

ÚVOD

Shadowrun – 3. vydání (SR3) představuje kompletní systém hry na hrdiny – tato kniha sama o sobě obsahuje dostatečné množství zdrojových materiálů pro gamemastery a hráče, aby tito mohli začít s hraním *Shadowrunu*. Tato kniha je přepracovanou verzí původních pravidel *Shadowrunu*, která byla zveřejněna v roce 1989 a v roce 1992 již jednou přepracována. *SR3* byl předělán z důvodů jasnosti a nově napsán tak, aby umožňoval strukturovanější a rychlejší hraní. Hráči, kteří znají dřívější verze *Shadowrunu*, zjistí, že se koncept, realizace a jádro hry sotva změnily. U všech změn se pečlivě dbalo na to, aby byly v souladu s duchem tohoto fiktivního světa a obsahovaly vnitřní logiku, která učinila z *Shadowrunu* jednu z nejoblíbenějších sci-fi a fantasy her na hrdiny všech dob. Díky *SR3* ostatní produkty *Shadowrunu* NEZASTARALY.

SR3 obsahuje nový materiál, který zčásti blíže vysvětluje již publikované skutečnosti, zčásti přepracovává dosavadní pravidla. Do *SR3* byla navíc zabudována pravidla, která byla uveřejněna již dříve v rozšiřujících modulech jako *Virtual Realities 2*, *Rigger 2*, *Shadowrun Companion* a dalších, zčásti ještě nezveřejněných dílech. To, co nyní držíte v rukou, je úplný přehled všech základních pravidel herního systému *Shadowrun*.

Některé kapitoly této knihy by vám měly dopomoci k pochopení idejí a konceptů světa *Shadowrunu*, než se vrhnete do hry. **Vítejte ve stínech** popisuje svět *Shadowrunu*, obzvláště to, co jej činí tak jedinečným, a to, jakou roli hráči v tomto světě hrají. **A tak se stalo...** je historickým nástínem vývoje světa *Shadowrunu* z pohledu Kapitána Chaose, jedné z nejrespektovanějších osobností tohoto světa. **Herní mechanismy** nabízejí stručný přehled terminologie, pravidel a konceptů hry, od otázky, jaké kostky kdy použít, až po metalidské rasy, které můžete hrát. **Seattle a moderní Severozápad** nastiňují prostředí pro počáteční hraní *Shadowrunu*.

Poté, co se seznámíte s pozadím, byste si měli vytvořit svou postavu. **Tvorba postavy** přináší postup, jak krok za krokem vytvořit novou postavu. Navíc vám nabízíme šestnáct předem vytvořených archetypů. To samozřejmě nejsou jediné možné postavy, které můžete hrát, ale tyto příklady by vám měly pomoci při experimentování a realizaci vlastních představ. Kromě toho se mezi těmito postavami vyskytují reprezentanti všech metalidských ras.

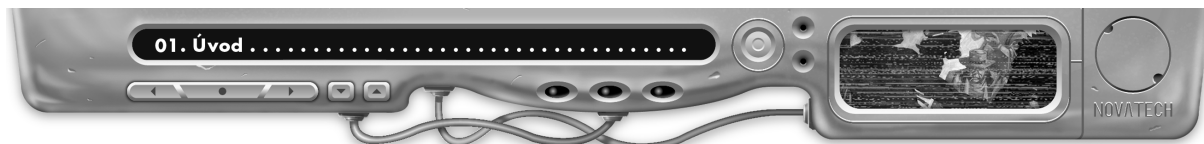
Jestliže již máte svou postavu, je na čase vypořádat se s pravidly. **Dovednosti, Boj, Kontakty a Uvidět stíny a přežít** jsou nejdůležitější kapitoly pro hráčské postavy. **Dovednosti** popisují, co vaše postava ví a umí, **Boj** zahrnuje boje, přežití a léčení, plus informace o boji na dálku i zblízka, různých zbraních apod. **Kontakty** popisují, koho vaše postava zná a jak může od těchto lidí získat informace, zatímco **Uvidět stíny a přežít** si bere na mušku rozličné aspekty života shadowrunnera, počínaje jeho životní úrovní a konče bezpečnostními opatřeními, s nimiž se člověk musí příležitostně vypořádat, aby si vydělal na živobytí.

Některé typy postav potřebují o něco podrobnější pravidla. Pro magicky nadané postavy nabízí kapitola **Magie** vše, co musí hráči a gamemasteři vědět o magii, zaklínadlech, astrálním prostoru a duších. Mezi těmito pravidly je obsažena oproti předchozímu vydání celá řada vysvětlujících pasáží a změn. Pokud chcete hrát deckera, který svůj rozum připojuje k celosvětové počítačové síti, potom vám kapitola **Matrix** poskytne všechny životně důležité informace, počínaje programy, které budete potřebovat, a konče smrtelnými nebezpečími, která na vás při matrixovém runu číhají. Tato kapitola představuje náhled na rozsáhlejší pravidla z modulu *Virtual Realities 2*. Jestliže chcete hrát riggera, který se napojuje přímo na dopravní prostředky nebo drony či je řídí na dálku, potom v kapitole **Dopravní prostředky a drony** naleznete vše, co k tomu budete potřebovat, včetně popisu dron, boje dopravních prostředků, elektronických senzorů a jízdních manévrů. Tato kapitola obsahuje pravidla z modulu *Rigger 2*.

Některé kapitoly jsou zamýšleny jako pomůcka pro gamemastery. **V zákulisí** se zabývá funkcí gamemastera, stejně jako zlepšováním postav a tvorbou protivníků. **Duchové a draci** nabízejí úplný přehled těchto jedinečných bytostí, které obývají svět *Shadowrunu*.

Výbava obsahuje ceny, dostupnost a legalitu výbavy ze světa *Shadowrunu*. V tomto seznamu jsou zahrnuty všechny druhy zbraní, dopravních prostředků, kyberwaru (umělých součástek, jež nahrazují lidské maso), pancířů, zábavní elektroniky, bezpečnostních hraček a ozbrojených záchranných služeb.

Některé poznámky k novému vydání naleznete v kapitole **Komentář tvůrce** na konci knihy. **Update rozšiřujících modulů** obsahuje některé poznámky a modifikace, které se vztahují k již dříve vydaným publikacím a rozšířením pravidel, které tak lze převést na aktuální stav *SR3*. V této kapitole jsou rovněž popsány možnosti, jak přejít z pravidel druhého vydání *Shadowrunu* na *SR3*.



A jen pro případ, že by to bylo třeba říci ještě jednou: **Kvůli SR3 NEJSOU ostatní produkty *Shadowrunu* nadbytečné!**

Poznámka k českému překladu

Rozhodující část tohoto překladu vznikla v průběhu roku 2003 poté, co se mi koncem roku 2002 dostala do rukou německá verze *Shadowrunu* – 3. vydání. Kromě toho, že jsem si chtěl vyzkoušet své překladatelské schopnosti, jsem si pohrával i s myšlenkou na výdělek, pokud by má práce vyšla tiskem. Avšak nyní, když světlo světa spatřil již *Shadowrun* – 4. vydání, ztratil tento překlad do jisté míry na aktuálnosti. Proto jsem se rozhodl za pomoci společnosti FanPro pro jeho bezplatné zveřejnění.

Jak již bylo řečeno, vycházel jsem vzhledem ke svým jazykovým znalostem z německé verze, ačkoli v nejasných případech jsem využil i anglické vydání, zejména pak příslušná errata. Zprvu jsem se snažil stavět na české verzi *Shadowrunu* – 2. vydání (1995), zejména v otázce terminologie. Postupem času se však tato idea ukázala jako příliš svazující, takže jsem se nakonec rozhodl pro zcela nový překlad, i když některé původní české pojmy z *SR2* jsem nakonec zachoval.

Názvy rozšiřujících modulů jsem ponechal v jazyce originálu, pokud nevyšly rovněž česky.

Přál bych si, aby předložený dokument nezůstal jen mrtvým textem a sloužil přímo k hraní v tomto jedinečném světě. Jakékoli připomínky, komentáře či jiná sdělení ke svému překladu uvítám na adrese shadowruncz@seznam.cz.

Příjemnou zábavu.

Václav Pražák