DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY A SONDY

V této kapitole se nacházejí pravidla, popisující, jakým způsobem používají dopravní prostředky riggeři a další postavy. Obsahuje rovněž riggerská pravidla pro nasazení sond.

Riggeři

Riggeři jsou postavy, jež mají implantovány speciální kyberware, zvaný *kontrolní rig*. Ten umožňuje riggerovi řídit přes nervové rozhraní dopravní prostředky přímo pomocí myšlenek. Pokud se rigger napojí na dopravní prostředek, jenž je vybaven příslušným adaptérem, může provádět působivé kousky a extrémní manévry, jichž by nebyl schopen ani nejlepší kaskadér.
Riggeři se mohou napojit také na dálkový deck, který jim umožňuje řídit současně více sond. Rigger, který své sondy šikovně využívá, s nimi může kontrolovat rozsáhlou oblast, a představovat tak nezanedbatelnou bojovou sílu. (V plexu existuje jen málo věcí, jež jsou nepříjemnější než obrovský roj bojových sond, který se řítí přímo na vás.)

Atributy dopravních prostředků

Stejně jako postavy mají i dopravní prostředky atributy na určitých stupních, jež popisují jejich vlastnosti a slouží jako měřítko výkonnosti. Dopravní prostředek má následující základní atributy: ovládání, rychlost, zrychlení, trup, pancíř, signaturu, autonavigaci, autopilota, senzory, kapacitu, sedadla a přístup.

Ovládání

Ovládání popisuje manévrovací schopnost dopravního prostředku a udává, jak snadno nebo obtížně se s ním zachází. Čím vyšší je stupeň, tím těžší je dopravní prostředek precizně řídit.
Stupeň ovládání udává základní cílové číslo pro všechny testy řízení, které se hází dovedností v zacházení s dopravním prostředkem. Většina pozemních dopravních prostředků má dva stupně ovládání. První stupeň se používá pro testy na silnicích, druhý pro testy v terénu.
Každý druh povrchu kromě silnic a dalších zpevněných a rovných ploch se u pozemních dopravních prostředků považuje za terénní. Terén je jedna z podkategorií obvyklých typů prostředí (otevřeného, běžného, obtížného a neprostupného). Každý pozemní dopravní prostředek musí při jízdě terénem snížit hodnocení své rychlosti na polovinu, pokud nedisponuje terénními tlumiči.

Rychlost

Rychlost udává nejvyšší možnou rychlost, při níž může auto po delší dobu bezpečně jet. Tato hodnota je udávána v metrech za bojové kolo.
Letadla mají dvě hodnoty rychlosti. Vyšší hodnota představuje maximální rychlost, nižší udává nejnižší možnou rychlost, jíž musí letadlo letět, aby se nezřítilo.
Za určitých okolností se může dopravní prostředek pohybovat vyšší rychlostí, než kolik udává maximální hodnota tohoto atributu – ovšem s několika nepříjemnými vedlejšími efekty. Dopravní prostředky mohou svou maximální rychlost překročit až o padesát procent (1,5násobek rychlosti), ovšem tím se zvýší stupeň obtížnosti u většiny testů během boje dopravních prostředků (viz **Boj dopravních prostředků**).
K přepočtu rychlosti dopravního prostředku z metrů za bojové kolo na kilometry za hodinu vynásobte uvedené hodnoty 1,3. K přepočtu rychlosti dopravního prostředku z metrů za bojové kolo na metry za sekundu vynásobte uvedené hodnoty 0,75.

Zrychlení

Zrychlení udává, jak rychle může dopravní prostředek zvýšit svou rychlost. Tento atribut je důležitý, pokud chce dopravní prostředek během boje uniknout jinému dopravnímu prostředku, případně ho pronásledovat. Tehdy si může postava při zvyšování rychlosti svého dopravního prostředku hodit test řízení. Za každý dosažený úspěch v tomto testu se rychlost dopravního prostředku zvyšuje o stupeň zrychlení.

Chazz Spazz prchá na své motorce Yamaha Rapier před ranaři z Lone Star, kteří ho pronásledují. Jeho Yamaha jede rychlostí 50 m/k (metrů za bojové kolo), ale policajti jsou stále blíž. Chazz se rozhodne zvýšit svou rychlost (jeho Rapier má zrychlení 10); dovednost motocykly má na stupni 4, takže pro svůj test řízení má k dispozici

čtyři kostky. Cílové číslo se rovná ovládání Yamahy, tedy 3. Chazz dosáhne dvou úspěchů, s nimiž může zvýšit rychlost své motorky o 20 (10 x 2) m/k. Na začátku dalšího průběhu iniciativy Rapier zrychlí z 50 m/k na 70 m/k.

Brzdění
Na základě setrvačnosti potřebují pohybující se objekty určitý čas k tomu, aby zastavily – kolik je to přesně, závisí na jejich rychlosti a robustnosti. Vzhledem k tomu může dopravní prostředek bezpečně brzdit, pokud brzdící zpomalení za bojové kolo nepřekročí čtyřnásobek zrychlení.
Jestliže zpomalení tuto nejvyšší hodnotu přesáhne, musí postava řídící daný dopravní prostředek podstoupit test havárie. Za každých 20 metrů za bojové kolo (nebo jejich části), o něž dopravní prostředek překročí bezpečné maximum brzdění, se cílové číslo zvyšuje o 1.
Maximální zpomalení se rovná dvojnásobku bezpečného brzdícího zpomalení.

Chazz Spazz si to právě žene krajinou a na tachometru má 70 m/k, když tu mu gamemaster oznámí, že nějaký balík zjevně vyhodil do povětří most, k němuž se řítí šílenou rychlostí.
Chazz zakleje a dupne na brzdy. Rapier má bezpečnou hodnotu brždění 40 (zrychlení 10 x 4). Pokud by zůstalo u této hodnoty, tak by se v momentě, kdy by dorazil na místo, kde kdysi stál most, pohyboval ještě rychlostí 30 m/k. Jelikož má Chazz před pádem z mostu ještě větší respekt než před tím, co může způsobit absolutní zabrždění jeho mašině, rozhodne se zabrzdit až na 0 m/k. Musí tedy podstoupit test trupu proti cílovému číslu 5 – základní cílové číslo 3 plus 2 (protože rychlost Rapieru je o 30 m/k vyšší, než kolik činí bezpečné zpomalení).

Trup
Stupeň trupu dopravního prostředku je měřítkem jeho robustnosti a poškození, které může vydržet – ať už jde o útoky střelnými zbraněmi nebo „vedlejší účinky“ složitých jízdních manévrů. Pravidla pro použití trupu ve hře najdete v oddílu **Poškození dopravních prostředků**.

Trup a zbraně dopravních prostředků
Stupeň trupu udává, kolik zbraní je možné na dopravní prostředek namontovat. Za každé dva body trupu může dopravní prostředek pojmout jeden hardpoint. Každý firmpoint vyžaduje jeden bod trupu. Příklad: Dopravní prostředek s trupem 3 může být vybaven jedním hardpointem a jedním firmpointem nebo také třemi firmpointy. Další podrobnosti viz **Montáž zbraní dopravních prostředků**.

Snižování poškození
Na základě stability a odolnosti jsou dopravní prostředky odolnější vůči poškození než jiné cíle (například osoby). Účinnost útoků na dopravní prostředky se snižuje na polovinu (zaokrouhleno dolů) a úroveň poškození klesá o jeden stupeň (s výjimkou zbraní, které používají protivozidlovou munici). Příklad: Útok Ares Predatorem má za normálních okolností kód poškození 9M; pokud se s ním střílí na dopravní prostředek, způsobuje ovšem pouze poškození 4L. Zbraně, které normálně způsobují lehké poškození, nemají na dopravní prostředky žádný účinek. Další informace viz **Poškození dopravních prostředků zbraněmi**.

Pancíř
Atribut pancíř představuje kompozitní pancéřování, jež chrání dopravní prostředek před útoky všemi střelnými zbraněmi (viz **Boj dopravních prostředků**). Pancéřování dopravního prostředku se považuje za tvrzený pancíř. To znamená, že dopravní prostředek mohou poškodit pouze zbraně, jejichž účinnost (snížená na polovinu trupem, ale bez modifikace za střelbu dávkou nebo plně automaticky) je vyšší než pancíř dopravního prostředku. Dopravní prostředek s pancířem 3 může být tedy poškozen pouze zbraněmi, jejich účinnost je vyšší než 6. Pokud někdo vystřelí na takovýto dopravní prostředek z Uzi III (poškození 6M), bude jedinou odměnou za jeho námahu pár jisker.
Účinnost zbraní, jejichž účinnost převyšuje pancíř dopravního prostředku, se snižuje stejně jako u balistického nebo protinárazového pancíře. Příklad: Pancíř 3 snižuje účinnost Ares Predatoru (normálně 9M, sníženou trupem vozidla na 4L) na 1L, tedy 2.
Pancíř neposkytuje žádnou ochranu proti poškození způsobenému při havárii (viz **Poškození dopravních prostředků při nárazu**).

Signatura
Signatura představuje nápadnost dopravního prostředku, pokud jde o pokusy zachytit ho elektromagnetickými a tepelnými senzory. Signatura slouží jako cílové číslo pro test senzorů a útoky řízenými střelami. Signatura se nepoužívá proti zaměřovacím systémům na optické, laserové a mikrovlnné bázi, jako například u laserových zaměřovačů. Pro osoby, které těmito přístroji na dopravní prostředek míří, platí obvyklá pravidla pro boj dopravních prostředků. Lidský biologický organismus má signaturu 6.

Autonavigace
Tento atribut představuje měřítko pro kvalitu protikolizních senzorů a navigačních systémů dopravního prostředku. Může provádět menší úpravy kurzu kvůli zabránění srážkám a slouží řidiči jako navigační pomůcka. Nemůže ovšem provádět žádné další autonomní funkce (jako například střelbu ze zbraní dopravního prostředku). Během hry poskytuje autonavigace dodatečné kostky pro testy řízení, které nesouvisejí s bojem. Při provádění bojových manévrů autonavigační systém řidiče omezuje (viz **Akce dopravních prostředků**).
Autonavigační systém stupně 1 sestává z radaru a ultrazvukového měřiče vzdálenosti. Stupeň 2 je schopen vlastní navigace a komunikace s řídícími systémy dopravy. Stupně 3 a 4 mají k dispozici systém GPS a mohou navigovat i v terénu – za předpokladu, že jsou vybaveny odpovídajícími mapovými čipy. Systémy stupně 4 mohou také samy navrhovat trasu jízdy.

Autopilot
Stupeň autopilota (jenž je ovšem nikoli nadarmo nazýván „psím mozkem“) měří schopnost sondy provádět nezávislá rozhodnutí. Sondy s vysokým autopilotem mohou interpretovat a provádět složitější příkazy než ty s méně rozvinutým autopilotním systémem. Další informace o provozu sond najdete v kapitole **Udílení příkazů**.
Stupeň autopilota se používá, jestliže rigger danou sondu neovládá přímo. Jestliže musí sonda v takovémto případě podstoupit nějaký test, nahrazuje autopilot riggerovu dovednost v řízení.

Senzory
Senzory reprezentují následující systémy: nalezení cíle (vyhledání cíle), identifikaci cíle (určení druhu cíle) a zachycení cíle (zamíření zbraně na cíl). Kromě toho popisují vysílací transpondér pro lokalizační systémy jako například GPS. Dopravní prostředek s autonavigací má automaticky stupeň senzorů nula a vyšší. Stupeň senzorů udává počet kostek, které jsou k dispozici pro testy vnímání dopravního prostředku (viz **Testy senzorů**). Navíc poskytují dodatečné kostky při použití určitých zbraní dopravního prostředku (viz **Senzory řízené použití zbraní**).

Kapacita
Body kapacity (BK) dopravního prostředku jsou měřítkem pro vnitřní prostor (pro zavazadla, doplňky dopravních prostředků a další předměty). Jeden bod kapacity odpovídá krychli o straně délky 0,5 metru (tedy o obsahu 0,125 m^3).

Náklad
Náklad představuje hmotnost (v kilogramech), již může dopravní prostředek zvedat, táhnout nebo přepravovat. Hmotnost řidiče a spolujezdců se při určování nákladu nezapočítává (kromě tak neobvyklých pasažérů, jako je například seskveč).

Sedadla
Na základě kódu sedadel se dá zjistit počet sedadel v dopravním prostředku. Pořadí čísel v sedadlovém kódu odráží jejich uspořádání. Příklad: Sedadlový kód „2 sedačky + 2 sedačky + 2 lavice“ znamená, že daný dopravní prostředek má vpředu a uprostřed po dvou sedačkách, a vzadu nabízí dvě místa na zadní lavici.
Pokud na sedadlech nikdo nesedí, poskytují dodatečnou kapacitu nákladu. Prázdná sedačka unese až 100 kg nákladu, neobsazená lavice pojme až 150 kg nákladu.

Přístup

Kód přístupu dopravního prostředku udává počet a umístění možností nástupu a výstupu, jimiž disponuje standardní model. Pořadí stanovuje uspořádání dveří. Příklad: Kód přístupu „2+1“ znamená, že dopravní prostředek má dvoje dveře vpředu nebo nahoře a jedny vzadu nebo dole.

Speciální stupně dopravních prostředků

Následující hodnoty jsou sice důležité pro některé činnosti dopravních prostředků, nejsou ale uvedeny v jejich profilu.

Elektronická protiopatření (EP/EPP)

Elektronické rušivé signály EP „napadají“ dálkově řízené sítě a senzory tak, že ruší jejich frekvence a negativně působí na kvalitu přenášeného signálu. EP zvyšují také signaturu dopravního prostředku pro určité testy dělostřelby, která je proti němu vedena.

Při testech dělostřelby slouží EPP (elektronická *proti*-protiopatření) k potlačení EP. Sondy rovněž používají EPP k podvázání pokusů o rušení pomocí EP. Další informace o EP a EPP naleznete v kapitole **Senzory**.

Stupeň energie

Stupeň energie dopravního prostředku je měřítkem surové elektrické energie, kterou mají k dispozici dálkové decky, senzory a elektronické zbrojní systémy. Stupeň energie určuje efektivní dosah takového systému, stejně jako počet kostek, které je možné použít k obraně proti elektronické válce.

válce.

Manévrování

Manévrování představuje variabilní hodnotu, která se používá při boji dopravních prostředků. Odráží abstraktní taktickou pozici, v níž se dopravní prostředek nachází vzhledem k ostatním. Manévrování je založeno na následujících faktorech: druhu dopravního prostředku, aktuální rychlosti, prostředí a výsledku otevřeného testu řidiče. Další informace viz **Manévrování**.

Test řízení

Pro jednoduchost se v *Shadowrunu* vychází z toho, že se postavám automaticky podaří esenciální manévry s dopravními prostředky; například jízda k nejbližšímu rychlému občerstvení nebo krátký okružní let se starou helikoptérou. Vždy, když postava provádí nějaký složitý manévr, například projíždí ostrou zatáčkou rychlostí 100 km/h nebo se se svou Yamahou Rapier pokouší na čtyřproudové dálnici přejet během 15 metrů z levého krajního pruhu do pravého, aby v poslední vteřině neminula výjezd, potom musí podstoupit test řízení, aby se zjistilo, zda se manévr podařil. Test řízení vyžaduje komplexní akci (bližší informace o akcích, které může rigger provádět během bojového kola, naleznete v kapitole **Boj dopravních prostředků**).

Při testu řízení hází postava tolik kostek, kolik činí odpovídající dovednost v řízení dopravního prostředku. Kromě toho každý systém autonavigace disponuje senzoricky řízeným protikolizním zařízením a ochranným jízdním softwarem. Z tohoto důvodu může hráč přidat k testu řízení tolik kostek, kolik činí stupeň autonavigace (za předpokladu, že je zapnutá a dopravní prostředek se neúčastní boje). Pokud dopravní prostředek řídí kyberneticky rigger, má k dispozici kostky z kontrolních rezerv, jejichž množství nesmí být vyšší než stupeň příslušné řídící dovednosti.

Základní cílové číslo pro tento test je rovno ovládání dopravního prostředku. Pro určení konečného cílového čísla započítejte veškeré přiměřené modifikátory z tabulky **Modifikátory testu řízení**.

MODIFIKÁTORY TESTU ŘÍZENÍ

Situace	Modifikátor
Neznámý dopravní prostředek	+1
Situace není obtížná	-1
Obtížná situace	+1 až +3 (podle úvahy gamemastera)
Velký dopravní prostředek	+2
Značně velký dopravní prostředek	+3
Povětrnostní podmínky	
Špatné	+2
Katastrofální	+4

Prostředí	
Otevřené	-1
Běžné	0
Obtížné	+1
Neprostupné	+3
Manévrování během boje	+2
Řízení přes datajack	-1
Kontrolní rig	–stupeň kontrolního rigu

Klíč k tabulce Modifikátory testu řízení

Neznámý dopravní prostředek. Jestliže postava řídí dopravní prostředek, jejž pravidelně nepoužívá, uplatní se tento modifikátor. Gamemaster rozhodne, zda je postava s daným modelem dopravního prostředku obeznámena.

Obtížná situace. Některé situace jsou náročnější než jiné. Příkladem náročných situací je boj dopravních prostředků, honičky, chvíle, kdy člověk čelí převaze palebné síly atd. Gamemaster rozhodne, jak obtížná je situace ve skutečnosti a jak velký bude modifikátor. Jeho hodnota leží normálně mezi +1 a +3.

Velký/značně velký dopravní prostředek. Tento modifikátor vstupuje do hry, pokud postava řídí dopravní prostředek, který je větší nebo těžší než průměr svého druhu. Tento modifikátor se například započte, když postava používá svou dovednost auta k řízení dodávky. Pokud by se postava pokoušela řídit kamión, byl by vhodný modifikátor pro značně velký dopravní prostředek. O druhu modifikátoru rozhodne gamemaster.

Nepříznivé povětrnostní podmínky. Déšť, sníh a další nepříznivé vlivy jsou typickým příkladem pro špatné počasí. Větry o síle hurikánu, sněhové vánice, bouřky (u letadel), stejně jako bouře způsobené přírodními duchy jsou příklady pro katastrofální počasí.

Prostředí. Tento modifikátor je určen typem prostředí, v němž se dopravní prostředek pohybuje. Platí následující definice: *Otevřené* prostředí znamená roviny bez budov, stromů nebo dalších vyčnívajících znaků. Do této kategorie spadají například dálnice. Pro vzdušné dopravní prostředky to znamená bezmračné nebe a pro lodě klidné moře. *Běžné* prostředí představuje typické venkovské krajiny a silnice se zatáčkami, převážně otevřené, ale s občasnými překážkami. Pro vzdušné dopravní prostředky to znamená částečně zataženou oblohu a pro lodě mírné vlny. *Obtížné* prostředí se vztahuje na předměstské silnice, řídké lesy, kopcovité krajiny atd. Mlha, déšť nebo tma mění běžné prostředí na obtížné. Zatažená obloha a déšť představují obtížné podmínky pro vzdušné dopravní prostředky, velké vlny znamenají totéž pro lodě. *Neprostupné* prostředí zahrnuje rušnou městskou dopravní situaci, pustiny a husté lesy. Pára, hustá mlha nebo úplná tma mění běžné prostředí v neprostupné. Silné větry znamenají neprostupné podmínky pro vzdušné dopravní prostředky a bouře jsou to samé pro lodě.

Manévrování během boje. Tento modifikátor vstupuje do hry tehdy, jestliže postava provádí normální manévr (přistání letadla, otáčení auta atd.), zatímco se její dopravní prostředek nachází v boji nebo pod palbou. Úspěšný test řízení ovšem *nepředstavuje* záruku, že se postava vyhne krupobití střel, zatímco provádí manévr. Kromě toho nemá postava při testu odolnosti vůči poškození k dispozici kostky kontrolních rezerv, jež je možné použít při testu řízení. Tento modifikátor neplatí, pokud dopravní prostředek provádí bojové akce.

Řízení přes datajack. Tento modifikátor se uplatní, jestliže postava ovládá dopravní prostředek skrze datajack, ovšem nedisponuje kontrolním rigem. Tento modifikátor platí také tehdy, jestliže rigger řídí dopravní prostředek, který není upraven pro řízení kontrolním rigem (musí mít ovšem stále adaptér pro datajack). Jestliže dopravní prostředek není vybaven adaptérem na kontrolní rig, není možné použít pro žádné testy kostky kontrolních rezerv.

Kontrolní rig. Tento modifikátor platí, je-li řidič vybaven kontrolním rigem a dopravní prostředek je vybaven pro rigování. V tomto případě se cílové číslo snižuje o stupeň kontrolního rigu. V bojových situacích se cílové číslo snižuje o dvojnásobek stupně kontrolního rigu.

Whiz Kid má kontrolní rig na stupni 1. Našel zálibu v helikoptérách a má dovednost vrtulníky 4 se specializací na Ares Dragon 6. To znamená, že může Ares Dragon pilotovat – ať už kyberneticky, dálkově nebo manuálně – se stupněm dovednosti 6. Když se Whiz Kid náhle ocitne se svým Ares Dragonem (ovládání 5, autonavigace 3) uprostřed silných nárazových větrů, rozhodne se pro přistání, než se počasí ještě zhorší. Na základně okolností gamemaster rozhodne, že Kid musí podstoupit test řízení, aby s helikoptérou bezpečně přistál. Cílové číslo pro test se určí následujícím způsobem:

Základní cílové číslo = ovládání dopravního prostředku	*5*
Velký dopravní prostředek (Ares Dragon není právě nejmenší)	*+2*
Špatné povětrnostní podmínky (nárazové větry)	*+2*
Kontrolní rig (stupeň 1)	*–1*
Modifikované cílové číslo	*8*

Whiz Kid použije pro svůj test řízení devět kostek (šest za svou specializaci a tři za autonavigaci). Padne mu 1, 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 a 6. Šestky si hodí znovu a dosáhne 7, 8 a 11. Tím docílí dvou úspěchů a s Dragonem bezpečně přistane.

Senzory

Senzory představují nejdůležitější, hloupost, *jediné* prostředky, pomocí nichž může rigger vnímat okolí svého dopravního prostředku. Jsou jeho očima, ušima a hmatem. Může vnímat a identifikovat rozličné elementy ve svém okolí – od chodců na chodníku až po bezpečností gardisty, kteří jsou na hlídce s bezpečnostním vozidlem a zuřivě na něj pokřikují. S pomocí senzorů mohou riggeři napadnout cíle, které jsou vzdáleny na kilometry daleko, střežit vizuálně několik míst současně nebo nahrát na čip zradu zkorumpovaného podnikového zaměstnance.

Systémové komponenty a stupně senzorů

Senzorické systémy obsahují více částí, jejichž druh závisí na stupni senzorů daného dopravního prostředku. Senzory stupně 0 zahrnují měřič vzdálenosti a senzory ultrazvukového a laserového přibližování. Senzory stupně 1 disponují měřičem vzdálenosti, přibližovacími senzory, videokamerami (nikoli trideokamerami), jednoduchým radarem, softwarem k rozpoznávání signatur, nočním vidění a zvětšováním. Senzory stupně 2, 3 a 4 mají k dispozici všechny výše uvedené komponenty plus tepelné senzory. Senzory stupně 5 a vyšších zahrnují všechny uvedené složky a navíc vyrovnávače oslnění.
Všechny senzory mají zvětšování ve výši padesátinásobku svého stupně.

Přenos obrazu

Všechny senzory od stupně 1 výše mohou vysílat a vytvářet audiovizuální nahrávky. Tyto nahrávky mohou být uloženy jako datové soubory (k čemuž je potřeba palubní paměť či počítač) nebo nahrány na čip (k čemuž je zapotřebí nahrávací zařízení) či být odeslány na dálku (což vyžaduje dálkové spojení). Palubní počítač a videorekordér musejí být zapojeny do zásuvky, jež vytváří rozhraní se senzory a poskytuje přísun energie z dopravního prostředku.
Audiovizuální nahrávky vyžadují prostor 2 Mp paměti za minutu. Čistě zvukové nebo obrazové nahrávky vyžadují 1 Mp paměti za minutu. Nahraná senzorická data lze bez újmy na kvalitě zvětšit až o dvacetinásobek stupně senzorů. Senzory přenášejí výlučně dvojrozměrné videonahrávky, žádné trideoobrazy.

Ace, typ stínového reportéra, si najal riggera, který má pozorovat pana Bigga, zkorumpovaného politika, o němž chce Ace připravit velkou reportáž. Aby mohl rigger pana Bigga sledovat oknem hotelového pokoje, použije rotorovou sondu, která má senzory 2 a palubní počítač o velikosti podšálku.
Ace chce mít obrazový a zvukový materiál a mikropočítač má paměť o velikosti 150 Mp, takže může nahrávat 75 minut.
O několik hodin později si Ace domluví s riggerem schůzku, aby se podíval, jestli je materiál použitelný. Když si nahrávku prohlíží, všimne si malého předmětu na kredenci v pokoji pana Bigga. Nechá si celou situaci zvětšit. Maximální rozlišení odpovídá čtyřicetinásobnému zvětšení, teprve pak začne ztrácet obraz na kvalitě.
Kdyby byl Ace spolu s riggerem, všiml by si předmětu již při pozorování a mohl využit (stupeň x 50)násobné zvětšení senzorů. Tak by rozeznal úplatek ve výši 500 000 ¥ na čtečce kreditních hůlek pana Bigga – což dokazuje, že reportéři, kteří se z lenosti neúčastní sledování osobně, skutečné sólokapry prošvihnou.

Aktivní a pasivní senzory

Senzorické systémy mohou být buď *aktivní*, nebo *pasivní*. Druh systému určuje, jaký test se použije pro pozorování bezprostředního okolí (viz níže).

Pasivní senzorické systémy jsou užitečné vesměs pro rozpoznání obrazů a vzorů a mají pouze omezený rádius (120 až 180 stupňů). Efektivita pasivních senzorů velmi závisí na pozornosti riggera. Aktivní senzorické systémy slouží k odhalování objektů a mají rádius 360 stupňů. Infračervené systémy je možné používat jak aktivně, tak pasivně – podle toho, jaký modus hráč nebo gamemaster (za NP) zvolí.
Pasivní systémy: odposlouchávací přístroje; videokamery; infračervené senzory; zesilovací systémy jako noční vidění, zvětšování a zvukové filtry; ochranná zařízení jako tlumiče a vyrovnávače oslnění.
Aktivní systémy: měřič vzdálenosti; přibližovací senzory; radar a infračervené senzory.

Testy senzorů

Aby se zjistilo, jestli si rigger něčeho všiml nebo odhalil jiný dopravní prostředek případně objekt, jež se nacházejí v dosahu senzorů, musí hráč, jehož postava dopravní prostředek řídí, podstoupit test senzorů. Pravidla pro dosah senzorů najdete v kapitole **Dosah senzorů a dálkových decků**. Přesné okolnosti a druh použitých senzorů udávají, kolik kostek je možné v testu použít.
Rigger podstupuje test pasivních senzorů tehdy, pokud se pokouší zjistit něco na bázi rozpoznání obrazů a vzorů. Rigger by si musel například házet test pasivních senzorů, pokud by si prohlížel videosignály za účelem zjištění, zda blížící se osoba je přítel, nebo zda si všimne ďábelských krys, jež právě šramotí pod jeho mikrofony. Nebo také aby přezkoumal, zda to auto, jež ho právě pronásleduje, je totéž, co přejelo jeho kamaráda. Při podstupování testu pasivních senzorů hází rigger tolika kostkami, kolik činí jeho inteligence (po zohlednění příslušných modifikátorů). Viz rovněž **Vnímání** v kapitole **Uvidět stíny a přežít**.
S pomocí testu aktivních senzorů se zjišťuje, zda aktivní senzory dopravního prostředku zaregistrují jiný dopravní prostředek nebo objekt. Úspěšný test aktivních senzorů může nic netušícího riggera varovat před letkou vrtulníků nebo před wendigem, kteří se právě blíží zezadu k jeho dodávce. Aktivní senzory mohou dokonce zjistit, zda to auto, jež se právě skrývá mezi ostatními dopravními prostředky za riggerovým vozidlem, má tutéž „signaturu“ jako auto, které ho před nějakým časem pronásledovalo. Test aktivních senzorů se provádí tolika kostkami, kolik činí stupeň senzorů daného dopravního prostředku. Cílové číslo odpovídá signatuře daného objektu. Použijte veškeré vhodné senzory z tabulky **Modifikátory testu senzorů**.
Také sondy mohou podstupovat testy aktivních a pasivních senzorů. Pro test pasivních senzorů použijte namísto inteligence riggera stupeň autopilota sondy. Při testech aktivních senzorů se hází stupněm senzorů sondy.
Gamemaster rozhodne, zda a kdy připadá test aktivních či pasivních senzorů v úvahu. Počet dosažených úspěchů rozhoduje o tom, jaké informace rigger díky testu senzorů obdrží (podívejte se do tabulky **Výsledek testu senzorů**).

MODIFIKÁTORY TESTU SENZORŮ	
Situace	**Modifikátor**
EP	Různý (viz **Elektronické rušivé signály**)
EPP	Různý (viz **Elektronické rušivé signály**)
Přímý dohled	-2
Městské prostředí	+1
Mlha/kouř/srážky	+1
Obtížné prostředí	+1
Maskování pomocí ducha	+účinnost ducha
Neprostupné prostředí	+2
Vnímající dopravní prostředek je poškozen	+modifikátor poškození
Maskování pomocí zaklínadla	Různý (viz popis zaklínadel)

Klíč k tabulce Modifikátory testu senzorů
Přímý dohled. Tento modifikátor se uplatní, jestliže existuje nepřerušovaná linie dohledu mezi senzory dopravního prostředku a cílovým objektem.
Městské prostředí. Tento modifikátor se uplatní, pokud se cílový objekt nachází v zastavěné městské krajině. Odráží zvuky, zvýšenou teplotu a elektromagnetické rušivé pole, které ztěžují odhalení.
Mlha/kouř/srážky. Přírodní mlha, kouř a srážky ztěžují lokalizaci objektů.
Obtížné prostředí. Jestliže se vnímající dopravní prostředek nebo cílový objekt pohybují obtížným prostředím, je zaměření objektu složitější.
Maskování pomocí ducha. Pokud přírodní duch kryje cílový objekt pomocí schopnosti maskování, zvyšuje se cílové číslo pro test senzorů o účinnost ducha.

Neprostupné prostředí. Jestliže se vnímající dopravní prostředek nebo cílový objekt pohybují neprostupným prostředím, uplatní se tento modifikátor. Odráží skutečnost, že masivní objekty snižují efektivitu senzorů.
Vnímající dopravní prostředek je poškozen. Tento modifikátor cílového čísla se započítává, jestliže vnímající dopravní prostředek utrpěl poškození, a odpovídá okamžitému modifikátoru poškození dopravního prostředku (viz **Modifikátory poškození dopravního prostředku**).
Maskování pomocí zaklínadla. Určitá fyzická šalebná zaklínadla, jako například Zlepšená neviditelnost nebo Iluzorní trideoobraz, vyžadují test odhalení. Bližší podrobnosti najdete v popisu zaklínadel (viz **Magie**).

VÝSLEDEK TESTU SENZORŮ

Počet úspěchů	Výsledek
0	Negativní kontakt. Senzory cíl nezachytily.
1	Základní kontakt. Senzory zachytily cílový objekt a určily vzdálenost, směr pohybu a rychlost. Senzory rozeznaly rovněž kategorii objektu (dům, vzdušný dopravní prostředek, biologická živá forma apod.), neposkytují ale žádné obsáhlejší detaily.
2	Všeobecný kontakt. Senzory určily podkategorii objektu (radar, helikoptéra, vznášedlo, drak apod.).
3	Pozitivní kontakt. Senzory identifikovaly přesný druh cíle (protivzdušný radar XQ-137, Hughes WQ-2 Stallion, Chrysler Nissan G12A, opeřený had atd.).
4+	Senzory odhalily znaky, jež odlišují cílový objekt od ostatních objektů téhož druhu.

Dosah senzorů a dálkových decků

Na rozdíl od dostřelu zbraní, který se nechá měřit v přímé linii, fungují senzory a dálkové decky spíše jako radar. Pokrývají oblast ve tvaru kruhu, v jehož středu se nalézá senzorický systém nebo dálkový deck.
Dosah senzorů a dálkových decků je určen silou signálu přenašeče. Čím je signál silnější, tím větší je efektivní dosah systému. Větší síla signálu ovšem zároveň znamená i nižší elektronickou signaturu, která usnadňuje odhalení dopravního prostředku nebo dálkového decku.
Síla signálu systému senzorů nebo dálkového decku je udána prostřednictví stupně energie systému.

Stupeň energie

Stupeň energie odráží intenzitu signálu přenašeče komunikačních systémů, dálkových decků, systémů senzorů a systémů EP. V tabulce **Stupně energie** jsou uvedeny stupně energie většiny elektronických přístrojů. Ke zvýšení intenzity signálu přenašeče nebo ke snížení elektronické signatury je možné stupeň energie zvýšit nebo snížit.

STUPNĚ ENERGIE

Systém	Stupeň energie
Dálkový deck	2
Senzory a EP	Stupeň systému x 1,5 (zaokrouhleno nahoru)
Další elektronické přenašeče (například vysílačka)	Stupeň systému
Kyberware	0

Modifikace stupně energie

Každý elektronický přístroj může operovat pod hranicí svého běžného stupně energie až po hodnotu 0. Ke zvýšení stupně energie nad standardní maximum je ovšem zapotřebí vnějších modifikací.
Elektronické přístroje, jež jsou napojeny přes zásuvku na dopravní prostředek, mohou dostávat pro zvýšení svého stupně dodatečnou energii z motoru dopravního prostředku. Stupeň energie určitého systému může být zvýšen nanejvýš o polovinu trupu (zaokrouhleno dolů) dopravního prostředku. Motor může zásobovat energií více systémů, ale celkový stupeň energie nesmí překročit hodnotu trupu.

Josie Cruise by ráda použila svou dodávku Rough Rider jako velitelskou centrálu. Dodávka je vybavena dálkovým deckem (stupeň energie 2), vysílačkou (stupeň energie 3), senzorickým systémem (stupeň energie 8) a systémem EP (stupeň energie 2). Trup dodávky činí 4, takže má k dispozici maximálně čtyři body energie a stupeň energie žádného systému se nemůže zvýšit o více než dva body. Příklad: Josie by mohla zvýšit stupeň energie dálkového decku o dva a stupně energie systému senzorů a EP o jeden bod. Nemůže ovšem současně zvýšit stupně energie všech čtyř systémů o dva.

Stupeň energie a dosah
Dosah elektronického přenašeče (komunikačního systému, systému dálkového řízení, senzorů a EP) je založen na jeho stupni energie (viz tabulka **Dosah stupňů energie**).

DOSAH STUPŇŮ ENERGIE	
Stupeň energie	**Dosah**
0	250 m
1	1 km
2	2 km
3	4 km
4	6 km
5	9 km
6	12 km
7	16 km
8	20 km
9	25 km
10+	[(2 x stupeň energie) + 10] km

Situační modifikátory dosahu
Vnější podmínky mohou dosah přenašeče dočasně snížit nebo zvýšit. Modifikátory z tabulky **Situační modifikátory dosahu** se započítávají do stupně energie předtím, než se určí efektivní dosah. Po zjištění modifikovaného stupně energie nezaokrouhlujte výsledek na nejbližší nižší celý stupeň, nýbrž na nejbližší nižší *polovinu* stupně.

SITUAČNÍ MODIFIKÁTORY DOSAHU	
Situace	**Modifikátor**
Velká výška	+4
EPP	-polovina stupně přenašeče
Elektrická bouře	-2
Kódování	-0,5
Vlhký vzduch	-0,5
Městské prostředí	-1

Klíč k tabulce Situační modifikátory dosahu

Velká výška. Tento modifikátor se vztahuje na každou situaci, v níž existuje nepřerušovaná přímá linie dohledu mezi přenašečem a přijímačem resp. cílem. Tento modifikátor se uplatní především u vzdušných dopravních prostředků, ale také u pozemních přenašečů, které mají výrazně vyvýšené postavení, například stojí na vrcholu kopce nebo na střeše mrakodrapu.
EPP. Tento modifikátor se vztahuje na použití systémů EPP, které blokují systémy EP tak, že filtrují elektronické smetí a zvyšují intenzitu důležitých signálů. Jelikož systémy EPP spotřebovávají rovněž energii přenašeče, odečítá se při určování modifikovaného stupně energie polovina stupně EPP.
Elektrická bouře. Přichází v úvahu, pokud v oblasti, kde se přenašeč nachází, vládne bouřka nebo pokud elektrické pole ovlivňuje silná aktivita slunečních skvrn.
Kódování. Platí pouze pro vysílací systémy nebo dálkové decky, které vysílají zakódované signály. V takovém případě snižte stupeň energie daného systému o půl bodu.
Vlhký vzduch. Modifikátor za vlhký vzduch se započítává pouze tehdy, jestliže přenašeč vysílá za obzvlášť horkého a parného dne. Tento modifikátor se rovněž uplatní v oblastech se silně znečištěným ovzduším (obzvláště dobrým příkladem je Los Angeles). Tento modifikátor nepoužívejte současně s modifikátorem za elektrickou bouři.
Městské prostředí. Platí pro přenašeče, které jsou umístěny v hustě zastavěných oblastech (ve vnitřním městě, průmyslových zónách nebo v jiné větší oblasti megaplexu, která neslouží k obytným účelům). Tento modifikátor se rovněž použije, jestliže je přenašeč ve vzdálenosti menší než jeden kilometr od drátů vysokého napětí.

Josie Cruise používá sledovací sondu typu CyberSpace Dalmatian pro dlouhodobé nasazení. Řídí svou sondu přes dálkový deck, jenž je vybaven zesilovačem signálu stupně 4 (stupeň energie 6, dosah 12 kilometrů). Nachází se na střeše čtrnáctipatrové garáže a používá pro svůj deck hardwarové kódování a systém EPP stupně 3 (její cílový objekt nesnáší nežádoucí svědky).
Efektivní stupeň energie pro určení dosahu činí 8. Byl spočítán následujícím způsobem:

Stupeň energie decku	*6*
Velká výška	*+4*
Kódování	*–0,5*
EPP	*–1,5*
Efektivní stupeň energie	***8***

*Efektivní stupeň energie zvyšuje dosah Josiiny sondy o 8 km na efektivní dosah 20 km (viz tabulka **Dosah stupňů energie**).*

Elektronické rušivé signály (EP)

Elektronické rušivé signály (zvané elektronické protiopatření – zkráceně EP) vytváří elektromagnetické rušivé pole, které blokuje jak vysílací signály, tak vlnová pásma senzorů. Ve hře ztěžuje aktivovaný systém EP veškeré pokusy o odhalení a zaměření dopravního prostředku vybaveného tímto systémem. Systémy EP ovšem neovlivňují schopnost samotné postavy použít zbraň přímo proti dopravnímu prostředku.
Pro určení efektivity systému EP hází postava, která řídí cílový dopravní prostředek, a postava řídící blokující dopravní prostředek dvojtest. Blokující postava hází tolik kostek, kolik činí stupeň energie jejího EP, proti cílovému číslu rovnému senzorům protivníkova dopravního prostředku. Postava řídící cílový dopravní prostředek hází počtem kostech rovným stupni energie senzorů dopravního prostředku; cílové číslo pro tento test tvoří stupeň energie protivníkova systému EP.
Pokud zvítězí postava řídící cílový dopravní prostředek, není její systém blokován a může pokračovat testem senzorů. Jestliže zvítězí postava řídící blokující dopravní prostředek, zvyšuje se jeho signatura o počet čistých úspěchů v tomto dvojtestu.
Protože test EP odráží vzájemné působení mezi elektronickými systémy, nevyžaduje žádnou akci a může být proveden mimo sekvence bojového kola. Vypnutí a zapnutí systému EP vyžaduje jednoduchou akci.
Riggeři mohou použít pro potlačení blokujícího účinku EP elektronické proti-protiopatření (EPP). Za tímto účelem podstupují oba zúčastnění srovnávací test úspěšnosti na stupeň EP resp. EPP. Systém EPP, jenž se pokouší potlačit pokusy o rušení, hází počtem kostech rovných svému stupni proti cílovému číslu ve výši stupně EP protivníkova dopravního prostředku. Blokující systém EP hází tolika kostkami, kolik činí jeho stupeň, proti cílovému číslu ve výši stupně EPP protivníkova dopravního prostředku. Každý čistý úspěch, jehož dosáhne systém EPP, ruší jeden úspěch, jehož dosáhl blokující systém EP při předcházejícím dvojtestu.

M. C. Jammer pašuje hromadu zbraní přes hranice. Když se svým téčkem (signatura 4) dorazí k čáře, aktivuje svůj systém EP (stupeň 3, stupeň energie 10), jelikož se blíží Federated Boeing Eagle (senzory 8, stupeň energie 8).
Jammerův hráč hází deseti kostkami (stupeň energie EP téčka) proti cílovému číslu 8 (senzory Eaglu) a dosáhne čtyř úspěchů. Gamemaster hází osmi kostkami (stupeň energie senzorů Eaglu) proti cílovému číslu 3 (stupeň EP téčka) a dosáhne pouze dvou úspěchů. Jammer vítězí: signatura téčka vzrůstá o dva body ze 4 na 6.
Jako reakci na statický oblak, o němž se pilot Eaglu domnívá, že ho obklopuje, aktivuje tento svůj systém EPP (stupeň 4), aby se bránil domnělému protivníkovu systému EP. Gamemaster hází čtyřmi kostkami (stupeň EPP Eaglu) proti cílovému číslu 3 (stupeň Jammerova EP). Jammerův hráč hází třemi kostkami (stupeň jeho EP) proti cílovému číslu 4 (stupeň EPP Eaglu). Tentokrát dosáhne gamemaster tří úspěchů, zatímco M. C. Jammer pouze dvou. Systém EPP Eaglu zvítězil. Jeden čistý úspěch ruší jeden úspěch M. C. Jammera z předcházejícího dvojtestu, čímž je Jammerova signatura snížena ze 6 na 5.

Boj dopravních prostředků

Pravidla *Shadowrunu* pro boj dopravních prostředků nemají být přesnou a detailní simulací. Tato pravidla nabízejí spíše jednoduchý systém, který nevyžaduje žádné mapy a zároveň umožňuje současné vyhodnocení bojů dopravních prostředků a akcí ostatních postav.
Tato podkapitola představuje základ soubojového systému dopravních prostředků. Nabízí také pravidla pro poškození dopravních prostředků způsobených střelnými zbraněmi, nehodami a kolizemi s objekty typu stěn, chodců a jiných dopravních prostředků. Navíc poskytuje pravidla pro používání zbraní dopravních prostředků, stejně jako pro magii v boji dopravních prostředků. (Pravidla pro sondy naleznete v podkapitole **Použití sond**.)

Manévrování

Manévrování je základním pilířem systému boje dopravních prostředků. Tato hodnota představuje měřítko pro relativní taktickou výhodu dopravního prostředku v boji a používá se k provádění téměř všech bojových manévrů. Krátce řečeno, postava obdrží na základně aktuálního manévrování svého dopravního prostředku rozdílně bonusy a postihy pro své bojové manévry. Přesné použití hodnoty manévrování je uvedeno v pravidlech pro rozličné bojové manévry.

Hodnota manévrování sestává ze čtyř faktorů: dopravního prostředku, prostředí, rychlosti a řidiče. Hodnoty těchto faktorů, a tím také hodnota manévrování, se mění každé bojové kolo, což odráží dynamiku boje. Pokud tomu dává skupina přednost, mohou si hráči a gamemaster měnící se hodnoty poznamenat. Jestliže se děje účastní jak dopravní prostředky, tak chodci, obdrží chodci hodnotu manévrování ve výši své rychlosti, vynásobené počtem úspěchů z testu atletiky s cílovým číslem 8, pokud mají na tento test čas (tedy odpovídající iniciativu).

Určení hodnoty manévrování

Manévrování se spočítá tak, že se na začátku bojového kola sečtou faktory dopravního prostředku, prostředí, rychlosti a řidiče. Jakmile se tato hodnota určí, používá se po celé bojové kolo. Všechny čtyři faktory a hodnota manévrování se znovu určují na začátku dalšího bojového kola.

Faktor dopravního prostředku. Tento faktor může být pozitivní i negativní – záleží na druhu dopravního prostředku, jejž postava řídí. Tabulka **Faktory dopravních prostředků** udává hodnoty pro různé typy dopravních prostředků.

Faktor prostředí. Faktor prostředí snižuje manévrování dopravního prostředku. Hodnoty pro rozličná prostředí naleznete v tabulce **Faktory prostředí**.

Faktor rychlosti. Pro jeho určení vydělte rychlost dopravního prostředku 10 a výsledek zaokrouhlete dolů.

Faktor řidiče. Pro jeho zjištění podstupuje postava řidiče otevřený test dovednosti v řízení daného dopravního prostředku. Faktor řidiče odpovídá nejvyššímu dosaženému výsledku hodu (viz **Otevřené testy**).

FAKTORY DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ

Typ dopravního prostředku	Faktor dopravního prostředku
Auto/pickup	0
Velké letadlo	-5
Vrtulník	+5
Vznášedlo	+2
Bojová stíhačka	+20
Malé letadlo	0
Malý motorový člun	0
Nízko létající dopravní prostředek/téčko	+10
Limuzína/malý náklaďák/dodávka	-3
Balón/vzducholoď	-10
Motorka	+5
Závodní člun	+5
Kolejový dopravní prostředek	-3
Velký náklaďák	-5
Semibalistické letadlo	-25
Sportovní vůz	+3
Ultralehké letadlo	+10
Obytný vůz	-7
Jachta	-10
Suborbitální letadlo	-15
Vlak/jednokolejka	-10

FAKTORY PROSTŘEDÍ	
Prostředí	**Faktor prostředí**
Otevřené	0
Běžné	-2
Obtížné	-4
Neprostupné	-10

Sekvence boje dopravních prostředků

Pro boj dopravních prostředků platí následující sekvence bojového kola:

1. Určení počáteční vzdálenosti a rychlosti (pouze v prvním bojovém kole).
2. Určení faktorů dopravního prostředku, prostředí a rychlosti u všech dopravních prostředků.
3. Přidělení kostek kontrolních rezerv.
4. Určení faktoru řidiče a konečné hodnoty manévrování pro toto bojové kolo.
5. Určení iniciativy.
6. Provedení akcí zúčastněných postav a zjištění jejich důsledků.
7. Stanovení změny rychlostí, vzdáleností a prostředí.
8. Začátek dalšího bojového kola.

1. **Určení počáteční vzdálenosti a rychlosti (pouze v prvním bojovém kole)**

Než začne vlastní bojové kolo, určí gamemaster počáteční rychlost dopravních prostředků NP a vzdálenost mezi jednotlivými dopravními prostředky. Dopravní prostředky, které stojí, parkují nebo vyčkávají, mají počáteční rychlost 0. Hráči mohou sami určit počáteční rychlost svých dopravní prostředků; u řidičů v bezvědomí nebo neschopných dopravní prostředek ovládat určuje počáteční rychlost gamemaster.
Navíc se podle běžných pravidel pro boj (viz **Boj**) obnovují rezervy kostek všech řidičů, spolujezdců a chodců.

2. Určení faktorů dopravního prostředku, prostředí a rychlosti u všech dopravních prostředků

Po určení faktorů dopravního prostředku, prostředí a rychlosti u všech vozidel se tyto hodnoty sečtou, takže každý dopravní prostředek získá předběžnou hodnotu manévrování.

3. Přidělení kostek kontrolních rezerv

Každý hráč nyní přiděluje kostky kontrolních rezerv pro otevřený test určený pro zjištění faktoru řidiče v tomto kole. Kostky přidělené tomuto testu nejsou v tomto bojovém kole k dispozici pro jiné účely. Obnoví se teprve na začátku dalšího bojového kola. Zbývající kostky kontrolních rezerv mohou být použity při testech řízení, které se vyskytnou v průběhu daného bojového kola.

4. **Určení faktoru řidiče a konečné hodnoty manévrování pro toto bojové kolo**

Každý hráč podstupuje otevřený test řidiče, aby určil faktor řidiče svého dopravního prostředku. Za NP provádí tento test gamemaster. Faktor řidiče se přičítá k faktorům určeným v kroku 2. Výsledek představuje hodnotu manévrování pro toto kolo.

5. Určení iniciativy

Nyní si každý hráč hází na iniciativu, ať už řídí dopravní prostředek, pouze se veze nebo postává v okolí jako chodec.
Bonus k reakci a iniciativě za kontrolní rig obdrží pouze postavy, které jsou napojené na dopravní prostředek, který byl upraven pro kybernetické řízení nebo je sériově vybaven pro rigování. Výhody implantátů reflexní vlákna, zrychlené reflexy a posílená reakce se NEZAPOČÍTÁVAJÍ do iniciativy řidičů při rigování. Postava, která řídí svůj dopravní prostředek skrze datajack, ovšem dostane bonus +1 k reakci.
Spolujezdci musí provést své akce v prvním průběhu iniciativy nejdříve v bojové fázi řidiče (viz **Akce pasažérů v boji dopravních prostředků**).

6. Provedení akcí zúčastněných postav a zjištění jejich důsledků

Všechny postavy (řidiči, spolujezdci a chodci) nyní provádějí své akce. Pořadí, v němž postavy mohou jednat, se určuje podle obvyklých pravidel pro boj (viz **Boj**) pomocí jejich výsledků iniciativ.
Provedou se všechny akce postav.

7. Stanovení změny rychlostí, vzdáleností a prostředí

Poté, co byly provedeny všechny akce, rozhodne gamemaster na základě akcí postav o tom, jaké dopravní prostředky změnily svou rychlost. Pokud je to nutné, vypočte změnu vzdáleností mezi dopravními prostředky, založenou na nové rychlosti.

Gamemaster navíc rozhodne o tom, zda se některé dopravní prostředky během bojového kola nedostaly do jiného prostředí. Jestliže k tomu dojde, jsou s tímto krokem spojeny i změny prostředí.

8. Začátek dalšího bojového kola

Začíná nové bojové kolo. Vzdálenosti a rychlosti pro nové kolo jsou již známy, začněte tedy krokem 2. Nyní se obnovují rezervy kostek.

Rigger X se pokouší co možná nejrychleji vytvořit co možná největší vzdálenost mezi sebou a dvěma vozidly Lone Star (zkrátka a dobře: je na útěku!). Na začátku honičky si to Rigger X sviští po asfaltu se svým Mach 6 (vylepšeným Westwindem 2000) rychlostí 250 m/k, zatímco policajti ho pronásledují rychlostí 275 m/k a jsou jen pár bloků za ním. X a jeho pronásledovatelé se řítí po Central Avenue, pětiproudové městské silnici. Naštěstí panuje jen řídký dopravní provoz…

Mach 6	
Sportovní vůz	*faktor dopravního prostředku +3*
Běžné prostředí	*faktor prostředí –2*
250 m/k	*faktor rychlosti+25*
Předběžná hodnota manévrování	*26*
Hlídkové vozy Lone Star	
Běžné auto	*faktor dopravního prostředku 0*
Běžné prostředí	*faktor prostředí –2*
275 m/k	*faktor rychlosti +27*
Předběžná hodnota manévrování	*25*

Dalším krokem je přidělování kostek kontrolních rezerv. Rigger X se rozhodne použít pro test řidiče čtyři ze svých sedmi kostek kontrolních rezerv. Tím mu zbývají v tomto kole ještě tři kostky pro další akce. Policajti nejsou riggeři, takže nemají žádné kontrolní rezervy, nanejvýš umí řídit auto (dovednost auta 5).

Nyní si hází hráč a gamemaster otevřené testy na určení faktoru řidiče svých postav. Rigger X má dovednost auta 5, stejně jako čtyři kostky ze svých bojových rezerv, které již dříve přidělil tomuto testu, takže si hází devíti kostkami a padne mu 1, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 5 a 6. Šestku si hodí znovu a padne mu 5, čímž jeho nejlepší výsledek činí 11. Rigger X má faktor řidiče 11.

Gamemaster hází otevřené testy za oba policajty; oba mají k dispozici 5 kostek (dovednost řízení dopravního prostředku). První policajt (Polda 1) hodí 2, 3, 5, 6 a 6. Gamemaster hodí obě šestky znovu a padne mu 1 a 2. Polda 1 má tedy faktor řidiče 8.

V otevřeném testu druhého policajta docílí gamemaster 3, 4, 5, 6 a 6. Znovu hodí obě šestky a tentokrát má 4 a 6. Šestku hodí ještě jednou a padne mu 3 – nejvyšší výsledek tedy činí 15. Tím má Polda 2 faktor řidiče 15.

Nyní přičtou hráč a gamemaster faktory řidiče k předběžným hodnotám manévrování. Postavy poté mají v tomto bojovém kole následující hodnoty manévrování:

Postava	*Hodnota manévrování*
Rigger X	*11 + 26 = 37*
Polda 1	*8 + 25 = 33*
Polda 2	*15 + 25 = 40*

Nyní si určí všechny postavy svou iniciativu (včetně spolujezdců Riggera X a policajtů, kteří jsou v obou hlídkových vozech jako posila). Začíná běžné bojové kolo.

Akce dopravních prostředků

Navíc k běžně dostupným akcím (viz **Ohlášení akcí**), například aktivaci kyberwaru, soustředěnému pozorování, nebojovým testům řízení atd., mohou řidiči provádět následující akce – u všech se jedná o komplexní akce:

- **Zrychlení/brzdění:** Řidič se pokouší změnit rychlost svého dopravního prostředku – buď aby se dostal blíže k jinému dopravnímu prostředku, nebo aby zvětšil vzdálenost mezi svým a protivníkovým dopravním prostředkem.
- **Manévrování:** Řidič se pokouší dostat dopravní prostředek do pozice, jež mu zajišťuje taktickou výhodu.
- **Narážení:** Řidič se pokouší narazit do jiného dopravního prostředku.
- **Skrývání:** Řidič se pokouší setřást jiný dopravní prostředek.
- **Akce nespojené s dopravním prostředkem:** Tyto akce zahrnují palbu z ručních zbraní, použití palubní elektroniky, aktivaci sond atd.

Zrychlení/brzdění

Zrychlení a brzdění jsou dvě spolu související akce. V obou případech se řidič pokouší změnit rychlost svého dopravního prostředku. K provedení obou akcí musí podstoupit test řízení proti ovládání dopravního prostředku. Při tom se použijí vhodné modifikátory z tabulky **Zrychlení/brzdění**.

Pokud je test zrychlení nebo brzdění úspěšný, rychlost dopravního prostředku se zvýší nebo sníží. Zvýšení nebo snížení rychlosti odpovídá počtu úspěchů v tomto testu, vynásobeného stupněm zrychlení dopravního prostředku. Rychlost dopravního prostředku nesmí být v žádném případě překročena o více než polovinu (stupeň rychlosti x 1,5). Pokud je hodnota zpomalování při brzdění vyšší než čtyřnásobek stupně zrychlení, musí řidič podstoupit test havárie.

Pokud je zvýšení rychlosti stejné nebo větší než dvojnásobek vzdálenosti k cíli, může daný dopravní prostředek v další dostupné bojové fázi řídící postavy narazit do jiného dopravního prostředku nebo chodce.

ZRYCHLENÍ/BRŽDĚNÍ	
Situace	**Modifikátor**
Hodnota manévrování dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o 10 a méně	-2
Hodnota manévrování dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o více než 10	-4
Protivníkova hodnota manévrování přesahuje hodnotu manévrování dopravního prostředku o 10 a méně	+2
Protivníkova hodnota manévrování přesahuje hodnotu manévrování dopravního prostředku o 10 a méně	+4
Dopravní prostředek prchá před více protivnickými dopravními prostředky	+1 za každý dopravní prostředek navíc
Dopravní prostředek překročil stupeň své rychlosti	+1
Zapnutý autonavigační systém	+ stupeň autonavigace
Prostředí	
Otevřené	-1
Běžné	0
Obtížné	+1
Neprostupné	+3
Řidič má kontrolní rig	-dvojnásobek stupně kontrolního rigu

Klíč k tabulce Zrychlení/brždění

Vyšší/nižší hodnota manévrování: Pokud je hodnota manévrování dopravního prostředku vyšší než hodnota manévrování dopravního prostředku, před nímž řidič prchá resp. jejž se snaží dostihnout, jeho cílové číslo se snižuje. Pokud je hodnota manévrování protivnického dopravního prostředku vyšší, cílové číslo se zvyšuje. Pokud dopravní prostředek prchá resp. pronásleduje více dopravních prostředků, použijte pro určení modifikátoru nejvyšší hodnotu manévrování všech zúčastněných protivnických dopravních prostředků.

Prchání před více než jedním dopravním prostředkem: Pokud se řidič snaží uniknout dvěma a více protivnickým dopravním prostředkům, obdrží za každý dopravní prostředek navíc modifikátor +1. Příklad: dopravní prostředek, prchající před dvěma protivnickými dopravními prostředky, obdrží modifikátor +1; pokud by prchal před třemi, obdržel by modifikátor +2.

Zapnutý autonavigační systém: Aktivovaný systém autonavigace ztěžuje manévrování s dopravním prostředkem, protože se pokouší snížit rychlost dopravního prostředku na bezpečnou hodnotu. Pokud je autonavigace dopravního prostředku zapnutá, platí modifikátor ve výši jejího stupně. Deaktivace vyžaduje jednoduchou akci; jestliže je řidič na dopravní prostředek napojen, vyžaduje deaktivace volnou akci.
Kontrolní rig: Pokud se v případě řidiče jedná o riggera, který řídí dopravní prostředek vybavený pro kybernetické ovládání, snižuje se cílové číslo o dvojnásobek stupně jeho kontrolního rigu.

Polda 1 a Polda 2 se nacházejí pouze 300 metrů za Riggerem X, který chce zrychlit, aby oba hlídkové vozy Lone Star setřásl. Základní cílové číslo pro test zrychlení odpovídá stupni ovládání Machu 6 – tedy 3. Navíc platí následující modifikátory:

Hodnota manévrování Poldy 2 (40) převyšuje hodnotu manévrování Machu 6 o 10 a méně	*+2*
Rigger X prchá před dvěma dopravními prostředky	*+1*
Aktuální rychlost Machu 6 250 m/k překračuje jeho stupeň rychlosti 210	*+1*
Běžné prostředí	*0*
Rigger X má kontrolní rig (stupeň 2) a je připojen na Mach 6	*-4*
Celkový modifikátor	***0***

Všechny modifikátory se navzájem anulovaly; Rigger X musí tedy provést test zrychlení proti cílovému číslu 3. Rigger X má dovednost auta na stupni 5. Má tedy k dispozici pět kostek, na nichž mu padnou dva úspěchy. Jestliže vynásobíme stupeň zrychlení Machu 6 (18) dvěma, dostaneme 36. Tím se zvýší rychlost Machu 6 na 286 m/k, což je ještě stále pod jeho maximální rychlostí 315 m/k (210 x 1,5).
Polda 2 je se svými akcemi na řadě jako další a rozhodne se, že se bude držet Riggera X. Jeho dopravní prostředek má ovládání 4, a to je také základní cílové číslo pro jeho test zrychlení. Navíc platí následující modifikátory cílového čísla:

Hodnota manévrování Poldy 2 (40) převyšuje hodnotu manévrování Machu 6 o 10 a méně	*-2*
Aktuální rychlost auta 275 m/k překračuje jeho stupeň rychlosti 240	*+1*
Běžné prostředí	*0*
Autonavigace dopravního prostředku je stále zapnutá	*+3*
Celkový modifikátor	***+2***

Následkem toho má Polda 2 pro svůj test zrychlení cílové číslo 6. Gamemaster má pro tento test k dispozici pět kostek (Poldova dovednost auta). Dosáhne třech úspěchů. Tím se rychlost Poldy 2 zvýší o 42 (stupeň zrychlení 14 x 3 úspěchy). Hlídkový vůz Poldy 2 tedy zrychlí na pořádných 317 m/k.
Vyjděme z toho, že už nedojde k žádným dalším akcím dopravních prostředků, a přeskočme na konec kola. Nová rychlost Machu 6 činí 286 m/k, zatímco nová rychlost hlídkového vozu Poldy 2 je 317 m/k. 317 mínus 286 se rovná 31, takže Polda 2 může snížit svou vzdálenost od Machu 6 v tomto kole o 31 metrů. Počáteční vzdálenost na začátku kola činila 300 metrů, takže Polda 2 je na začátku dalšího kola vzdálen ještě 269 metrů od dopravního prostředku Riggera X.

Manévrování
Tato akce dopravního prostředku slouží k tomu, aby ho dostala pro následující kolo do takticky výhodnější pozice. Ve hře to znamená, že úspěšný manévr dopravního prostředku mu zaručuje pro další bojové kolo vyšší hodnotu manévrování. Tím získává taktickou výhodu a dává pasažérům větší prostor k jednání.
Řidič může provést manévr také proto, aby zastavil svůj dopravní prostředek na jednom určitém místě nebo aby poskytl krytí postavám, které chtějí nastoupit nebo vystoupit.
Pro provedení manévru se musí řidiči podařit test manévrování, při němž si hází svou dovedností v řízení dopravního prostředku proti cílovému číslu v hodnotě ovládání. Pro test se použijí všechny vhodné modifikátory z tabulky **Modifikátory manévrování**. Poznamenejte si počet úspěchů dosažených v tomto testu a přičtete tuto hodnotu na začátku dalšího bojového kola k faktoru řidiče. Tyto dodatečné body faktoru řidiče zvyšují hodnotu manévrování v dalším bojovém kole.

MODIFIKÁTORY MANÉVROVÁNÍ	
Situace	**Modifikátor**
Rychlost dopravního prostředku přesahuje jeho stupeň rychlosti	+1
Zapnutý autonavigační systém	+stupeň autonavigace
Prostředí	
Otevřené	-1
Běžné	0
Obtížné	+1
Neprostupné	+3
Řidič má kontrolní rig	-dvojnásobek stupně kontrolního rigu

Polda 1 se rozhodne, že svůj dopravní prostředek dostane vůči Machu 6 do výhodnější taktické pozice. Základní cílové číslo pro tento test odpovídá stupni ovládání jeho dopravního prostředku 4. Platí následující modifikátory:

Aktuální rychlost auta 275 m/k překračuje jeho stupeň rychlosti 240	*+1*
Běžné prostředí	*0*
Autonavigace dopravního prostředku je vypnutá	*0*
Celkový modifikátor	***+1***

Včetně modifikátoru +1 činí cílové číslo pro tento test 5. Gamemaster hází pěti kostkami (dovednost auta 5), docílí ovšem pouze jednoho úspěchu. Na začátku dalšího kola může přidat Polda 1 jeden bod k výsledku otevřeného testu při zjišťování svého faktoru řidiče.

Pokud se řidič pokouší zastavit se svým dopravním prostředkem na určitém místě, rozhodne gamemaster, jak daleko se dopravní prostředek musí pohnout, aby kýženého místa dosáhl. Aby se zjistilo, jakou část této vzdálenosti dokáže dopravní prostředek urazit, vynásobí se počet úspěchů v testu manévrování stupněm zrychlení. Pokud je výsledek stejný nebo větší než vyžadovaná vzdálenost, manévr se zdaří. V opačném případě selže.
Josie Cruise přepravuje tým runnerů ve svém vrtulníku, jejž pokřtila s láskou na Angelfire (stupeň zrychlení 14), na dohodnuté místo přistání nedaleko výzkumného zařízení Seretechu, které je vzdáleno ještě 60 metrů od momentální pozice helikoptéry.
Josie se pokouší provést manévr, aby se s Angelfirem dostala přímo nad místo přistání. Při svém testu manévrování dosáhne čtyř úspěchů, což ale bohužel znamená, že Angelfire při tomto pokusu urazil pouhých 56 (4 x 14) metrů. Tudíž se mezi místem přistání a Josiinou helikoptérou nachází stále ještě čtyři metry.

Narážení
Při provádění tohoto manévru se řidič snaží pomocí svého dopravního prostředku narazit do jiného dopravního prostředku nebo chodce, případně prorazit bariéru. Pro tento účel musí být vzdálenost mezi dopravním prostředkem a cílem menší než stupeň zrychlení dopravního prostředku. Pokud je vzdálenost větší, může řidič zrychlit, aby ji zkrátil (viz **Zrychlení/brzdění**). Pokud stupeň zrychlení vyústí ve zvýšení rychlosti, které je větší než dvojnásobek vzdálenosti k cíli, může se řidič pokusit ve své nejbližší dostupné akci do cíle narazit.
V rámci pokusu o narážení hází řídící postava test narážení pomocí své dovednosti v řízení dopravního prostředku proti cílovému číslu ve výši jeho ovládání. Při tomto testu se uplatní všechny vhodné modifikátory z tabulky **Modifikátory narážení**. Pokud se řidiči test zdaří, narazí jeho dopravní prostředek do cíle.
Jak dopravní prostředek, který provádí narážení, tak jeho cíl musí provést test odolnosti vůči poškození nárazem (viz **Poškození dopravních prostředků při nárazu**). Pro určení účinnosti v kódu poškození vydělte rozdíl rychlostí obou vozidel 10 a výsledek zaokrouhlete na nejbližší celé číslo. Útočník snižuje účinnost poškození nárazem o stupeň trupu svého dopravního prostředku, vynásobeného počtem úspěchů. Úroveň poškození zjistíte tak, že vezmete rozdíl rychlostí obou dopravních prostředků a srovnáte ho s tabulkou **Poškození při nárazu**. Oba hráči mohou použít pro test odolnosti vůči poškození veškeré dostupné kostky z kontrolních rezerv. Pokud některý z dopravních prostředků utrpí při narážení poškození, musí jeho řidič okamžitě podstoupit test havárie.

MODIFIKÁTORY NARÁŽENÍ	
Situace	**Modifikátor**
Hodnota manévrování narážejícího dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování cíle o 10 a méně	-2
Hodnota manévrování narážejícího dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování cíle o více než 10	-4
Hodnota manévrování cíle přesahuje hodnotu manévrování narážejícího dopravního prostředku o 10 a méně	+2
Hodnota manévrování cíle přesahuje hodnotu manévrování narážejícího dopravního prostředku o 10 a méně	+4
Dopravní prostředek překročil stupeň své rychlosti	+1
Zapnutý autonavigační systém	+stupeň autonavigace
Prostředí	
Otevřené	-1
Běžné	0
Obtížné	+1
Neprostupné	+2
Řidič má kontrolní rig	-dvojnásobek stupně kontrolního rigu

Zoufalý Rigger X se rozhodne vyřadit jeden z hlídkových vozů Lone Star z boje tak, že do něj narazí. Jeho Mach 6 má hodnotu manévrování 46, Polda 2 35, takže to vypadá na dobrou šanci. Vzdálenost mezi Machem 6 a hlídkovým vozem Poldy 2 je příliš velká, takže Rigger X hází test brzdění. Test má za následek změnu rychlosti o 110 m/k, díky čemuž Mach 6 zpomalí na 176 m/k. Vzdálenost je stále vyšší než padesát metrů, které dělí Mach 6 od nejbližšího hlídkového vozu Lone Star (toho Poldy 2), takže Rigger X musí počkat na svou následující akci, aby mohl narazit do dopravního prostředku policajtů.
Rigger X už nemá co ztratit, takže se ve své další akci pokusí narazit do policejního hlídkového vozu. Základní číslo pro test narážení činí 3 (ovládání Machu 6). K tomuto číslu se přičtou následující modifikátory:

Hodnota manévrování útočníka překračuje hodnotu manévrování cíle o víc než 10	*-4*
Běžné prostředí	*0*
Útočník má kontrolní rig (stupeň 2)	*-4*
Celkový modifikátor	***-8***

Konečné cílové číslo se rovná 3 – 8, tedy –5. Tato hodnota se zaokrouhlí nahoru na 2 (protože cílové číslo nemůže nikdy klesnout pod 2).
Rigger X se rozhodne nepoužít při tomto testu žádné kontrolní rezervy, takže hází pěti kostkami (dovednost auta 5). Dosáhne pěti úspěchů, tzn. Mach 6 narazí do hlídkového vozu Poldy 2.

Skrývání
Aby se řidič skryl nebo setřásl jiné auto, musí podstoupit test skrývání se svou dovedností v řízení dopravního prostředku proti jeho stupni ovládání. K základnímu cílovému číslu se přičtou veškeré vhodné modifikátory z tabulky **Modifikátory skrývání**.
Pokud se postavě test zdaří, přeruší se kontakt mezi jejím dopravním prostředkem a druhým dopravním prostředkem a prchající obdrží únikový bonus v hodnotě počtu dosažených úspěchů. Na začátku dalšího kola se tento bonus přičítá k faktoru řidiče. Únikový bonus platí, dokud se druhému dopravnímu prostředku nepodaří auto vystopovat (viz **Vystopování**) nebo pronásledování nakonec nevzdá.
Navíc musí dopravní prostředek, který chce nalézt svůj skrytý protějšek, zvýšit cílové číslo pro test vystopování o počet úspěchů, kterých dosáhl protivníkův dopravní prostředek při testu skrývání.

MODIFIKÁTORY SKRÝVÁNÍ	
Situace	**Modifikátor**
Hodnota manévrování skrývajícího se dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o 10 a méně	-2
Hodnota manévrování skrývajícího se dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o více než 10	-4
Protivníkova hodnota manévrování přesahuje hodnotu manévrování skrývajícího se dopravního prostředku o 10 a méně	+3
Protivníkova hodnota manévrování přesahuje hodnotu manévrování skrývajícího se dopravního prostředku o 10 a méně	+6
Dopravní prostředek se pokouší uniknout více než jednomu dopravnímu prostředku	+1 za každý dopravní prostředek navíc
Dopravní prostředek překročil stupeň své rychlosti	+2
Zapnutý autonavigační systém	+stupeň autonavigace
Prostředí	
Otevřené	+4
Běžné	+2
Obtížné	0
Neprostupné	-2
Řidič má kontrolní rig	-dvojnásobek stupně kontrolního rigu

A dost! Rigger X je toho názoru, že je na čase ukázat Poldovi 1 koncová světla a zmizet. Hodnota manévrování Machu 6 činí 46, zatímco u Poldy 1 je to 36. Oba dopravní prostředky si to právě hasí po obávané King Street rychlostí 250 m/k.
Pro test skrývání Riggera X platí základní cílové číslo 3 (stupeň ovládání Machu 6). Platí následující modifikátory:

Manévrování skrývajícího se dopravního prostředku přesahuje manévrování protivníka o 10 a méně	*-2*
Mach 6 překročil svůj stupeň rychlosti	*+2*
Obtížné prostředí	*0*
Rigger X má kontrolní rig (stupeň 2)	*-4*
Celkový modifikátor	***-4***

Celkový modifikátor –4 dává Riggerovi X konečné cílové číslo –1, které se zaokrouhlí nahoru na 2, tj. nejmenší možnou hodnotu cílového čísla. Rigger X hází pěti kostkami a dosáhne čtyř úspěchů. Takže pro zbytek kola Mach 6 Poldovi 1 zmizí. Kromě toho obdrží Rigger X únikový bonus v hodnotě čtyř bodů ke svému faktoru řidiče. Pronásledující dopravní prostředek se musí buď pokusit Mach 6 vystopovat, nebo honičku vzdát.

Vystopování
Kdykoli se jeden dopravní prostředek úspěšně skryje nebo přeruší kontakt, může se pronásledovatel pokusit uniknuvší dopravní prostředek znovu nalézt, jestliže podstoupí test vystopování. K provedení tohoto testu hází hráč nejprve test senzorů (zpravidla aktivních) proti cílovému číslu ve výši signatury zmizelého dopravního prostředku nebo test vnímání (pokud není dopravní prostředek řízen přes kontrolní rig). Platí veškeré vhodné modifikátory z tabulky **Modifikátory vystopování**.
Pokud test dopadne úspěšně, naváže pronásledovatel znovu kontakt nebo odhalí zmizelé auto. Řidič pronásledujícího dopravního prostředku nebo jeho spolujezdci mohou v rámci svých příštích dostupných bojových fází provádět akce proti cílovému dopravnímu prostředku.
Hráčské postavy se mohou pokoušet zmizelý dopravní prostředek hledat tak dlouho, jak budou chtít. NP přeruší pronásledování tehdy, jestliže se deset bojových kol za sebou marně pokoušely zmizelý dopravní prostředek vystopovat.

MODIFIKÁTORY VYSTOPOVÁNÍ	
Situace	**Modifikátor**
Hodnota manévrování stopujícího dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o 10 a méně	-2
Hodnota manévrování stopujícího dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o více než 10	-4
Hodnota manévrování zmizelého dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o 10 a méně	+2
Hodnota manévrování zmizelého dopravního prostředku přesahuje hodnotu manévrování protivníka o 10 a méně	+4
Postava se plně nesoustředí na stopování	+2
Dopravní prostředek překročil stupeň své rychlosti	+4
Zapnutý autonavigační systém	-stupeň autonavigace
Únikový bonus skrývajícího se dopravního prostředku	+počet úspěchů testu skrývání
Prostředí*	
Otevřené	-3
Běžné	-1
Obtížné	0
Neprostupné	+3

*Modifikátor prostředí se vztahuje na prostředí, v němž se nachází skrývající se dopravní prostředek.

Polda 1 nemůže nechat Riggera X jen tak uniknout, takže se rozhodne Mach 6 najít. Policajt není rigger, takže podstupuje normální test vnímání. Má inteligenci 4 a hodnotu manévrování 29. Jeho základní cílové číslo pro tento test činí 4 plus následující modifikátory:

Postava je při stopování rozptylována (řídí auto)	*+2*
Částečné osvětlení (pomalu se stmívá)	*+2*
Hodnota manévrování Riggera X přesahuje manévrování Poldy 1 o víc než 10	*+4*
Rychlost dopravního prostředku Lone Star (250 m/k) překračuje jeho stupeň rychlosti	*+4*
Autonavigace je vypnutá	*0*
Rigger X dosáhl při svém testu skrývání čtyř úspěchů	*+4*
Obtížné prostředí	*0*
Celkový modifikátor	***+16***

Polda 1 hází čtyřmi kostkami proti cílovému číslu 20 (4 + 16). Gamemaster provede tento test a docílí 1, 2, 3 a 5 – výsledky hodu neleží ani zdaleka v blízkosti cílového čísla! Docela to vypadá, jako by Rigger X unikl (konečně)!

Boj více dopravních prostředků

Ačkoli pravidla pro boj dopravních prostředků fungují rovněž při jejich větším počtu, bude gamemaster možná chtít spojit dva nebo více dopravních prostředků do jedné skupiny, pokud všechny sledují tentýž cíl (jako oni dva policajti, kteří pronásledovali domnělého dopravního hříšníka). V takovém případě musí gamemaster házet jeden test za celou skupinu. Pro určení hodnoty manévrování použijte hodnoty nejrychlejšího dopravního prostředku. Dále se modifikují cílová čísla všech testů dopravních prostředků o jedna za každý dopravní prostředek navíc. Podle toho, kdo daný test podstupuje, se jedná buď o bonus, nebo o postih. Pokud například skupina tří dopravních prostředků hází test manévrování proti jedinému dopravnímu prostředku, obdrží modifikátor –2 ke svému cílovému číslu. Cílová čísla osamoceného vozidla se naopak zvyšují o 2, protože čelí početní převaze.

Akce pasažérů v boji dopravních prostředků

Během boje dopravních prostředků mohou pasažéři používat elektronické přístroje, střílet ze zbraní dopravního prostředku, vyčkávat nebo útočit na ostatní dopravní prostředky pomocí ručních zbraní nebo zaklínadel. Jestliže chce pasažér provést některou z výše uvedených akcí, musí vzít v potaz určitá omezení, jež jsou popsána v následujícím odstavci.

Na základě chaotických pohybů dopravního prostředku během boje nemohou postavy vždy jednat tak rychle, jak by chtěly. V prvním průběhu iniciativy daného bojového kola nesmí jednat žádný ze spolujezdců dříve, než je na řadě rigger. Pokud je výsledek iniciativy některého z pasažérů vyšší než řídícího riggera, musí tento počkat se svými akcemi až do bojové fáze riggera. Po prvním průběhu iniciativy jednají všechny postavy až do konce kole v závislosti na své normální iniciativě. (Pasažéři nemohou kontrolovat okolí, tzn. jejich osud má převážně ve svých rukou rigger.)

Blade sedí v Machu 6 vedle Riggera X, když se tento pokouší uniknout oběma hlídkovým vozům Lone Star. Aby přispěl svou troškou do mlýna a odradil policajty od toho, že se budou držet příliš blízko, vykloní se z okna a vypálí několik výstřelů ze svého Ares Predatoru.
Blade má zrychlené reflexy a v tomto kole dosáhl iniciativy 17. Normálně by provedl své akce v bojové fázi 17 prvního průběhu iniciativy. Rigger X má ovšem v tomto kole iniciativu pouze 12, takže Blade musí počkat na bojovou fázi 12; teprve tehdy smí provést svou první akci. V následujícím průběhu iniciativy bude moci jednat podle normálních pravidel v bojové fázi 7 (jestliže ovšem nebude zraněn či se jeho iniciativa nezmění jinak).

Poškození dopravního prostředku

Dopravní prostředky mohou být poškozeny střelnými zbraněmi nebo zaklínadly či mohou narazit do objektů, jako jsou jiné dopravní prostředky, chodci, zdi atd.
Pro znázornění poškození dopravního prostředku se používá kondiční záznamník stejným způsobem jako u postav. Dopravní prostředky nemohou utrpět omráčení, takže mají pouze řádek pro fyzické poškození (viz **Kondiční záznamník**). Pro dopravní prostředky se používají úrovně poškození lehké, mírné, vážné a totální (ekvivalent pro smrtelné poškození u postav, proto ho budeme označovat rovněž S). V závislosti na stavu poškození obdrží modifikátory cílového čísla a postihy k iniciativě, stejně jako ke svému stupni rychlosti. Postih k iniciativě snižuje výsledky iniciativy řidiče. Rychlostní postih snižuje stupeň rychlosti dopravního prostředku. Protože nejvyšší možná rychlost dopravního prostředku odpovídá 1,5násobku stupně rychlosti, platí postih rovněž pro toto nejvyšší možné maximum.

MODIFIKÁTORY POŠKOZENÍ DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ

Úroveň poškození	Modifikátor cílového čísla	Modifikátor iniciativy	Modifikátor rychlosti
Lehké	+1	-1	0
Mírné	+2	-2	-25 %
Vážné	+3	-3	-50 %

Poškození riggera

Vždy, když dopravní prostředek utrpí vážné nebo totální poškození, přenáší se toto poškození i na riggera, který je na dopravní prostředek napojen. Pokud dopravní prostředek utrpí vážné poškození, musí rigger provést test odolnosti vůči fyzickému poškození s kódem poškození 6M. Jestliže je dopravní prostředek zničen (tedy pokud utrpí totální poškození) musí řídící rigger odolávat fyzickému poškození 6V. Tyto testy se provádějí pomocí vůle a poškození zahrnuje všechny následky děrového šoku (viz **Děrový šok**). Pro tyto testy nemá rigger k dispozici kontrolní ani bojové rezervy.

Poškození dopravního prostředku při nárazu

Náraz přichází na řadu, jestliže dopravní prostředek neuspěje při testu havárie (viz **Nehody**) nebo do něj jiný dopravní prostředek narazí. Úroveň poškození při určování nárazového poškození závisí na rychlosti, jakou se pohyboval dopravní prostředek v době nárazu, s použitím tabulky **Poškození při nárazu**. U dopravního prostředku, do kterého někdo narazil (viz **Narážení**), se úroveň poškození určí na základě rozdílu rychlostí zúčastněných dopravních prostředků. Pro určení účinnosti nárazu vydělte rychlost dopravního prostředku 10 a zaokrouhlete nahoru. Účinnost útoku narážením odpovídá rozdílu rychlostí dělenému 10 (také zde se zaokrouhluje nahoru).
Pro test odolnosti vůči poškození má dopravní prostředek k dispozici tolik kostek, kolik činí jeho trup, stejně jako eventuelní dostupné kostky z kontrolních rezerv (množství použitých kostek kontrolních rezerv nesmí převýšit stupeň dovednosti v řízení daného dopravního prostředku). Cílové číslo pro tento test odpovídá účinnosti nárazu. Tento druh poškození není možné snížit pomocí pancíře nebo jiných faktorů (s výjimkou úspěchů, kterých docílil narážející dopravní prostředek při testu narážení). Každé dva úspěchy, které padnou při testu odolnosti vůči poškození, snižují úroveň poškození o jeden stupeň.

POŠKOZENÍ PŘI NÁRAZU	
Rychlost (m/k)	**Úroveň poškození**
1-20	Lehké
21-60	Mírné
61-200	Vážné
200+	Totální

Rigger X se pohybuje rychlostí 152 m/k, když narazí do hlídkového vozu Poldy 2, který si to hasí rychlostí 300 m/k. Výpočet účinnosti vypadá takto:
300 – 152 = 148
148 : 10 = 14,8 – zaokrouhleno nahoru na 15.
*Jak uvádí tabulka **Poškození při nárazu**, náraz o rychlosti 148 m/k má za následek vážné poškození. Proto jsou jak Mach 6, tak hlídkový vůz Poldy 2 vystaveny nárazu s kódem poškození 15V.*
Podívejme se nejprve na test Machu 6. Mach 6 má trup 3, takže Rigger X hází třemi kostkami proti cílovému číslu 15. Protože však při svém testu narážení dosáhl pěti úspěchů, snižuje se pro něj cílové číslo útoku nárazem o 15 (trup x počet úspěchů).
Jelikož cílové číslo nesmí nikdy klesnout pod 2, činí díky tomu kód poškození pro dopravní prostředek Riggera X 2V. Rigger X přidá k svému testu odolnosti vůči poškození pět kostek z kontrolních rezerv, takže může házet osmi kostkami proti cílovému číslu 2. Dosáhne šesti úspěchů, díky nimž klesne úroveň poškození pod lehké. Mach 6 si odnese tedy pouze jeden nebo dva škrábance.
Přejděme nyní k hlídkovému vozu Poldy 2. Hlídkový vůz byl cílem pokusu o narážení, takže se kód poškození 15V nesnižuje. Vůz má trup 3, proto gamemaster použije pro tento test dvě kostky z Poldových karmových rezerv. Hodí si pěti kostkami proti cílovému číslu 15 a nepadne ani jeden úspěch. Následkem toho utrpí hlídkový vůz vážné poškození a musí nyní podstoupit test havárie.

Cestující
Také cestující mohou být postiženi následky kolizí dopravních prostředků. Jestliže dopravní prostředek utrpí poškození, musí řidič a spolujezdci podstoupit stejný test odolnosti vůči poškození jako dopravní prostředek. Platí veškeré modifikátory účinnosti vztahující se k dopravnímu prostředku. Jinými slovy: cestující jsou vystaveni téže účinnosti jako dopravní prostředek, ve kterém se nacházejí. Úroveň poškození odpovídá poškození, které dopravní prostředek skutečně utrpěl. Pokud například čelil poškození 10V a toto bylo sníženo na mírné, musí cestující v tomto dopravním prostředku odolávat poškození 10M. Jestliže je cestující v době nárazu připoután nebo chráněn jinými bezpečnostními prvky, snižuje se úroveň poškození o další stupeň.
Při provádění tohoto testu odolnosti vůči poškození nemají cestující k dispozici žádné kostky z bojových rezerv, ovšem pokud rigger vyčlenil kostky z kontrolních rezerv pro test havárie, mohou je rovněž využít. Proti poškození způsobenému nárazem chrání pouze protinárazový pancíř.

Při testu odolnosti vůči poškození nebylo možné snížit úroveň poškození vozidla Poldy 2, takže oba policisté, kteří v něm sedí, musí házet test odolnosti vůči poškození. Původní kód poškození činí 15V, avšak snižuje se následujícím způsobem:

Poldové jsou připoutaní
- *snížení úrovně poškození o jeden stupeň [15M]*

Poldové mají pancéřované vesty (pancíř 4/3)
- *snížení účinnosti o 3 [12M]*

Z toho vychází výsledný kód poškození 12M. Oba poldové mají tělo 4, takže gamemaster může pro jejich testy odolnosti vůči poškození použít čtyři kostky. Při testech nepadnou žádné úspěchy, následkem čehož utrpí oba policisté Lone Star mírné zranění.

Nehody

K nehodám zpravidla dochází, jestliže řidič nebo rigger ztratí za určitých okolností kontrolu nad svým dopravním prostředkem. Proto je nutné v následujících případech provést test havárie:

- dopravní prostředek utrpěl poškození následkem narážení
- dopravní prostředek utrpěl jediným útokem vážné poškození (rovněž střelnými zbraněmi nebo zaklínadly)
- kondiční záznamník ukazuje totální poškození
- dopravní prostředek brzdí o více než čtyřnásobek svého stupně zrychlení

Test havárie je testem řízení proti ovládání dopravního prostředku. Započtěte veškeré modifikátory z tabulky **Modifikátory havárie**. Při testu havárie může řidič dopravního prostředku použít jak dodatečné kostky za zapnutý autonavigační systém, tak kostky kontrolních rezerv (počet kostek kontrolních rezerv použitý při tomto testu ovšem nesmí překročit stupeň dovednosti v ovládání tohoto dopravního prostředku).

Pokud test havárie selže, nemůže dopravní prostředek havárii uniknout. Zcela se vymkne kontrole a řidič musí podstoupit další test odolnosti vůči poškození, aby se vyhnul následnému poškození při nárazu.

MODIFIKÁTORY HAVÁRIE	
Situace	**Modifikátor**
Řidič je zraněn	+modifikátor zranění
Dopravní prostředek je poškozen	+modifikátor poškození
Prostředí	
Otevřené	-1
Běžné	0
Obtížné	+2
Neprostupné	+4
Rychlost dopravního prostředku	
až 20 x reakce řidiče	0
až 30 x reakce řidiče	+1
až 40 x reakce řidiče	+2
více než 40 x reakce řidiče	+4

Hlídkový vůz Poldy 2 dostane pořádný smyk, když do něj narazí Mach 6. Je na čase zjistit, zda se důstojníkovi Lone Star podaří získat kontrolu nad autem dříve, než narazí do nějaké budovy.

Základní cílové číslo pro jeho test havárie odpovídá stupni ovládání dopravního prostředku (4). Platí následující modifikátory:

Hlídkový vůz utrpěl vážné poškození	*+3*
Rychlost hlídkového vozu je vyšší než reakce řidiče x 40	*+4*
Řidič utrpěl mírné zranění	*+2*
Celkový modifikátor	***+9***

Polda 2 má tedy cílové číslo 13 (4 + 9). Gamemaster hází pěti kostkami (Poldova dovednost auta) a nezíská žádný úspěch. Dopravní prostředek to napere do budovy. Jaké poškození je schopen hlídkový vůz ještě unést?

*V okamžiku havárie jel rychlostí 300 m/k. Účinnost poškození tedy činí 30 (300 děleno 10) – viz **Poškození dopravního prostředku při nárazu**. Pokud se podíváme do tabulky **Poškození při nárazu**, zjistíme, že náraz o rychlosti 300 m/k je spojen s totálním poškozením. Kód poškození pro nehodu je proto 30S.*

Gamemaster hází třemi kostkami za trup vozidla. (Hlídkový vůz má sice pancíř 6, avšak tato hodnota se nepřičítá, protože pancíř při kolizích nikterak nechrání.) Podle očekávání nepadnou žádné úspěchy. Poldův dopravní prostředek se proto poté, co to našije do nejbližšího domu, promění v kouli plamenů.

Kolize s objekty

Pokud dopravní prostředek havaruje, narazí občas do objektů, například do zdí nebo chodců. V obou případech utrpí poškození nárazem i zasažený objekt.

Gamemaster rozhodne v závislosti na okolí, druhu prostředí, denní době apod., jaké objekty přicházejí pro náraz v úvahu.

Kolize s barierami
Do zdí a bariér narážejí (obzvláště rigovaná) auta zpravidla nejčastěji. Za určitých okolností způsobuje srážka dostatečné poškození, aby se objekt zřítil. Eventuelně může dopravní prostředek projet skrz bariéru, způsobit její zhroucení a pokračovat směrem ke svému zničení.
Pro zjištění, co přesně se při takové srážce stane, srovnejte stupeň bariéry zdi nebo bariéry (viz **Stupně bariér**) s rychlostí dopravního prostředku. Je-li rychlost x trup nižší nebo rovná 20násobku stupně bariéry, překážka dopravní prostředek zastaví. V tomto případě použijte obvyklá pravidla pro poškození dopravního prostředku a pasažérů.
Je-li rychlost x trup vyšší, bariéra se zhroutí a dopravní prostředek pokračuje v jízdě rychlostí, o kterou překročil prahovou hodnotu pro proražení.
Účinnost nárazového poškození je rovná stupni bariéry objektu. Pro určení stupně poškození použijte jako výchozí hodnotu ztrátu rychlosti a podívejte se do tabulky **Poškození při nárazu**.
Pokud dopravní prostředek prorazí zeď nebo bariéru, neutrpí pasažéři žádné poškození, pokud jsou nějakým způsobem zabezpečeni (například pásem). Nechránění pasažéři v dopravním prostředku, jenž prorazil zeď nebo bariéru, podstupují normální test odolnosti vůči poškození jako při běžném nárazu. Úroveň poškození se ale snižuje o jeden stupeň.

Hlídkový vůz Poldy 2 jede rychlostí 300 m/k, když náhle narazí do zdi továrny. Zeď je z těžkého nosného materiálu (stupeň bariéry 16). Jestliže vynásobíme stupeň bariéry 20, dostaneme 320. Tato hodnota je vyšší než rychlost dopravního prostředku, proto zeď zvítězí a vozidlo se poskládá v úhlednou harmoniku.

Kolize s chodci
Kdykoli dopravní prostředek koliduje s osobou nebo nestvůrou, musí tvor podstoupit test odolnosti vůči poškození nárazem. Účinnost nárazu se rovná rychlosti dopravního prostředku dělené 10. Úroveň poškození je o jeden stupeň vyšší, než udává tabulka **Poškození při nárazu** pro danou hodnotu rychlosti. (Dopravní prostředek, který se například pohybuje rychlostí mezi 1 a 20 metry za kolo, by nešťastnému chodci způsobil mírné zranění.)
Při odolávání tomuto poškození hází chodci běžný test odolnosti vůči poškození, který lze podpořit dostupnými kostkami bojových rezerv (ochranu před tímto poškozením poskytuje protinárazový pancíř).
Zároveň se dopravní prostředek musí bránit poškození, které náraz způsobí jemu. Poškození při tomto nárazu určete obvyklým způsobem na základě tabulky **Poškození při nárazu** a snižte úroveň poškození pro danou rychlost o jeden stupeň (ale nanejvýš na lehké). (Dopravní prostředek, který nabere chodce rychlostí mezi 1 a 20 m/k, by musel čelit lehkému poškození.)

Sobotní noc. Rex Karz a jeho kámoši se projíždějí po městě. Rex si jízdu vychutnává a nedává si dostatečně pozor na cestu. Náhle dostane jeho auto smyk a vletí do skupiny chodců, kteří stojí na chodníku. Au.
*Auto jelo rychlostí 60 m/k, takže náraz by normálně podle tabulky **Poškození při nárazu** znamenal mírné poškození. Jelikož se ale u objektu nárazu jedná o chodce, utrpí tito vážné poškození. Účinnost útoku činí 6 (60/10), kód poškození je tedy 6V.*
Vypadá to, jako by Rex nerozbíjel na maděru jen vozidla.

Poškození dopravních prostředků zbraněmi
Pokud postava vypálí ze střelné zbraně na dopravní prostředek, musí určit, zda střílí na auto samotné nebo na pasažéry. Určení poškození při útoku závisí na označeném cíli.

Útoky na dopravní prostředky
Pokud postava střílí na dopravní prostředek, snižuje se účinnost zbraně na polovinu (zaokrouhleno dolů) a úroveň poškození o jeden stupeň (S na V, V na M, M na L), což odráží robustnost a strukturální stabilitu dopravního prostředku. Zbraně způsobující lehké poškození nemají proti dopravním prostředkům žádný účinek, pokud nestřílejí speciální munici. Granáty a jiné výbušniny podléhají téže redukci úrovně poškození, protivozidlové střely (rakety, řízené střely, minometná munice apod.) ovšem nikoli.
Pancíř dopravního prostředku snižuje účinnost útoku o svůj stupeň s výjimkou útoků protivozidlových střel. V případě, že snížená účinnost zbraně (modifikace za dávky a automatickou střelbu se nepočítají) nepřesáhne stupeň pancíře, nemá zbraň na dopravní prostředek žádný účinek.
Při použití protivozidlových střel (projektilů, které mají speciálně vytvarovanou protipancéřovou hlavici, která je určena pro použití proti dopravním prostředkům) se účinnost na polovinu nesnižuje a rovněž úroveň poškození zůstává beze změn. Účinnost protivozidlových střel se snižuje pouze o polovinu stupně pancíře cílového vozidla

(zaokrouhleno nahoru). Pokud účinnost zbraně není vyšší než zredukovaný pancíř, nezpůsobí zbraň žádné poškození.
Postava za volantem podstupuje test odolnosti vůči poškození za napadený dopravní prostředek. Pro tento test má k dispozici tolik kostek, kolik činí trup dopravního prostředku. Kromě toho je možné použít kostky z kontrolních rezerv. Jejich počet nesmí přesáhnout stupeň dovednosti postavy v řízení daného dopravního prostředku. Cílové číslo odpovídá modifikované účinnosti útoku.
Srovnejte počet úspěchů útočníka a dopravního prostředku a určete poškození podle běžných pravidel pro boj. Riggeři se mohou pokusit vyhnout se útoku na dálku, pokud k uhýbání použijí místo obvyklých kostek z bojových rezerv kostky z kontrolních rezerv (viz **Test uhýbání**). Cílové číslo pro tento test je rovno stupni ovládání dopravního prostředku, plus standardní modifikátory pro testy řízení a uhýbání.
Pokud dopravní prostředek utrpí následkem jednoho jediného útoku vážné poškození nebo jsou vyplněny všechny čtverce v jeho kondičním záznamníku, musí řidič podstoupit test havárie (viz **Nehody**). Dopravní prostředek s totálním poškozením je nadále neovladatelný.
Jestliže trup nějakého dopravního prostředku je roven 0 (to je třeba případ velmi malých sond), zničí sondu automaticky již jeden jediný úspěch útočníka.

Zacílené střely na vnější části
Při pokusu o zásah vnější části dopravního prostředku (například pneumatiky, antény nebo zbraně dopravního prostředku) musí postava na tuto část zacílit střelu. Úroveň poškození zbraně se nemění; obvyklá výhoda zacílených střel je negována snížením úrovně poškození při útoku na dopravní prostředek. Toto neplatí pro protivozidlové střely. Některé součásti dopravního prostředku, například vnější nádrže, mohou mít vlastní stupeň trupu a pancíře.
Aby dokázal útok poškodit vnější část dopravního prostředku, musí způsobit zpravidla mírné nebo vyšší poškození. U slabých a křehkých částí může gamemaster ovšem požadované minimální poškození snížit na lehké, zatímco u masivních částí, například dělostřeleckých věží, ho může zvýšit na vážné.

Útoky na pasažéry
Jestliže postava střílí na cestujícího v dopravním prostředku, je tento dopravním prostředkem chráněn. Odečtěte od účinnosti útoku buď stupeň pancíře, nebo trupu dopravního prostředku (podle toho, co je vyšší); úroveň poškození se ovšem nesnižuje. Protože se pancíř dopravního prostředku považuje za tvrzený, nemohou být pasažéři zraněni, pokud je stupeň trupu nebo pancíře dopravního prostředku vyšší než nemodifikovaná účinnost útoku. Pro testy uhýbání a odolnosti vůči poškození mohou pasažéři použít pouze polovinu kostek ze svých bojových rezerv (zaokrouhleno dolů).
Pokud je cílem útoku napojený rigger, zvyšuje se cílové číslo pro jeho test odolnosti vůči poškození o 3. (Zatímco je rigger napojen, není jeho vnímání zaměřeno na vlastní tělo. Proto se nemůže také dobře uhýbat.)
Každý útok, který způsobí pasažérovi smrtelné zranění, způsobí také lehké poškození dopravnímu prostředku. K tomuto poškození dojde v téže chvíli jako ke zranění pasažéra a nelze mu zabránit.

Oprava dopravních prostředků

Oprava dopravního prostředku vyžaduje dva kroky: nutný test příslušné konstrukční/opravárenské dovednosti a nákup potřebných náhradních dílů. Cílové číslo pro test konstrukcí/oprav je rovno počtu čtverců, které jsou vyplněny v kondičním záznamníku daného dopravního prostředku, jejž chce postava opravit, plus 2. Základní čas opravy činí 16 hodin za každý vyplněný čtverec poškození. Poté, co postava provedla test, vydělte základní čas počtem dosažených úspěchů. Výsledek udává skutečný čas potřebný k opravě poškození.
Při určování ceny náhradních dílů vynásobte počet vyplněných čtverců 5. Výsledek udává, kolik procent celkové prodejní ceny dopravního prostředku (včetně modifikací) náhradní díly stojí. Náhradní díly pro dopravní prostředek s lehkým poškozením stojí například 5 procent jeho celkové ceny. Jestliže dopravní prostředek utrpěl vážné poškození, vyšplhá se cena nákladních dílů na 30 procent celkové ceny.
Dostupnost a pouliční index náhradních dílů odpovídají původním hodnotám poškozeného vozidla. Test nákupu náhradních dílů podstupuje postava se svou dovedností konstrukce/opravy. Dokud nemá postava náhradní díly v ruce, nemůže také začít s opravou, takže postavy musí čekat, dokud neuplyne celá doba potřebná k sehnání.
Jakmile má postava nebo mechanik součástky k dispozici, může se pustit do díla. K opravě je zapotřebí celý zjištěný čas. V tuto dobu není možné dopravní prostředek používat. Jestliže ho postava z nějakého důvodu potřebuje, musí mechanik vynaložit jednu hodinu, aby ho znovu dal dohromady a zprovoznil. Tato hodina se nezapočítává do doby vyžadované pro opravu. Jakmile postava odevzdá dopravní prostředek zpět, může se pokračovat v opravě.

Dopravní prostředky a magie

Na dopravní prostředky působí pouze fyzická zaklínadla, způsobující fyzické efekty. Manová zaklínadla nemají na dopravní prostředky žádný účinek, i když jsou tyto řízeny duchem riggera. Dále nemají manová zaklínadla žádný účinek na připojeného riggera, pokud ho kouzelník nemůže skutečně vidět (viz **Zaklínadla proti postavám v dopravních prostředcích** dále).
Zaklínadla, která jsou zaměřena na dopravní prostředky, mají cílové číslo 8 (založené na jejich odolnosti) plus trup dopravního prostředku plus polovina jeho pancíře (zaokrouhleno dolů). (Nezapomeňte, že elementární manipulační zaklínadla se vyhodnocují jako útoky na dálku a mají cílové číslo 4.) Vysoké cílové číslo odráží velmi složitou technickou povahu dopravního prostředku. Protože dopravní prostředky nejsou živí tvorové, nehází se žádný test odolnosti vůči poškození. Pokud je test čarodějnictví při sesílání zaklínadla úspěšný, projeví se jeho účinek.
Pamatujte, že i když bojová zaklínadla poškozují dopravní prostředek zevnitř, má pancíř přesto ochranný efekt. Pokud účinnost zaklínadla nepřekročí pancíř dopravního prostředku, nemá žádný efekt.

Shetani sesílá Silový blesk (vážné poškození) na stupni 6 na pancéřovaný Ford Americar (trup 3, pancíř 2). Hází si svou dovedností čarodějnictví 6 a třemi kostkami ze zaklínacích rezerv proti cílovému číslu 12 (8 + 3 + 1) a dosáhne dvou úspěchů. Nejenže poškodí auto, ale dokonce zvedne úroveň poškození na smrtelné (totální poškození).
Naneštěstí přidělil nepřátelský mág tomuto dopravnímu prostředku čtyři kostky zaklínacích rezerv pro zaklínací obranu. Hází si čtyřmi kostkami proti cílovému číslu 6 (účinnost zaklínadla) a dosáhne jednoho úspěchu. Díky tomu má Shetani pouze jeden čistý úspěch. Auto bude sice i nadále poškozené, ale pouze vážně.
Kdyby mělo pancíř 6, neměl by Shetaniho Silový blesk vůbec žádný účinek, protože by pancíř byl právě tak velký jako účinnost Shetaniho zaklínadla.

Dopravní prostředky se považují za jednotné objekty. Pneumatiky, skla, anténa a další součásti dopravních prostředků tvoří nerozlučný celek. Z tohoto důvodu nemohou kouzelníci používat svou magii proti jednotlivým dílům. Zaklínadlo, které působí na jednotlivé cíle, ovlivňuje celý dopravní prostředek se všemi jeho součástmi a veškerým příslušenstvím. Plošné zaklínadlo působí jak na dopravní prostředek, tak na pasažéry a náklad.

Elementární manipulační zaklínadla

Elementární manipulační zaklínadla vytvářejí v rámci určité plochy chaotický fyzikální efekt. Srovnáme-li je se zbraněmi, pak působí spíše jako exploze výbušnin než cílené protivozidlové střely.
Při použití proti dopravním prostředkům se s elementárními manipulačními zaklínadly zachází stejně jako s běžnými zbraněmi. Úroveň poškození se snižuje o jeden stupeň (S na V, V na M atd.) a účinnost se snižuje o polovinu a navíc o hodnotu pancíře dopravního prostředku. Pokud zredukovaná účinnost zaklínadla nepřesáhne pancíř dopravního prostředku, nemá na něj žádný účinek. Pro kouzelníka to znamená, že zaklínadlo je neúspěšné ještě předtím, než opustí jeho ruce.

Zaklínadla proti postavám v dopravních prostředcích

Kouzelníci mohou seslat zaklínadlo na určitého cestujícího nebo řidiče za předpokladu, že je vidí. Příkladem zranitelných postav jsou jezdci na motorkách a řidiči jiných otevřených dopravních prostředků. Stejným způsobem se může stát cílem zaklínadla jakýkoli objekt, který není součástí vozidla a kouzelník ho může vidět. Řidiči a spolujezdci, kteří jsou zcela uzavřeni a ukryti v dopravním prostředku, se nemohou stát cílem žádného zaklínadla, protože kouzelníkův dohled je dopravním prostředkem blokován.
S výjimkou elementárních manipulačních zaklínadel zaklínadla neúčinkují, pokud kouzelník nemůže svůj cíl vidět. Nestačí vědět jen přibližně, kde se cíl nachází. Téměř všechny dopravní prostředky 21. století disponují jednostranně průhlednými skly, která pasažérům umožňují volný výhled ven, zároveň však blokují pohled dovnitř všem osobám, které se zdržují vně dopravního prostředku. Kouzelník v dopravním prostředku může tedy seslat zaklínadlo ven, zatímco je současně chráněn před podobnými útoky zvenčí.
Kouzelník může samozřejmě problém s viditelností obejít, jestliže rušivé okno zničí (případně to zařídí některý z jeho kámošů). Ovšem tento problém může trvat i nadále, protože cíl nemusí být stále vidět nebo se nacházet v krytu, který má pro test čarodějnictví za následek modifikátor +4 (za částečné krytí).
Gamemaster určí přesné následky zničeného okna. Jako základní pravidlo platí, že jedno rozbité okno u aut, náklaďáků, autobusů a většiny ostatních dopravních prostředků poskytuje kouzelníkovi nerušený pohled na

pasažéry. Zničená okna u obytných vozidel a podobných dopravních prostředků s malými okny mu poskytují omezený pohled, který má za následek modifikátor +4 pro test čarodějnictví. Průzory pancéřovaných dopravních prostředků jsou příliš malé, než aby se jimi dalo nahlédnout dovnitř. Ničení takovýchto oken proto představuje plýtvání střelivem. Kromě toho disponuje většina pěchotních pancéřovaných dopravních prostředků elektronickými kamerami a periskopy a není odkázána na okna.

Dopravní prostředky a domény duchů

Pasažéři dopravních prostředků se nacházejí v doméně, kterou se dopravní prostředek právě pohybuje. Z tohoto důvodu jsou pasažéři v dopravních prostředcích bez omezení zranitelní schopnostmi přírodních duchů. Šamani nepotřebují vizuální kontaktu k tomu, aby mohli přikázat duchovi použití některé schopnosti proti cestujícím v dopravním prostředku za předpokladu, že se šaman i dopravní prostředek nacházejí v duchově doméně. Jakmile šaman opustí doménu ducha, ztrácí všechny zbývající duchovy služby (ačkoli duch nadále provádí jeho poslední příkaz). Duch nemůže nadále působit na dopravní prostředek, který opustí jeho doménu.

Mývalí šamanka Tricky prchá na své motorce před smečkou gangsterů, kteří ji pronásledují ve Fordu Americar. Projíždí úzkou zatáčkou na King Street a potom ostře zabočí, což ji zavede do slepé uličky. Gangsteři si toho nevšimnou a pokračují dále po King Street. Tricky ví, že se vrátí, jakmile si uvědomí její chybu. Proto vyvolá městského ducha.
Jak Tricky, tak gangsteři se nacházejí na městské ulici, tzn. všichni se zdržují v doméně městského ducha. Tricky městského ducha poprosí, aby na gangstery použil schopnost děs. Ačkoli Tricky gangstery nevidí a nemá tušení, kde zrovna jsou, duch je najde, pokud se budou zdržovat v ulicích. Pokud by to Tricky vzala zkratkou přes nějakou budovu (což by ji zavedlo do domény domácího ducha), nemohla by městskému duchovi udílet už žádné příkazy. Pokud by to gangsteři vzali zkratkou přes městský park (lesní doména), nemohl by proti nim duch již nic podniknout.

Riggeři a duchové

Riggeři mohou napadnout duchy pomocí dopravních prostředků a sond, avšak duch je chráněn svou imunitou vůči běžným zbraním. Jestliže je rigger napojen, nemůže ducha přímo napadnout pomocí své vůle, protože se koncentruje na rigování a nikoli ducha. Duchové mohou svou vůli naproti tomu použít proti kyberneticky řízeným dopravním prostředkům a sondám velmi dobře…

Astrální projekce v dopravních prostředcích

Ačkoli se kouzelníci mohou astrálně projektovat, zatímco se jejich těla z masa a kostí pohybují, mohli by mít za určitých okolností problémy s tím, aby svá těla zase našli. Jestliže kouzelník nezná cíl nebo trasu, musí nejprve vyhledat svou tělesnou schránku, viz **Zatímco jsi spal…** I když kouzelník cestovní trasu zná, bude mu nějakou dobu trvat, než svou tělesnou schránku znovu nalezne. Kromě toho je obzvláště obtížné synchronizovat své astrální a fyzické tělo, pokud se to fyzické neustále pohybuje. Z tohoto důvodu se kouzelníkovi musí podařit test inteligence (8), aby se mohl do svého těla vrátit. Pokud ne, své tělo mine a musí to zkusit znovu.

Použití zbraní během jízdy

Následující pravidla popisují použití zbraní během jízdy dopravního prostředku, ať už je používá kdokoli – palubní střelec, napojený rigger, řízená sonda, automatická sonda nebo pasažér, který se vyklání z okna. Pravidla pro manuální použití zbraní se uplatní, jestliže postavy v dopravním prostředku střílí bez podpory senzorů. O senzory řízené použití se jedná tehdy, pokud střelec míří za pomoci senzorů. Tato podkapitola obsahuje rovněž pravidla pro použití řízených střel.

Manuální použití zbraní

Pravidla pro manuální použití zbraní se uplatní, pokud postava střílí ruční zbraní nebo zbraní dopravního prostředku bez podpory senzorů. Riggeři, kteří řídí dopravní prostředek kyberneticky, mohou použít pro střelbu z dopravního prostředku rovněž pravidla pro manuální použití zbraní. Manuální zaměřování sice není tak precizní jako senzorické, ovšem také nesnižuje signaturu dopravního prostředku, jehož zbraněmi se střílí. Kromě toho nemá na manuální zaměřování vliv EP.

K odpálení upevněné zbraně dopravního prostředku musí postava použít dovednost dělostřelba nebo přejít na jinou dovednost či atribut. K použití ruční střelné zbraně potřebuje postava odpovídající dovednost; navíc se ovšem uplatní modifikátory za manuální použití zbraní, protože se střílí z dopravního prostředku (například modifikátor +2 za střelbu z neupevněné zbraně).
Bez ohledu na to, zda se použije dovednost dělostřelba nebo nějaká jiná, platí normální pravidla pro boj na dálku (viz **Boj na dálku**). Navíc k tabulce modifikátorů pro boj na dálku (viz **Boj**) se použijí všechny vhodné modifikátory z tabulky **Manuální použití zbraní**.
Modifikátory za smartspoj se uplatní pouze tehdy, pokud mají jak střelec, tak zbraň k dispozici příslušný kyberware resp. hardware. Navíc upevněné zbraně dopravních prostředků poskytují kompenzaci zpětného rázu, která se přidává k eventuálnímu dostupnému příslušenství střelných zbraní. Zbraně, které jsou upevněny na pevně zabudovaném držáku dopravního prostředku, mají nemodifikovaný zpětný ráz snížený o polovinu (zaokrouhleno dolů). Poté, co se započítá toto snížení, se aplikují kompenzátory zpětného rázu dané běžnými doplňky střelných zbraní. (Tato kompenzace ruší dvojnásobný modifikátor nevykompenzovaného zpětného rázu u těžkých zbraní a brokovnic střílejících dávkou; viz **Boj**.)

MANUÁLNÍ POUŽITÍ ZBRANÍ	
Situace	**Modifikátor**
Útočící sonda kráčí	+1
Obtížné prostředí	+2
Útočící sonda běží	+4
Obtížné prostředí	+6
Relativní směr útočníka a cíle	
Pohybují se k sobě	-1
Vzdalují se od sebe	+1
Relativní rychlost útočníka a cíle (pokud se oba pohybují)	
Přibližně stejná	0
Rozdíl rychlostí ≤ dvojnásobku vlastní rychlosti	+2
Rozdíl rychlostí > dvojnásobek a ≤ trojnásobku vlastní rychlosti	+4
Rozdíl rychlostí > trojnásobek vlastní rychlosti	+6
Útočník nebo cíl se nepohybují	+1 za každých 30 m/k
Manévrování	
Hodnota manévrování útočníka je větší než cíle o více než 10	-1
Hodnota manévrování cíle je větší než útočníka o více než 10	+1
Modifikátory dopravního prostředku	
Použití neupevněné zbraně	+2
Útočníkův dopravní prostředek je poškozen	+modifikátor poškození
Pohyb v otevřeném/běžném prostředí	0
Pohyb v obtížném prostředí	+2
Pohyb v neprostupném prostředí	+4
Pohyb v boji	+2
Velikost/druh cíle	
Člověk/metačlověk/tvor velikosti člověka	0
Malý tvor (menší než třetina velikosti člověka)	+1
Velký tvor (více než třikrát tak velký jako člověk)	-1
Malá sonda	+1
Motorka	0
Auto	-1
Limuzína/malý náklaďák	-1
Velký náklaďák/tahač s přívěsem	-3
Běžný člun	-1
Luxusní jachta	-3
Nákladní loď/tanker	-8
Ultralehké letadlo	0
Vznášedlo	-2
Dopravní letadlo	-6
Vrtulník	-2

Vzducholoď	-6
Nízko létající dopravní prostředek (téčko)	-3
Pozemní dopravní prostředek (vojenské nebo bezpečnostní vozidlo)	-3

Klíč k tabulce Manuální použití zbraní

Útočící sonda kráčí/běží: Tyto modifikátory platí jen tehdy, pokud se sonda pohybuje na mechanických nohou.
Relativní směr: Pokud se útočník a cíl blíží k sobě (nebo chce jeden druhého předstihnout), snižuje se modifikátor pohybu o 1. Pokud se útočník a cíl od sebe vzdalují (nebo se vzdaluje jeden od druhého), zvyšuje se tento modifikátor o 1. Modifikátor relativního směru se nepoužije, pokud se útočník a cíl pohybují přibližně stejnou rychlostí. Pokud se útočník a cíl pohybují po téže ose, tento modifikátor rovněž neplatí. Jestliže se však útočník a cíl pohybují kolmo na sebe, modifikátor platí.
Relativní rychlost: Pro určení relativní rychlosti pro útok zbraní srovnejte rychlost útočníka a cíle. Pokud se útočník i cíl pohybují rychlostí menší než 5 m/k, vyhodnotí se útok jako běžný boj na dálku. Pokud se rychlostí menší než 5 m/k pohybuje jen jeden z nich, platí modifikátor +1 za každých 30 m/k, kterými se v tomto kole pohybuje druhý dopravní prostředek.
Použití neupevněné zbraně: Pro postavy, které střílí ze zbraně, která není upevněna v držáku dopravního prostředku, platí modifikátor +2. Typickým příkladem je pasažér, který se vyklání z okna, aby mohl střílet z ruční zbraně.
Útočníkův dopravní prostředek je poškozen: Jestliže je dopravní prostředek, z něhož útok vychází, poškozen, použijte modifikátor na bázi poškození, které dopravní prostředek utrpěl. Modifikátory poškození dopravního prostředku jsou kumulativní s modifikátory za fyzické zranění a omráčení (více informací najde v oddílu **Poškození dopravního prostředku**).

Senzory řízené použití zbraní

Použití senzorů dopravního prostředku k palbě zlepšuje zaměřovací přesnost zbraně dopravního prostředku. Pomocí senzorů je sice možné zacílit precizněji než manuálně, avšak senzory řízená střelba je rovněž ovlivnitelná elektronickými rušivými signály (viz **Elektronická protiopatření**). Sondy, které se nenacházejí pod přímou kontrolou riggera, zaměřují výhradně pomocí senzorů.
Aby bylo možné vystřelit za použití senzorů, musí útočící dopravní prostředek (resp. útočící sonda) podstoupit úspěšný test senzorů, aby se podařilo cíl senzory zachytit. Pro zaměření cíle stačí jediný úspěch. Pro test senzorů je zapotřebí komplexní akce.
Poté, co zbraň zaměřila cíl, podstupuje útočící postava test dělostřelby podporované senzory. Hráč hází tolika kostkami, kolik činí dovednost dělostřelba jeho postavy, plus polovina stupně senzorů dopravního prostředku (zaokrouhleno dolů). Tento test je možné podpořit kostkami bojových rezerv. Sondy, které nejsou řízeny riggerem, používají místo dovednosti dělostřelba svůj stupeň autopilota. Cílové číslo pro tento test odpovídá signatuře cíle a přičítají se k němu vhodné modifikátory z tabulky **Senzory řízené použití zbraní**. Test dělostřelby podporované senzory vyžaduje komplexní akci.

SENZORY ŘÍZENÉ POUŽITÍ ZBRANÍ	
Situace	**Modifikátor**
Městské prostředí	+2
Přímý dohled	-3
Přerušovaný dohled	0
Aktivní EP	Různý
Aktivní EPP	Různý
Zpětný ráz	
Poloautomatická střelba	+1 pro druhý výstřel v téže bojové fázi
Střelba dávkami	+3 za každou dávku v téže bojové fázi
Plně automatická střelba	+1 za každý výstřel v téže bojové fázi
Těžké zbraně, brokovnice střílející dávkami	2 x nekompenzovaný zpětný ráz
Kompenzace zpětného rázu	Zvláštní
Útočník je zraněn	+modifikátory zranění
Útočníkův dopravní prostředek je poškozen	+modifikátor poškození

Klíč k tabulce Senzory řízené použití zbraní

Městské prostředí: Tento modifikátor platí, jestliže se boj odehrává v hustě zastavěné oblasti, například v centru města, v průmyslových zónách nebo jiné velké oblasti megaplexu, která neslouží k obytným účelům.
Přímý dohled: Tento modifikátor se započítává, pokud mezi střelcem a cílem existuje jasná nepřerušovaná linie dohledu. To je obvykle případ útoků vzduch-země nebo země-vzduch. U útoků země-země tento modifikátor platí, když se cíl nachází ve volném, otevřeném prostředí.
Přerušovaný dohled: Platí pro většinu útoků země-země. Tento modifikátor má řadu příčin (kouř, mlha, elektromagnetická interference apod.).
Aktivní EP/EPP: Modifikátor za EP zvyšuje cílové číslo o počet čistých úspěchů, kterých dosáhl systém EP při svém dvojtestu. Systémy EPP mohou tento modifikátor negovat; pro tento případ je nutný srovnávací test mezi rušícím systémem EP a systémem EPP. Modifikátory založené na EP nebo EPP platí jen tehdy, pokud se útočící dopravní prostředek nachází v jiném poli EP než ve svém vlastním (viz **Elektronické rušivé signály**).
Kompenzace zpětného rázu: Vedle doplňků střelných zbraní kompenzují zpětný ráz rovněž držáky zbraní dopravních prostředků. Zbraně, které jsou umístěny na pevném držáku nebo ve věži, mají zpětný ráz snížený na polovinu (zaokrouhleno nahoru) ještě předtím, než se započítá kompenzace za běžné doplňky pro kompenzaci zpětného rázu.
Útočníkův dopravní prostředek je poškozen: Jestliže je dopravní prostředek, z něhož útok vychází, poškozen, použijte modifikátor na bázi poškození, které dopravní prostředek utrpěl. Modifikátory poškození dopravního prostředku jsou kumulativní s modifikátory za fyzické zranění a omráčení (více informací najde v oddílu **Poškození dopravního prostředku**).

Steeler (dělostřelba 4) je napojen na svůj Airstorm (téčko se senzory 3 a těžkým kulometem umístěným ve střelecké věži) a zajišťuje vzdušnou podporu pro jednotku pozemních žoldnéřských pancéřáků. Když letí přes změť pahorků, zachytí jeho senzory Ferrari Appaloosa, které patroluje na silnici ve směru, jímž se jednotka pohybuje. Steeler usoudí, že je čas pro malé olověné krupobití, a hodí si test senzorů, aby zaměřil cíl.
Test se podaří, a tak se Steeler rozhodne pro senzory řízenou střelbu. Základní cílové číslo pro střelbu za pomoci senzorů činí 5 (signatura Appaloosy). Ponecháme-li stranou modifikátor zpětného rázu, platí pro cílové číslo modifikátor –3, jelikož mezi Airstormem a cílem je možné vytvořit přímý dohled. Cílové číslo tedy činí 2; Steeler hází čtyři kostky své dovednosti dělostřelba a jednu za senzory Airstormu (3 : 2 = 1,5, zaokrouhleno dolů na 1) proti cílovému číslu 2.

Použití sond

Riggeři mohou ovládat dopravní prostředky bez posádky (zvané sondy) prostřednictvím takzvané sítě dálkového decku. V následujícím oddílu se nacházejí pravidla pro použití sond a sítí dálkového decku.

Sondy

Sondy jsou dopravní prostředky bez posádky, které mohou být řízeny přes riggerská zařízení jako dálkové decky nebo bezpečnostní systémy. Téměř každý dopravní prostředek, od auta na hraní přes rotorové trpasličí sondy a pozemní hlídkové dopravní prostředky velikosti ovčáckého psa až po turbo sportovní vozy, může být použit jako sonda.
Nejdůležitější rozdíl mezi sondou a běžným dopravním prostředkem je autopilot. Jeho stupeň udává schopnost sondy operovat až do určitého stupně nezávisle na kontrole riggera.
Sonda musí být vybavena adaptérem pro dálkové ovládání, aby ji mohl rigger řídit, nemusí ale mít datajackový adaptér nebo adaptér pro kontrolní rig (pokud není zamýšlena tak, že je možné se k ní připojit fyzicky). Všechny sondy, jež nemohou pojmout pasažéry, jsou zpravidla již z továrny vybaveny pro řízení na dálku a přes kontrolní rig. Běžné dopravní prostředky nebo větší sondy uzpůsobené k přepravě pasažérů nejsou nezbytně určeny pro dálkové ovládání, mohou být ovšem upraveny výrobcem, mechanikem nebo dokonce samotným riggerem (viz **Riggerská výbava**).

Modus operandi

Všechny začleněné sondy (viz **Sestavení sítě**) pracují buď v primárním, nebo sekundárním modu. Rigger může řídit v primárním modu vždy pouze jednu sondu ze své sítě. V tomto modu ovládá rigger sondu tak, jako by v ní byl přímo napojen. Může používat kostky z bojových a kontrolních rezerv a získává pro všechny testy bonifikace za svůj kontrolní rig.

Testy úspěšnosti pro sondu v sekundárním modu se namísto riggerovy dovednosti nebo atributu provádějí prostřednictvím stupně jejího autopilota. Testy sond, jež operují v sekundárním modu, nelze podpořit kostkami bojových ani kontrolních rezerv.
Pokud rigger skočí do primární sondy, tzn. vidí, co ona vidí, a slyší, co ona slyší, může své okolí vnímat pouze prostřednictvím senzorů této sondy. Senzory sekundárních sond mu poskytují pouze hrubé informace o okolním dění. Pokud je rigger chce zpracovat, musí k tomu použít komplexní akci. Kromě toho podléhají testy porozumění sekundárních sond modifikátoru cílového čísla +2, protože rigger udílí své příkazy během řízení primární sondy (viz **Udílení příkazů**).

Kapitánský modus
Místo toho, aby rigger skákal přímo do sond, může řídit veškeré sondy své sítě prostřednictvím hlavního ovladače svého dálkového decku. Riggeři tomu říkají „sedět v kapitánském křesle“ nebo „kapitánský modus“.
V kapitánském modu nemůže rigger používat pro žádnou svou sondu bojové nebo kontrolní rezervy. Toto je jediný sondový modus, který mohou používat i postavy bez kontrolního rigu (takto mohou ovládat sondy postavy s datajackem a dálkovým deckem).

Rigger X a jeho tým se poté, co o vlas unikli léčce, která se vyklubala ze setkání s jejich údajným panem Johnsonem, uchýlili do svého útočiště. Rigger X má v akci tři své sondy – sledovací sondu, hlídkovou sondu Doberman a ozbrojenou rotorovou sondu. Ovládá svou síť v kapitánském modu a sleduje současně hlášení všech sond.
Sledovací sonda ohlásí bezpečnostní transportér Mitsuhamy, který se blíží k jejímu stanovišti, a spustí poplach. Ačkoli Rigger X sedí v kapitánském modu, obdrží svůj obvyklý bonus k iniciativě, díky kterému vzroste jeho iniciativa o 2k6 (a může jednat jako první). Protože ovšem chce dát svým sondám příkaz k útoku, neobdrží žádná z nich bonusy z jeho rezerv kostek a všechny sondy musí při veškerých testech úspěšnosti použít stupeň svého autopilota namísto stupňů dovedností nebo atributů Riggera X.
Rotorová sonda je transportéru MCT nejblíže, pročež Rigger X skočí do riggerského modu této sondy a udělá z ní svou primární sondu. Nyní tuto sondu kontroluje přímo a může pro její testy použít kostky ze svých bojových nebo kontrolních rezerv. Pokud by ovšem chtěl vidět, co hlásí jeho ostatní sondy, musel by na to vynaložit komplexní akci. Kdyby chtěl navíc dát Dobermanovi příkaz k útoku, dostala by sonda pro svůj test porozumění modifikátor +2.

Sítě dálkových decků
Síť dálkového decku sestává ze dvou základních prvků: dálkového decku a začleněných sond. Dálkový deck je ústřední kontrolní stanoviště, ze kterého rigger sleduje a řídí pohyb všech svých sond. Deck kromě toho zajišťuje elektronickou integritu sítě, stabilní výměnu dat a automaticky kontruje nepřátelské pokusy o převzetí kontroly.
Na základě obrovského množství dat, která musí být přenášena ve vysílání, používají sítě dálkových decků k ovládání a řízení sond tři rozdílné frekvence: velitelský, simsensový a systémový kanál. Velitelský kanál přenáší příkazy, jež řídí pohyby a akce sond, stejně jako situačně podmíněné informace, a vyhodnocuje situace mezi sondami a dálkovým deckem. Simsensový kanál ovládá výměnu zvukových, optických a simsensových dat mezi sondami, dálkovým deckem a riggerem. Systémový kanál přenáší data, která slouží ke kontrole integrity sítě a dohlížejí na status sond.

Sestavení sítě
Síť dálkového decku je databanka, se kterou deck identifikuje všechny sondy pod svou kontrolou. Pouze sondy, které jsou začleněny do sítě, mohou navázat kontakt s deckem. Díky tomu je síť chráněna před nevítanými vetřelci, kteří by se mohli pokoušet síťovou komunikaci sabotovat pomocí falešných dat nebo dokonce na sebe strhnout kontrolu nad celým systémem.
Síť může zahrnovat maximálně tolik sond, kolik činí dvojnásobek stupně decku. Aktivně může deck řídit pouze tolik sond, kolik činí jeho stupeň.
Všechny sondy v sítí jsou buď aktivní, nebo pasivní. Aktivní sondy se nacházejí pod přímou kontrolou dálkového decku, mohou od něho dostávat příkazy a podílejí se na jeho přenosu dat. Pasivní sondy jsou nezávislé na přímých příkazech decku. Díky tomu nemůže rigger vnímat skrze senzory pasivní sondy nebo ji řídit. Pasivní sondy nemohou dále komunikovat s ostatními sondami v síti.
Přidělení nového statusu sondě vyžaduje jednoduchou akci. Výměna statusů u dvou sond tedy vyžaduje dvě jednoduché akce (jednu k vypnutí aktivní sondy a jednu k aktivaci pasivní sondy). V bojovém kole, kdy byla sonda aktivována, nemůže jednat.

Josie Cruise má dálkový deck se stupněm 4. Jeho síť může pojmout přenášecí protokoly až osmi sond, ovšem pouze čtyři z nich může Josie aktivně řídit. Momentálně má Josie ve své síti šest sond, jednu ozbrojenou vzdušnou sledovací sondu, dva ozbrojené vzdušné průzkumníky, dvě ozbrojená hlídková vozidla a svou velitelskou dodávku.
Josie zajišťuje pro svůj shadowrunnerský tým průzkum. Svou dodávku, sledovací sondu a oba vzdušné průzkumníky má ve své aktivní síti. Zatímco se tým propracovává do hlavního výrobního zařízení, odhalí jeden z průzkumníků bezpečnostní tým, který se blíží k runnerům. Josie se rozhodne zaměřit na bezpečností jednotku přehradnou palbu, aby svým kolegům z týmu poskytla o trochu víc času.
Hodí si na iniciativa a padne jí 19, pročež může v prvním bojovém kole jednat dvakrát. Ve své první bojové fázi použije svou první jednoduchou akci k odpojení sledovací sondy z aktivní sítě. Druhou jednoduchou akcí aktivuje jedno z hlídkových vozidel, aby ho v dalším bojovém kole mohla použít.

Děrový šok
Protože hardware kontrolního rigu je spojen s oblastmi mozku těsněji, může být účinek děrového šoku pro riggera daleko vážnější než pro deckera. Kdykoli dojde k vyhození riggera ze sítě dálkového decku, nastanou následující tři události:

- Rigger díky vyhození bude na deset kol normálně dezorientován.
- Během těchto deseti kol podléhají všechny riggerovy testy úspěšnosti modifikátoru +2.
- Rigger utrpí následkem bioneurální zpětné vazby omráčení (4+stupeň dálkového decku)V, kterému se odolává pomocí vůle.

Když je rigger nedobrovolně vypojen z dopravního prostředku (ale nikoli v důsledku jeho zničení), utrpí díky děrovému šoku omráčení 5V plus obvyklou dezorientaci.
Dobu této dezorientace může rigger zkrátit, pokud podstoupí test vůle proti cílovému číslu 4. Vydělte 30 sekund počtem dosažených úspěchů (zaokrouhlete nahoru), abyste určili, kolik sekund bude rigger dezorientován, a tento výsledek vydělte 3 (a zaokrouhlete nahoru), abyste určili, kolik bojových kol bude dezorientace trvat.

Akce
Následující seznam popisuje akce, které může rigger pomocí dálkového decku provádět.

Volné akce
Aktivace/deaktivace senzorů: Rigger může aktivovat nebo deaktivovat senzory jedné sondy. Aktivní senzory jsou schopny poskytovat informace od začátku následující bojové fáze.
Aktivace/deaktivace EP/EPP: Rigger může aktivovat nebo deaktivovat EP/EPP jedné sondy. Aktivovaný systém EP/EPP je účinný od začátku dalšího bojového kola.
Zapnutí/vypnutí zbraňového systému: Rigger může udělit jedné sondě příkaz k aktivaci nebo deaktivaci jednoho určitého zbraňového systému. Vždy může být aktivní pouze jeden zbraňový systém. Změna zbraňových systémů vyžaduje pouze volnou akci.
Odložení akcí: Rigger si může podle běžných pravidel odložit své akce.
Hlášení o situaci: Rigger se může dotázat sondy na její pozici, směr a rychlost, hlášení o poškození a/nebo současné příkazy.
Pozorování: Rigger může zběžně sledovat informace od senzorů jedné sondy. Jestliže se nachází v kapitánském modu, může použít jakoukoli sondu, kterou má začleněnou do své sítě. Pokud rigger do některé sondy skočil, může vnímat pouze senzory této primární sondy. Tato akce odpovídá běžné akci *pozorování*.
Pokud rigger skočil do sondy, musí použít komplexní akci, aby mohl vnímat prostřednictvím senzorů jiné sondy (viz **Modus operandi**).
Pronesení slova: Rigger může provést tuto akci podle běžných pravidel.

Jednoduché akce
Změna statusu sondy: Rigger může změnit status jedné sondy ve své síti z aktivního na pasivní a naopak.
Soustředěné pozorování: Rigger může provádět soustředěné pozorování skrze senzory jedné sondy, pokud se nachází v kapitánském modu. Pokud do některé sondy skočil, má k dispozici pouze senzory své primární sondy.
Skok do primární sondy: Rigger přebírá přímou kontrolu nad jednou sondou (viz **Modus operandi**).
Návrat do kapitánského modu: Rigger zakončuje přímou kontrolu jedné sondy a sleduje znovu status všech připojených sond (viz **Modus operandi**).

Komplexní akce

Použití zbraňového systému: Rigger může střílet pomocí jednoho zbraňového systému jedné sondy (viz **Senzory řízené použití zbraní**). Pokud rigger přímo řídí svou primární sondu, nemůže tuto akci provádět s žádnou sekundární sondou. Riggeři, kteří jsou napojeni přes adaptér pro kontrolní rig, mohou použít své bojové rezervy pouze pro primární sondu (viz **Modus operandi**).

Udělení příkazu: Rigger může udělit příkaz jedné sondě nebo skupině sond (viz **Udílení příkazů**).

Pozorování skrze sekundární sondu: Pokud rigger přímo ovládá primární sondu, musí použít komplexní akci, aby mohl použít k vnímání senzory některé sekundární sondy (jako při volné akci *pozorování*). Viz **Modus operandi**.

Řízení sondy: Pokud rigger skočil do sondy, může ji řídit přímo. Může s ní provádět každou z pěti standardních akcí dopravních prostředků: zrychlení, brzdění, manévrování, narážení a skrývání. Má k dispozici své bojové a kontrolní rezervy (viz **Boj dopravních prostředků**).

Udílení příkazů

Pokud je rigger napojen na dálkový deck, může ve chvíli, kdy oznamuje své vlastní akce, udílet příkazy sondám (krok 3A, **Sekvence bojového kola**). K udělení příkazu sondě je zapotřebí komplexní akce.

Rigger může udělit pouze jeden příkaz jedné jediné sondě bez ohledu na to, kolik sond jeho dálkový deck ovládá. Rigger sice může řídit například řídit dvě sondy, ovšem v jedné komplexní akci může udělit příkaz pouze jedné z nich. Pokud ovšem dostane identické příkazy více jak jedna sonda (například „zaútočte na tento cíl“ nebo „pryč odsud“), může je rigger udělit celé skupině. Maximální počet sond, kterým může rigger udílet příkazy, je dán stupněm jeho dálkového decku (viz **Sestavení sítě**).

Jestliže rigger skočil do primární sondy, řídí tuto sondu tak, jako by v ní sám jel. Nemusí vynakládat žádné komplexní akce, aby tuto sondu ovládal, ovšem musí vynaložit komplexní akci, aby mohl dávat příkazy ostatním sondám.

Rigger může udílet krátké příkazy, jako „kruž nad touto oblastí“, „střílej na každého, kdo projde těmito dveřmi“, „sleduj tento vůz“ a další. Čím přesnější a komplexnější příkaz je, tím větší je ovšem šance, že se autopilot sondy ocitne mimo mísu. Gamemaster by měl určit komplexitu příkazu (na základě tabulky **Úspěšnost dovedností**), stanovit cílové číslo, sdělit ho riggerovi a dát mu možnost, aby ho přeformuloval, než ho s konečnou platností udělí.

Hráč potom provádí za sondu test porozumění a hází tolika kostkami, kolik činí její autopilot, proti cílovému číslu, které určil gamemaster. Pokud mu padl alespoň jeden úspěch, sonda příkazu porozuměla a provede ho. Čím více úspěchů dosáhne, tím větší „prostor“ bude mít sonda při provádění příkazu a tím inteligentněji ho provede. Gamemaster může dokonce riggerovi dovolit, aby dal sondě pokyn pro případ, že nastane událost, která je v rozporu s jejími instrukcemi.

Při testech úspěšnosti používají sondy, které rigger přímo neřídí, svůj stupeň autopilota místo riggerových dovedností nebo atributů. Sondy nemají žádné rezervy kostek.

Všechny sondy v jedné síti dálkového decku jednají v téže bojové fázi jako rigger, ať už je ovládá nebo ne. Nejprve jedná rigger a po něm všechny sondy.