

SHRNUTÍ PRAVIDEL

TESTY (STR. 35)

Jednoduchý test: Dovednost + Atribut (Práh), str. 35.

Opozitní test: Dovednost + Atribut proti Dovednosti + Atributu (str. 35).

Spolupráce (pomoc): Úspěchy pomocníků jsou kostky navíc pro následný hod vůdce (str. 36).

Rozšířený test: Po (intervalu) se hází znovu. Každý další hod má -1 kostku, úspěchy se počítají až do (Prahu), str. 36.

Divoká kostka: Používá se občas (obvykle při přetěžování). Její úspěch se počítá za 3, ale neúspěch na ni způsobí že se všechny „5“ počítají také jako neúspěchy (str. 49).

GM může dovolit místo hodu koupit 1 úspěch za každé 4 kostky. Nebojové testy lze (pokud nepadne kritický neúspěch) opakovat i beze změny okolností s postihem - 2. za každý hod. Pokud se okolnosti změni, fond kostek se obnoví.

ZÁKLADNÍ TERMÍNY

Práh: Počet úspěšných kostek pro úspěch celkového testu. (V opozitním testu nahrazeno hodem protistrany.)

Čisté úspěchy: Úspěchy nad (Práh/Hod oponenta).

Interval: Doba, po níž se v rozšířeném testu provede další hod (s odečtenou kostkou, viz výše).

Neúspěch: Nastává, když padne polovina jedniček (= komplikace, zároveň může nastat i úspěch).

Kritický neúspěch: Je, když padne polovina jedniček a žádný úspěch (= katastrofa).

PRŮVODCE PRAHY

- Jednoduchý úkol, jen o něco málo obtížnější než chůze nebo řeč.** Zásah nedaleké budovy.
- Složitější, ale stále v rozsahu běžných zkušeností.** Úkol, který průměrný člověk pravidelně splní. Střelba na nedalekou budovu za běhu.
- Normální výchozí bod pro jednoduché testy.** Natolik komplikovaný úkol, že vyžaduje dovednost. Očekává se, že shadowrunneri budou kompetentnější než normální lidé, což je důvod, proč zde prahy hry začínají. Zásah okna blízké budovy.
- Těžší úkol, dost působivý, když ho bylo dosaženo.** Střelba na nepřítele v okně nedaleké budovy.
- Složitý úkol, druh věci, které dosáhnou jen ti, kteří již na svých dovednostech zapracovali.** Střelba na nepřítele v okně blízké budovy v minimálním dostřelu.
- Elitní úroveň, něco, co se ve světě jen zřídka kdy povede.** Střelba na nepřítele v okně budovy v dlouhém dostřelu.
- Těžké i pro elitu, vyžaduje mimořádné a velmi vzácné schopnosti.** Střelba na nepřítele v okně budovy v dlouhém dostřelu za běhu.

AKCE (STR. 40)

Každý má v kole 1 hlavní a 1 menší akci + tolik menších akcí, kolik má kostek iniciativy. Lze vyměnit 1 hlavní akci za 1 menší, nebo 4 menší za 1 hlavní. Některé akce lze provést kdykoliv (K), jiné pouze ve svém tahu iniciativy (T).

Menší akce (str. 40)	Hlavní akce (str. 42)
Aktivovat (deaktivovat) ohnisko (T)	Asistovat (K)
Blokovat (K)	Astrální projekce (T)
Jít k zemi (K)	Manifestovat se (T)
Krýt se (T)	Nabít zbraň (T)
Mířit (T)	Plná obrana (K)
Nabít Smartgunem (T)	Použít dovednost (T)
Pohybovat se (T)	Použít jednoduché zařízení (T)
Postavit se (T)	Pozorovat detaily (T)
Příkaz dronu (T)	Připravit zbraň (T)
Příkaz duchovi (T)	Přivolat ducha (T)
Rychle tasit (T)	Riggerský skok (T)
Skrčit se (T)	Rušit kouzlo (K)
Srazit (T)	Seslat kouzlo (T)
Uhnout (K)	Sprintovat (T)
Upustit předmět (K)	Útok (T)
Uskočit (K)	Vyčistit auru (T)
Vícenásobný útok (T)	Vymítat ducha (T)
Vystartovat (K)	Vzít či položit předmět (T)
Zacílit (T)	
Změnit režim zařízení (K)	
Změnit vnímání (T)	

INTERVALY ROZŠÍŘENÝCH TESTŮ (STR. 37)

Úkol	Interval
Bleskurychlý	1 bojové kolo
Rychlý	1 minuta
Krátký	10 minut
Průměrný	30 minut
Dlouhý	1 hodina
Pohlcující	1 den
Vyčerpávající	1 týden
Mamutí	1 měsíc

HRANA A AKCE HRANY

HRANA (STR. 44)

Hrana je hodnocení, které shrnuje a vystihuje všechny možnou převahu, která vyplývá z kontextu situace nebo rozdílů mezi stranami konfliktu. Může jít o lepší hodnocení (čísla), vybavu, výhodnější pozici, převahu získanou hraním rolí atd.

ZÍSKÁVÁNÍ HRANY

Hrana se získává za:

- O 4+ vyšší HÚ, než je HO nejlepšího protivníka
- O +4 vyšší HO, než je HÚ nejlepšího protivníka
- Za lepší / vhodnější vybavení
- Za výhodnější pozici
- Za převahu získanou hraním rolí
- Za vstupní podmínky sociálních situací (str. 98)
- ...atd.

Platí přitom, že:

- Lze získat maximálně 2 body Hrany za kolo.
- Maximální limit je 7 bodů.
- Hrana získaná nad atribut Hrany na konci scény propadá, pokud je pod atributem Hrany, tak se nedoplňuje.

UTRÁČENÍ HRANY

Za body Hrany lze koupit Posílení a Akce Hrany (viz přehled Posílení a akci Hrany). Pro utrácení Hrany platí, že:

- Na jeden hod lze vynaložit pouze jeden druh posílení/akce, ale lze ho využít vícekrát.
- Některá posílení a všechny akce Hrany se využívají před hodem, jiné po hodě a některé kdykoliv.

SPÁLENÍ HRANY (STR. 48)

Za cenu trvalého (lze znova koupit za karmu) snížení atributu Hrana o 1 lze nakoupit zvláštní efekt. Aktuální Hrana může být už spotřebovaná, přesto lze atribut spálit:

Šťastná rána: Test se nehází, postava uspěla se 4 čistými úspěchy

Zázrak: Zamezí smrti, ale nedostane postavu z dané situace

POSÍLENÍ A AKCE HRANY

Posílení Hrany (str. 46-47)	Akce Hrany (str. 47-48)	Matrixové akce Hrany (str. 175)
1 bod Hrany	1 bod Hrany	1 bod Hrany
Přehození 1 kostky	Chytré sražení („útok“ na blízko): Zranění > Tělo = cíl je sražen (stav „při zemi“)	Nouzově zvýšit: +1 k 1 matrixovému atributu na 1 test
+3 k iniciativě	Náhlé osvícení (jakákoliv akce): Zruší postihy za netrénovanost	2 body Hrany
2 body Hrany	Přesné seknutí („útok“ na blízko): Postih za „zacílení“ je jen -2	Zaprasit: Na HÚ kol sniž cíli Zpracování dat o 2 a aktivní programové sloty o 1
Snížení Hrany oponenta o 1	Taktický únik („jít k zemi“): Jdeš k zemi bez postihů k útoku teď ani v dalším kole	Signální výkřik: Zruš postihy za šum pro další akci
Předání 1 bodu Hrany spojenci	2 body Hrany	Technomámení (pouze Technomanti): Na další akci nahraď Logiku Charismatem
Zvýšení hodnoty 1 kostky o +1	Dramatický výstup (použití Klamání): 200 ¥ nebo snížení ceny o 20%	3 body Hrany
3 body Hrany	Rychlý knokaut (útok na blízko): Zranění > Vůle vyplní celé Omračení	Pod radar: Další nelegální akce nezvyšuje OD
Nákup 1 úspěchu navíc	Střílet z krytu („útok“ na dálku, Střelec je „Krytý IV“): Střelíš bez ztráty krytu a bez užití menší akce	
Uzdravení 1 bodu omračení	Zápasnické odzbrojení („blokovat“): Po blokování může odzbrojit útočníka testem Boj na blízko + Obr (Síla útočníka)	
4 body Hrany	4 body Hrany	
+Hrana kostek a explodující 6 (6 = +kostka)	Předvídání („vícenásobný útok“, „útok“ na dálku): Vícenásobný útok bez dělení kostek	
Uzdravení 1 bodu fyzického poškození	Velká řeč (použití Vlivu): Hod' si 2x, 1. hod počítej jako „spolupráci“	
Přehození všech neúspěšných kostek	5 bodů Hrany	
5 bodů Hrany	Zacílit a odzbrojit (jakýkoliv „útok“): Vyrazí zbraň z rukou namísto zranění	
Vytvoření zvláštního efektu	Zacílit a zranit (jakýkoliv „útok“): Zvyš způsobené zranění o +3	
Oponentovy „2“ jsou neúspěchy		

BOJ

Nejprve se na začátku boje hodí iniciativa (str. 106), další změny pak jsou možné pomocí modifikátorů poškození atd. Sečte se Intuice + Reakce + součet hozených kostek iniciativy, tj. skóre iniciativy. Pak se každé bojové kolo postupně od nejvyššího skóre odehrávají tahy hráčů, každý má 1. Maximální počet kostek iniciativy je 5K6.

ZÁKLADNÍ STATISTIKY A TESTY FYZICKÉHO BOJE (STR. 104)

Základem fyzického boje je opozitní test Dovednosti + Atributu útočnicka proti Intuici + Reakci obránce. Pokud útočník získá čisté úspěchy, přičtou se k HP útoku a obránce mu odolává Tělem. Zranění je buď fyzické (F), nebo omráčení (O).

Hodnocení obrany (HO): Pancíř + Tělo

Hodnocení poškození (HP) beze zbraně: 2 O. V případě zásahu navýšené o čisté úspěchy útočnicka.

Hodnocení poškození (HP) zbraní: Dané statistikami vybavení, lze měnit vylepšení. V případě zásahu navýšené o čisté úspěchy útočnicka.

Hodnocení útoku (HÚ) beze zbraně: Reakce + Síla. U zbraní na blízko se přičítá Síla.

Hodnocení útoku (HÚ) zbraní: Dané statistikami vybavení podle dostřelu, lze měnit vylepšení. Dostřely jsou v metrech: Blízký (0 – 3), krátký (4 – 50), střední (51 – 250), dlouhý (251 – 500), extrémní (501+)

Obrana: Test Intuice + Reakce

Odolávání poškození: Test Těla

Útok dálkově ovládanou zbraní: Test Inženýrství + Logiky

Útok exotickou zbraní: Test Exotické zbraně (konkrétní) + Obratnosti

Útok na blízko: Test Boje nablízko + Obratnosti

Útok střelnou zbraní: Test Střelných zbraní + Obratnosti

Útok vrhem: Test Atletiky + Obratnosti

DALŠÍ MOŽNOSTI A VARIANTY VE FYZICKÉM BOJI (STR. 110)

Bariéry: Dávají kryt (str. 52) a mají Strukturu (str. 111)

Držení a zápas: Speciální pravidla na str. 110.

Překvapení: Test Intuice + Reakce (3), lze modifikovat dle uvážení. Kdo nespěje, nemůže v prvním kole získávat/utrácet Hranu a podnikat samostatné akce. str. 108.

Sražení: Kdykoliv je někdo zraněn útokem větším, než má Tělo, stav „při zemi“. str. 111.

Útok slabší rukou: Nelze získávat/utrácet Hranu, str. 111.

Vícenásobný útok: Co nejrovnoměrněji rozdělte/zprůměrujte své kostky podle počtu cílů. Když jde útok na jeden cíl, obránce hází pouze jednou a výsledek porovnává se všemi útoky, více cílů se brání normálně každý proti „svému“ útoku. str. 111.

Změna režimu střelby: V režimu JR střílí zbraň 1 kulku, staty beze změn. V režimu PA střílí dvě kulky, HÚ – 2 a HP + 1. V režimu D střílí 4 kulky, HÚ – 4 a HP + 2. V režimu A střílí 10 kulek, HÚ – 6, kostky útoku se rozdělí a každá skupina kostek způsobí vlastní HP zbraně („vícenásobný útok“ zdarma).

VÝBUCHY V BOJI (STR. 114)

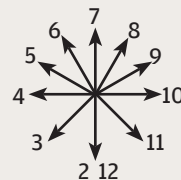
Při útoku vrhanými/odpalovanými výbušninami se hází test Dovednost + Atribut. Dostřel/dohoz je dán vybavením. Úspěchy snižují rozptyl (jak daleko je dopad od zamýšleného cíle = 2K6 podle tabulky rozptylu ve směru daném diagramem rozptylu, také 2K6). Dosah HP výbuchu je daný atributem Výbuch u vybavení, nejsilnější je v epicentru (0 – 1), v blízkém (1 – 3) a pak v krátkém dosahu (4 – 50).

Dostřel	Vzdálenost v metrech (vrh)	Vzdálenost v metrech (odpalovací zařízení)
Blízký	2K6 - (čisté úspěchy + 4)	2K6 - (čisté úspěchy + 2)**
Krátký	2K6 - (čisté úspěchy + 2)	2K6 - (čisté úspěchy)
Střední	2K6 - (čisté úspěchy)	2K6 - (čisté úspěchy - 2)
Dlouhý*	2K6 - (čisté úspěchy - 2)	2K6 - (čisté úspěchy - 4)
Extrémní*	2K6 - (čisté úspěchy - 4)	2K6 - (čisté úspěchy - 6)

* Všimni si, že většina postav nebude schopna pomocí hozené zbraně této vzdálenosti dosáhnout.

** Většina odpalovacích zařízení do této vzdálenosti nebude střílet, protože jim to bezpečnostní pojistka neumožní.

DIAGRAM ROZPTYLU



ÚTOKY PLYNEM (STR. 116)

Mají dosah, Koncentraci a HP. Účinek klesá s jeho šířením a poklesem koncentrace (str. 116). Vyhodnocuje se jako toxin (str. 121).

Dosah	Kol s plným účinkem	Kol s polovičním účinkem	Kol se čtvrtinovým účinkem	Kol bez účinku
Dosah	1-5	6-8	9-10	11 +
Dosah x 2	-	1-5	6-8	9 +
Dosah x 3	-	1-3	5-6	7 +
Dosah x 4	-	-	1-5	6 +

GRUNTI A JEJICH SKUPINY (STR. 114)

Profesionální hodnocení ukazuje, jak jsou grunty (řadové NPC) drsní a cvičení. Jakmile obdrží grunt více boxů, než má Profesionální hodnocení, musí hodit test zhroutil CH + V s prahem dle úvahy GM.

Grunty lze seskupit tak, že se vybere nejvyšší počet kostek útočného testu, iniciativa a HÚ. Za každého člena skupiny se HÚ zvyšuje o 1, za každého lichého člena se útočný test zvyšuje o 1. Kondiční záznamníky mají každý pouze jeden, obranu řeší každý zvlášť.

STAVY

STAVY A BONUSY/POSTIHY

Jsou často výsledkem akce proti postavě, jiné jsou naopak i dobrovolné. Některé vyhasnou samy, většina je zrušena nějakou akcí nebo jiným stavem. Bonusy/postihy dále způsobují i modifikátory poškození (podle řádky KZ), udržování kouzel/komplexních forem (<- 2 kumulativně), efekty toxinů (str. 121), interval rychlosti, některé kusy vybavení (str. 247) atd.

SEZNAM STAVŮ (STR. 51)

Stav	Popis
Hořící (#)	# je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem. Odstranit lze testem Obratnosti + Reakce (2) nebo zrušit stavem „Mokrý“/„Podchlazený“.
Imobilizovaný	HŮ - 3, - 3 kostky k útokům. V obraně nelze využít Reakce.
Krytý I až IV	Bonus k HO podle úrovně zakrytí těla + kostky obrannému test. V krytu IV postih - 2 k útočnému testu. Hrana pouze v obraně.
Kulhající	Rychlost jakéhokoli pohybu je poloviční (zaokrouhleno nahoru).
Mokrý	Postih - 6 kostek na testy odolávání poškození chladem a elektrinou. Lze zrušit stavem „hořící“.
Neviditelný (#)	Pro živé bytosti je # práh testů vizuálního Vnímání.
Neviditelný (+) (#)	Pro živé bytosti i technologie je # práh testů vizuálního Vnímání.
Nevolnost	Každé kolo Těla + Vůle (2), buď ztráta všech akcí, nebo jen 1 menší akce.
Otrávený #	# je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem. HP každé kolo klesá o 1. Možno odstranit protilátkami.
Ohlušený I až III	I a II dávají postih - 3/-6 do testů sluchu. Při III se ani nehází.
Ochromený	- 2 k iniciativě. Nelze „sprint“. Postih - 1 na všechny akce.
Omámený	- 4 k iniciativě. Nelze získat/utrácet Hranu (lze ji spálit).
Oslepený I, II, III	I a II dávají postih - 3/- 6 do testů vidění. Při III se ani nehází.
Podchlazený	- 4 k iniciativě. - 1 na všechny akce mimo odolávání poškození. Lze zrušit stavem „hořící“.
Poleptaný #	# je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem. Odstraňuje se neutralizací nebo (někdy/částečně) vodou.
Při zemi	Pohyb 2 m za kolo, nelze sprintovat. V obraně - 2 kostky v blízkém/krátkém dostřelu, naopak + 2 v delších. - 4 kostky při útoku nablízko/lukem. HŮ + 2 střelným a projektilovým zbrání (mimo luků).
Tichý #	Pro živé bytosti je # práh testů sluchového Vnímání.
Tichý (+) #	Pro živé bytosti i technologie je # práh testů sluchového Vnímání.
Vyčerpaný I, II, III	- 2/- 4/- 6 na všechny akce mimo odolávání poškození. Pohyblivost snížena o 5 m za kolo u normálního pohybu i sprintu.
Vystrašený	- 4 na všechny hody proti zdroji strachu.
Zkamenělý	Kamennost... Pancíř + 10. Ruší všechny škodlivé stavy.
Zamlžený	Ruší možnost přesunu mezi fyzickou/astrální rovinou, možnost uvíznutí. Stále lze astrálně vnímat.
Zmatený #	# je postih na všechny akce.
Zpanikařený	Nelze nic jiného, než zabránit podmínce paniky.
Ztuhlý	Nehybnost, pouze Vnímání a mentální komunikace. - 10 k HO (min. 0)), nebrání se, pouze odoláváš. Ruší všechny průběžně poškozující stavy.

SOCIÁLNÍ SITUACE A VNÍMÁNÍ

SOCIÁLNÍ STŘETNUTÍ A HRANA (STR. 98)

V sociálním střetnutí se používá buď opozitní test Klamání + Charisma proti Intuici + Vůli, anebo Vliv + Charisma proti Intuici + Vůli (při silně logické argumentaci se Charisma/Intuice nahrazují Logikou). Ovlivněno to bývá Hranou, pokud má jedna strana výhodu. Vliv může mít i Pověst (str. 232) a Hledanost (str. 236).

OBECNĚ

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Mluvčí je představen důvěryhodnou osobou	Posluchač byl varován před mluvčím
Posluchač je ochoten naslouchat lidem, jako je mluvčí	Posluchač má ohledně mluvčího významné předsudky
Vzhled mluvčího dokonale odpovídá jeho roli	Vzhled mluvčího popírá jeho slova
Posluchač chová romantické city vůči mluvčímu	Posluchačovi se mluvčí silně nezamlouvá
Posluchač vidí jasný přínos v tom, co mluvčí říká	Posluchač vidí zřetelné riziko v tom, co mluvčí říká
Posluchačovy myšlenky a (nebo) emoce jsou magicky ovlivněny	

KLAMÁNÍ

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Posluchač je zoufalý	Posluchač je v bezpečí a nemusí riskovat
Mluvčí má přesvědčivé argumenty	Mluvčí už byl přichycen při jasné lži

ETIKETA

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Mluvčí má v této oblasti výrazně více životních zkušeností	Posluchač má v této oblasti výrazně více životních zkušeností
Mluvčí je představen důvěryhodnou osobou	Mluvčí je spojován s lidmi, které posluchač nemá rád a nedůvěřuje jim

ZASTRAŠOVÁNÍ

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Mluvčí je zjevně fyzicky silnější než posluchač	Posluchač je zjevně silnější než mluvčí
Posluchač nemá cestu úniku	Posluchač ví, jak si pomoci

VŮDCOVSTVÍ

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Mluvčí je důvěryhodný pro ty, které se snaží vést	Posluchači mají dobré důvody pro nedůvěru mluvčímu
Mluvčí má vyšší hodnost než posluchači	Posluchači mají vyšší hodnost než mluvčí

VYJEDNÁVÁNÍ

Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Posluchač je zoufalý	Mluvčí postrádá zkušenosti v oboru
Mluvčí nabízí kritické informace, které posluchač nezná	Mluvčí nabízí informace, které jsou pro posluchače buď zbytečné, anebo škodlivé

VNÍMÁNÍ (STR. 97) A UTAJENÍ (STR. 96)

Většinou se jedná o jednoduchý test Vnímání + Intuice proti prahu určenému GM pomocí tabulky. V případě odhalování vzorců a schémat se Intuice nahradí Logikou.

Předmět / akce	Práh	Příklad
Zřejmý / velký / hlasitý	1	Neonový nápis, běžící dav, řev, střelba
Normální	2	Pouliční ukazatel, chodec, konverzace, střelba s tlumičem
Zakrytý / malý / ztlumený	3	Věc spadlá pod stůl, kontaktní čočky, šeptání
Skrytý / mikroskopický / ztišený	4	Tajné dveře, jehla v kupce sena, subvokální hovor

Při skrývání se hází test Utajení + Obratnosti (případně Kouzlení + Magie). Poznamenané úspěchy se používají proti všem opozitním testům Vnímání + Intuice, dokud stav trvá.

GM může reflektovat velikost hodem na test Utajení + Obratnost (Tělo), nebo práh za velikost zvýšit.

UTAJITELNOST VYBAVENÍ (STR. 247)

V případě, kdy chce někdo něco odhalit, hází jednoduchý test Vnímání + Intuice s prahem podle tabulky, GM může upravit dle úvahy.

Velikost	Utajitelnost	Příklad
Velká	0	Útočný kanón
Neskladná	1	Útočná puška
Už ukrytelná	2	Samopal
Kapesní	3	Lehká pistole
Do ruky	4	Balíček karet
Do malé ruky	5	Jedna karta
Do dlaně	6	Zapalovač
Malá	7	Šestistenná kostka
Miniaturní	8	Skrytá značka RFID
Drobná	9	Stopa prachu
Mikroskopická	10	Blecha na tvém rameni

REPUTACE A INFORMACE

POVĚST (STR. 232)

Zobrazuje celkovou reputaci, může být kladná i záporná. Postava začíná z 0 a získává body podle uvážení GM, příklady jsou v tabulce. Může ovlivnit modifikátory Hledanosti, když má 10+, dostává postava Hranu ve střetnutích s většinou lidí (ne s drsnými zločinci, ti naopak dostávají Hranu sami). Když má -10 a méně, je to naopak.

Akce	Změna Pověsti
Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti kolemjdoucího	-1
Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti více kolemjdoucích	-3
Spatřen při zabíjení policistou	-2
Ví se, že když je runner v nouzi, ubližuje lidem	-1
Únos nebo mučení nevinné osoby pro dosažení svých cílů	-1
Porušení dohody s Panem Johnsonem	-1
Spatřen při poskytování lékařské pomoci kolemjdoucímu	+1
Sdílení části svého bohatství s utlačovanými	+1
Práce zdarma pro slabé a bezmocné	+1
Bezplatné dodržení dlouhodobého závazku	+1
Utlumení potenciálně násilné situace	+1
Záchrana populární, slavné osoby z nebezpečí	+2

SHÁNĚNÍ INFORMACÍ (STR. 51)

GM hází test Konexe + Konexe kontaktu, počet úspěchů ukáže podle tabulky, kolik toho kontakt ví.

Úspěchů	Výsledek
0	Žádné užitečné informace.
1	Základní, široce dostupné informace o pozadí.
2	Pár střípků vyplývajících z náhodného studia.
3	Informace z předchozí práce nebo zatoulaná profesionální informace.
4	Esoteričtější znalost, některé šeptané drby.
5	Hluboká akademická znalost, silné odborné znalosti, znalost zákulisí.
6	Znalost tajemství a skrytých informací.
7	Informace na vysoké úrovni, spolehlivé porozumění historii problému.
8	Téměř encyklopedické znalosti, včetně některých hlubokých tajemství.
9	Vzácné znalosti jsou k dispozici pouze několika vybraným na světě.
10	Hluboká tajemství, která se ostatní snaží aktivně skrývat.

Když GM ví, co kontakt ví a může sdílet, je třeba zjistit, zda to je ochoten sdílet. Hází se test Vliv + charisma s Loajalitou kontaktu jako bonusovými kostkami. Počet úspěchů je počet úrovní z tabulky, které kontakt poskytne zdarma. Vyšší úrovně až do své úrovně znalosti poskytne za 100 ₴ x počet úrovní, na vyšších úrovních může být násobitel vyšší.

HLEDANOST (STR. 236)

Vyjadřuje míru, jak po postavě pátrají nepřátelé (většinou donucovací orgány). Může být celková, nebo pro jednotlivé subjekty. Na konci každého sezení GM hází 2K6, podle výsledku Hledanost roste. Hod může být i modifikován viz Modifikátory Hledanosti, str. 236. Pokud jsou modifikátory -4 a více, nehází se. Hledanost má efekty podle tabulky.

MODIFIKÁTORY HLEDANOSTI

Přítěžující okolnosti	Modifikátor hodů
Herní sezení obsahovalo intenzivní násilí	+1
Herní sezení obsahovalo vraždu	+1
Herní sezení obsahovalo nepřátelský kontakt s mocnou nebo prominentní osobou	+1
Herní sezení obsahovalo přímý kontakt s menším drakem	+1
Herní sezení obsahovalo přímý kontakt s velkým drakem	+2
Herní sezení bylo mediálně pokryto (včetně matrixového streamování)	+1
V týmu byl jeden nebo více runnerů s Pověstí nad +10, nebo pod -10	+1
Polehčující okolnosti	Modifikátor hodů
Runneři provedli nelegální akci bez přitažení pozornosti	-1
Pan Johnson zatahal za páky, aby běh zakryl	-1
Runneři rozdali dostatečné množství úplatků, aby běh zakryli	-1
Runneři využili kontaktu u vymahatelů zákona, aby je kryl	-1
Runneři vynaložili dostatečnou snahu, aby utlumili drby o jejich zapojení do ilegálních akcí	-1
Tým měl jednoho nebo více runnerů s Pověstí pod -5 a žádného s Pověstí +5 nebo více	-1

EFEKTY HLEDANOSTI

Hledanost	Efekt
0 až 3	Žádný efekt
4 až 6	Doba rychlosti nástupu vymahatelů práva se zkrátí o 25 procent
7 až 9	Doba rychlosti nástupu vymahatelů práva se zkrátí o 50 procent
10	Jakmile runneři dosáhnou této úrovně, ten z jejich SINů s nejnižším hodnocením je spálen, označen za kriminální a při použití okamžitě spustí poplach.
11 až 13	Na každé volání vymahatelům práva proti runnerům reagují další 2 policisté navíc
14 až 16	Runneři jsou na seznamu nejhledanějších osob bezpečnostních složek jedné korporace z Velké desítky nebo velkého státu, což znamená, že se pravidelně musejí vyhýbat pronásledování jejich příslušníky. Toto pronásledování může překročit státní nebo korporáční hranice v závislosti na mezinárodních/mezikorporačních dohodách.
17+	Tlak ze strany nepřátel z předchozí úrovně se ještě zesiluje, takže po runnerech jde elita (třeba Rudí samurajové nebo Sioux Wildcats). Pronásledování může překročit jakékoliv hranice, pronásledovatelé jsou v nesporném právu.

MAGIE

KOUZLENÍ (STR. 130)

Naučit se nové kouzlo vyžaduje formuli/učitele. Test je prakticky vždy Kouzlení + Magie, práh nebo opozitní strana testu jsou popsány v popisech kouzel.

Je možné kouzla upravit: Některým lze posouvat plochu. Některá lze posílit (za 1 bod HP se zvyšuje Odliv o 2). Některým lze zvětšit plochu (za 2 metry poloměru se zvyšuje Odliv o 1). Základní Odliv je uveden u kouzel, má formu HP a odolává se mu Atributem tradice (Charisma/Logika) + Vůli. Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O). Případně udržování kouzla dává postih – 2 kostky na všechny akce. Udržovaná kouzla lze i rozpílit: Čisté úspěchy z testu Kouzlení + Magie ruší čisté úspěchy kouzla. Magická obrana: Čisté úspěchy z testu Kouzlení + Magie přidávají všem do 2 metrů bonusové kostky proti kouzlům.

Typ objektu	Hodnocení
Přirozené objekty	3
<i>Stromy, skály, půda, dřevo, kov ručně zpracovaný za studena, nezpracovaná voda</i>	
Objekty a materiály zpracované na nízké technologické úrovni	6
<i>Cihly, sklo, kůže, papír, jednoduché plasty</i>	
Objekty a materiály zpracované na vysoké technologické úrovni	9
<i>Pokročilé plasty, slitiny, beton, elektronická zařízení, střelné zbraně, senzory</i>	
Vysoce zpracované objekty na špičkové technologické úrovni	15+
<i>Komlinky, kyberdecky, drony, dopravní prostředky, komplexní toxický odpad, Cheez-Bitz</i>	

BOJOVÁ KOUZLA (STR. 132)

Přímá bojová kouzla: Test Kouzlení + Magie proti Intuici + Vůli. Čisté úspěchy jsou HP, neodolává se jim.

Nepřímá bojová kouzla: Test Kouzlení + Magie proti Reakci + Vůli. Základní HP je (M / 2) + čisté úspěchy, odolává se jim Tělem.

Hodnocení útoku (HŮ): Atribut tradice + Magie

DETEKČNÍ KOUZLA (STR. 134)

Test Kouzlení + Magie proti Tělu + Vůli nebo Rezistenci. Výsledky podle tabulky detekčních kouzel (str. 134).

Čisté úspěchy	Výsledek
1	Obecné informace bez podrobností
Příklady:	<i>Jsou přítomny dvě formy života, je to lékařský přístroj, nějaké kouzlo je aktivní</i>
2	Více informací o formě a funkci bez specifik
Příklady:	<i>Obě formy života jsou zvířata, je to diagnostický nástroj, kouzlo je iluzivní</i>
3	Specifika jsou podrobnější
Příklady:	<i>Zvířata jsou psi, nástroj slouží k vnitřnímu skenování možných zranění, kouzlem je „masový zmatek“</i>
4	Jsou poskytnuty kritické podrobnosti, včetně emocí a funkcí
Příklady:	<i>Psi jsou naštvaní a hladoví, nástroj vypadá jen jako částečně funkční, kouzlo bylo sesláno mocným kouzelníkem</i>

ILUZIVNÍ KOUZLA (STR. 136)

Test Kouzlení + Magie proti atributům v popisech kouzel.

MANIPULAČNÍ KOUZLA (STR. 137)

Test Kouzlení + Magie. Odolává se jim podle popisů kouzel, neživé věci Rezistenci. Pokud zahrnují změny tvarů věcí, Tabulka objemů (str. 137) říká, kolik lze ovlivnit.

Čisté úspěchy	Výsledek	Příklad
1 úspěch	1/2 metru krychlového	Malá lednička
2 úspěchy	1 metr krychlový	Klasický gauč
3 úspěchy	1 a 1/2 metru krychlového	Motocykl
4 úspěchy	2 metry krychlové	Kontejner
5 úspěchů	2 a 1/2 metru krychlového	Jídelní stůl s osmi židlemi
6 úspěchů	3 metry krychlové	Michelangelův David

TĚLESNÁ KOUZLA (STR. 141)

Test Kouzlení + Magie, vliv má často Esence cíle (nízká snižuje efekt).

RITUÁLY (SKUPINOVÁ MAGIE, STR. 143)

Vůdce musí znát formuli rituálu (případně kouzla), ostatní ne. Je třeba magická lóže stálá/dočasná, bývají třeba ingredience, lze za ně vždy snížit Odliv. Některé rituály vyžadují mystické/materiální spojení. Jejich trvání je v popisech. Při uzavírání vůdce hází test Kouzlení + Magie s prahem určeným rituálem. Ostatní mohou pomoci testem spolupráce. Všichni musí odolávat Odlivu rovnému 2 x úspěchy v testu uzavírání (minimálně 2). Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O). Vlastní popisy rituálů jsou na str. 144.

VYVOLÁVÁNÍ (STR. 147) A DUCHOVÉ (STR. 147)

Test je Vyvolávání + Magie proti (Moc ducha x 2). Počet služeb je rovný čistým úspěchům (vymítání naopak počet služeb snižuje). Odliv je rovný počtu úspěchů ducha, pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůli. Za ingredience (Moc dramů) je možné získat bod Hraný. Duchů je možno držet až do celkové Moci rovné Magii vyvolávače x 3. Všichni duchové končí nejpozději okamžikem svitání/soumraku.

Duchové mají zvolenou kategorii a Moc. Statistiky a Síly/Slabiny jsou určeny Moci, při vyvolávání se určí i volitelné Síly. Kondiční záznamník má (Moc / 2) + 8. Duchové mohou získat pouze vyvolávačem předanou Hranu, ale mají HŮ i HO.

ASTRÁLNÍ PROSTOR (STR. 159)

Při čtení aur se používá test Astrální zdatnost + Intuice, úspěchy je třeba porovnat s tabulkou Čtení aur (str. 160). Existují signatury (ozvuky), které je možné i čistit (str. 160). Při astrálním vnímání postihů – 2 na nemagické akce.

Úspěchy	Získané informace
0	Žádné
1	Celkový stav zdraví subjektu (je-li zdravý či nemocný) Celkový emoční stav subjektu (naštvaný, smutný, šťastný atd.) Zda je subjekt světský nebo Probuzený
2	Přítomnost a umístění jakýchkoli kyberwarových implantátů standardní třídy Obecná kategorie nebo typ magie, která je aktivní (manipulační kouzlo, ohnivý duch, silové ohnisko atd.) Pokud byla tato aura již viděna, může být pomocí testu paměti (str. 67) rozpoznána, i když je skrytá nebo maskovaná
3	Přítomnost a umístění alfawarových implantátů Zda je Esence, Magie či Moc subjektu vyšší, nižší, nebo rovná Magii pozorovatele Obecná diagnóza jakýchkoli chorob subjektu nebo diagnóza účinků toxinů Jakékoli astrální signatury přítomné na tomto subjektu
4	Přítomnost a umístění biowaru a betawarových implantátů Přesná Esence, či Moc subjektu Obecná příčina existující astrální signatury (bojové kouzlo, duch vzduchu atd.)
5+	Přítomnost a umístění deltawarových implantátů, genových změn či nanotechnologií Přesná diagnóza jakéhokoliv onemocnění nebo toxinů ovlivňujících subjekt Skutečnost, že subjektem je technomant nebo monád

Při astrálním stopování se používá test Astrální zdatnost + Intuice (5, 1 hodina) s modifikátory dle tabulky na str. 162. Pravidla pro manové bariéry na str. 162.

Podmínka	Modifikátor prahu
Každá hodina uplynulá od chvíle, co bylo astrální spojení aktivní	+ 1
Cíl je za manovou bariérou	+ (Moc bariéry)
Vystopování vyvolavače ducha	+ 2

Manová bariéra	Astrální nebo fyzická	Strana
Astrální ochrana (rituál)	Obojí	Str. 145
Kouzlo „manová bariéra“	Jedno nebo druhé	Str. 139
Kruh ochrany (rituál)	Obojí	Str. 146
Magická lóže	Obojí	Str. 129

ASTRÁLNÍ BOJ

Hodnocení útoku	Magie + Atribut tradice
Hodnocení obrany	Intuice + Přirozený pancíř
Iniciativa	Intuice + Logika + 2k6

ÚTOČNÉ A OBRANNÉ HODY

Boj beze zbraní	Astrální zdatnost + Vůle
Zbrojní ohnisko	Boj na blízko + Vůle
Sesílání kouzel	Kouzlení + Magie
Obrana	Intuice + Logika
Odolávání poškození	Vůle

HODNOCENÍ POŠKOZENÍ

Boj beze zbraní	Atribut tradice / 2
Zbrojní ohnisko	(zaokrouhлено nahoru) Jako zbraň

ZAKLÍNÁNÍ (OČAROVÁNÍ PŘEDMĚTU)

Při alchymii (str. 149) vznikají výtvoři – dočasné předměty, které vážou kouzla, ale formule na ně je třeba se naučit zvlášť. Je třeba zvolit spouštěč a případné úpravy kouzla. Výroba trvá tolik hodin, kolik je HP Odlivu. Test je Zaklínání + Magie proti Odlivu. Odliv se skládá z Odlivu kouzla + úpravy + spouštěč a lze ho snížit za dramy ingrediencí. Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůlí. Čisté úspěchy jsou účinnosti.

Výtvor má plnou sílu účinnost x 2 hodin, poté se účinnost každých (aktuální účinnost) x 2 sníží o 1. Když dojde na 0, výtvor končí. Použit výtvor může kdokoliv testem Účinnosti + Magie tvůrce bez odlivu.

Výtvoři lze odpojit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Účinnosti + Magii tvůrce (+ případná fixace). Čisté úspěchy snižují účinnost každý o 1. Odliv je jako při výrobě.

Při výrobě ohnisek (str. 151) je třeba telesma (základ), formule ohniska, ingredience, lóže s Moci rovnou ohnisku a karma. Tvá to Moc formule dnů. Na konci se hází Zaklínání + Magie proti Moci formule + Rezistence telesmy. Čisté úspěchy se stanou Moci ohniska. Neúspěch znemožní odolávat Odlivu, kritický neúspěch sníží trvale Esenci o 1. Odliv je omračení, rovný Moci formule + úspěchy x 2 z testu Zaklínání. Kdo to zvládne, může ohnisko vázat body karmy v počtu Moci ohniska.

Aktivní ohnisko lze deaktivovat i zničit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Moci ohniska + Magie vlastníka (u cího při zničení). Odliv je 1 O/F (podle Moci, zda je vyšší než Magie) za každý úspěch opozitní strany.

MATRIX

ZÁKLADY MATRIXU

Test je vždy daný popisem akce, většinou pro legální akce je to Elektronika + Logika, pro nelegální akce je to Hackování + Logika.

Všechna elektronická zařízení mají 5 matrixových atributů: Hodnocení zařízení (HZ), Maskování (M), Útok (Ú), Firewall (F) a Zpracování dat (ZD). Pokud nějaký atribut chybí, počítá se jako 0. Komlinky a kyberjacky poskytují obrannou dvojici atributů F a ZD, kyberdecky útočný pár atributů M a Ú. Všechny atributy vyjma HZ lze mezi sebou libovolně prohazovat (M a Ú pouze před první ilegální akcí), nicméně když se podniká akce opřená o atribut z útočné dvojice a v tu chvíli je v dané dvojici ten druhý vyšší, rozdíl se stane postihem kostek do testu. Vždy se porovnává $HÚ = M + Ú$ a $HO = F + ZD$. Kondiční záznamníky mají [(HZ / 2) + 8] boxů, odolává se Firewalllem a používají se běžné modifikátory poškození. Biologická zpětná vazba je buď při pádu do díry 3 O/F (při odpojení z VR bez přechodu do AR, str. 176), nebo při některých útocích, zraňuje uživatele podle režimu a odolává se VÚl. Lze uzamknout (str. 176). Kyberprogramy (str. 184) dávají bonusy/postihy, je jich možné mít (ZD) aktivních najednou.

MATRIXOVÉ AKCE HRANY (STR. 175)

Když máte kyberjack nebo Rezonanci, lze použít navíc k normálním i matrixové akce Hrany: „Nouzově zvýšit“ (1 Hrana), „signální výkřik“ (2 Hrany), „technomámení“ (2 Hrany), „zapřisít“ (2 Hrany), „pod radar“ (3 Hrany).

REŽIMY (STR. 174)

Režimy jsou **AR** (ve svém těle, ale vnímáte pouze ARO, nikoliv všechny ikony, inic. fyzická), **Cold-SIM VR** (virtuální realita s filtry, b. zpětná vazba je O, inic. I + ZD + 2K6 k základu) a **Hot-Sim VR** (ilegální virtuální realita bez filtrů, b. zpětná vazba je F, inic. I + ZD + 3K6 k základu). Je možné testem Hackování + Intuice přejít na tichý chod (str. 178), pak jste odhaleni až po testu m. vnímání.

MATRIXOVÉ VNÍMÁNÍ (STR. 178) A ŠUM (STR. 176)

Působit je možné pouze na vnímané ikony. Vzdálenější ikony nebo běžící na tichý chod je třeba odhalit testem. Šum (rušení způsobené vzdáleností, překážkami atp.) způsobuje postihy na všechny testy.

Fyzická vzdálenost k cíli/překážce	Úroveň šumu
Kabelové připojení (jakákoli vzdálenost)	0
Do 100 metrů	0
101 až 1 000 metrů	1
1 001 až 10 000 metrů (10 km)	3
10 001 až 100 000 metrů (100 km)	5
Větší než 100 km	8
Husté listovní	1 za 5 metrů
Faradayova klec	Bez signálu, akce blokována
Sladká voda	1 za 10 cm
Aktivní rušení	1 za každý úspěch akce „rušit signál“
Kovem obložená země nebo zeď	1 za 5 metrů
Slaná voda	1 za 1 cm
Spamová nebo statická zóna	Hodnocení
Pasivní rušení (speciální tapety nebo nátěr)	Hodnocení

SÍŤE, GODI A KONVERGENCE (STR. 176)

Sítě jsou uzavřená místa v Matrixu, mohou být i vnořené. Mají Hodnocení a z nich vycházející matrixové atributy jejich i IC (LED). Mohou spouštět LED vždy pouze v jedné kopii a pouze 1 za kolo. Mohou být střeženy pavoukem.

Při použití nelegální akce se za každý úspěch oponenta (sítě) začne načítat odpočet dopadení (OD). Jakmile dosáhne 40 bodů, nastává konvergence a GOD zničí ikonu. OD se dále načítá o 1 za aktivní použití hackerského kyberprogramu a každé kolo o 1 za udržování práv uživatele a o 3 za udržování admina.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA SÍŤI A IC

Jsou virtuální prostory oddělené od Matrixu (soukromý Matrix v Matrixu a mohou být vnořené do sebe. Mají adresy – odkud jsou z Matrixu přístupné. Některé jsou čisté virtuální, jiné jsou ukotvené k fyzickému prostoru, kde slouží jako „zdi budov“. Nejdůležitější je jejich Hodnocení zařízení (HZ), které může být od 1 do 12 (viz Příklady Hodnocení sítě z SR5CZ, pro postavu hráče je přiměřenou výzvou síť s atributy na úrovni postavy). Mají všechny 4 matrixové atributy (M, Ú, F, ZD), přičemž jejich hodnocení se odvíjí od HZ sítě: HZ, HZ +1, HZ + 2 a HZ + 3. Pokud je přítomen bezpečnostní hacker (pavouk), může se sítí prohazovat atributy podle toho, který je lepší. Ignorují šum.

Každá síť může spouštět bezpečnostní programy IC („LED“). Jejich atributy jsou odvozeny od atributů sítě, síť může provozovat maximálně tolik programů IC, kolik má HZ, a vždy pouze v jedné kopii najednou. Zničené programy IC ovšem může bez omezení nahrazovat, síť může vždy na za-

čátku kola spustit 1 program IC, který může okamžitě jednat. Nepoužívají modifikátory poškození. Nepřetržitě aktivní jsou pouze hlídací IC.

Útok (počet kostek) mají síťe HZ x 2. Brání se hodem HZ x 2. HÚ mají HZ x 2. HO mají HZ x 2. Na iniciativu hází (ZD x 2) + 3K6 kostek. Kondiční záznamníky matrixového poškození mají HZ x 2 boxů.

Příklady Hodnocení zařízení sítě

HZS	Příklady
1	Osobní stránky, pirátské archivy, veřejné vzdělávání
2-3	Maloobchody, soukromníci, veřejné knihovny, malé politkluby
4-5	Soc. média, malé školy, místní policie, mezinárodní politkluby
6-7	Matrixové hry, lokální korporační síť, velké školy, samosprávy
8-9	Bohaté skupiny, regionální korp. síť, národ. vlády a pod.
10-12	Velitelství megakorpů a armád, tajná/ilegální ústředí a pod.

MATRIXOVÉ AKCE

V sítích jsou matrixové akce (str. 179) podmíněny úrovní oprávnění: návštěvník (Náv.), uživatel (Uživ.) a administrátor (Admin). Legalita je buď legální (L), nebo ilegální (IL) plus navázaný atribut. Akce je buď hlavní (H), nebo menší (M), případně jde o rozšířený test (R). Pokud jsou uvedeny dvě varianty testu, pak ikony s mentálními atributy mají přednost. Ikona podřízená jakékoliv síti může používat atributy sítě.

Akce	Test	Legalita	Oprávnění	Akce
Brutálně hackovat	Hackování + Logika proti Firewallu + Vůli	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Cracknout soubor	Hackování + Logika proti Hodnocení šifrování x 2	IL	Uživ./Admin	H
Datový šíp	Hackování + Logika proti Firewallu + Zpracování dat	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Formátovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	L	Admin	H
Hashové vyhledávání	Elektronika + Logika	IL	Uživ./Admin	H
Kontrolovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli (viz str. 181)	L	Uživ./Admin (?)	H
Matrixové vnímání	Elektronika + Intuice proti Maskování + Vůli	L	Náv./Uživ./Admin	M / H
Matrixové vyhledávání	Rozšířený test Elektroniky + Intuice (Práh viz str. 51, 10 minut)	I	Náv./Uživ./Admin	R
Napodobit příkaz	Hackování + Logika proti Autopilotu + Firewallu nebo Zpracování dat	IL	Náv./Uživ./Admin	H
Nastavit datovou bombu	Elektronika + Logika proti Hodnocení zařízení x 2	IL	Admin	H
Odpojit se	Elektronika + Vůle proti Charismatu + Zpracování dat nebo Útoku + Zpracování dat	L	Náv./Uživ./Admin	H
Odstranit datovou bombu	Hackování + Logika proti Hodnocení datové bomby x 2	L	Uživ./Admin	H
Ochromit	Hackování + Logika proti Firewallu + Zpracování dat	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Plná matrixová obrana	Nelze útočit, proti všem útokům způsobujícím poškození se přidávají kostky Firewallu	L	Náv./Uživ./Admin	H
Poslat zprávu	Žádný test	L	Náv./Uživ./Admin	M
Restartovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	L	Admin	H
Rušit signál	Hackování + Logika	IL	Admin	H
Shodit program	Hackování + Logika proti Hodnocení zařízení + Zpracování dat	IL	Admin	H
Skočit do riggovaného zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2 nebo bez testu	L	Uživ./Admin	H
Skrýt se	Hackování + Intuice proti Intuici + Zpracování dat nebo Maskování + Zpracování dat	IL	Náv./Uživ./Admin	H
Skrytě hackovat	Rozšířený test Hackování + Logiky proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2 (1 minuta)	IL / M	Náv./Uživ./Admin	R
Stopovat ikonu	Elektronika + Intuice proti Maskování + Vůli nebo Firewallu + Maskování	IL	Admin	H
Špehovat	Hackování + Logika proti Firewallu + Logice nebo Firewallu + Zpracování dat	IL	Admin	H
Upravit soubor	Elektronika + Logika proti Firewallu + Intuici nebo Firewallu + Maskování	L	Uživ./Admin	H
Vstoupit do/vystoupit ze sítě	Žádný test	L	(?)	M
Vymazat matrixovou signaturu	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	IL	Uživ./Admin	H
Vytvořit zadní vrátka	Hackování + Logika proti Firewallu + Vůli	IL / M	Náv.	H
Zašifrovat soubor	Elektronika + Logika	L	Uživ./Admin	H
Zkontrolovat OD	Hackování + Logika (4)	IL	Admin	H
Změnit ikonu	Žádný test	L	Uživ./Admin	M
Změnit matrixové atributy	Žádný test	L	Admin	M
Změnit režim	Žádný test	L	Admin	M

TECHNOMANT

Má živou personu (str. 189), mentální atributy se překlápí do matrixových: R = HZ, I = M, CH = Ú, V = F, L = ZD, k tomu přičte počet bodů rovných R, které pak může stejně jako deckerů přesouvat (max. o 50 %/+ 4). Nemá záznamník matrixového poškození, takže používá své vlastní. Iniciativu má I + L + 1K6 (+ bonus za režim). HÚ = CH + I, HO = L + V.

Může navíc k matrixovým akcím sesílat i komplexní formy (str. 190), pak čelí Blednutí (dle popisu) kostkami L + V (je-li

Blednutí vyšší než R, pak je F, jinak O) a má HÚ = Elektronika + Rezonance.

Lze také kompilovat a registrovat sprity (str. 191). Musí určit úroveň, z ní vycházejí spritovy atributy a Síly. Test je Úkolování + Rezonance proti (úroveň x 2) sprita. Čisté úspěchy jsou počtem služeb (dekompilace služby snižuje). Blednutí rovné úspěchům sprita (opět O/F podle R) odolává kostkami CH + L.

RIGGOVÁNÍ A PILOTOVÁNÍ

ZÁKLADY

OVLÁDÁNÍ DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ A DRONŮ (STR. 200)

Jednoduchý test se při činnostech s dopravními prostředky hází kostkami Pilotování + Reakce proti prahu daným Ovládním (vozidla mají on-road/offroad) pouze pokud jde o obtížnou akci. Pokud je to proti někomu, hází se opozitní test Pilotování + Reakce proti Pilotování + Reakci. V takovém případě může GM vyžadovat i další jednoduchý test Pilotování + Reakce navíc, aby se ověřilo, zda nedošlo k havárii.

Veškeré testy týkající se pohybujících se dopravních prostředků (i třeba střelba na cokoliv v pohybu) jsou ovlivněny statistikou Interval rychlosti, která říká, jaký má rychlost dopad. Vždy, když rychlost dopravního prostředku překročí Interval rychlosti nebo jeho násobek, obdrží všichni kumulativní postih – 1 kostku.

VÝPOČET RYCHLOSTI A VZDÁLENOSTI (STR. 199)

Dopravní prostředky zrychlují/zpomalují až do maxima daného svým atributem. Aktuální rychlost na konci kola = součet stávající rychlosti + Akcelerace, maximální rychlost je daná svým atributem. Vzdálenost překonaná za jedno kolo = součet stávající rychlosti + 1/2 Akcelerace (pokud je použita).

AUTOPILOT (STR. 199), SENZORY (STR. 199), AUTOSOFTY (STR. 201)

Kdykoliv, kdy dopravní prostředek/dron jedná autonomně, používá autosofty namísto dovedností + atributy Autopilot a Senzory. V Matrixu používají dop. prostředky/drony Autopilota místo mentálních atributů. Počet aktivních autosoftů a programů = Autopilot / 2, zaokrouhleno dolů. HÚ a HP je dáno zbraní, iniciativa je Autopilot x 2 + 3K6. **Testy s autosofty:** Při hackování ECM se používá Elektronická

válka + Senzory, při skrývání Infiltrace + Autopilot, při testu ovládní Manévrování + Autopilot, při vnímání okolí pak Snímání + Senzory, jako obranný test Uhýbání + Autopilot, při útoku Zaměřování [Specifickou zbraní] + Senzory. Bez autosoftu se používá se pouze Atribut – 1.

HAVÁRIE (STR. 200)

Dopravní prostředek/dron, který neuspěl v testu ovládní/byl zničen/vypálen, musí házet opět jednoduchý test Pilotování + Reakce (ovlivněno intervalem rychlosti a úvahou GM). Pokud selže, dop. prostředek i všichni uvnitř čelí poškození s HP (aktuální rychlost v metrech za kolo / 10), GM může změnit.

BOJ S DOPRAVNÍMI PROSTŘEDKY A DRONY (STR. 200)

Všechny testy jsou ovlivněny Intervalem rychlosti. HO strojů = Pilotování + Pancíř. Kondiční záznamník mají pouze fyzický [(Tělo / 2) + 8] a odolávají Tělem. Senzory slouží jako ekvivalent Hodnocení zařízení, což dává matrixový záznamník [(Senzory / 2) + 8], odolává se Autopilotem. Zaškrtnuté boxy na obou záznamnících dávají běžné modifikátory poškození. Stroje mohou mít nosiče zbraní (str. 200).

Když se z dop. prostředku bojuje normálně, použijí se standardní kostky útoků i HÚ, pouze útoky z nainstalovaných zbraní do nosičů používají test Inženýrství + Logika. V případě, že se útočí nárazem, hází se Pilotování + Reakce proti Pilotování + Reakci strojů nebo Intuici + Reakci bytostí. HÚ = Pilotování + Senzory, HP = (Tělo / 2, zaokrouhleno nahoru) + 1 za každý aktuální Interval rychlosti) F. Měkké cíle způsobují reciproční poškození (Tělo / 4, zaokrouhleno nahoru) F. Stroje si způsobují havárii.

RIGGER (STR. 196)

Riggování je jinou formou práce v Matrixu. Aby rigger mohl skočit, potřebuje rig (nebo komplexní formu), zařízení upravené na riggerské ovládní (drony a vojenské dop. prostředky továrně) a přístup do Matrixu přes nějaké zařízení (RKK/komlink/kyberdeck).

Kontrolní rig pak při skoku přidává 1 kostku na Hodnocení a snižuje prahy o své Hodnocení u všech testů souvisejících se zařízeními. Při skoku rigger nahrazuje autonomní ovládní svými tributů a používá test Pilotování + Intuice. Atributy se mu při skoku mění: O => L, R => I, S => CH, T => V (když je při havárii přítomen, používá vlastní Tělo).

RIGGERSKÁ KONTROLNÍ KONZOLE (RKK, STR. 197)

Specializovaný komlink. Vytváří PAN podřízených zařízení až do množství Hodnocení RKK x 3, ty umožňuje chránit svými m. atributy, které nelze prohazovat. Má záznamník rovný [(Hodnocení zařízení / 2) + 8], HO = F + ZD a má matrixovou iniciativu I + ZD + počet kostek daných režimem (Cold-SIM + 2K6/Hot-SIM + 3K6). Při skoku nabírá rigger postihy za šum (str. 177), ten snižuje RKK o své HZ. RKK umožňuje naráz provozovat tolik riggerských programů a autosoftů, kolik má ZD, ty jsou navíc společně pro všechna podřízená zařízení.

Biologické zpětné vazbě se odolává Vůli. V případě, že dojde ke zničení/vypálení zařízení, do kterého rigger skočil, anebo k vytažení kabelu, padá rigger do díry (str. 176).

PŘEPOČET RYCHLOSTI (STR. 200)

V prvním sloupci jsou metry za bojové kolo, ve druhém kilometry v hodině a ve třetím míle v hodině.

Metrů za bojové kolo	K/H	M/H
20	24	14,8
40	48	29,8
60	72	44,7
80	96	59,7
100	120	74,6
120	144	89,5
140	168	104,4
160	192	119,3
180	216	134,2
200	240	149,2