

Pilotování, rigger a vybavení

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. 19)

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 + ½ Akcelerace (pokud je použita).

Autopilot (str. 199), Senzory (str. 199), autosofty (str. 201)

Kdykoliv, kdy dopravní prostředek/dron jedná autonomně, používá nainstalované 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 Uhybní + Autopilot, při útoku Zaměřování [specifickou zbraní] + Senzory. Bez vhodného autosoftu stroj používá 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, dopravní prostředek i všichni cestující čelí poškození s HP rovným aktuální rychlosti v metrech za kolo / 10, GM může změnit.

Boj s dopravními prostředky a drony (str. 202)

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. Zaškrtané boxy na obou záznamnících dávají běžné modifikátory poškození. Stroje mohou mít nosiče zbraní (str. 200).

Když se z dopravního 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 havárie.

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 dopravní prostředky jsou tak už továrně) a přístup do Matrixu přes nějaké zařízení (RKK/komlink/kyberdeck).

Kontrolní rig pak při skoku přidává 1 kostku z bod Hodnocení ke všem testům souvisejícím se zařízením a snižuje všechny prahy související s ovládním o své Hodnocení. Při skoku rigger nahrazuje autonomní ovládní svými atributy a používá test Pilotování + Intuice. Atributy se mu při skoku mění: O => L, R => I, S => CH, T => V (když je při havárii v dopravním prostředku 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 matrixovými atributy, které nelze prohazovat. Má matrixový 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 však konzole snižuje o své HZ. RKK umožňuje náraz provozovat tolik riggerských programů a autosoftů, kolik má ZD, ty jsou navíc společné pro všechna podřízená zařízení.

Biologické zpětné vazbě rigger odolává Vůlí. V případě, kdy dojde ke zničení/vypálení zařízení, do kterého rigger skočil, anebo k vytažení kabelu, padá rigger do díry (str. 176).poškození je pak podle režimu.

Přepočítání rychlosti (str. 200)

Slouží pro převod statistik dopravních prostředků/dronů do skutečných rychlostí. M/BK jsou metry za bojové kolo, K/H jsou metry v hodině a M/H míle v hodině.

M / BK	K/H	M/H
10	12	7,4
20	24	14,8
30	36	22,4
40	48	29,8
50	60	37,3
60	72	44,7
70	84	52,2
80	96	59,7
90	108	67,1
100	120	74,6
110	134	82,0
120	144	89,5
130	156	96,9
140	168	104,4
150	180	111,8
160	192	119,3
170	204	126,8
180	216	134,2
190	228	141,7
200	240	149,2

Vybavení

Dostupnost (str. 244)

Je to statistika vybavení, která ukazuje, jak nesnadné je vybavení získat. Lze využít v testu matrixového vyhledávání jako práh, kontakt může získat vybavení o Dostupnosti až do svého hodnocení Konexi. (L) znamená, že je vybavení legální pouze s licenci, (Z) znamená, že pro soukromé osoby není legální nikdy. Při prodeji kradeného zboží a překupnictví (str. 246) je třeba vhodný kontakt a test Vliv + Charisma. Postava získá 10 % základní ceny + 1 % za každý úspěch navíc.

Hodnocení	Okolnosti
1	Tyto věci lze nalézt téměř kdekoli. Pokud jsi v relativně civilizované oblasti, stačí projít pár bloků a najdeš prodejce.
2	Tyto položky jsou už trochu specializovanější, ale hlavně to znamená, že budeš muset vyhledat obchod, který se zaměřuje na tento druh zboží, namísto toho, abys to našel kdekoli.
3	Tady už se jedná o ten druh věcí, které najdeš ve značkových buticích, případně které se vyrábějí v relativně malých sériích. Nejsou vzácné, ale také se nedají najít v tunách obchodů napříč sprawlem.
4	Nyní se dostáváme na specializovanější trhy. Jde o věci, které nejsou určeny pro masový trh a jejichž specializovaná funkce není pro každého. Má je jen málo lidí ve sprawlu a jejich zásoby jsou omezené.
5	Opravdové speciality. Mohou to být sběratelské předměty nebo věci, které byly záměrně vyrobeny pro úzce zaměřené zákazníky, a není vůbec snadné je najít.
6	Jsou to už docela vzácné, často ručně vyráběné předměty. Vyrábějí je v malých dílnách specializovaní výrobci a v obyčejném obchodě je nenajdeš. Najít někoho, kdo by to prodával, je dost těžké.
7	Tyto věci už nejsou normálně na prodej. Jsou speciálně vyráběny na zakázku.
8	Stejně jako na úrovni 7, ale musíš si domluvit schůzku a můžeš být podroben kontrole na základě jakýchkoliv nejasných kritérií, která se výrobce rozhodl nastavit.
9	Nejvzácnější věci, které lze za peníze koupit – těžké je vůbec najít někoho, kdo by to prodával. Vlastnictví takové věci je elitní. Její prodej přinese dost peněz.

Utajitelnost vybavení (str. 247)

Když chce někdo něco odhalit, hází jednoduchý test Vnímání + Intuice s prahem dle 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	Šestistěnná kostka
Miniaturní	8	Skrytá značka RFID
Drobná	9	Stopa prachu
Mikroskopická	10	Blecha na rameni

Hodnocení zařízení (str. 177)

Typ	Hod.	Příklady
Jednoduché	1	Obecné spotřebiče, veřejné terminály, zábavní systémy
Průměrné	2	Standardní elektronika a kyberware, standardní zařízení, zbraně, domácí bezpečnostní zařízení
Chytré	3	Alfaware, bezpečnostní zřízení
Vylepšené	4	Betaware, vojenská zařízení
Špičkové	5	Deltaware, kreditní čipy, zařízení speciálních operací
Naprosto špičkové	6	Miliardová zařízení