# Identita a legalita v SR

Tento spisek je víceméně kompilát materiálů z SR5E, SR6E a některých sourcebooků + z debat na oficiálním fóru Shadowruntabletop. Má posloužit k rychlé orientaci hráčů, aby si uvědomili, co jejich postavy ze zákona mohou, a co nesmí (ale stejně dělají).

### SIN

Je základem identity metačlověka. Je to zhruba ekvivalent dnešního občanství, ale i mnohem více. Fyzicky se jedná o nehmotná data, která ani nemohou být vytištěná na nějakou průkazku (i když i ty se dělají coby vizitky), protože neustále přibývají, takže jsou pouze vysílaná z komlinku. Je většinou fasován po narození, anebo jen velmi obtížně získáván. Lidé bez SINu ***nejsou lidé***, nemají občanská/lidská práva, jsou mimo systém a mimo záznamy. Prostě SINlessáci. Podle některých odhadů je až 30% narozených orků a trollů SINless… Nemohou nic, nesmí být nikde.

Legální SINy *(Systémová identifikační čísla)* jsou data uložená v globálním registru SINů spravovaným Renraku a obsahují víceméně celý život člověka od narození. Takže biometrické údaje, ale i online bankovní účet, certifikáty o vzdělání, licence, povolení a propustky, faktury a celý výpis veškerého majetku a spotřebitelského chování, (neanonymní) účet na sociálních sítích a dále a dále a dále. Bez SINu víceméně nelze komunikovat s technologickým světem.

Legální SINy mají dvě nevýhody. Předně platíte daně: 10 % ze všech peněz, které projdou účty na SINu, spolkne stát/korporace, které SIN náleží. Také kdokoliv v Matrixu stopuje ikonu s legálním SINem, získává bod Hrany navíc.

Nelegální SIN se od legálního liší pouze tím, že nebyl vydán legální autoritou, ale padělán. Má Hodnocení zařízení (HZ) 1 až 6, které vyjadřuje, jak snadné ho je ho odhalit jako falešný (třeba obsahuje data s DNA kuřete nebo dvanáctileté nigerijské dívky). Kvalitní falešné SINy obsahují celou zfalšovanou identitu osoby, falešnou nákupní historii v souvislosti se zakoupeným životním stylem atd. Kvalitní falešné SINy jsou vlastně alternativní životy, jejich padělání je velmi složité – je to doména kriminálních syndikátů a tajných služeb.

V 5E byly SINy rozepsané podrobněji a rozdělné podle barvy, v 6E je to popsané pouze hrubě, ale každopádně nově vytvořená postava je SINless, takže si musí buď nabrat kvalitu SINner při tvorbě, nebo koupit falešný SIN. Podle 5E (předpokládám beze změny) jsou druhy a barvy SINů různé, takže těm s trestním záznamem září v AR Matrixu nad hlavou velká černá skvrna, jiní se zase honosí zlatým megakorporačním SINem (korporační SINy jsou dokonce ve dvou stupních, získané a rodné). A protože v roce 2080 většina lidí hledí do AR Matrixu a neustálé vysílání SINů je na mnoha místech povinné (na venkově a v ghettech pouze na vyzvání, v lepších městských čtvrtích většinou ano), každý hned ví, na koho je dobré na chodníku plivnout, a komu se klanět a závidět.

Všechno na SINu je sledovatelné, vymahatelé zákona vám ho mohou z rozhodnutí soudu postavit mimo zákon, zmrazit účty atd. Falešné SINy jsou při prvním odhalení spálené (takže se pak hlásí jako padělané vždycky) a můžete je víceméně zahodit. U shadowrunnerů se předpokládá, že mohou SINy (identity) měnit jako ponožky.

Je to totální Velký bratr, ale ne tak těsný, jak by se na první pohled mohlo zdát. Vidí všechny pohyby na SINech, ale trik je v tom, že ne všechny autority spolupracují, dokonce *většinou* nespolupracují, takže se může klidně stát, že třeba SINner Aztechnology hledaný za vraždu v UCAS nebude v Amazonii zatčen, protože Aztlan a Amazonie jsou znepřátelené.

Z hlediska herních statů musí mít každý SIN jméno, přiřazený životní styl, nějaké nuyeny na účtu, falešné SINy pak i hodnocení. Ke každému SINu je možné připsat buď pravé, nebo padělané licence.

### Vybavení a licence

Stejně jako metalidé, i vybavené může být legální a nelegální. V pravidlech 6E je vybavení rozděleno na tři skupiny: Legální (bez kódu u Dostupnosti), licencované (kód „L“) a zakázané (kód „Z“). Legální vybavení bez kódu legality může mít kdokoliv. Licencované je takové, které po odhalení (ať už je veřejně nošené, nebo je ukryté a někdo na něj kontrolou přijde) je nelegální, pokud nemáte příslušnou licenci. Licence je potvrzení o výjimce, které se po pořízení stává součástí SINu. Zakázané vybavení (Z) je při odhalení u soukromých osob nelegální vždy.

Licence je možno získávat, pokud máte SIN (ať už pravý, nebo falešný), a to dvěma cestami – legálně a nelegálně. Legálně znamená absolvovat návštěvu příslušného úřadu a zažádat si. Legální získávání je plně v gesci GM, ten může požadovat obíhání úřadů a řešení byrokracie, složení zkoušek k získání certifikátu, vstup do nějaké profesní komory atd.). Nelegálně nabýt licenci znamená, že si prostě koupíte padělek stejně jako u SYNů. K pravým SINům je možná pouze pravá licence, k falešným SINům obojí, nicméně stejně se kontroluje SIN.

Licencí je celá řada, v pravidlech je jich explicitně zmíněno několik. Nejznámější je zbrojní licence (zbrojní průkaz povoluje držet „L“ zbraně), licence na skryté nošení zbraní (je to vlastně druhý stupeň zbrojního průkazu, zbraň smíte mít skrytou a neviditelnou v Matrixu), licence na „L“ augmentace, licence k používání magie (legální kouzelníci musí odevzdávat krevní vzorky a jejich magická signatura je známá), pilotní licence a pak dále různé licence profesní (třeba novinářský průkaz, licence soukromého detektiva, advokátská licence atd., je možné vymýšlet stále další a další).

### Peníze, hotovost a obecně držení majetku

Drtivá většina peněz (ať už nuyenů nebo skripů) je elektronická – jsou to čísla na nějakém SINu. Transakce probíhají elektronicky – postava v AR mávne rukou a přenos proveden. Nákupy čehokoliv probíhají tak, že si vezmete zboží a automaticky se Vám po průchodu kasou strhnou peníze z účtu a zboží (veškeré dnešní zboží je přítomné v Matrixu, ať už přímo svou ikonou, nebo ikonou RFID značek) elektronicky změní signaturu majitele. To také znamená, že na konkrétním SINu je veškerý soupis majetku, co byl za peníze z něj pořízen (skvělé pro cílenou reklamu). Životní styl je z hlediska hry považován také za majetek.

Legálně (ať už v obchodě, nebo na dovážku) lze nakupovat veškeré zboží bez kódu legality nebo „L“, pokud je na SINu příslušná licence. Na nelegální nákup potřebujete překupníka, který vám dodá jakékoliv (pravděpodobně kradené) zboží s kódem majitele na cizí/smyšlenou osobu. Podloudné přepsání elektronického kódu majitele vybavení je možné, ale vyžaduje to rozšířený test Logika + Inženýrství s intervalem v hodinách, takže se nevyplatí krást laciné položky, a proto Vám také dávají překupníci za kradené zboží jen 10% ceny (+/- za vyjednávání).

Peníze na účtech jsou součástí SINů, takže jsou pod plnou kontrolou autorit a mohou zmizet jak mávnutím kouzelného proutku. Proto existují i certifikované kreditčipy Curyšské orbitální banky, na kterých je možné držet nueny mimo systém. Shadowrunneři a překupníci je milují, ale pokud byste chtěli přímý ekvivalent ke dnešku – je to jako kdybyste ve slušné společnosti vytáhli igelitku s balíčky bankovek. Silně podezřelé.

### To nejdůležitější pro hru

Z hlediska herních statistik se liší pravý od falešného SINu tím, že ten první nemá hodnocení, prostě je zkontrolován. Při kontrole falešného SINu se hází test kostkami **2 x Hodnocení zařízení skeneru proti prahu rovnému dvojnásobku Hodnocení falešného SINu**. Když SIN projde, je chápán jako pravý se vším všudy, když ne, je vypálený. My jsme si zavedli ještě houseruli, podle mě docela užitečnou, že pokud je SIN vysílaný do Matrixu, může se podívat i uživatel Matrixu a ztotožnit SIN s jeho nositelem, a to testem matrixového vnímání Elekronika + Intuice proti prahu rovnému dvojnásobku Hodnocení falešného SINu. V případě odhalení padělku v tomto testu nedojde k vypálení.

Pro hráče to znamená nutnost udržovat přehled o SINech – jaké jsou základní údaje, na jakém je jaká licence, kolik peněz a jaký je k SINu připojený životní styl (na jak dlouho zaplacený). Ceny falešných SINů a licencí najdete na str. 273 SR6CZ. Také si musí udržovat si u svého zařízení přehled, které je nelegální – a u nelegálního také jak je zhruba odhalitelné (tzn. například „ve skrytém pouzdře pod kabátem“ atp.).

***Příklad***

*Johnny Shadowrunner kráčí centrem Seattlu a vyhlédne si ho pochůzkář k proklepnutí (asi kvůli koženému kabátu a pistoli viditelně nošené v pistolnickém rychlotasícím pouzdře u boku). Johnny má falešný SIN 5 coby občana MCT a zbrojní průkaz (taktéž falešný). Kromě toho má u sebe soustu nelegálních hraček, buď přímo zakázaných, nebo bez licence, třeba nelegální war, tříštivý granát a další hračky, ty má poschovávané po těle a odpojené od Matrixu. Policajt má ve své helmě schovanou celou sadu senzorů: Zobrazovací linku, elektrody, skener na kontrolu SINu, mikrovlnný skener (odhaluje kovové věci včetně kyberwaru) a čichový skener (to je ten, co umí najít dusík – takže střelivo a výbušniny). Všechno s HZ 4, jsme v centru metroplexu.*

*Policajt začne zběžnou kontrolou ještě na dálku, takže zkontroluje Matrix, jestli tam něco nesvítí (spousta zločinců je tak pitomých, že nechávají nelegální věci připojené). GM hází test matrixového vnímání dvěma kostkami (Elektronika 0 + Intuice 3) proti prahu 1 a jeden úspěch také získá (v Matrixu nelze kromě pistole odhalit nic), takže vidí pouze ikonu pistole. Dále souběžně test fyzického vnímání (jestli někde něco nevykukuje zpoza kabátu), takže Intuice + Vnímání s prahem daným Utajitelností (GM stanovuje celkový práh na 6, policajt není žádný génius, takže pohoda). Policajt pokračuje kontrolou SINu, nicméně má pouze skener s HZ 4, takže potřebných 10 úspěchů k odhalení padělku nemůže dosáhnout ani teoreticky – čili netřeba házet, vidí legální SIN s legální licencí. Následují testy skenerů, jejich specifická pravidla začínají na str. 241 SR6CZ. V GM podstatě hází za každý skener kostkami jeho HZ proti prahům stanovených tabulkami. Nic, nic, nic. Kdyby začal řvát čichač, mohl by se Johny zkusit vymluvit na přítomnost střeliva k legálně držené zbrani (kdo mluvil o granátu?).*

*V tu chvíli už policajt fyzicky došel až k Johnnymu. Pokud má stále podezření, může přejít k fyzické prohlídce (to by byl opět test Intuice + Vnímání, tentokrát s nižším prahem), ale to si na občana MCT, největší megakorporace světa, dovolí jen stěží. Takže jen uctivě pokývá hlavou a jde si po svém.*

## Specifická situace v New Yorku

Následující pravidla jsou poskládaná z údajů na Shadowrun Wiki a zejména ze sourcebooku pro 5E Stolen Souls. Naše parta hraje v NY, takže je třeba znát.

Big Apple je největší a nejbohatší megasprawl na světě (má také nejvyšší podíl korporačních občanů) a má také z velkých metroplexů nejnižší zločinnost vůbec. Jak je to možné? Na Manhattanu totiž jede Velký bratr na speedu. Všechno co platí v UCAS, platí tam také, SIN je zde nutné vysílat z komlinku nepřetržitě a stejně tak všechna vozidla musí být ze zákona připojena ke Gridu. *Ještě navíc* k tomu město vydává propustky, které opravňují své nositele ke vstupu do určitých částí Manhattanu. Ty se řeší stejně jako licence, můžete je získat legálně nebo padělané.

Všechno je to kvůli tomu, aby chudé obyvatele udrželi mimo oblasti bohatých – to jsou ty naleštěné a uklizené se spoustou laviček. Chudí nemají na drahé propustky, takže se třeba do centra prostě nemají šanci podívat jinak než jako uklízeči. Kromě toho, Manhattan je plný exkluzivních korporačních exteritoriálních zón, takže je pro cizáky fakt obtížně přístupný. Na druhou stranu, odměny pro runnery tam bývají vysoké, takže…

### Bezpečnostní síť Manhattanu

Ostrov Manhattan je zajištěn bezpečnostní sítí, která neustále ztotožňuje údaje z kamer a senzorů s příslušnými vysílanými SINy. To znamená, že v některých oblastech Manhattanu jsou postavy systémem testovány téměř nepřetržitě a bezpečáci vyjíždějí, až když jim systém ukáže nelegálního pobudu, kterého musí okamžitě zbít a vyhodit za hranice čtvrti. Přizpůsobil jsem si coby GM pravidla navržená ve Stolen Souls do následujícího žebříčku ukazujícího, jaké jsou v různých městských zónách Manhattanu HZ senzorů, vždy se hází proti dvojnásobku Hodnocení falešného SINu.

* Zóny D a hůř = nekontroluje se
* Zóna C = HZ 1 (2 kostky)
* Zóna B = 2 (4 kostky)
* Zóna A = 3 (6 kostek)
* Zóna AA = 4 (8 kostek)
* Zóna AAA = 5 (10 kostek)

Jinými slovy – na Manhattanu jsou v AAA čtvrtích senzory a kamery téměř všude, takže se testuje několikrát za minutu (to by se GM zbláznil, takže nahradit pouze pár hody a nutit hráče k tomu, aby na to mysleli a nevycházeli do lepších míst bez kvalitních padělků, ty nekvalitní statisticky nemají šanci dlouhodobě obstát). Na Manhattanu je AAA zón až nepříjemně hodně. S horším hodnocením zón však klesá kvalita senzorů a hlavně četnost kontrol (gangy neoanarchistů a dalších individuí mají likvidaci kamer a senzorů sítě jako hlavní obor činnosti). Také je možné se před senzory ukrývat – pokud jste třeba schovaní ve vozidle (které musí mít také propustku, jak jinak), tak na vás kamery vybavené skenery SINu prostě nedosáhnou, takže taky pohoda.

Falešné SINy a na ně navázané licence a propustky s HZ 6 už dávají jistotu a umožňují se pohybovat městem bez házení, ovšem jen v zónách podle propustky (např. falešný občan Aresu s rezidenční povolenkou se SINem 6 má právo pohybovat se v oblastech spravovaných UCAS, MDC a Aresem, nesmí nicméně do enkláv jiných korpů).

Falešná propustka/povolenka je vlastně jiný druh licence – takže je také součástí SINu. Jejich ceny (a co vlastně povolují) najdete v materiálu Kontroly SINů v NY, který už jsem mnohokráte posílal a opět pošlu. Pro hráče runnerů v NY je důležité si poznamenat, kam má jaký SIN povolení chodit a na jak dlouho.

Nakonec stručný seznam zón, v některých čtvrtích jsou oblasti s různým zabezpečením (takže uvedeny na více místech), konkrétní objekty mohou být zabezpečeny dle úvahy GM.

* AAA (HZ senzorů 5): Central park, centrum na dolním Manhattanu, Midtown, Riverside a východní Riverside, Stuyvesand, Times Square, Věže (AAAA), Westside a horní Eastside
* AA (HZ senzorů 4): Širší centrum, Riverside a východní Riverside, Westside a horní Eastside
* A (HZ senzorů 3): Inwood, dolní Westside a Eastside, SoHo, Westside a horní Eastside
* B (HZ senzorů 2): Chinatown, dolní Westside a Eastside, Newtown, Southside, Village, Washington Heights
* C (HZ senzorů 1): Battery City, Pit, Southside, Terminal, Washington Heights
* D, E a Z (bez senzorů): Pit, Terminal, Underground

***Příklad***

*Řekněme, že by Johnny Shadowrunner nebyl v Seattlu, ale vykračoval by si širším centrem Manhattanu (AA = HZ 4). Celé by to proběhlo úplně stejně, jen s tím rozdílem, že by Johnny musel mít řádnou propustku. Jako zákona dbalý shadowrunner má samozřejmě falešnou rezidentskou propustku MCT, takže by si pochůzkář myslel, že je Johnny přesně tam, kde má právo být.*

*Nicméně kdyby propustku neměl, policajtovi by to při kontrole SINu zasvítilo. Stále by platilo, že by si myslel, že jde o občana mocného korpu, takže by mu pro příště doporučil pořízení turistické propustky, slušně by ho sebral a po zaplacení pokuty vysadil za hranicemi Manhattanu. Ehm… kdyby byl Johnny žebravý SINlessák, dopadl by daleko hůře, na druhou stranu bez SINu by se k centru stejně nedostal ani na dohled.*