoho všiváren a budou si myslet, že jsi pouze jeden z těch pokrytců. Vyjadřuj se veřejně ve prospěch metalidí, a dokonce i někteří lidé, které jsi považoval za přátele, ti ukážou záda, protože „zrazuješ své“. A lidé, za něž ztratíš dobré slovo, ti také nebudou zrovna děkovat; budou příliš zaměstnáni zjišťováním tvých skutečných motivů.

Protože se ostatní rasy původně zrodily z lidí nebo se z lidí proměnily, jsou mnozí lidé příbuzní s příslušníky jiných ras. Jeden by řekl, že by nám to mělo pomoci je lépe akceptovat, ale v celých dějinách jsme měli vždy velké problémy s tolerancí vůči odlišnému. Trvá to už staletí a pravděpodobně se to hned tak nezmění.

Orkové

Stella, magika

Orkové jsou početně nejsilnější a zároveň nejméně respektovanou metalidskou rasou. Tyto dvě skutečnosti spolu možná příčinně souvisí. Jsme větší než lidé a těžší než elfové a kvůli naší velikosti často budíme hrůzu (a to nemluvím o našich tesácích). Je proto docela obtížné navazovat známosti, což opět vede k obavám z orků, protože nikdo neví, jací ve skutečnosti jsme.

Co se týče orků, existuje mnoho nedorozumění. Například vědci celá léta tvrdí, že orkové jsou aktivní v noci, ale nikdo si nedal tu práci zjistit, zda naše záliba ve tmě má biologické příčiny nebo jednoduše vychází z toho, že musíme žít ve společnosti, jež nás přes den nechce vidět.

Orčí identita je zpravidla ovlivněná náhlým genetickým úkazem, který je v běžné řeči označován jako goblinizace. Všichni orkové, jimž je více než čtyřicet, se jako orkové nenarodili, nýbrž se proměnili, a to buď masově v dubnu 2021, nebo později během puberty. Tak nebo tak, skoro každý dnes žijící dospělý ork pocítil odmítnutí ze strany rodiny, přátel a společnosti, když se z něho stalo to, čím je dnes. To se muselo nutně promítnout do našeho pohledu na svět, a tak v každém případě vězí zrnko pravdy v tvrzení, že vidíme protiorčí smýšlení i tam, kde žádné není. Ovšem pouze zrnko – mnohé další rasy by daly přednost tomu, kdybychom vůbec neexistovali, a snaží se ze všech sil, aby nás nevpustily do svého života.

Na většině míst mají orkové problémy se sháněním práce, nákupem pozemků nebo s jiným etablováním se ve větších společenstvích. Celosvětová diskriminace přivádí mnohé orky na cestu zločinu, protože jedině tak si mohou být jistí, že si budou moci dovolit střechu nad hlavou a jídlo na stole. Mladí orkové se často spojují do gangů, aby si tak mohli v nelítostném okolním prostředí zajistit navzájem ochranu, a řada z nich napadá každého mimostojícího jako potenciální hrozbu. A potom jsou takoví jako já, z nichž by jejich vzácné magické nadaní učinilo cenné aktivum, kdyby jen měli jinou vnější formu než orčí. Ovšem my patříme ke „goblinským“ rasám a

musíme se poohlédnout, jak je možné naše talenty výhodně zužitkovat jinak. A všechno tohle pouze zesiluje negativní obraz orků ve společnosti. Orkové, kteří se pokouší, jak se hezky říká, „tvrdě pracovat a dbát pravidel“, rychle zjistí, jak pro ně bude těžké, aby je někdo akceptoval. Orkové nacházejí vesměs špatně placenou fyzickou práci, při níž je žádána naše velikost a síla. Protože jsme skoro stejně silní jako trollové, ale zdaleka ne tak velcí, jsme pohyblivější a hodíme se více do prostředí, jež je přizpůsobeno lidské velikosti. Tíhneme k životu odděleně od jiných ras, protože ostatní nás vyhánějí. Nejprve chtěla většina orků žít tam, kde předtím, uprostřed lidské společnosti. Dnes dávají většinou přednost životu mezi svými. Někteří chtějí, abychom si založili náš vlastní stát, stejně jako elfové. Různé orčí organizace se poctivě snaží o zlepšení našeho údělu; jak dospívá stále víc a více těch, kteří se již jako orkové narodili, možná se to trochu zlepší. Jestliže si vytvoříme vlastní zvyky a kulturu, naučí se nám snad ostatní rasy lépe rozumět. A to pro jejich vlastní dobro; orčí ženy tíhnou relativně často k rození většího počtu dětí, což z nás dělá nejrychleji rostoucí populaci na celém světě. Dříve či později s námi budou muset ostatní rasy nutně začít počítat.

Trollové

Daniel, medvědí šaman

Pravděpodobně jste se sami sebe ptali, co na tomhle místě dostanete ke čtení. Možná jste očekávali něco jako „MÝT RÁDY TROLLI, MI NEBÍT ZLÝ“. Sorry, lidičky. Ačkoli jsem troll, zdaleka nejsem trouba, i když si to mnozí mohou myslet. Kdyby byli trollové opravdu tak pitomí, jak se často tvrdí, nebylo by zdaleka tolik trollích runnerů. Stali bychom se všichni mezitím obětí idiotů z našich vlastních řad.

Většina lidí klade rovnítko mezi velikost a hloupost a věří, že my trollové jsme blbí, protože jsme velcí. Staletá tradice komedií, v nichž mazaný malý slaboch převezl velkého silného hlupáka, vzbudila ve většině lidí zcela negativní očekávání stran naší inteligence. Jiný faktor, jenž přispívá k našemu image „tupý jako balvan“, jsou možná naše zuby. Trollové mají stejně jako orkové tesáky a i ostatní naše zuby mají různý tvar. To vede k tomu, že náš způsob mluvení zní pro lidské a jiné uši povrchně, nejasně, a proto „hloupě“. Většina trollů, kteří mluví tak, aby to lidem do určité míry bylo příjemné, za toto přizpůsobení zaplatila rozsáhlým zásahem do chrupu.

Naše velikost s sebou přináší i další problémy. Trollové pociťují často každodenní život jako fyzicky a společensky nepohodlný. Všechno je vyrobeno pro menší lidi; nenapasujeme se do malých aut nebo rakvových hotelů. Nehodíme se na židle a za stoly standardních velikostí, což je důvod, proč jen tak málo z nás má práci v kanceláři. V mnoha oblastech nemohou trollí děti chodit ani do místní školy. Co se týče sociální stránky, představuje „Nemlať mě!“ reakci většiny lidí, kteří se poprvé setkali s trollem. Ve skutečnosti je méně pravděpodobné, že bychom byli násilničtější než příslušníci jiných ras; naše velikost většinou stačí k tomu, aby se od nás potíže držely dál. Do určité míry jsme měli štěstí, že jsme se vyhnuli těm nejhorším pogromům, a to hlavně proto, že nás není ještě pořád tak mnoho. Je daleko víc orků, které je možno nenávidět.

Ne že bychom my trollové unikli svému dílu rasové nenávisti. Většina z nás žije spíše v divočině než ve městě, z části proto, že tam máme přinejmenším dost místa, z části také kvůli předsudkům a podezírání ze strany druhých. Najít někoho, kdo nám pronajme byt, stojí skutečné vypětí sil, a to ani nemluvě o těch, kteří by nevyžadovali dvakrát vyšší zálohu než obvykle, protože se obávají, že podlaha nevydrží naši váhu. A i když skutečně někoho takového najdeme, je většina bytů prostě příliš malá, než aby pojala trollí rodinu.

Trollové žijící v divočině si rozvinuli vlastní kulturní identitu – drsný, primitivní životní styl, vzdáleně se podobající návratu k přírodě, který je populární mezi některými elfy. Někteří lidští obyvatelé měst si tento obraz romantizují, což průměrnému městskému trollovi a jeho snům o začlenění do společnosti zrovna neprospívá. Váš městský troll si vydělává na živobytí prací, jež vyžaduje sílu a svaly – například jako vyhazovač ve vaší kmenové hospodě. Jiní se obrátili k organizovanému zločinu, kde si mohou získat alespoň trochu uznání jako nejtvrdší provozovatelé byznysu. Ti, kteří pociťují stereotyp „velkého hloupého troggyho“ jako kámen na krku a nechtějí působit jako trollové, často tíhnou k nadměrné kompenzaci a jejich chování vykazuje přemíru kultivovanosti. Trollové pijící z malinkých šálků nebo nosící kvalitní večerní oblek jsou v současnosti oblíbenými hosty ve všech komediálních show. Ovšem já vidím raději tohle než nový příliv starých příběhů o velkém tupci, jehož malý šibal položil na lopatky.