

VÝBAVA

V této kapitole vám představujeme výčet vybraných předmětů, které jsou v roce 2060 nabízeny na černém trhu prostřednictvím různých šíbrů, stínových katalogů a obchodníků s talismany. Všechny ceny jsou katalogové a konečná pouliční cena se může a zpravidla bude od této ceny odvíjet (viz **Dostupnost**). Tato kapitola kromě toho obsahuje rozličná pravidla pro použití a nákup vybavení.

Stupně a herní hodnoty

U výbavy pro váš shadowrun musíte mít jako hráči na paměti tři věci: její stupeň, dostupnost a logistické obtíže, které jsou spojeny s tím, že své zamilované hračky budete tahat všude s sebou.

Výbava pro shadowrun funguje dle popisů a pravidel této kapitoly. Mnoho přístrojů má stupeň, který přichází na řadu, je-li předmět používán – buď jako počet kostek, s nimiž se provádí test, nebo má svůj specifický účel. Například stupeň stimulačního dermu určuje, kolik čtverců omráčení se postavě na přechodnou dobu zregeneruje. Někdy se stupeň používá proti stupni jiného předmětu nebo atributu, obvykle při srovnávacím testu. Jednotlivé popisy obsahují postupy pro řešení takových testů.

V zásadě platí, že hráči nesmějí v průběhu vytváření postavy získat žádný předmět, jehož stupeň je vyšší než 6. Toto pravidlo má postavám zabránit, aby začínaly hru s nejcennějším a nejšpičkovějším vládním nebo podnikovým speciálním vybavením, nezohledňuje ovšem omezenou dostupnost některých předmětů. Pro zohlednění obtíží při shánění některých předmětů by začínající postavy neměly mít možnost získat žádný předmět se stupněm dostupnosti vyšším než 8.

Každý předmět výbavy má svůj popis a je zanesen do tabulky. Tabulky udávají hodnoty následujících kategorií:

Utajitelnost (U) je měřítkem toho, jak dobře je možno danou zbraň skrýt. Její stupeň se používá jako cílové číslo pro testy vnímání, pokud jde o to, zda bude zbraň odhalena. Záměrná prohledávání mají cílové číslo, jež odpovídá polovině stupně utajitelnosti (zaokrouhлено nahoru). Viz **Vnímání** a **Detektory zbraní** v kapitole **Uvidět stíny a přežít**.

Hmotnost udává hmotnost předmětu v kilogramech. Viz také **Tahání se s výbavou**.

Dostupnost je měřítkem pro obtížnost, jež je spojená s dosažitelností daného předmětu na ulici. Viz **Dostupnost**.

Cena je katalogovou maloobchodní cenou v nujenech.

Pouliční index je násobitel katalogové ceny, pomocí něhož se určuje pouliční cena. Viz **Pouliční index a náklady**.

Kategorie **Legalita** udává, zda vlastnictví, používání nebo přeprava předmětu je legální nebo nelegální, do jaké restriktivní kategorie spadá a zda existují povolení nebo ne.

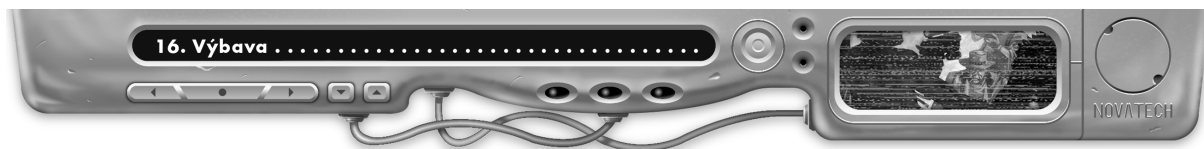
Rasové modifikátory

Některé vybavení není prostě stavěné na ruce trolla (nebo trpaslíka či orka, když na to přijde). Většina vybavení existuje v metavariantách, ovšem ty jsou dražší a často obtížně sehnatelné. Při nákupu výbavy, která musí být upravena pro trpaslíky, vzrůstá cena o 10 procent. Trollí modifikace zvyšují cenu o 25 procent.

Tyto změny cen platí i pro dopravní prostředky popsané v této kapitole. Ty se rovněž vyrábějí ve verzích pro metalidi. Většinou mají sedačky jiné proporce a bývají dodatečně zesíleny. Kromě toho ovládací a obslužní prvky mají jinou velikost. Tyto modifikace jsou rovněž dostupné pro lidi, elfy a orky s tělesným postižením. Pokud chce postava řídit dopravní prostředek, který není uzpůsoben jejímu tělu, obdrží modifikátor cílového čísla +3 pro všechny řídičské testy.

Vylepšování

Postavy si budou chtít tu a tam vylepšit stupeň výbavy, které již vlastní. Pokud se nejedná o neobvyklé předměty, nejsou s tím spojeny žádné velké komplikace. Cena je založena na rozdílu mezi stávajícím a novým stupněm. Pokud si chce například postava udělat z rušičky stupně 3 (3 000 ¥) rušičku stupně 8 (8 000 ¥), činila by cena 5 000 ¥. K zohlednění obtížnosti při shánění jednotlivých dílů použijte dostupnost a pouliční index zlepšeného stupně. Vícenásobné zlepšení vyžaduje rovněž test elektroniky K/O, jehož cílové číslo určí gamemaster.



Nákup výbavy

Aby si mohly postavy nakoupit výbavu, musí se často obrátit na vhodný kontakt (viz **Kontakty**), aby se vidělo, zda je daná věc k máni. Za normálních okolností fungují v takových situacích jako prostředníci šíbrů, kteří předávají poptávku shadowrunnerů různým obchodníkům na černém trhu, s nimiž spolupracují. Zda je předmět k dostání a kolik bude stát, určují dva faktory: dostupnost a pouliční index.

Dostupnost

Dostupnost udává, jak obtížné je sehnat danou věc na ulici. Její kód je zamýšlen pouze jako vodítko pro gamemastera, jenž by měl výslednou hodnotu přizpůsobit svému momentálnímu tažení a herní situaci. Hodnota dostupnosti zajišťuje, že čím je předmět špičkovější a vzácnější, tím těžší a časově náročnější bude jeho obstarání.

Kód dostupnosti sestává ze dvou čísel, která jsou oddělena lomítkem. Levé číslo představuje cílové číslo pro test sehnání, pravé udává potřebný základní čas. Obě se uplatní, jestliže chce postava dotyčnou věc získat.

Aby se zjistilo, zda ji postava může sehnat, musí se spojit se svým kontaktem (zpravidla šíbrem) a podstoupit test etikety. Další informace se nacházejí v kapitole **Kontakty**. Některé kontakty jsou pro určité typy zboží vhodnější než jiné. Například obchodník s talismany je ideálním východiskem pro magickou výbavu, ale není asi nejlepší nápad pověřit ho, zda by vám nemohl opatřit útočný kanón.

Pokud je test etikety úspěšný, našla postava zdroj a zadala svou objednávku. Gamemaster vydělí počtem úspěchů z testu etikety základní čas (číslo za lomítkem). Tato část kódu dostupnosti se udává v hodinách, dnech nebo měsících. Základní čas dělený počtem úspěchů udává dobu, která skutečně uběhne, než postava danou věc obdrží. Během této doby určí vyjednávání tváří v tvář skutečnou cenu předmětu (viz **Pouliční index a náklady**).

Pokud postava ve svém testu etikety nedosáhne žádných úspěchů, její kontakt nemůže (nebo nechce) předmět obstarat. To ovšem neznamená, že je hledání už u konce. Postava může čekat a doufat, že její kontakt onu věc nakonec přece jen nalezne. Pokud s tím gamemaster souhlasí, může postava za každé dva dny čekání a současně zvýšení pouličního indexu o 0,1 snížit cílové číslo dostupnosti o 1. Prakticky to znamená, že postava nechá své kontakty rozšířit zprávu, že v této záležitosti nehrají čas a peníze žádnou roli.

Cheshire chce mít monovláknitý bič. Bezpodmínečně. Nemá legální ID, a i kdyby měla, nezatěžovala by se papírováním, jež by bylo nutné vyřídit, aby získala povolení na tuto zbraň. Chce si ho koupit na ulici. Bič má dostupnost 24/14 dní a pouliční index 3. Cheshire rozhodne své síť, aby zjistila, zda jí její kontakty mohou pomoci. Zeptá se tří kontaktů a povede tři testy etikety (ulice), ovšem při žádném z nich nedosáhne výsledku, který by se byl jen vzdáleně blížil požadovaným 24.

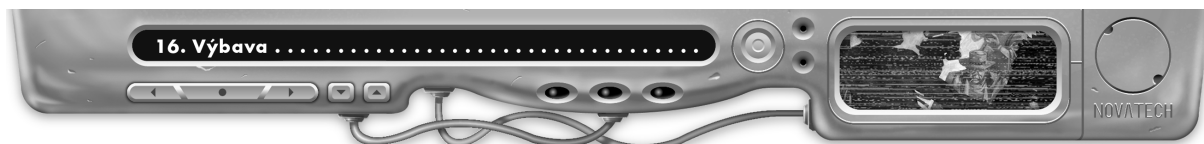
Protože by ovšem stále brala bič všemi deseti, postará se o to, aby se její kontakty dozvěděly, jakou cenu pro ni bič má. Na ulici se rozšíří zpráva, že je Cheshire ochotná zaplatit jakoukoli cenu. Rozhodne se počkat tak dlouho, dokud cílové číslo neklesne na 12. To znamená, že musí čekat další 24 dny ($2 \times 12 = 24$). Teď má alespoň malou šanci bič sehnat, ovšem základní čas činí nyní 38 dní ($14 + 24 = 38$) a pouliční index stoupl na 4,2 ($12 \times 0,1 + 3 = 4,2$). To bude drahé! Podstoupí další test etikety a dosáhne dvou úspěchů. Její kontakt – mafiánský voják – jí sdělí, že ho může sehnat za 19 dní (38 dní děleno 2 úspěchy). Za deset dní, zhruba v polovině této doby, se s ní chce setkat...

Postavy mohou kontakty sdílet, a tak vytvořit vnitřní týmovou síť, přes niž lze obstarávat součásti výbavy všeho druhu. Ve výše uvedeném příkladě mohla Cheshire dokonce pomoci mágovi ze svého týmu, protože jeho kontakty, trpící minimálně ztrátou smyslu pro realitu, nejsou s to rozeznat monovláknitý bič od lana u houpačky. Ona sama má lepší kontakty, jak se biči dostat, a koneckonců, od toho tu tým přeci je.

Pouliční index a náklady

Cena za předměty na seznamu výbavy je běžnou katalogovou maloobchodní cenou. Pouliční index, násobitel této základní ceny, se uplatní, jestliže je třeba zohlednit zdražovací efekt černého trhu (na němž shadowrunneri provádějí 99,9 procent svých nákupů). Pouliční index se aplikuje na ceny všech předmětů koupených na černém nebo šedém trhu. Protože obstarání nelegálních předmětů probíhá obvykle přes více prostředníků (zloděj – překupník – obchodník na černém trhu – šíbr – runner), za normálních okolností cena předmětu drasticky vzroste, zvláště jedná-li se o horké zboží.

Poté, co je předmět prostřednictvím kontaktu nalezen, musí postava vyjednávat o ceně. Požadovaná cena odpovídá katalogové ceně, vynásobené pouličním indexem, plus eventuelní modifikátory za potíže při původním pokusu o obstarání. To je nová základní cena předmětu. Následně provedou zdroj a kupující dvojtest, při němž hází svou dovedností vyjednávání proti inteligenci druhé strany.



Kdo dosáhne více úspěchů, může cenu upravit o 5 procent za každý čistý úspěch ve svůj prospěch. Pokud například hráči padnou 4 úspěchy a kontaktu/gamemasterovi pouze 2, dosáhl kupující dvou úspěchů navíc a může stlačit cenu o 10 procent dolů. Pokud hráč prohraje, může gamemaster buďto zvýšit cenu, nebo vyžadovat procentový podíl jako zálohu dopředu. Mnohé kontakty dávají přednost hotovým penězům na ruku a nižší ceně bez provozních nákladů před vyšším ziskem.

Jestliže hráč tuto cenu nemůže nebo nechce zaplatit, je obchod zmařen. Šibřil nesnášejí, když si musí dát takovou práci a všechno je nakonec zbytečné. Pokud bude chtít postava příště něco získat prostřednictvím tohoto kontaktu, může dostupnost odpovídajícím způsobem vzrůst.

Dojde-li ke shodě a zaplacení eventuelní zálohy, dohodne se místo a čas předání. Obchod se uzavře, jakmile kontakt přinese věc a postava nujeny.

Cheshire projeví ochotu setkat se se Žralokem Tonym, svým mafiánským kontaktem, který řekl, že by mohl monovláknitý bič obstarat. Katalogová cena činí 3 000 Kč. Pouliční index činí normálně 3, ovšem Cheshiriny dlouhotrvající snahy ho zvýšily na 4,2. Díky tomu vzroste cena na fenomenálních 12 600 Kč. Když vyjednává s Tonym o ceně, získá o 4 úspěchy více než on. Svým šarmem ho přiměje k tomu, aby jí dal slevu 20 procent, čímž se konečná cena dostane na 10 080 Kč, splatných příští týden. Nyní si musí Cheshire nutně vydělat ještě trochu peněz – vypadá to, že nastala vhodná doba pro nějaký ten shadowrun...

Legalita

Vzhledem k nenadálému zavedení nové technologie došlo k četným změnám zákonů o povoleném a zakázaném používání technických přístrojů a dokonce k několika absolutním zákazům. Tyto změny zákonů drasticky rozšířily seznam předmětů, k jejichž držení a používání je nezbytné zvláštní povolení, a citelně zosílily tresty a pokuty spojené s jejich porušováním.

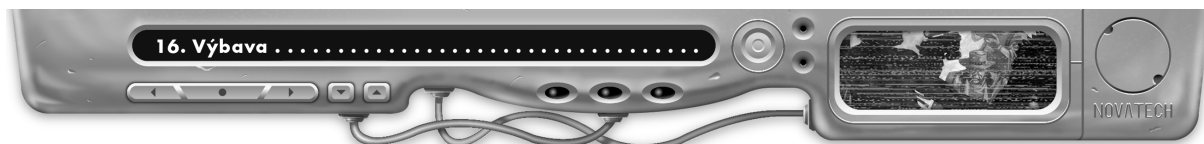
Kód legality shrnuje právní komplikace, jež jsou spojeny s tím, pokud je postava přistižena s dotyčným předmětem, je-li jeho držení zakázáno. První číslo tohoto dvoudílného kódu udává přísnost zákazu. Čím je nižší, tím je zákaz závažnější a tím těžší hrozí trest. Při zběžném setkání se zástupci zákona nebo bezpečnostním personálem s policejními pravomocemi provede gamemaster test vědomosti *bezpečnostní* nebo *policejní postupy* se stupněm zákazu jako cílovým číslem. (To platí pouze tehdy, pokud kontrolující může předmět eventuelně zaregistrovat. V opačném případě může gamemaster provést nejprve test vnímání proti utajitelnosti předmětu.) Test bezpečnostních resp. policejních postupů se provádí jen tehdy, když policajt nebo hlídač tuší přítomnost zakázaného předmětu nebo si ho již všiml. Pokud v testu nepadne žádný úspěch, na ilegálnost daného předmětu si nevzpomene. Při jednom úspěchu si je ruka zákona situace vědoma, odhlédne ovšem od zatčení (ačkoli možná pronese varování). Každý další úspěch podnítí policistu/bezpečáka k tomu, aby za celou věcí šel – možná s prosbou o předložení odpovídajícího povolení, nebo okamžitým zatčením. Tvrdost reakce závisí rovněž na typu oblasti, v němž k setkání dojde. V místech s nízkým výskytem policejních resp. bezpečnostních sil může cílové číslo vzrůst až o 3 – zde prakticky každý odvrací zrak, pokud dojde k přečinu nebo zločinu. Naopak v místech se zvýšenou policejní nebo bezpečnostní ochranou může cílové číslo klesnout až o 3 (ale nikdy pod 2). Pokud za stupněm zákazu stojí „P“, je v zásadě možné získat povolení k vlastnictví, transportu a/nebo používání takových předmětů. Odpovídající povolení mohou také zjednodušit nákup požadovaných předmětů. Viz **Povolení**.

Druhá část kódu legality udává třídu zákazu, do níž objekt spadá. Tyto kategorie se nacházejí v místním soupisu pokut a trestů, který navíc obsahuje pokyny pro odpovídající tresty, pokud by měly být postavy zatčeny a obžalovány. Kód legality platí v zásadě pro Seattle/SKAS. Legalita konkrétních předmětů se může v jednotlivých státech SKAS, ostatních zemích a extrateritoriálních územích megapodniků měnit. Co je v Seattlu zcela zakázáno, může být u Mitsuhamy vázáno pouze na povolení.

Legální nákupy

Ceny předmětů uvedených v *SR3* jsou běžné ceny v obchodech. To znamená, že si tyto věci můžete rovněž za tuto cenu koupit; v každém případě teoreticky. V praxi bohužel musíte prokázat, že na to máte právo. U legálních předmětů není co řešit – ty pravděpodobně dostanete v místním vetešnictví. Pro vše ostatní – výbavu s kódem legality – ovšem potřebujete k legálnímu nákupu povolení.

Nákup v obchodě samozřejmě znamená, že budou existovat záznamy o vašem nákupu: data o zákazníkovi a finanční transakci se ukládají, částečně se dokonce posílají dále. Možná budou existovat dokonce nahrávky z bezpečnostních kamer, na nichž bude vidět váš široký úsměv, když své děťátko konečně dostanete. Důkladná inventura toho o vás může vynést na světlo opravdu hodně. Při dodání se bude vyžadovat úplné zaplacení.



K tomu se ještě přidruží náklady na udržování legální identity (viz **Falešné kreditní hůlky a ID** v kapitole **Uvidět stíny a přežít**).

Ve většině případů legálního obstarávání (zejména v případě zbraní) se budou obchody a podniky, které předměty vyrábějí, chtít za každou cenu vyvarovat negativní publicity. Jestliže odhalí, že u nich nakupoval shadowrunner, poskytnou okamžitě všechna relevantní data policii nebo příslušné bezpečnostní agentuře. Svou draze zfalšovanou ID a povolení pak může postava s klidem zahodit.

Povolení

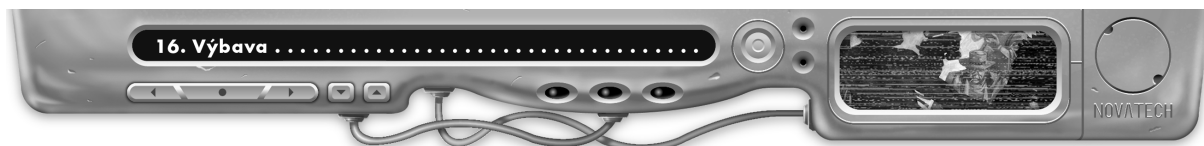
Realisticky vzato nejdou legalita a shadowrun zkrátka dohromady. Velká část shadowrunnerů páchá při každém kroku několik kapitálních zločinů již díky samotnému kyberwaru, který vězí v jejich tělech. S takovou pracovní základnou bývá obtížné využívat ostatní mezery v zákonech. Runneři mohou ovšem získat povolení pro držení a transport jinak zakázaných předmětů. Pokud jejich kód legality obsahuje „P“, je pro ně principiálně možné získat povolení. Aby se o něj mohla postava ucházet, musí se přihlásit u správných vládních nebo podnikových úřadů a vyřídit nezbytné papírování. Předpokladem pro podání žádosti je platné SIN a případně doklad o oprávněném nabytí, stejně jako uvedení závažných důvodů, kvůli nimž se o povolení žádá.

Aby se zohlednily komplikace spojené se získáním povolení, musí postava provést test etikety proti dostupnosti předmětu + 2. Pokud by daná věc měla například dostupnost 4, činilo by cílové číslo 6. Základní čas odpovídá základnímu času pro obstarání předmětu, dělenému počtem úspěchů v testu etikety. Cena za povolení k vlastnictví činí obvykle 5 procent katalogové ceny, 10 procent případá na povolení k vlastnictví a transportu.

Pro postavy s policejním SIN (nebo zcela bez SIN) nejsou dostupná žádná povolení. Při použití falešné ID musí ID ve srovnávacím testu překonat prověřovací systém stupně 6.

Povolení mohou také zjednodušit obstarávání výbavy na ulici. Pokud má postava k dispozici odpovídající povolení, snižuje se dostupnost předmětu o 2.

MÍSTNÍ KATALOG POKUT A TRESTŮ					
Kategorie	Vlastnictví	Nošení s sebou	Ohrožování	Použití	Záměrné použití
(A) Malá ostrá zbraň	100 ¥	500 ¥	1 000 ¥	2 000 ¥ / 2 měsíce	5 000 ¥ / 6 měsíců
(B) Velká ostrá zbraň	200 ¥	800 ¥	2 000 ¥	5 000 ¥ / 4 měsíce	10 000 ¥ / 8 měsíců
(C) Tupá zbraň	150 ¥	650 ¥	1 500 ¥	3 000 ¥ / 3 měsíce	7 000 ¥ / 8 měsíců
(D) Metací zbraň	300 ¥	1 000 ¥	2 000 ¥	3 000 ¥ / 4 měsíce	5 000 ¥ / 8 měsíců
(E) Pistole	500 ¥	1 500 ¥	5 000 ¥	10 000 ¥ / 1 rok	10 000 ¥ / 2 roky
(F) Puška	1 000 ¥	3 000 ¥	8 000 ¥	8 000 ¥ / 1,5 roku	8 000 ¥ / 3 roky
(G) Automatická zbraň	5 000 ¥	10 000 ¥	10 000 ¥ / 6 měsíců	10 000 ¥ / 2 roky	10 000 ¥ / 4 roky
(H) Těžká zbraň	10 000 ¥	20 000 ¥	20 000 ¥ / 1 rok	20 000 ¥ / 4 roky	20 000 ¥ / 10 let
(J) Výbušnina	10 000 ¥	40 000 ¥	40 000 ¥ / 1 rok	40 000 ¥ / 4 roky	40 000 ¥ / 10 let
(K) Vojenská zbraň	10 000 ¥ / 6 měsíců	10 000 ¥ / 1 rok	10 000 ¥ / 2 roky	10 000 ¥ / 8 let	10 000 ¥ / 20 let
(L) Vojenský pancíř	1 200 ¥	*****			
(M) Vojenská munice	3 000 ¥	Poznámky: Třída A kyberwaru/výbavy se vztahuje na předměty kvazilegální povahy. Třída B kyberwaru/výbavy se vztahuje na předměty, které jsou určeny po používání policií nebo bezpečnostními agenturami.			
(N) Kyberware třídy A	5 000 ¥ / 3 roky	Třída C kyberwaru/výbavy se vztahuje na vojenský materiál.			
(Q) Kyberware třídy B	15 000 ¥	Třída D matrix se vztahuje na všechny nelegální kyberdecky a matrixový software. Třída E magie zahrnuje všechna neregistrovaná zaklínadla, duchy a			



(R) Kyberware třídy C	15 000 ¥ / 3 roky
(S) Matrix třídy D	8 000 ¥ / 2 roky
(T) Magie třídy E	10 000 ¥ / 1 rok
(U) Výbava třídy A	2 000 ¥
(V) Výbava třídy B	4 000 ¥
(W) Výbava třídy C	8 000 ¥ / 2 roky
(X) Kontrolované substance A	500 ¥ / 1 měsíc
(Y) Kontrolované substance B	2 000 ¥ / 1 měsíc
(Z) Kontrolované substance C	10 000 ¥ / 2 roky

Tahání se s výbavou

Hráči tíhnou k tomu, že své postavy vybavují vším, co si lze jen představit, od kanónu po opékač topinek, k tomu dostatek munice a chleba pro následující léta. Pokud to postavy s výbavou začnou přehánět, může gamemaster zavést následující pravidla pro zátěž.

Postava může nést břemeno o hmotnosti (síla \times 5) kilogramů, aniž by se zátěž projevila. Břemeno vážící až dvojnásobek této zátěže (síla \times 10 kg) ji zatíží natolik, že musí vzít v potaz postihy, které odpovídají lehkému omráčení na jejím kondičním záznamníku. Tento postih se uplatní, jakmile postava vleče tento náklad více kol, než kolik činí její tělo. Poté obdrží nosič každé další kolo jeden čtverec omráčení, dokud se v bezvědomí nezhroutí nebo své zavazadlo neodhodí. Postava s tělem 8 by například v devátém kole utrpěla lehké omráčení a v každém dalším znovu. Postava, která nese až trojnásobek přípustné zátěže, utrpí po tolika kolech, kolik činí její tělo, mírné omráčení; kromě toho nemůže běhat a její rychlost pohybu se snižuje na polovinu (zaokrouhлено dolů). Čtyřnásobek zátěže (síla \times 20 kg) je natolik těžký, že postava po (tělo) kolech utrpí těžké omráčení; nemůže běžet a její rychlost pohybu se snižuje na čtvrtinu (zaokrouhлено dolů). Všechno, co je ještě těžší, srazí postavu do bezvědomí.

Pokud se postava pokouší břemeno zvednout a nikoli nést, může zvýšit svou maximální zátěž (síla \times 20 kg) o (síla)k6 kg. Toto břemeno může postava držet bez vedlejších efektů tolik kol, kolik činí její tělo. Každé další kolo přidává na kondiční záznamník omráčení jeden čtverec.

Zbraně pro boj zblízka

Tato skupina zahrnuje všechny zbraně pro boj zblízka, které se v roce 2060 ještě používají. Nejsou zde zahrnuty improvizované zbraně.

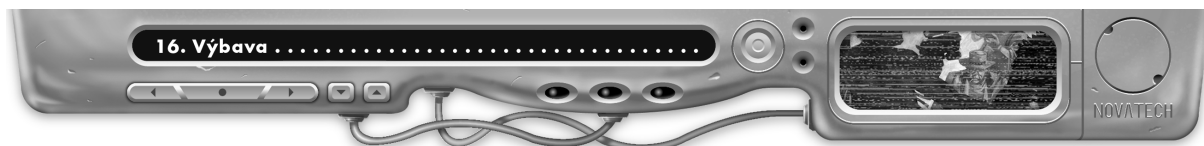
Navíc k utajitelnosti, hmotnosti, dostupnosti, pouličnímu indexu, ceně a legalitě obsahuje tabulka dva další údaje: dosah a poškození.

Dosah je měřítkem pro délku zbraně. Pokud je dosah jedné zbraně vyšší než druhé, může postava s delším dosahem modifikovat cílová čísla pro boj zblízka. Viz **Dosah** v kapitole **Boj**.

Poškození udává celkový kód poškození zbraně. Většina zbraní pro boj zblízka s výjimkou monovláknitého biče (jehož účinek nezávisí na síle bojujícího) má základní účinnost ve výši síly uživatele plus modifikátor. Účinnost je udána např. ve tvaru (síla+2), což zvyšuje v boji efektivní sílu uživatele o 2. Čím vyšší účinnost, tím je pro cíl obtížnější odolat poškození. Druhou část kódu poškození představuje písmeno – L (lehké), M (mírné), V (vážné), S (smrtelné) –, které udává úroveň poškození. Viz **Kód poškození** v kapitole **Boj**.

Ke zbraním pro boj zblízka patří následující:

Kyj: Vše, co zhruba odpovídá velikosti baseballové pátky, ať už s rezavými hřebíky nebo bez nich.



Válečná sekera: Sekera ze slitiny wolframu s vysunovacím bodcem poháněným pružinou, který je umístěn v dolní části topírka a ovládá se stisknutím knoflíku.

Předloketní bodce: Vnější bodce, tvořené třemi simultánně vytažitelnými a zatažitelnými čepelemi. Vysunování a zasunování se nechá ovládat jemnými pohyby svalů.

Katana: Dvouruční samurajský meč, jež oceňují především ti, kdo mají zálibu v romantickém a staromódním.

Nůž: Víceúčelový pouliční žabikuch.

Monovláknitý bič: Vzácná a na ulicích roku 2060 obávaná zbraň. Šňůra biče není sice ve skutečnosti monomolekulární, způsobuje přesto značné škody. Bič se skládá z krátké rukojeti, v níž je ukryto monovláknité lanko, jestliže zbraň právě není používána. Toto lanko se může natáhnout až do vzdálenosti dvou metrů od zbraně, protože má tato dosah 2.

Údery bičem, závaží na konci monovlákná a nebezpečnost, jež vychází z monovlákná, činí z monobiče skutečně nebezpečnou zbraň, a sice nejen pro protivníky. Jestliže se útok někdy mine účinkem jen proto, že se mu oběť úspěšně vyhnula (možnost, jež může nastat jen tehdy, jestliže používáte volitelné pravidlo *plná obrana*, viz **Boj**), nebo pokud útočníkovi padne více jedniček než úspěchů, riskuje útočník zranění vlastním bičem. Útočník, který se nyní stal sám obětí, musí podstoupit test odolnosti vůči poškození (tělo plus kostky z bojových rezerv) proti standardnímu kódu poškození zbraně 10V. Každé dva úspěchy snižují poškození zbraně o jednu úroveň. Protinázarový pancíř poskytuje proti monovláknitému biči určitou ochranu, ale pouze polovinou svého hodnocení (zaokrouhleno dolů). Naproti tomu stupeň bariéry se proti monovláknitému biči zdvojnásobuje.

Halapartna: Dlouhá zbraň, obvykle zakončená sekerou nebo jinou čepelí. Na ulicích se objevuje jen zřídka.

Obušek: Malý elastický biják, který se dá dobře ukrýt.

Elektrická rukavice: Rukavice je vyrobena z izolačních plastových vláken a potažena drátěnou sítí. Je-li aktivována nárazem, vytvoří integrované kondenzátory elektrické napětí. Při úderu elektrickou rukavicí se poškození úderu pěstí snižuje na (síla-1)M Omračení, ale rukavice způsobí dodatečné poškození 7V Omračení (viz **Elektrické zbraně** v kapitole **Boj**). Kondenzátory se mohou osmkrát vybit, než je zapotřebí nechat je hodinu nabíjet.

Hůl: Dlouhá těžká tyč, která je vzhledem ke svému tradicionalistickému vzhledu velmi oblíbená mezi kouzelníky.

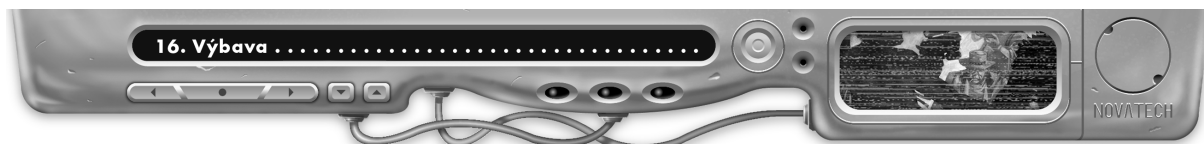
Elektrický obušek: Standardní zbraň k potlačování nepokojů a povstání je vyvážená a způsobuje zásah elektrickým proudem (viz **Elektrické zbraně** v kapitole **Boj**).

Nůž pro přežití: Zbraň s vysoce kvalitní čepelí s kompasem, mikrozapalovačem, chemickou světlicí a **traumatickým dermem** (ten je třeba zakoupit zvlášť), umístěnými v rukojeti.

Meč: Tento pojem zahrnuje velké množství ceremoniálních zbraní a rovněž některé delší a zlověstnější nože.

Bič: Obyčejný bič na dobytek s těžkou kovovou špičkou. Při útoku na pancéřované cíle se poškození bičem snižuje o dvojnásobek protinázarového pancíře. Biče lze ovšem také použít ke spoutání protivníka. Každý čistý úspěch útočníka z útočného testu poskytuje pro tento záměr jednu kostku. Tyto kostky se použijí k otevřenému testu. Nejvyšší hozené číslo je cílovým číslem pro test síly oběti, aby se mohla vyprostit (což vyžaduje komplexní akci).

ZBRANĚ PRO BOJ ZBLÍZKA								
	U	Dosah	Poškození	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Ostré zbraně								
Předloketní bodce	7	0	(síla)M	1,5	4/48 h	850 ¥	2	4-B
Katana	3	1	(síla+3)M	1	4/48 h	1 000 ¥	2	5-B
Nůž	8	0	(síla)L	0,5	2/4 h	30 ¥	0,75	8-A
Nůž pro přežití	6	0	(síla+2)L	0,75	3/6 h	450 ¥	1	6-A
Meč	4	1	(síla+2)M	1	3/24 h	500 ¥	1	4-B
Tupé zbraně								
Kyj	5	1	(síla+1)M O	1	2/6 h	10 ¥	1	6-C
Obušek	8	0	(síla+2)M O	-	2/6 h	10 ¥	1	5-C
Elektrický obušek	4	1	[(síla+2)M + 6V] O	1	3/36 h	750 ¥	1	5-C
Tyčové zbraně								
Válečná sekera	2	2	(síla)V	2	3/24 h	750 ¥	2	3-B
Bodce v topírku	12	0	(síla+2)L	-	-	-	-	-
Halapartna	2	2	(síla+3)V	4	4/48 h	500 ¥	2	3-B
Hůl	2	2	(síla+2)M O	2	3/24 h	50 ¥	1	8-C
Ostatní								



Monovláknitý bič	10	2	10V	-	24/14 dní	3 000 ¥	3	1-K
Elektrická rukavice	9	0	[(síla-1)M + 7V] O	1	5/48 h	950 ¥	2	5-B
Bič	5	2	(síla)L	1	4/48 h	300 ¥	2	10-C
Beze zbraně	-	0	(síla)M O	-	-	-	-	-

Metací a vrhací zbraně

Tyto zbraně jsou poháněny svaly, v případě metacích zbraní však mají k dispozici částečnou mechanickou podporu, která jim umožňuje dosáhnout vyšší rychlosti projektilu nebo většího dostřelu. Pravidla pro použití metacích zbraní, včetně silového minima, se nacházejí v kapitole **Boj**. Silové minimum udané v tabulce značí, jakou minimální sílu musí postava mít, aby mohla danou zbraň používat. Vrhací zbraně nemají silové minimum, ale poškození i dostřel závisí na síle uživatele.

Mezi tyto zbraně patří následující typy:

Luk: Tradiční dlouhý luk z jizy ne tak tradičních skelných vláken nebo dřeva, nebo moderní ocelový kompozitní luk.

Kuše: Může být lehkého, středního nebo těžkého kalibru. Lehké kuše se natahují rukou, zatímco těžké modely disponují zabudovaným mechanickým navijákem.

Vrhací nůž: Patří sem široká škála tenkých nožů a trnů.

Šuriken: Vrhací hvězdice s četnými ostrými hranami.

METACÍ ZBRANĚ								
	U	Silové minimum	Poškození	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Luky								
Běžný luk	2	1+	(sil.min.+2)M	1	3/36 h	Sil. min. × 100 ¥	1	5-D
Šíp	3	-	Jako luk	0,1	3/36 h	10 ¥	1	10-D
Kuše								
Lehká	2	3	6L	2	4/36 h	300 ¥	1	6-D
Střední	2	4	6M	3	5/36 h	500 ¥	1	6-D
Těžká	-	5	6V	4	6/36 h	750 ¥	1	5-D
Šipka	4	-	Jako kuše	0,05	5/36 h	5 ¥	1	10-D
VRHACÍ ZBRANĚ								
Neaerodynamické								
Vrhací nůž	9	-	(síla)L	0,25	2/24 h	20 ¥	1	8-D
Aerodynamické								
Šuriken	8	-	(síla)L	0,25	2/24 h	30 ¥	2	6-D

Střelné zbraně

Střelné zbraně jsou klasické a všestranně oblíbené chrličce olova. Mnohé zbraně existují ve dvou verzích, jednak na standardní municí, jednak na beznábojnicovou, přičemž druhá varianta je v 60. letech 21. století daleko rozšířenější. Zbraň může používat vždy pouze jeden druh munice. Obě varianty stojí stejně. V obou případech patří ke standardnímu vybavení digitální ukazatel stavu munice. Obvykle se nachází na zadní straně zbraně, kde ho má střelec při palbě před očima.

K hodnotám střelných zbraní patří *munice, modus a zpětný ráz*. **Munice** se vztahuje k počtu nábojů, jež je možné do zbraně nabit, a na použitý způsob nabíjení. Zkratka (z) značí vyjímátný zásobník, (o) otevírací mechanismus, (v) vnitřní zásobník, (b) bubínek a (p) pásovou municí. Viz také **Nabíjení střelných zbraní**.

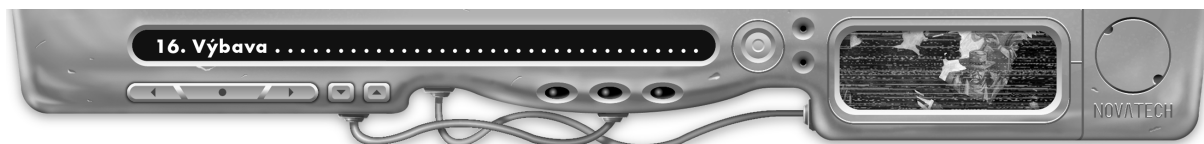
Modus se týká způsobu střelby zbraně. J znamená jednotlivé rány, P poloautomatickou střelbu, D střelbu dávkami a A plně automatickou střelbu. (Viz **Střelné zbraně** v kapitole **Boj**.)

Zpětný ráz (ZR) označuje eventuelní kompenzátory zpětného rázu zbraně. Čísla v závorkách udávají úplnou kompenzaci zpětného rázu, která je k dispozici jen tehdy, pokud jsou použity veškeré doplňky dané zbraně.

V *Shadowrunu* patří mezi střelné zbraně pistole, tasery, samopaly, pušky a různé těžké zbraně.

Pistole

Normální pistole mohou mít jeden doplněk na hlavni a jeden na závěru. Revolvery nelze vybavit tlumiči. Na kapesní pistole nelze umístit vůbec žádné doplňky.



Streetline Special: Na dně společnosti často používaná a velmi oblíbená pistole. Vyrábí se z kompozitních materiálů, je malá, lehká a velmi dobře utajitelná.

Walther Palm Pistol: Tato evropská kapesní zbraň může pojmout velkorážní náboje do obou svých hlavních, umístěných nad sebou. Je možné vypálit z obou hlavních současně (tuto možnost vyhodnoťte jako zkrácenou dávku, viz **Zkrácená dávka** v kapitole **Boj**).

Beretta Model 101T: Tato lehká osobní zbraň je ceněna především členy podnikových bezpečnostních složek.

Colt America L36: Tato lehká americká zbraň má štíhlý profil, díky kterému je ji možné snadno skrýt a který ji zajistil velký okruh příznivců a zákazníků, dbajících na svůj styl.

Fichetti Security 500: Fichetti 500 je vhodná pro lehkou bezpečnostní práci a lze ji vybavit širokou paletou doplňků. Model 500a je navíc opatřen rozšířeným zásobníkem na 25 nábojů a snímatelnou sklopnou ramenní opěrkou (poskytující 1 bod kompenzace zpětného rázu).

Černý škorpión: Tato česká zbraň kombinuje utajitelnost lehké pistole s kadencí střelby samopalu. Je vybavena zabudovanou sklopnou ramenní opěrkou, poskytující 1 bod kompenzace zpětného rázu.

Ares Predator: Tato hrozná zbraň s působivou palebnou silou je pro mnohé shadowrunnery archetypem těžké pistole a mimořádně oblíbená se těší rovněž mezi žoldnéři a bezpečnostním personálem.

Browning Max-Power: Browning je největším konkurentem Ares Predatoru v boji o pověst nejlepší těžké pistole.

Ruger Super Warhawk: Tento těžký revolver se dá vybavit všemi standardními doplňky kromě tlumičů.

Remington Roomsweeper: Tato těžká brokovnice se zkrácenou hlavní je mezi pouličními bojovníky velmi oblíbená pro svůj zničující účinek na skupiny protivníků a s tím spojený zstrašující efekt. (Pro tuto zbraň použijte dostřel těžkých pistolí, ale jinak pro ni platí pravidla pro brokovnice. Viz **Brokovnice** v kapitole **Boj**.) Lze ji nabít i standardní municí místo brokovnicového střeliva. V tomto případě platí kód poškození 9M.

Ares Viper Slivergun: Tato pistole střílí pouze flešetovou municí (což již odráží její kód poškození). Má dostřel jako těžká pistole a zabudovaný tlumič.

Tasery

Některé policejní a bezpečnostní jednotky používají v oblastech s vysokou úrovní bezpečnosti elektrické omračující zbraně. Standardní model vystřeluje jehlu, která za sebou táhne 15 metrů dlouhý drát. Tímto drátem je veden silný elektrický proud, který vyřadí oběť na tak dlouho, dokud je udržováno napětí. Jedna z variant této zbraně vystřeluje jehly s vysoce výkonnými bateriemi. Tyto jehly vyvolají při zásahu silnou elektrickou ránu, která oběť prakticky paralyzuje. Viz **Elektrické zbraně** v kapitole **Boj**.

Standardní tasery mohou být vybaveny jedním doplňkem na závěru.

Defiance Super Shock: Toto je nejoblíbenější taserová zbraň u policejních agentur SKAS a bezpečnostních podniků. Super Shock střílí průbojně, paralelně ležící těžké jehly. Standardní verze je vybavená dalekohledem s nočním viděním, připevněným na závěru.

Samopaly

Samopaly mohou pojmout jeden doplněk na závěr, jeden na hlaveň a jeden pod hlaveň (s výjimkou granátometu). Samopaly musí používat zvukové filtry, nikoli tlumiče.

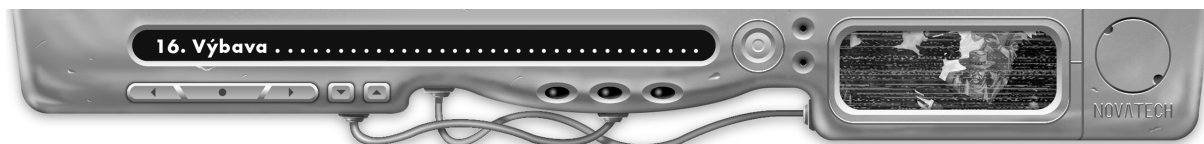
Heckler & Koch HK 227: Tento samopal představuje automatickou volbu pro mnohé podnikové bezpečnostní agentury, vojenské policie a bezpečnostní jednotky. Standardní model je vybaven vysunovací pažbou, která poskytuje 1 bod kompenzace zpětného rázu, laserovým zaměřovačem (na závěru) a plynovým ventilem (na hlavní, stupeň 2). Varianta S, oblíbená u podnikových úderných týmů, nabízí místo plynového ventilu zvukový filtr.

Ingram Smartgun: Smartgun, mimořádně oblíbený obzvláště mezi pouličními samuraji, disponuje vnitřním smartgunem, sklopnou ramenní opěrkou (1 bod kompenzace zpětného rázu) a plynovým ventilem (na hlavní, stupeň 2).

Uzi III: Toto je důstojná nástupkyně slavné izraelské Uzi. Model Fabrique Nationale, vyráběný oficiálně pro francouzskou vládu, je zbraň, s níž je možné setkat se často i na ulici. Je vybavena sklopnou ramenní opěrkou, poskytující 1 bod kompenzace zpětného rázu, a laserovým zaměřovačem, umístěným na závěru.

Pušky

Na pušku lze namontovat jeden doplněk na hlaveň, jeden pod hlaveň a jeden na závěr. Některé pušky mají pevnou pažbu, jiné sklopnou. Žádná z nich nemá vliv na zpětný ráz. Brokovnice nemohou mít tlumiče ani zvukové filtry.



FN HAR: Tato útočná puška je rozšířená především v Evropě a získává si stále větší oblibu u podnikových speciálních jednotek a soukromých bezpečnostních sil v krizových oblastech. Je vybavena sklopnou pažbou, laserovým zaměřovačem na závěru a plynovým ventilem (na hlavní, stupeň 2).

AK-97: Tato původně sovětská zbraň je v současné době rozšířená po celém světě. Samopalová verze se sklopnou ramenní opěrkou (1 bod kompenzace zpětného rázu) je skoro stejně běžná. AK-98 je vybaven integrovaným granátometem umístěným pod hlavní.

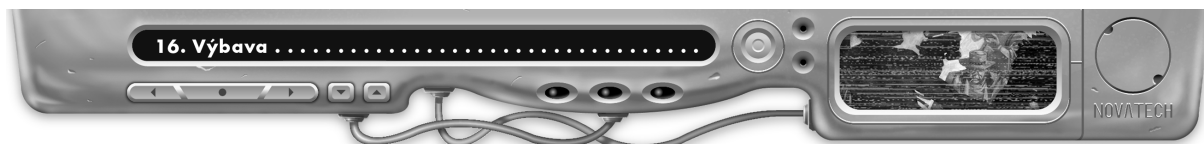
Remington 750: Jako dlouhá a elegantní sportovní puška slaví jak 750, tak její větší sestra 950, již skoro 50 let úspěch mezi lovci. Obě se vyznačují čistým chodem úderníku a vysokou spolehlivostí. Dalekohled (stupeň 1) umístěný na závěru patří u obou modelů ke standardnímu vybavení. Pod hlaveň není možné umístit žádné doplňky.

Ranger Arms SM-3: Tato zbraň představuje samozřejmou volbu pro všechny práce, při nichž jde o první ránu. Plynový ventil (stupeň 2) kombinovaný s tlumičem a umístěný na hlavní, spolu s dalekohledem (stupeň 3) s infraviděním nebo nočním viděním umístěným na závěru, patří ke standardnímu vybavení. Stejně jako většinu zbraní svého druhu lze i SM-3 zcela rozebrat tak, že se vejde do normální aktovky. Přesnost tím nijak neutrpí. Rozebrání nebo složení zbraně trvá tři komplexní akce. Zbraň je ideální pro cestující atentátníky, vůbec se ovšem nehodí pro běžná bojová nasazení. Kdykoli je použita jinak než jako odstřelovačská puška, tedy v normálním boji, existuje v každém kole šance určená hodem 2k6, že citlivé zaměřovací součástky utrpí poškození. Pokud je výsledek hoďu nižší nebo roven počtu kol, v nichž je puška používána jako normální zbraň, dojde ke ztrátě přesnosti, která má za následek modifikátor cílového čísla +2. Například John používá svou SM-3 k zastrášení svých pronásledovatelů, zatímco se dává na strategický ústup temnou úzkou uličkou. Jeho zbraň trpí otřesy po dobu tří kol. Pokud jeho hráči při hoďu 2k6 padne 3 a méně, musí John přijmout modifikátor cílového čísla +2 pro všechny testy, které se týkají této zbraně.

Defiance T-250: Oblíbená samonabíjecí brokovnice, která je k dostání jak v plné velikosti, tak ve verzi se zkrácenou hlavní. Pod hlaveň není možné umístit žádné doplňky. Kód poškození v tabulce se vztahuje na standardní municí. Při použití flešetové municí se mění na 10S(f). Verze s krátkou hlavní má dostřel jako těžká pistole, utajitelnost 6 způsobuje poškození 9M nebo 9V(f).

Enfield AS-7: Tato útočná brokovnice disponuje úctyhodnou palebnou silou. Je vybavena laserovým zaměřovačem na závěru a má vyjímatelný zásobník na 10 nábojů nebo buben na 50 nábojů (buben snižuje utajitelnost o 3 a zvyšuje hmotnost o 2 kg). Pokud je nabita flešetovou municí, má kód poškození 8S(f).

STŘELNÉ ZBRANĚ											
	U	Munice	Modus	Poškození	Hmot.	Dostup.	Cena (¥)	Pouliční index	Legalita	ZR	
Pistole											
Kapesní pistole											
Streetline Special	8	6z	J	4L	0,5	3/12 h	100	0,75	10P-E	-	
Walther Palm Pistol	9	2o	J	4L	0,25	3/12 h	200	0,75	10P-E	-	
Lehké pistole											
Beretta Model 101T	5	12z	P	6L	1	3/12 h	350	0,8	8P-E	-	
Colt America L36	6	11z	P	6L	1	3/12 h	350	0,8	8P-E	-	
Fichetti Security 500	7	12z	P	6L	1	3/12 h	400	0,8	8P-E	-	
Fichetti Security 500a	6	25z	P	6L	1,25	3/12 h	550	0,8	8P-E	(1)	
Automatické pistole											
Černý škorpión	5	35z	P/D	6L	3	5/36 h	850	2	5-G	(1)	
Těžké pistole											
Ares Predator	5	15z	P	9M	2,25	3/24 h	450	0,5	6P-E	-	
Ares Viper Slivergun	6	30z	P/D	9V(f)	2	3/48 h	600	1	6P-E	-	
Browning Max-Power	6	10z	P	9M	2	3/24 h	450	1	6P-E	-	
Remington Roomsweeper	6	8v	P	9V(f)	2,5	3/24 h	300	1	6P-E	-	
Ruger Super Warkawk	4	6b	J	10M	2,5	3/24 h	300	1	6P-E	-	
Speciální zbraně											
Defiance Super Shock	4	4v	P	10V O	2	5/24 h	1 000	1	6P-E		
Samopaly											
Samopal AK-97	4	30z	P/D/A	6M	4	5/3 dny	800	1	4-G	(1)	



16. Výbava										
HK 227	4	28z	P/D/A	7M	4	4/24 h	1 500	0,75	4-G	2 (3)
HK 227 S	5	28z	P/A/D	7M	3	10/7 dní	1 200	2	3-G	(1)
Ingram Smartgun	5	32z	D/A	7M	3	4/24 h	950	1	4-G	2 (3)
Uzi III	5	24z	D	6M	2	4/24 h	600	0,75	4-G	(1)
Pušky										
Sportovní pušky										
Remington 750	3	5v	P	7V	3	3/24 h	600	1	5P-F	-
Remington 950	2	5v	P	9V	4	3/24 h	800	1	5P-F	-
Odstřelovačské pušky										
Ranger Arms SM-3	-	6v	P	14V	4	12/7 dní	4 000	4	2-K	2
Brokovnice										
Defiance T-250	4	5v	P	10V	3	3/24 h	500	1	5P-F	-
Enfield AS-7	3	10z	P/D	8V	4	8/8 dní	1 000	1	5P-F	-
Útočné pušky										
AK-97	3	38z	P/D/A	8M	4,5	3/36 h	700	2	2-G	-
AK-98	2	38z	P/D/A	8M	6	8/4 dny	2 500	4	1-G	-
FN HAR	2	38z	P/D/A	8M	4,5	4/48 h	1 200	2	2-G	2

Těžké zbraně

Těžké zbraně mohou být v zásadě vybaveny jedním doplňkem na hlavní, pod hlavní a na závěru. Raketometry nelze vybavit žádnými standardními doplňky.

Granátomet Ares Antioch: Ačkoli se jedná o samostatnou zbraň, používá se Ares Antioch většinou jako podhlavňový doplněk útočných pušek. Granátomet střílí granáty z vlastního vnitřního zásobníku a ovládá se palcovým tlačítkem nebo druhou spouští. Tato zbraň střílí pouze minigranáty. Jako doplněk střelných zbraní je granátomet dostupný pouze v podhlavňové verzi. Jakmile je nainstalován, nelze ho sejmut a snižuje utajitelnost zbraně o 3.

Útočný kanón Ares Vigorous: Tato mohutná zbraň střílí projektily, které se podobají výbušné munici, chybí jim ovšem její přirozená nestabilita. Používají se jako pásová munice.

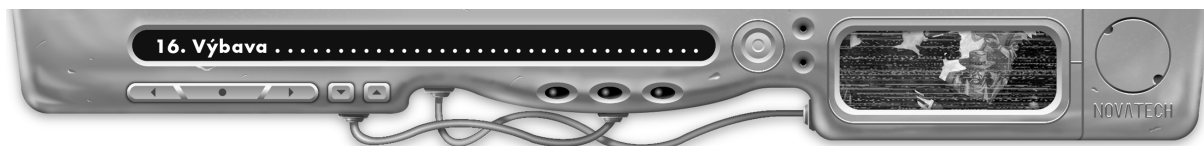
LK Ingram Valiant: Tato zbraň, oblíbená u žoldněřských jednotek na celém světě, představuje nejpoužívanější model lehkého kulometu. Je vybavena popruhem s opěrným polštářkem (1 bod kompenzace zpětného rázu), stejně jako schránkou na municí, která se upevňuje na záda nebo na bok, aby mohla být zbraň krmená municí v pásech. Plynový ventil (na hlavní, stupeň 2) je u tohoto modelu standardem.

Multiraketomet IWS: Tento ve stínech asi nejrozšířenější raketomet používá flexibilní odpalovací systém, jenž eliminuje problémy způsobené zpětným rázem. Raketomet je určen pro opakované používání a pojme až čtyři rakety. Jeho zaměřovací systém, ramenní opěrka a odpalovací trubka se dají složit, čímž je zbraň zmenšena do kompaktního tvaru, není-li zrovna zapotřebí. Existují sice ještě těžší raketometry, ty jsou ale ve stínech opravdu vzácné.

TK RPK: Tento těžký ruský kulomet se obvykle upevňuje na rozkládací trojnožku. Náboje jsou podávány většinou pásy.

SK Ultimax: Tento střední kulomet je oblíben obzvláště v Tichomoří a obecně mezi žoldněři. Používá obvykle pásovou municí a upevňuje se převážně na trojnožku, lze ho ovšem použít i spolu s gyrostabilizátorem.

TĚŽKÉ ZBRANĚ										
	U	Munice	Modus	Poškození	Hmot.	Dostup.	Cena (¥)	Pouliční index	Legalita	ZR
Těžké zbraně										
LK Ingram Valiant	-	50z/p	D/A	7V	9	6/5 dní	1 500	2	1-H	3
SK Ultimax	-	40z/p	A	9V	12	14/14 dní	2 500	2	2-H	-
TK RPK	-	40z/p	A	10V	15	18/18 dní	4 000	2	2-H	-
Ares Vigorous	-	20z/p	J	18S	20	16/14 dní	6 500	2	2-H	-
Granátometry										
Ares Antioch	6 (-3)	6v	J	Granát	(+)2	8/4 dny	1 700	3	1-K	-



Raketometry										
IWS	-	40	J	Raketa	8	12/14 dní	8 000	2	1-K	-

Munice

Vedle různých druhů munice (standardní, gumové a APDS) se v *Shadowrunu* rozlišují náboje i mezi jednotlivými třídami zbraní, pro něž jsou vyráběny (lehké pistole, útočné pušky, střední kulometry). Každá zbraň může používat municí jiné zbraně téže třídy. Například všechny lehké pistole si mezi sebou mohou municí libovolně měnit. Z tabulky **Dostřel zbraní** se dá odvodit, mezi kterými zbraněmi je možno municí měnit. Brokovnice mohou používat tutéž municí, ať už se jedná o puškové nebo pistolové verze.

Většina zbraní může střílet různé druhy munice, včetně flešetové, výbušné, protipancéřové, gumové a stopovací. Speciální pravidla pro jednotlivé druhy munice se nacházejí v podkapitole **Munice** v kapitole **Boj**.

Stupeň inteligence (I) uvedený v tabulce se vztahuje na zaměřovací systém řízené střely (viz **Střelba raketami a řízenými střelami**). **Výbuch** udává redukci účinnosti vzhledem k vzdálenosti od místa výbuchu.

Mezi dostupné druhy munice patří:

Munice APDS: Projektily APDS jsou protipancéřové vysokorychlostní střely. Při použití proti dopravním prostředkům a dronám se s nimi zachází jako s běžnou municí. Zkušenost ukazuje, že na ulici se k nim dá dostat jen těžko.

Munice pro útočné kanóny: Tyto velmi stabilní výbušné náboje sestávají ze superplastické sloučeniny HDX.

Výbušná munice: Výbušné střely jsou tuhé kulky, které se při nárazu rozbijí a explodují. U některých speciálních jednotek patří ke standardnímu vybavení, ovšem jsou neoblíbené kvůli častému nežádoucímu vznícení. Jsou-li vystaveny velkému žáru – například ohnivých koulí – mohou často vybuchnout. Vysoce výbušná munice představuje vylepšenou verzi.

Flešetová munice: Tyto střely skládající se ze stlačených kovových úlomků mají proti nepancéřovaným cílům zhooubný účinek a trhají i běžný balistický pancíř. Protinázorový pancíř je ovšem proti nim velmi účinný.

Gumová munice: Tyto nesmrtící střely se používají k potlačování nepokojů. Sestávají z tvrdé, rosolovité hmoty. Proti těmto střelám chrání protinázorový, nikoli balistický pancíř.

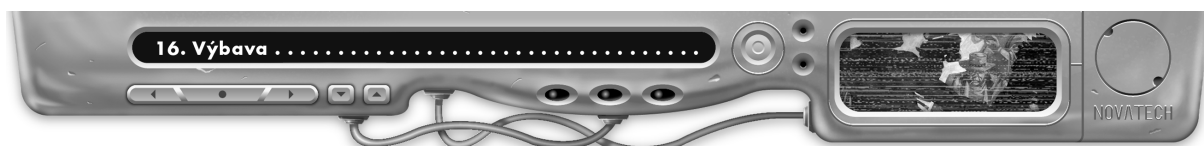
Stopovací munice: Tato munice na cestě k cíli „hoří“ a tím útočníkovi umožňuje, aby se na něj snáze zastřílel.

Protipěchotní rakety/řízené střely: Tyto střely mají vysoce výbušné šrapnelové hlavice.

Protivozidlové rakety/řízené střely: Tyto střely slouží k prorážení pancíře dopravních prostředků a pokud nezasáhnou, neexplodují.

Vysoce výbušné rakety/řízené střely: Tyto rakety mají maximální ničivost.

MUNICE								
Rakety a řízené střely								
	I	Poškození	Výbuch	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Rakety								
Protipěchotní	-	16S	-1/0,5 m	2	8/14 dní	1 000 ¥	2	1-K
Protivozidlové	-	16S	-8/m	3	8/14 dní	2 000 ¥	2	1-K
Vysoce výbušné	-	16S	-1/m	2	8/14 dní	1 500 ¥	2	1-K
Řízené střely								
Protipěchotní	3	16S	-1/0,5 m	2,25	12/14 dní	2 500 ¥	3	1-K
Protivozidlové	4	16S	-8/m	3,25	12/14 dní	5 000 ¥	3	1-K
Vysoce výbušné	3	16S	-1/m	2,25	12/14 dní	3 750 ¥	3	1-K
Munice, 10 nábojů								
	U*	Poškození		Hmotnost	Dostup.**	Cena	Pouliční index	Legalita
APDS	8	Viz popis		0,25	14/14 dní	70 ¥	4	3-M
Útočný kanón	3	Jako zbraň		1,25	5/3 dny	450 ¥	2	Jako zbraň
pásová munice	-	-		12,5	6/3 dny	4 250 ¥	2	Jako zbraň
Výbušná	8	Viz popis		0,75	3/36 h	50 ¥	0,8	Jako zbraň
Vysoce výbušná	8	Viz popis		0,75	6/3 dny	100 ¥	1,5	Jako zbraň
Flešetová	8	Viz popis		0,5	3/36 h	100 ¥	0,8	Jako zbraň
Gumová	8	Viz popis		0,25	4/48 h	30 ¥	1	Jako zbraň
Standardní	8	Jako zbraň		0,5	2/24 h	20 ¥	0,75	Jako zbraň



Stopovací	8	Viz popis	0,5	3/24 h	75 ₴	1	Jako zbraň
Taserové jehly	3	Speciální	0,5	3/36 h	50 ₴	1,5	Jako zbraň

* -1 ke stupni utajitelnosti za každých 10 nábojů
 ** Pásová munice: přičtete k dostupnosti počet nábojů/100

Nabíjení střelných zbraní

Dříve nebo později dojde postavám v přestřelce munice a budou muset nabíjet. V záznamu v tabulce je u každé střelné zbraně uveden způsob, jakým se nabíjí. Písmeno (z) značí vyjímatelný zásobník, který obsahuje velké množství nábojů. Toto je u moderních střelných zbraní zdaleka nejrozšířenější varianta. Písmeno (o) znamená otevírací mechanismus, který se zpravidla otvírá těsně u odpalovacího mechanismu, takže je tam možno vložit náboje. Písmeno (v) označuje vnitřní zásobník – malý otvor ve zbraní, do něž se vkládají náboje a odkud jsou dopravovány do komory. Označení (b) představuje vyklápěcí bubínek, do něhož se ručně nebo pomocí rychlonabíječe zasunuje nová munice. U písmene (p) se jedná o dlouhý pás naplněný náboji, který zbraň při střelbě „polyká“, dokud se nespoteřebuje.

Každá metoda nabíjení vyžaduje určitou akci, viz tabulka **Nabíjení střelných zbraní**.

NABÍJENÍ STŘELNÝCH ZBRANÍ		
Způsob nabíjení	Potřebná akce	Výsledek
Vyjímatelný zásobník (z)	Jednoduchá	Zasunutí nebo vyjmutí zásobníku
	Komplexní	Vložení (rychlost) nábojů do zásobníku
Otvírací mechanismus (o)	Komplexní	Vložení 2 nábojů
Vnitřní zásobník (v)	Komplexní	Vložení (rychlost) nábojů
Bubínek (b)	Komplexní	Vložení (rychlost) nábojů
	Komplexní	Použití rychlonabíječe
Pás (p)	Komplexní	Vložení pásu
	Komplexní	Vložení (rychlost/2, zaokrouhлено dolů) nábojů do pásu

Doplňky střelných zbraní

Střelné zbraně je možné vybavit nejrůznějšími doplňky, od běžného vybavení typu tlumiče po vysoce technické ultrazvukové senzory. Údaj **Montáž** v následující tabulce značí, kam je možné daný doplněk na zbraň připevnit. Existují hlavňové a podhlavňové doplňky, stejně jako doplňky na závěr. Každý předmět je možné umístit pouze na uvedené místo. Již zabudované doplňky vyžadují rovněž místo k namontování, na něž už tedy není možné dále nic přidat.

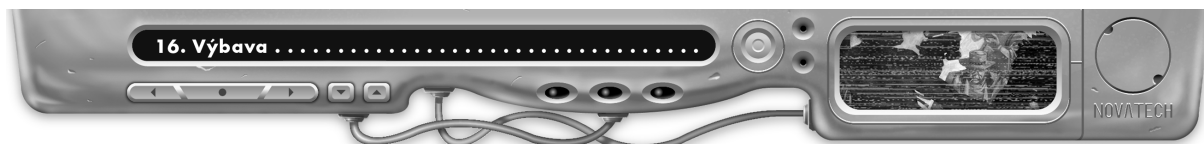
Modifikátory utajitelnosti u následujících doplňků se vztahují pouze na dodatečně přidané věci. Je-li doplněk namontován již při výrobě, nemá vliv na uvedenou utajitelnost a rovněž ho už není možné odstranit.

Dvojnožka je opěrka, která se upevňuje na zbraň a kterou střelec používá při palbě vleže nebo vsedě. Dvojnožka se umísťuje pod hlaveň, nemá vliv na utajitelnost a poskytuje 2 body kompenzace zpětného rázu. Postavení dvojnožky vyžaduje jednoduchou akci.

Skryté pouzdro: Zhotovuje se speciálně pro nositele a může být vyrobeno tak, že se dá nosit u pasu, na kříži, v podpaží, na předloktí nebo na kotníku. Utajitelnost pistole se tím zvyšuje o 2.

Plynový ventil: Tento kompenzátor zpětného rázu odvádí plyny vznikající v hlavni při výstřelu, čímž se vyrovnává její zdvih. Všechny plynoventilační systémy se umísťují na hlaveň a snižují utajitelnost zbraně. Není je možné později odstranit. Plynový ventil stupně 2 poskytuje zbraní 2 body kompenzace zpětného rázu a modifikátor utajitelnosti –1; stupeň 3 poskytuje 3 body kompenzace zpětného rázu a snižuje utajitelnost o 2.

Gyrostabilizátor: Tento systém sestává z těžkého postroje na trup, na němž je upevněna několikadílná gyrostabilizační paže, do níž se nasazuje puška nebo těžká zbraň. Tato paže se upevňuje pod hlaveň, kde však může být umístěn i nějaký jiný doplněk. Systém vyrovnává modifikátory zpětného rázu a pohybu střelce až do výše svého stupně (standardní model 5, de luxe model 6). Uživatel gyrostabilizátoru se může rozhodnout, jaké modifikátory bude kompenzovat a v jaké výši. Standardní vojenské verze zahrnují rovněž smartbrýle s chráněnými spojovacími kabely. Namontované smartguny je ovšem možné ovládat i pomocí běžných indukčních polštářků v dlaní. Celý systém poskytuje nositeli jeden dodatečný bod balistického i pronírazového pancíře, není ho však možné skrýt. Gyrosystémy zvyšují cílové číslo nositele v boji zblízka o 4 a dovolují mu použít pouze polovinu jeho bojových rezerv (zaokrouhлено dolů). Navlečení postroje trvá 5 minut, zatímco díky „systému rychlého rozepínání“ je ho možné shodit během jedné komplexní akce. Namontování nebo sejmutí zbraně vyžaduje dvě komplexní akce.



Dalekohled: K dispozici je velký výběr přístrojů, mezi jinými s nočním viděním, infraviděním nebo prostým zvětšováním. Dalekohledy je možné umístit pouze na závěr a nelze je používat současně se smartguny. Namontování nebo sejmutí dalekohledu vyžaduje jednu komplexní akci. Zvětšovací systémy mohou snížit cílové číslo zbraně a kromě toho snižují utajitelnost o 1. Systémy nočního vidění a infravidění snižují utajitelnost o 2. Kombinované verze slučují různé systémy, mezi nimiž může uživatel přepínat. Cena takových systémů se určí tak, že se sečtou ceny jednotlivých komponentů.

Laserový zaměřovač: Tento přístroj vysílá laserový paprsek, který vrhá na cíl svítící rudý bod. Laser se aktivuje, jakmile se uživatel dotkne spouště. Laserové zaměřovače nelze používat spolu se smartguny. Existují v závěrových a podhlavňových verzích. Snižují utajitelnost o 1. Nasazení či sejmutí vyžaduje dvě komplexní akce.

Opěrný polštářek: Jedná se o polštářek tlumící otřesy, který se upevňuje na pevnou (nikoli sklopnou) pažbu pušky, útočné pušky nebo brokovnice či na popruh těžké zbraně. Poskytuje jeden bod kompenzace zpětného rázu.

Tlumič: Tlumič je doplněk, který se nasazuje na hlaveň a který potlačuje zvuk výstřelu, stejně jako úst'ový záblesk. Tlumič lze použít pouze u zbraní střeleckých poloautomaticky nebo jednotlivými ranami, ale nikoli u revolverů. Použití tlumiče zvyšuje o 2 cílové číslo pro všechny pokusy o vnímání výstřelu nebo určení pozice střelce. Snižuje ovšem utajitelnost o 2 a jeho namontování či sejmutí vyžaduje jednu komplexní akci.

Smartbrýle: Zde se jedná o zaměřovací systém, který je spojen kabelem ze skelných vláken se zbraní vybavenou smartgunem. Čipy ve zbraní napájí receptory brýlí a promítají na hledí uživatele červený nitkový kříž, který ukazuje, kam zbraň míří. Zobrazuje se i ukazatel stavu munice. Tento systém je možné zabudovat do helmy nebo za patřičný nujen i do polarizovaných brýlí. Vedle prostého zaměřování je možné vybavit smartbrýle i nočním viděním nebo infraviděním, což zvyšuje jejich cenu o 1 000 ₣.

Smartgunové systémy: Existují vnitřní a vnější smartgunové systémy. Oba zahrnují okruh zpětné vazby, který porovnává směr střelby zbraně se směrem pohledu střelce. Vnitřní systém je zabudován ve zbraní a zdvojnásobuje její cenu, pokud k zabudování nedošlo již během výroby. Vnější systém se montuje na zbraň (na závěr nebo pod hlaveň) a může být zase odstraněn a upevněn na jinou zbraň, což vyžaduje hodinu montážních a kalibračních prací. Bez receptoru (smartbrýlí nebo smartspoje) je jen zbytečnou přítěží.

Zvukový filtr: Tento přístroj se podobá obyčejnému tlumiči, užívá se ale u zbraních střeleckých dávkami nebo plně automaticky. Jeho použití zvyšuje o 2 cílové číslo pro všechny pokusy o vnímání výstřelu nebo určení pozice střelce a musí být po každých 300 výstřelech vyměněn. Snižuje utajitelnost o 2 a jeho namontování či sejmutí vyžaduje dvě komplexní akce.

Rychlonabíječ: Jedná se o jednoduchý nástroj v podobě prstence, v němž jsou upevněny náboje, který slouží k rychlému dobíjení revolverů – pomocí jedné komplexní akce lze s jeho pomocí zasunout do bubínku plnou kapacitu nábojů (viz **Nabíjení střelných zbraní**).

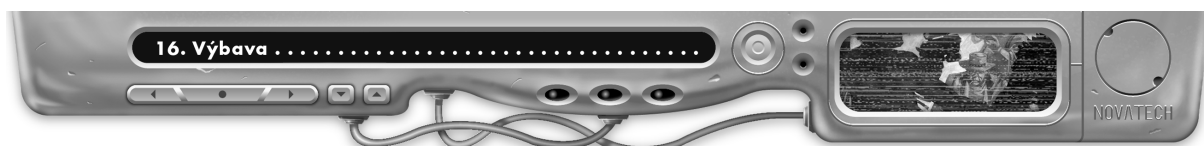
Náhradní zásobníky: Rezervní vyjímatelné zásobníky stojí 5 ₣/kus, bez nábojů. Pojmou tolik nábojů, kolik udává konkrétní zbraň, a nemohou být použity pro jiné zbraně, ani v rámci téže kategorie.

Trojnožka: Jedná se o stabilní podstavec pro těžké zbraně. Trojnožky nelze utajit a poskytují uživateli 6 bodů kompenzace zpětného rázu. Jejich postavení vyžaduje jednoduchou akci a střelec musí při jejich používání sedět nebo ležet.

Ultrazvukové brýle: Tyto velké brýle jsou spojeny kabelem ze skelných vláken se zbraní, jež je vybavená ultrazvukovým senzorem. Systém poskytuje uživateli topografickou výškovou mapu prohlížené oblasti. Systém se nechá rovněž zabudovat do helmy nebo do slunečních brýlí.

Ultrazvukový senzor: Tento přístroj se umísťuje na závěr nebo pod hlaveň a vysílá snímající paprsek na zakódovaných zvukových vlnách, který se dotýká oblasti, na niž zbraň míří, a vytváří její mapu. Ultrazvukové senzory se perfektně hodí pro noční nasazení, boje v absolutní temnotě nebo proti protivníkům, na něž neplatí infravidění. Ultrazvukové systémy snižují všechny modifikátory cílového čísla založené na viditelnosti a neviditelnosti cílů na polovinu (zaokrouhleno nahoru). Současně s ultrazvukovými systémy nelze používat noční vidění ani infravidění.

DOPLŇKY STŘELNÝCH ZBRANÍ								
	Montáž	U	Stupeň	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Obecné								
Skryté pouzdro	-	+2	-	0,1	2/24 h	100 ₣	0,75	Legální
Tlumič	Hlaveň	-2	-	0,2	4/48 h	500 ₣	2	Jako zbraň
Zvukový filtr	Hlaveň	-2	-	0,5	6/48 h	750 ₣	2	Jako zbraň



Rychlonabíječ	-	-	-	0,2	2/24 h	25 ¥	0,75	Legální
Náhradní zásobník	-	-	-	0,75	2/24 h	5 ¥	0,75	Legální
Kompensátory zpětného rázu a gyrostabilizátory								
Dvojnožka	Pod hlaveň	-	2	2	6/12 h	400 ¥	1	Legální
Trojnožka	Pod hlaveň	-	6	8	10/12 h	600 ¥	1	Legální
Plynový ventil II	Hlaveň	-1	2	0,5	2/24 h	450 ¥	0,8	Legální
Plynový ventil III	Hlaveň	-2	3	0,75	2/24 h	700 ¥	1	Legální
Gyrostabilizátor de luxe	Pod hlaveň	-6	6	8	4/48 h	6 000 ¥	1	Legální
Gyrostabilizátor standard	Pod hlaveň	-5	5	6	4/48 h	2 500 ¥	1	Legální
Opěrný polštářek	-	-	1	0,25	2/24 h	200 ¥	0,75	Legální
Přístroje na zpracování obrazu								
Noční vidění	Závěr	-2	-	0,25	3/36 h	1 500 ¥	0,8	Legální
Zvětšování 1	Závěr	-1	1	0,25	3/36 h	500 ¥	0,8	Legální
Zvětšování 2	Závěr	-1	2	0,25	3/36 h	800 ¥	0,9	Legální
Zvětšování 3	Závěr	-1	3	0,25	3/36 h	1 200 ¥	1	Legální
Infravidění	Závěr	-2	-	0,25	3/36 h	1 500 ¥	0,8	Legální
Laserový zaměřovač	Závěr/pod hlaveň	-1	-	0,25	3/36 h	500 ¥	0,9	Legální
Ultrazvukový senzor	Závěr/pod hlaveň	-2	-	0,25	8/4 dny	1 300 ¥	0,8	Legální
Ultrazvukové brýle	-	-	-	-	3/36 h	1 100 ¥	1	Legální
Smartgunové systémy								
- vnitřní	-	-	-	0,5	Jako zbraň	+100 %	Jako zbraň	4P-N
- vnější	Závěr/pod hlaveň	-2	-	1	4/48 h	600 ¥	1	4P-N
Smartbrýle	-	-	-	0,1	3/36 h	3 000 ¥	1	4P-N

Výbušniny

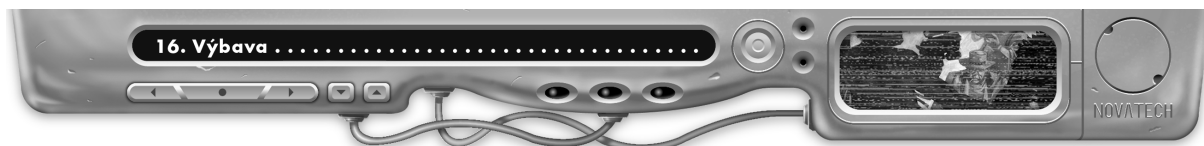
Tento oddíl objasňuje použití granátů, plastických trhavin a dalších, podobně užívaných materiálů. **Výbuch** se vztahuje na redukci účinnosti exploze v závislosti tom, jak se od místa výbuchu šíří tlaková vlna. Úplná pravidla pro použití granátů se nacházejí v podkapitole **Granáty** v kapitole **Boj**. Mezi dostupné granáty a výbušniny patří tyto:

Ruční granáty: Skládají se z dávky výbušniny, časovače a roznětky. Mohou být nastaveny tak, že vybuchnou při nárazu nebo v časovém rozmezí od 2 sekund do 2 minut. Neaerodynamické modely jsou často vybaveny roznětkou, která granát odpálí na základě elektrických signálů nebo změny tlaku. Tyto modely jsou kulaté či válcovité. Aerodynamické modely mají tvar prstenců nebo disků a mají větší dosah. Granáty existují ve třech druzích: obranné granáty se vyznačují nejmenším rádiem ničivosti, a tím umožňují při svém použití i současný postup uživatele vpřed. Útočné granáty mají větší rozptyl střepin. Omračující granáty vytvářejí pouze minimum střepin a slouží k tomu, aby díky tlakové vlně cíl omráčily nebo zranily. Kromě toho jsou útočné i obranné granáty dostupné také v protipěchotní verzi (PP), která má ještě větší šrapnelový efekt než standardní vysoce výbušné varianty (VV). Pro protipěchotní granáty platí pravidla pro flešetovou munici.

Minigranáty: Minigranáty jsou projektily podobné nábojům, které se používají do granátometů. Z bezpečnostních důvodů jsou prostřednictvím zbraně elektronicky odjištěny až tehdy, když urazí dráhu alespoň pět metrů. To znamená, že mají omezení dostřelu a nelze je odjistit a použít, pokud se bezpečnostní pojistka ručně nevyřadí. To vyžaduje test elektroniky K/O (základní čas 5 minut). Existují rovněž v útočných, obranných a omračujících verzích a mají tentýž explozivní účinek jako jejich větší sourozenci.

Plynové granáty: Místo výbuchu se z těchto granátů uvolňuje oblak uspávacího plynu, obvykle Neuro VIII, ačkoli je lze naplnit i jinými chemikáliemi. Oblak plynu působí na všechny cíle v okruhu 10 metrů a účinek trvá dvě kola (pokud fouká silný vítr i méně, jestliže to gamemaster uzná za vhodné).

Dýmovice: Podobně jako u plynových granátů se z nich uvolňuje oblak dýmu, který zaplní oblast o průměru 20 metrů a vydrží dvě bojová kola (při silném větru méně). Tento kouř představuje omezení viditelnosti, který má



za následky odpovídající modifikátory viditelnosti pro příslušné testy. Termální dým obsahuje navíc horké částice, jež blokují i infračervené.

Oslepující granáty: Tento přístroj velikosti krabičky cigaret obsahuje čtyři mimořádně silné halogenové výbojky, které mohou náhodnými stroboskopickými sekvencemi protivníka oslepit, dezorientovat a zmást. Každý, kdo je takto oslepen, obdrží modifikátor cílového čísla +4 (+2, má-li k dispozici vyrovnávač oslnění). Oslepující granát navíc neguje modifikátory za špatné nebo chybějící osvětlení, ovšem díky vlastním stroboskopickým efektům s sebou nese modifikátor +2.

Plastické výbušniny: Tyto vysoce stabilní, tvarovatelné a mírně lepkavé substance jsou ideální pro určité exploze, například pro vytváření děr ve zdech. Materiál má obvykle barevné rozlišení, jež udává elektrické napětí, které je zapotřebí k odpálení určité látky. Tyto barvy sahají od černé pro indukci magnetického pole po vápencově bílou pro 440voltové průmyslové výbušniny. Komerční výbušniny (nikoli plastické) stojí 60 Kč/kg. Časovač se dá nastavit v rozmezí od 2 sekund do 2 hodin. Rádiově odpalovaná roznětka stojí 250 Kč (dosah 0,5 kilometru). Kód poškození činí (stupeň)S na kilogram výbušniny. Pro více kilogramů použijte vzorec (stupeň × $\sqrt{\text{množství}}$ v kg, zaokrouhlo nahoru)S. Účinnost výbuchu klesá s každým metrem o 1. Viz **Účinky výbuchu**.

VÝBUŠNINY								
	U	Poškození	Výbuch	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Granáty								
Útočné PP/VV	6	10V	-1/m	0,25	4/4 dny	30 Kč	2	3-J
Obranné PP/VV	6	10V	-1/0,5 m	0,25	4/4 dny	30 Kč	2	3-J
Omračující	6	12M O	-1/m	0,25	5/4 dny	30 Kč	2	3-J
Plynové (Neuro VIII)	5	Speciální	-	0,25	8/4 dny	60 Kč	2	3-J
Dýmavnice	6	-	-	0,25	3/24 h	30 Kč	2	5-J
Termodýmavnice	6	-	-	0,25	4/24 h	40 Kč	2	5-J
Oslepující	12	Speciální	-	0,2	3/36 h	250 Kč	2	Legální
Minigranát	8	Jako granát	Jako granát	0,1	+2/granát	+100 %	+1	Jako granát
Výbušniny, 1 kilogram								
Komerční	6	3	-1/m	1	6/48 h	60 Kč	1	4P-J
Plastická C-6	6	6	-1/m	1	8/48 h	80 Kč	1	4-J
Plastická C-12	6	12	-1/m	1	10/48 h	200 Kč	2	3-J
Příslušenství								
Rádiová roznětka	8	-	-	0,25	4/48 h	250 Kč	2	6-J
Časovač	6	-	-	0,5	4/48 h	100 Kč	2	6-J

Pancéřování

Existují dva druhy pancéřování: dermální (přirozené nebo kyberwarové) a vnější pancéřování.

Dermální pancíř chrání tak, že zvyšuje atribut tělo. Nepomáhá ovšem při léčení.

Vnější pancíř funguje jinak. Je charakterizován dvěma hodnotami: stupněm balistické a protinárazové ochrany. Balistické pancéřování chrání před projektily, jež vydávají v krátkém čase značné množství kinetické energie, tzn. především před kulkami. Protinárazové pancéřování chrání před projektily s menší kinetickou energií: vrhačemi zbraněmi, výbušninami, zbraněmi pro boj zblízka, gumovou municí a škodlivými manipulačními zaklínadly. Oba druhy snižují účinnost útoku o svůj stupeň, není-li uvedeno jinak (viz **Test odolnosti vůči poškození** v kapitole **Boj**).

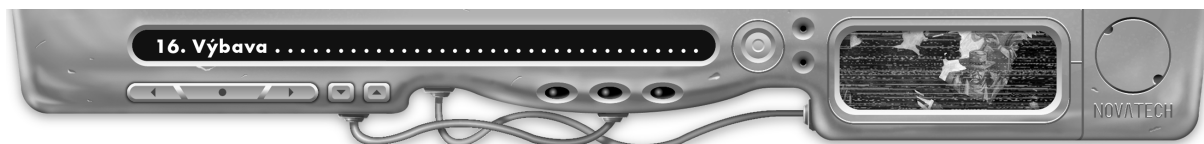
Stupně balistického a protinárazového pancíře se zpravidla udávají ve formátu (B/P). Nošení pancíře na veřejnosti může ovlivnit sociální interakce postavy; viz **Pancíř a společnost**.

K dostupným druhům pancéřování patří tyto:

Pancéřované oblečení: Představuje vaši volbu pro každodenní nošení na procházkách ulicemi roku 2060. Módní návrháři nabízejí množství modelů rozličného stylu, vyráběných z látek, jež představují vylepšené potomky kevlaru.

Pancéřovaná bunda: Je dostupná v široké paletě stříhů, od pouliční elegance po strohý, rýhami pokrytý a vycpávaný vzor drsného militarismu. Pancéřované bundy poskytují znamenitou ochranu.

Pancéřovaná vesta: Tato vesta nabízí elegantní ochranu pod běžné oblečení. Dodatečně vyztužené pláty vylepšují ochranu na úkor nenápadnosti.



Maskovací oblečení: Tyto látky jsou dostupné v široké paletě počítačově generovaných vzorů různých typů krajiny, včetně pouště, sněhu, lesa, městských oblastí a zimní lesní krajiny. Všechny modely jsou použitelné při denním i nočním nasazení. Maskovací oblečení zvyšuje o 4 cílové číslo testu vnímání, sloužícího k odhalení nositele, pokud se tento nachází v odpovídajícím prostředí. Pokud se nachází v nevhodné krajině, je snazší ho spatřit a cílové číslo pro příslušný test vnímání se snižuje o 2.

Prošívaný kabát: Díky velkému množství stylových variant patří prošívaný kabát k populárním formám pancéřování. Vzhledem se podobá dlouhým kabátům, jež se nosily na Divokém západě. Má vložky z vyztužených plátů, které jsou skryty mezi vrstvami balistického materiálu a chrání životně důležité orgány. Stupeň utajitelnosti zbraní (po započtení všech modifikátorů), jež jsou pod ním nošeny, se zvyšuje o 50 procent (zaokrouhлено nahoru).

Ochranný štít: Tyto štíty z průhledného superplastu se uplatňují při potlačování nepokojů. Mohou je používat jak leváci, tak praváci. Existují ve dvou velikostech. Jednostranně průhledné štíty jsou určeny pro razi e v budovách a podobné akce jednotek rychlého nasazení. Jsou-li použity jako zbraň, způsobují poškození (síla-2)L Omráčení. Ochranné štíty zvyšují cílové číslo pro útočné testy všech bojů zblízka o 2, což platí jak pro obránce, tak pro útočníka. Každá postava s dosahem 2 nebo vyšším (včetně bonusů k dosahu za zbraně) může štít ignorovat.

Bezpečnostní oblečení: Tento druh pancíře se hodí pro společenské situace vyžadující diskrétnost. Prošívaný kabát bezpečnostního pancéřování zvyšuje o 50 procent stupeň utajitelnosti zbraní (po započtení všech modifikátorů), jež jsou pod ním nošeny (zaokrouhлено nahoru).

Bezpečnostní pancíř: Integrované celotělní systémy pancéřování používají speciální jednotky na celém světě. Těžké pancíře zohledňují přinejmenším stejně jak maximální ochranu, tak zastrášující účinek a kupodivu i volnost pohybu. Takové pancíře sestávají ze spodního oblečení, na němž se nosí korpus těžkého pancíře. Těžké pancíře obvykle snižují bojové rezervy (viz **Pancéřování a bojové rezervy**). Postavy mohou navíc získat i následující integrované doplňky:

Přilbové hledí: elektronické zvětšování 3 (900 ¥), optické zvětšování 3 (1 200 ¥), infravidění (700 ¥), ultrazvuk (1 000 ¥) a smartbrýle (3 000 ¥).

Komunikace: helmová nebo náramková vysílačka (2 500 ¥), naváděcí signál (100 ¥ × stupeň), zaměřovač signálů (1 000 ¥ × stupeň) a přilbový displej se 100 Mp paměti (1 000 ¥).

Ochranné systémy: chemická izolace (12 000 ¥) a respirátor (500 ¥). Chemická izolace musí být aktivována pomocí komplexní akce a chrání nositele před plyny, jedovatými usazeninami apod.

Pancéřování a bojové rezervy

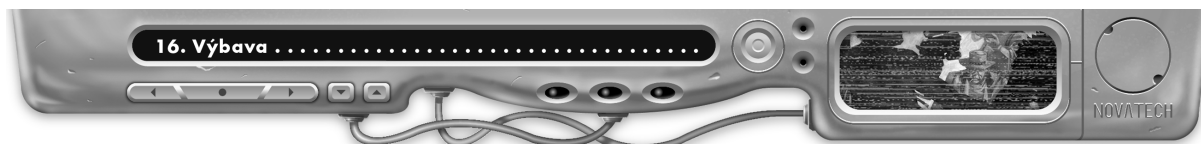
Nošení pancíře může být náročné a unavující a vede k tomu, že postavy zpomaluje v boji. Aby se toto zohlednilo, snižují se bojové rezervy postavy o jednu kostku za každé 2 celé body balistického a protinárazového pancíře, o které je jejich stupeň vyšší než stupeň rychlosti postavy. Tyto přebývající body se sčítají. Například postava s rychlostí 3, jež nosí pancéřovanou vestu (5/3), by ztratila jednu kostku bojových rezerv. Pokud by na sobě měla těžký pancíř (7/5), snížily by se její bojové rezervy o tři kostky.

Vrstvy pancéřování

Postavy na sebe mohou vzít více vrstev pancéřování, aby se efektivněji chránily, ale i vícenásobné pancéřování má jen omezený účinek. Pokud má na sobě postava oblečeno více vrstev pancéřování, přičítá se při určování efektivního pancéřování k nejvyššímu stupni každého typu pancíře polovina stupňů ostatního pancéřování (zaokrouhлено dolů).

Kombinované pancéřování ovšem omezuje volnost pohybu postavy. Pro zjištění, jak moc se pohyblivost snížila, sečtete stupně balistického pancíře. Rozdíl mezi touto hodnotou a rychlostí postavy představuje modifikátor cílového čísla pro všechny testy rychlosti a dovedností postavy, jež na rychlosti závisejí. Kromě toho snižuje tento modifikátor i rychlost postavy, pokud jde o určení její efektivní rychlosti pohybu. Přes pancíř lze obvykle nosit pouze bundu nebo kabát. Ve všem ostatním vypadá postava jako chodící pytel s pískem. Pokud postava používá například štít, helmu, eventuelně jiné pancéřování, jež má u hodnot znaménko (+), zvyšuje se o jejich bonus kombinovaný stupeň pancéřování. Nepovažují se za další vrstvu pancíře, tzn. použije se jejich celý stupeň, započítávají se ovšem do určování výše uvedeného modifikátoru.

Nadrátovaný elfí samuraj Twitch má rychlost 6. Vychází z toho, že ve sklepe, do něhož se chce dostat, je na něho přichystána léčka, a začne se soukat do svého pancíře. Má na sobě pancéřovanou vestu s vyztuženými pláty (4/3), na to oblékne prošívaný kabát (4/2) a nasadí tomu korunu, když si vezme ještě malý ochranný štít (+1/+2). Tyto vrstvy mu poskytují celkové balistické pancéřování 7 (4 + 2/2 + 1) a protinárazové 6 (4 + 2/2 + 2). Jelikož



však součet vrstev jeho balistického pancéřování (4 + 4 + 1) převyšuje jeho rychlost 6, obdrží modifikátor cílového čísla +3 pro všechny testy spojené s rychlostí nebo s dovednostmi závisujícími na rychlosti.

Navíc na sobě má 9 bodů balistického a 7 bodů protinárazového pancíře, díky čemuž ztrácí 2 kostky bojových rezerv.

OBLEČENÍ A PANCÉŘOVÁNÍ							
	U	B/P	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Obecné							
Běžné oblečení	-	0/0	1	Vždy	50 ¥	0,8	Legální
Kvalitní oblečení	-	0/0	1	Vždy	500 ¥	1	Legální
Tres Chic™	-	0/0	1	Vždy	1 000 ¥	1	Legální
Ochranný štít, malý	-	+1/+2	2	8/14 dní	1 500 ¥	2	Legální
Ochranný štít, velký	-	+2/+3	2	8/14 dní	1 500 ¥	2	Legální
Ochranný štít, balistický	-	+3/+1	2	8/14 dní	1 500 ¥	2	Legální
Pancéřované oblečení							
Pancéřované oblečení	10	3/0	2	2/36 h	500 ¥	1	Legální
Pancéřovaná bunda	6	5/3	2	3/36 h	900 ¥	0,75	Legální
Pancéřovaná vesta	12	2/1	1	2/36 h	200 ¥	0,8	Legální
Pancéřovaná vesta s pláty	10	4/3	2	3/36 h	600 ¥	1	Legální
Prošívaný kabát	8	4/2	1	2/24 h	700 ¥	0,75	Legální
Bezpečnostní oblečení							
Bezpečnostní oblečení	12	3/0	1,5	3/36 h	450 ¥	0,9	Legální
Bezpečnostní bunda	9	5/3	3	4/46 h	850 ¥	0,8	Legální
Bezpečnostní vesta	15	2/1	0,75	3/36 h	175 ¥	0,9	Legální
Bezpečnostní ultravesta	14	3/2	2,5	3/36 h	350 ¥	0,9	Legální
Bezpečnostní kabát	10	4/2	2	3/24 h	650 ¥	0,9	Legální
Maskovací oblečení							
Maskovací bunda	-	3/1	1,5	4/36h	800 ¥	1	Legální
Kompletní maskovací oblek	-	5/3	2	5/36 h	1 200 ¥	1	Legální
Kůže							
Pravá	-	0/2	1	Vždy	750 ¥	0,75	Legální
Umělá	-	0/1	1	Vždy	250 ¥	0,6	Legální
Bezpečnostní pancíř							
Lehký	-	6/4	9 + tělo	12/10 dní	7 500 ¥	2	4P-L
Střední	-	6/5	11 + tělo	14/10 dní	9 000 ¥	2,5	3P-L
Těžký	-	7/5	13 + tělo	16/14 dní	12 000 ¥	3	2P-L
Helma	-	+1/+2	-	12/14 dní	250 ¥	2	(-1)P-L

Životní úroveň

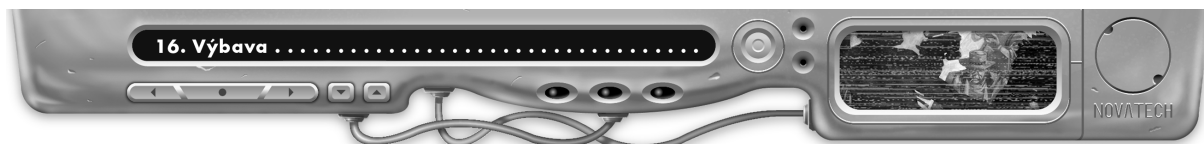
K výdajům na životní úroveň patří ubytování, zábavní technika a určitá osobní elektronika, která je ve 21. století všudypřítomná, jako mobilní telefony nebo kreditní hůlky.

Ubytování

Ubytování spadá v zásadě pod životní úroveň postavy. Hráčské postavy si mohou vyvářet útočiště jako skrýše, skladiště, hlavní rezidence či prostory pro výslechy nebo vyjednávání. Ceny odpovídají příslušné životní úrovni postav. Viz **Životní úroveň bohatých a stínových** v kapitole **Uvidět stíny a přežít**.

Dříve či později může dojít k tomu, že postava bude nucena strávit noc v rakvovém hotelu. Ty poskytují levné, praktické, do jisté míry pohodlné a překvapivě bezpečné možnosti přenocování, v případě nouze mohou posloužit i jako skrýš. Sestávají z desítek nebo stovek rakvovitých obytných krychlí, které jsou umístěny nad sebou a spojeny lávkami. Každá rakev má rozměry zhruba 1 × 1 × 2 metry (dostupné jsou i větší varianty pro metalidy), což je tak akorát dost pro postel a aby se postava dovnitř vměstnala a zajistila dveře. Kromě povinného regálu a otočné noční lampy jsou často vybaveny trideofonním automatem a někdy i simdeckem. Na každém patře se obvykle nachází toaleta a sprcha.

Většina rakvových hotelů roku 2060 je plně automatizována. Jednoduše vejdete dovnitř, vyhledáte oddělení, nad nímž svítí zelené světlo, a protáhnete svou kreditní hůlku čtečkou. Po použití kreditní hůlky si musíte nechat



sejmout otisk palce, který se pak stane vašim osobním „klíčem“. Dveře rakve se automaticky uzamknou, jakmile se zavrou; jsou-li otevřeny déle než jednu minutu, spustí se poplach. Jakmile se vyčerpá zaplacený obnos, dveře se rovněž uzamknou, ať už jste uvnitř nebo venku (doufejte, že u sebe máte ještě peníze na dodatečnou platbu...). Stupeň bariéry dveří činí 12 a obvykle jsou vybaveny magnetickým zámkem stupně 5. V rakvovém hotelu se normálně nachází 2k6 × 10 ubytovaných. Průměrná cena činí 30 ¥ za 24 hodiny.

Zábava

Hudba: Hudební nahrávky jsou nabízeny standardně na CD nebo optických čípech. Oba systémy vykazují takovou čistotu zvuku, která leží za hranicemi citlivosti nemodifikovaného lidského sluchu. Přehrávače jsou jen o málo větší než samotné nosiče dat a pohodlně se vejdou do dlaně nebo se dají připnout na opasek. S externími reproduktory lze dosáhnout znělosti v „absolutní dimenzi“. Pro individuální poslech jsou k dispozici soupravy sluchátek nebo implantovatelné reproduktory. Pro přehrávání obrazových záznamů slouží ploché rozvinovací obrazovky.

Video/trideo: Systémy videorekordérů byly již dávno přestavěny na digitální ukládací média a obrazovky z tekutých krystalů. Většina rekordérů používá pro zobrazování pseudoholografický formát, který je obecně znám jako trideo. Trideoobrazovky sahají od 30mm telefonních displejů až po obrazovky zaplňující celou stěnu. Skoro všechny obrazovky jsou vybaveny ovladači rychlosti a kvality obrazu, stejně jako jednoduchými zvláštními efekty a nastavitelností barevného spektra.

Simsens: Umělé smyslové vjemy jsou posledním výkřikem zábavního průmyslu. Systém vyvinutý z rané techniky ASIST zprostředkovává uživateli umělé smyslové vjemy, jejichž rozlišení od reality závisí na kvalitě nahrávky, a které jsou vysílány přímo do mozku buď přes hlavovou soupravu, nebo přes datajack. I přes nedokonalou simulaci a rušení skrze reálné smyslové vjemy je taková zkušenost značně působivá. Neurální přerušovač zabraňuje tomu, aby uživatel způsobil zranění sobě či svému okolí.

Simsensové nahrávky existují ve dvou kategoriích: měkké simy a tvrdé simy. Měkké simy poskytují pouze fyzické vjemy a simulace. Uživatel na svém těle cítí to, co pociťuje protagonista, zachovává si však své vlastní emoce. Naproti tomu tvrdé simy poskytují kompletní škálu pocitů, rovněž tedy emocionální signály. Po dobu trvání simu se uživatel stává osobou, která nahrávku provedla. Většina uživatelů dává přednost programům, které poskytují osobní zážitky určitých simsensových hvězd, jelikož tyto programy umožňují skutečně vcítění se. Kolem některých hvězd se vytvořil opravdový kult; fanoušci hvězdám zcela propadli a pokoušejí se napodobovat vše, co ony předvádějí.

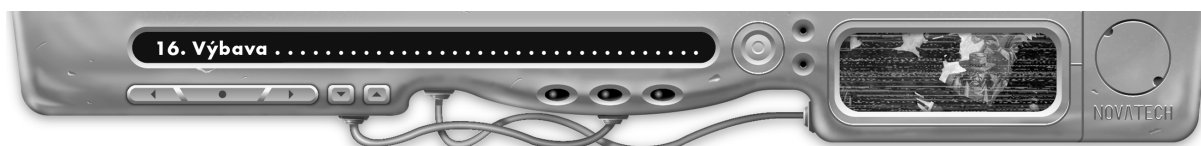
Simy se dodávají na čípech nebo CD a kromě toho se vysílají na komerčních matrixových kanálech, kde je jejich užívání simultánně zpoplatněno. Uživatel simsensových nahrávek by neměl zapomenout na dvě věci: na formát nahrávky a perspektivu. Nahrávky se obvykle vyrábějí ve formátu „bezprostředních zážitků“ (Direct Experience, Dir-X), ekvivalentu „být uprostřed dění“ než „být jen přítom“. Dir-X má ovšem velké paměťové nároky, protože se masově vyráběné simy komprimují pomocí různých metod do ovládacího transportního formátu ASIST (ASIST Control Transport Format, ACT). Tento postup je spojen s jistým minimálním snížením kvality, což znamená, že zážitek není tak intenzivní. Existuje ještě třetí, ilegální reprodukční formát, a sice čipy BTL.

Z hlediska perspektivy existují monoperspektivní (MonoP) nebo polyperspektivní (PolyP) nahrávky. Monoperspektivní simy poskytují zážitek pouze z perspektivy jednoho pozorovatele, zatímco u polyperspektivních simů může uživatel perspektivu téměř libovolně měnit, což mu umožňuje prožít příběh z rozličných úhlů. Polysystémy jsou zatím téměř standardem v oblasti zábavní elektroniky.

Simsensová hlavová souprava je spojena kabelem z optických vláken s přehrávačem. Ten může vysílat data i ve formátu, který může zpracovat i běžný datajack. Přenosné simsensové rekordéry jsou běžně k dostání, neposkytují ovšem takovou kvalitu reprodukce a úprav jako poloprofesionální studiová zařízení.

Živá vystoupení: Živá vystoupení jsou i v 60. letech 21. století stále populární. Herci i zpěváci mají často implantovaný hlasový modulátor, u něhož se jedná buď o prostý zesilovač hlasitosti, nebo dokonce i špičkové vysílací mikrofony, které vysílají do reproduktorů umístěných po obvodu haly. Tyto přístroje často poskytují hlasové modifikace a generátory zvukových efektů. Základní formy a styly hudebních nástrojů se změnily jen málo, ale výrazně přibýlo elektronických verzí. Technofandové často pracují se syntetickým systémem, jenž uživateli umožňuje ovládat hudební nástroj kyberneticky prostřednictvím datajacku. Tímto způsobem dosahují daleko větší komplexity a jemnosti zvuku, než by jim umožnily jiné prostředky. Někteří umělci používají k podpoře svých představení i magii.

Vysílací stanice a pirátské vysílače: Soukromé stanice v podnikovém vlastnictví a placené televizní kanály tvoří většinu vysílacích programů. Většina vysílání je digitalizovaná a pro předplatitele dostupná skrze kabely ze skelných vláken, ale stále ještě existují i veřejné vysílače. Velmi rozšířené jsou rovněž satelitní a matrixové vysílače.



Vzhledem ke snadné dostupnosti vysílací techniky bylo uvedeno do provozu mnoho pirátských trideovysílačů, které své programy šíří do éteru zdarma. Tito piráti pokrývají širokou zájmovou oblast, od krvavých sportů přes politklubovou propagandu až po stínové zpravodajství. Většina pirátských vysílačů je během vysílání umístěna v nákladních, člunech nebo letadlech a neustále se pohybuje, aby tak unikla lokalizaci ze strany policejních nebo bezpečnostních orgánů, a používá do jisté míry značná bezpečnostní opatření. S výjimkou veřejných vysílání je pro vše, od jednoduchých telefonních služeb po satelitní předplatné, zapotřebí SIN. Existuje ovšem řada deckerů, kteří si na živobytí vydělávají tím, že osobám bez SIN zprostředkují trideové a matrixové služby.

	ZÁBAVA				
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index
Hudba					
CD/optický čip	12	-	Vždy	20 ¥	0,75
Přehrávač	9	0,5	Vždy	200 ¥	0,75
Kvadrofonní reproduktory	-	5	Vždy	100 ¥	0,75
Video					
CD/optický čip	12	-	Vždy	20 ¥	0,75
Přehrávač	8	0,5	Vždy	400 ¥	0,75
Obrazovka	-	3	Vždy	150 ¥	0,75
Simdecky					
Sony Beautiful Dreamer (MonoP ACT)	8	0,5	Vždy	200 ¥	1
Novatech Sandman (PolyP ACT)	6	1	Vždy	2 500 ¥	1
Truman Paradiso (PolyP ACT nebo Dir-X)	-	6	4/36 h	75 000 ¥	1
Simsensové nahrávky*					
ACT	10	-	Vždy	2 ¥/min	0,75
Dir-X	10	-	Vždy	90 ¥/min	0,75

* Uvedená cena platí pro měkké monoperspektivní simy, tvrdé simy stojí trojnásobek. U polyperspektivních simů se cena násobí počtem perspektiv.

Osobní elektronika

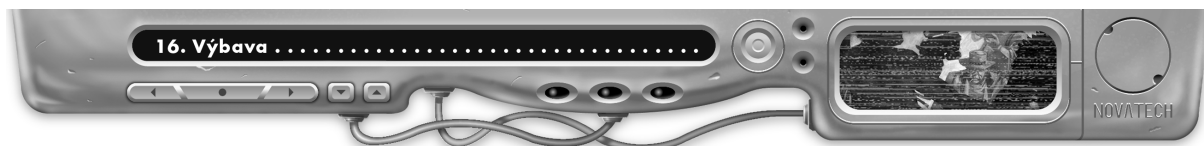
Sektor osobní elektroniky je jedním z nejvíce kvetoucích průmyslových odvětví 60. let 21. století. Reklama na ni je všudypřítomná: občan je všude bombardován slogany a hesly, které velebí technické zázraky 21. století. Volné či dokonce pohyblivé hologramy jsou ovšem i v roce 2060 stále hudbou budoucnosti.

Kreditní hůlka: Kreditní hůlka představuje kombinaci průkazu, elektronického klíče, kreditní karty, šekové knížky a navštívenky. Čip zabudovaný do kreditní hůlky obsahuje vlastnicko systémové identifikační číslo (SIN), stav bankovního konta, data o financích, esenciální údaje o jeho životě a kódy pro uživatelské zámky. Podrobnější informace viz **Kreditní hůlky a ID**.

Čtečka kreditních hůlek: Veškeré prověřovací a verifikační systémy kreditních hůlek se dělí podle toho, jak důkladně pátrají po křížových odkazech a podkladech pro data uložená na kreditní hůlce. Čím je prováděné zkoumání důkladnější, tím je stupeň přístroje vyšší a tím déle verifikační proces trvá. Stupeň čtečky navíc představuje hranici pro výši transakcí, které může přístroj provádět. Přístroje do stupně 3 včetně jsou přenosné a jsou vybaveny bezdrátovým modemem.

Telekom: Telekom nebo také trideofon je zábavním a komunikačním centrem každé domácnosti. Je pracovištěm téměř všech lidí pracujících doma nebo příslušníků svobodných povolání. Normální telekom představuje směs videotelefonu, trideoobrazovky, trideorekordéru a PC. Telefonní část je obvykle vybavena nepřenosným prostorovým reproduktorem a mikrofonem, k dostání jsou ovšem i příruční přístroje nebo sluchátkové soupravy. Počítačovou část obvykle tvoří stolní počítač s obrazovkou, profesionální přístroje ale disponují i přípojkou pro datajack a hardwarem rozhraní. Na přání je možné získat i přístroje, jejichž trideočást je spojena se simsensovou přípojkou. Služby, jež má uživatel k dispozici, závisí na jeho smlouvě uzavřené s jedním z nesčetných poskytovatelů služeb. Možné předplatné zahrnuje běžný zábavní program, burzovní zpravodajství, zprávy, sportovní a literární programy, různé zájmové magazíny, které se dají vyjet pomocí připojené tiskárny jako pevná kopie, přístup k veřejné datové a telefonní síti a sekretářské funkce. K základnímu vybavení patří ukazatel volaných čísel, utajení vlastního čísla, přepojování hovorů, aktivní a pasivní upozorňovací funkce, záznamník a fax.

Mobilní telefon: Mobilní telefony existují v široké paletě od náramkových modelů s nebo bez rozvinovací obrazovky, přes ruční modely až po lehoučké sluchátkové modely s krčním mikrofonem. Většina funkcí běžných



telekomů je dostupná i pro tyto přístroje. Uživatel se sice musí nacházet v blízkosti vysílače, ale v roce 2060 už nepokrytá místa téměř neexistují. Smlouva s poskytovatelem služeb je obvykle omezena na určitou aglomeraci, ačkoli je k dispozici funkce roaming, s jejíž pomocí je možné za vyšší cenu telefonovat i z jiných oblastí. Protože mobilní telefony vysílají a přijímají rádiové signály, jsou citlivé na rušivé signály a elektromagnetické výkyvy. Pro tyto účely mají všechny mobilní telefony stupeň přístroje 2. Deckeři se nemohou přes rádiové spojení připojit k matrixu; potřebují širokopásmové satelitní spojení.

Digitální technika rádiových sítí dovoluje poskytovateli služeb (a všem, kdo si zjednájí přístup k jeho počítačové síti) určit polohu přístroje s přesností na pět metrů. Uživatel nemusí telefonovat, stačí, když je přístroj zapnutý. Mnozí lidé dbající na svou bezpečnost své přístroje zapínají jen tehdy, když už musí, nebo při uzavírání smlouvy s poskytovatelem použijí falešnou ID. Telefonní spojení mohou být částečně vedena matrixem, a tudíž i odposlouchávána deckery.

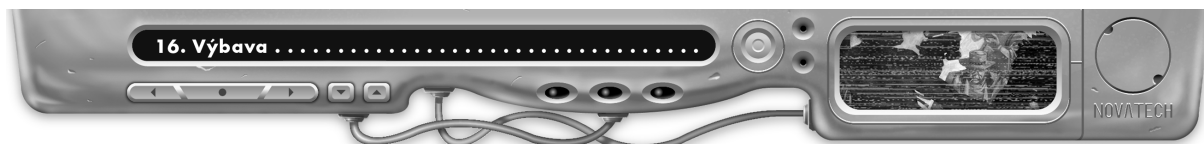
Pager: Moderní pagery jsou velké jako kreditní hůlka, kompaktní, mají alfanumerickou klávesnici nebo dokonce hlasové přehrávání. Mají paměť 5 Mp a mohou přijímat textové soubory, e-maily a hlasové zprávy. Protože pagery samy nevysílají, není možné je lokalizovat. Osoba, která hlídá jeho číslo, může ovšem příchozí zprávy zachytávat.

Kapesní sekretářka: Jedná se o kancelář cestujícího obchodníka. Kompaktní přístroj slouží současně jako přenosný telefon, počítač (100 Mp), digitální fotoaparát a pořadač akt. Standardní software provádí volání, slouží jako automatický záznamník, stará se o automatické dálkové potvrzování finančních transakcí a ještě navíc nabízí funkce pro zpracování textu a stenografické funkce. Kapesní sekretářky se nedají připojit k matrixu. Obaly jsou nárázuvzdorné a vodotěsné.

Osobní počítač: Standardní PC roku 2060 je velký právě tak jako klávesnice. Je vybaven sklopným monitorem. Vstup a výstup periferních zařízení se odehrává pomocí digitálních rádiových signálů. Programová a datová média jsou velká jako kreditní hůlky a mohou být zasunuta z boku do klávesnice. Vnitřní programová paměť je více než dostačující pro zpracování textu a uchovávání dat, komunikační software a hry. Snímatelné tiskárny na jednobarevný tisk se upevňují na podavač papíru a nezvětšují objem počítače. Naproti tomu barevné tiskárny zvětšují zásobník s papíry o dva centimetry. Existují i menší počítače, které jsou obvykle určené pro speciální použití. Reagují na určité vybrané hlasové příkazy a výstup dat provádějí umělým hlasem. Je možné je pomocí kabelu ze skelných vláken spojit s monitorem. Vnitřní paměťová kapacita je omezená a tyto počítače neakceptují žádné standardní programové nebo datové nosiče. Některé modely jsou vybaveny zmenšenými klávesnicemi, které je možné ovládat perem, jiné mohou být napojeny na standardní klávesnice nebo přijímat ručně psané příkazy.

Zobrazovač dat: Typické zobrazovače dat mají sklopné monitory a akceptují jak on-line vstupy, tak standardní čipy. Dají se tedy využít jako počítačové monitory, televizory, videopřehrávače nebo prosté čtečky dat. Pro osoby, které chtějí mít volné ruce, jsou dostupné hlavové soupravy s head-up displejem (HUD), které promítají data například na povrch průhledných ochranných masek, čoček dalekohledu nebo monoklu. Hlavová souprava je většinou vybavena otvorem pro standardní datové médium (1 000 Mp). Přilby podnikových a vládních ozbrojených sil bývají často vybaveny hlavovými soupravami, jež vojákům umožňují přístup k mapám a dalším důležitým taktickým datům, aniž by museli přerušovat právě vykonávaný úkol.

ELEKTRONIKA					
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index
Komunikace					
Telekom	-	5	Vždy	Cena paměti × 1,5	1
Náramkový telefon	8	-	Vždy	100 ¥	0,75
s obrazovkou	-	-	Vždy	150 ¥	1
Příruční telefon	10	-	Vždy	50 ¥	0,75
Sluchátková souprava	12	-	Vždy	100 ¥	1,5
Pager	10	-	Vždy	10 ¥	1
Kapesní sekretářka	8	0,5	Vždy	2 000 ¥	1
Osobní počítač					
Desktop	4	3	Vždy	Cena paměti	0,75
Kapesní verze	8	1	Vždy	Cena paměti × 5	1
Náramkový model	6	-	Vždy	Cena paměti × 20	1,5
Tiskárna	4	2	Vždy	100 ¥	1
Počítačová paměť (nekybernetická)	-	-	Vždy	Mp × 20 ¥	0,75
Zobrazovače dat (maximální kapacita paměti)					



Čtecí přístroj (1 000 Mp)	6	1	Vždy	Cena paměti	1
Hlavová souprava (500 Mp)	4	0,5	Vždy	Cena paměti × 2	1,5
Head-up displej (200 Mp)	-	0,5	6/7 dní	Cena paměti × 10	3

ČTEČKY KREDITNÍCH HŮLEK

Stupeň	Limit transakce	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index
1	5 000 ¥	1	Vždy	12 000 ¥	1
2-3	20 000 ¥	1	Vždy	45 000 ¥ (přenosná 60 000 ¥)	1
4-5	200 000 ¥	1	Vždy	100 000 ¥	1
6-7	500 000 ¥	1	-	-	-
8-9	1 000 000 ¥	1	-	-	-

Nářadí

Použití konstrukčních/opravářských dovedností samozřejmě vyžaduje odpovídající nářadí. V *Shadowrunu* existují tři druhy souprav nářadí: brašny, dílna a továrna. Brašna s nářadím je přenosná a obsahuje nejzákladnější opravářské nástroje. Dílna se nechá převážet ve větší dodávce nebo menším nákladáku. Továrna je na základě masivních a těžkých strojů, jimiž je vybavena, nemobilní.

Ceny jsou proměnlivé a závisí na tom, jaké nářadí je zapotřebí. Všeobecné konstrukční úkoly si vystačí se základním nářadím, jež stojí uvedenou cenu. Opravy elektroniky, počítačů a kyberwaru vyžadují mikrotronické nástroje, které stojí minimálně trojnásobek základní ceny. Nářadí na opravu dopravních prostředků stojí dvojnásobek základní ceny.

	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index
Brašna	3	5	5/48 h	500 ¥	2
Dílna	-	-	8/72 h	5 000 ¥	3
Továrna	-	-	14/7 dní	100 000 ¥	4

Sledovací a bezpečnostní technika

Mezi sledovací a bezpečnostní techniku patří pozorovací přístroje, komunikační zařízení a různá protisledovací technika, od zaměřovačů signálů a detektorů štěnic po kódovací zařízení.

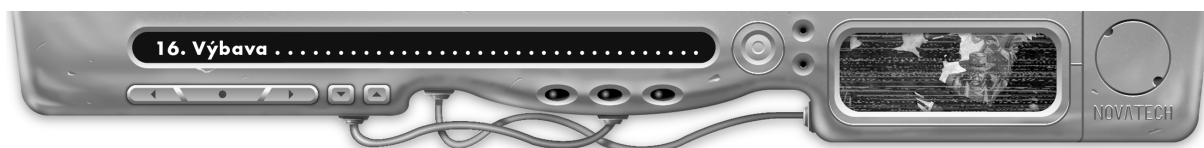
Pozorovací přístroje

Dalekohled: Tyto ploché a kompaktní digitální přístroje poskytují zvětšení s vysokým rozlišením až do faktoru 50. Pro kouzelníky existují optické modely. Rozšířené verze disponují nočním viděním nebo infraviděním, jež jsou ovšem dostupné pouze v elektronické verzi.

Kapesní svítilna: Tato kategorie zahrnuje malé, běžné a rozměrné kapesní svítilny, které se dají použít i jako obušky.

Zvětšovací brýle: Dostupné jsou jak nasazovací modely, tak zabudované do přilby, a poskytují noční vidění a infravidění.

	U	Zvětšení	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index
Dalekohled	5	50×	1	Vždy	100 ¥	0,8
s nočním viděním	-	-	-	4/48 h	+200 ¥	1,25
s infraviděním	-	-	-	4/48 h	+250 ¥	1,25
Kapesní svítilna						
Malá	12	-	-	Vždy	10 ¥	1
Velká	7	-	2	Vždy	25 ¥	1
Zvětšovací brýle	6	20×	-	4/48 h	1 500 ¥	1,5
s nočním viděním	-	-	-	6/48 h	+500 ¥	2
s infraviděním	-	-	-	6/48 h	+700 ¥	2



Komunikační přístroje

Komunikační přístroje se dělí do tří kategorií: vysílače, přijímače a vysílače/přijímače, jež jsou schopny jak vysílat, tak přijímat. V roce 2060 se běžný rádiový provoz uskutečňuje na jedné frekvenci, pomocí simplex-systému, tj. přístroj na téže frekvenci vysílá i přijímá. Přístroj tedy nemůže současně vysílat i přijímat.

Stupeň komunikačního zařízení určuje jeho dosah a stupeň energie. Viz tabulky **Stupně energie** a **Dosah stupňů energie** v kapitole **Dopravní prostředky a drony**. Komunikační přístroje mohou být také vybaveny EPP a kódováním.

Naprogramování nové frekvence vyžaduje komplexní akci, pokud se tak neděje kyberneticky přes komspoj nebo datajack. V tomto případě stačí jednoduchá akce.

Povrchová úprava KleenTac™ umožňuje umístit tyto přístroje prakticky kamkoliv.

Mikrovysílačka: Tyto přístroje sestávají z krčního minimikrofonu (upevněného na hrdle), ušního přijímače a vlastního zařízení (které je možné nosit na opasku nebo v kapse). Většina modelů roku 2060 zahrnuje bezdrátové komponenty a může být používána na různých předem nastavených frekvencích, které se dají naprogramovat. Každý přístroj může zpracovat tolik frekvencí, kolik činí dvojnásobek jeho stupně.

Krční mikrofon: Tento mikrofon se připevňuje na hrdlo a umožňuje uživateli téměř neslyšitelnou hlasovou komunikaci. Cílové číslo pro testy vnímání, pokud se ostatní pokoušejí uživatelova slova zaslechnout, se zvyšuje o 4.

Vysílačka: Zde se jedná o běžnou radiostanici. Mnohé aktuální modely jsou vybaveny sluchátky, ručními přístroji nebo ušními přijímači. Frekvence jsou programovatelné a každý přístroj může mít v paměti uloženo tolik frekvencí, kolik činí dvojnásobek jeho stupně.

Zesilovač: Tento užitečný doplněk zvyšuje vysílací výkon přístroje a zvyšuje jeho dosah. Zesilovače signálů zvyšují stupeň energie přístroje o svůj stupeň.

Signální přenašeč: Signální přenašeče dostávají signály od (obvykle) slabých přístrojů, které zachycují a vysílají s podstatně silnějším výkonem zase dále na jiné frekvenci. Policie a různé bezpečnostní podniky používají signální přenašeče ve svých dopravních prostředcích, jež zachycují signály z ručních přístrojů a zesíleně je vysílají na jiné frekvenci, čímž je zpřístupňují ostatním kolegům a řídicí centrále. Většinu plexů vlastní koncerny, které prodávají „přenosový čas“ – udáte jim frekvence a zaplatíte a ony v rámci svého dosahu zesílí vaše signály.

Pro určení dosahu signálu za použití přenašeče sečtete stupeň energie vysílače a přenašeče. Pokud jsou ve hře elektronické rušivé signály (viz **EPP** níže), provádí se testy stupňů energie obou přístrojů odděleně.

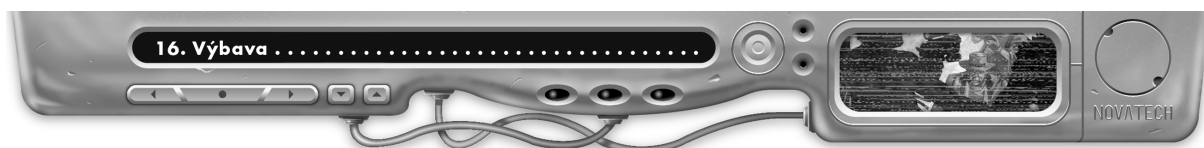
Přenašeče stojí stupeň \times 1 000 ¥. Cena přenosového času činí obvykle stupeň \times 100 ¥ za den, se slevou pro delší časové úseky. Pronájem vyžaduje SIN a lehké přezkoumání zadaných údajů.

Simrig: Tento přístroj sestává z řady elektrod, které slouží k nahrávání smyslových vjemů určité osoby, čímž vznikne měkká simsensová nahrávka (viz **Simsens**). Na rozdíl od kybernetické verze je tento systém přenosný a nemůže vytvářet tvrdé simy. Výstup probíhá přes libovolné digitální nebo optické ukládací médium (1 Mp/s) nebo přes simspoj.

Simspoj: Tyto přístroje s relativně krátkým dosahem vysílají výstup ze simrigu do přijímací jednotky. Přijímací jednotka může být připojena k simdecku, kyberdecku nebo riggerskému dálkovému decku. Takto připojený uživatel může děnit v reálném čase spoluprožívat nebo nahrávat. Stupeň energie simspoje činí jeho stupeň dělený 4, zaokrouhleno dolů. Cena zahrnuje přenašeč, přijímač a nahrávací přístroj.

Přenašeč videospojení: Souprava sestává podobně jako u simspoje z přenašeče, přijímače a nahrávače. V první řadě se používá k nahrávání a dalšímu přenosu nahrávek ze sledovacích minikamer, přenosných kamer a kybernetických kamer. Tyto nahrávky jsou přístupné prostřednictvím datajacku. Systém může zpracovávat jak video-, tak trideonahrávky. Stupeň energie je roven stupni přístroje dělenému 2, zaokrouhleno dolů.

Skener: Tento přístroj přijímá rádiové signály na různých frekvencích. Může být naprogramován tak, že bude střežit určité frekvence nebo pátrat po aktivních signálech v určitém frekvenčním pásmu. K odposlouchávání signálu, který uživatel zná, není zapotřebí žádný test. K nalezení určitého signálu a k určení přesné frekvence musí postava provést test stupně skeneru proti stupni vysílače + 3. Jako doplňková dovednost může být pro tento test použita elektronická válka (viz **Doplňkové dovednosti** v kapitole **Dovednosti**). Každý úspěch lokalizuje jednu frekvenci, po níž postava pátrá a kterou pak může odposlouchávat. Úspěchy lze místo toho použít ke snížení základního času 30 minut. Pokud je přenos zakódovaný (viz **Kódovací systémy**), je třeba ho nejprve dešifrovat, než bude moci postava poznat jeho smysl. Skenery jsou vybaveny sklopnou obrazovkou pro zachycení obrazových přenosů.



EPP

Všechny rádiové přenosy podléhají interferencím a rušivým signálům, známým také jako elektronická protiopatření (EP). EP se čelí pomocí kontrasignálů (EPP), jako jsou například systémy pro filtrování zvuků a integrované zesilovače signálů. Pokud není uvedeno jinak, vycházejte z toho, že všechna komunikační zařízení jsou vybavena EPP alespoň na stupni 1.

Pokud si chce kupující obstarat přístroj se stupněm EPP 0 (což znamená, že nemá žádná EP/EPP a nepřátelské vybavení podlehne automaticky), vynásobí se katalogová cena 0,75. Postavy si mohou zakoupit rovněž vybavení s vyšším stupněm EPP. Každý další bod stojí 1 000 ¥, zvyšuje dostupnost předmětu o 1 a pouliční index o 0,5.

EPP modifikuje stupeň energie přístroje o polovinu svého stupně. Viz **Elektronické rušivé signály**, pravidla pro použití EP a EPP.

KOMUNIKACE						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Mikrovysílačka	10	-	Stupeň/48 h	Stupeň × 1 000 ¥	2	8P-U
Krční mikrofon	12	-	3/48 h	500 ¥	1,25	9P-U
Vysílačka	8	1	Stupeň/48 h	Stupeň × 500 ¥	2	8P-U
Zesilovač	3	Stupeň	Stupeň / (Stupeň × 12) h	Stupeň × 250 ¥	1,5	10P-U
Signální přenašeč	-	Stupeň × 2	Stupeň × 2/48 h	Stupeň × 1 000 ¥	3	6P-U
Simrig	10	0,5	8/14 dní	50 000 ¥	2	Legální
Simspoj	8	0,5	8/14 dní	25 000 ¥ + (5 000 ¥/stupeň)	2	8P-U
Přenašeč videospojení	9	0,5	4/7 dní	Stupeň × 2 000 ¥	2	8P-U
Skener	8	1	Stupeň/24 h	Stupeň × 100 ¥	2	Legální
EPP	-	-	+1/bod	1 000 ¥/bod	+0,5/bod	Legální

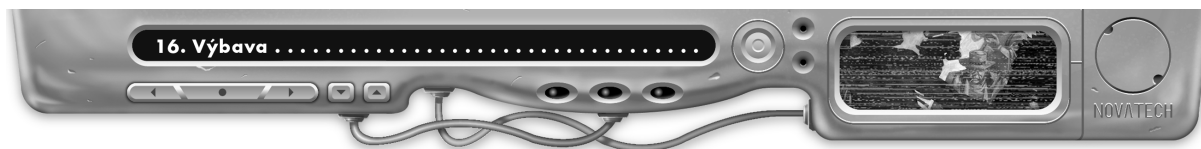
Kódovací systémy

Vysílací přístroje je možné vybavit kódovacím hardwarem, který umožňuje vysílání a příjem prostřednictvím skoků mezi frekvencemi na základě kódovaných signálů a složitých algoritmů. Každý signál vyslaný vysílačem vybaveným kódovací technikou může být zachycen pouze přijímačem, jenž disponuje stejnými kódovacími algoritmy. Jinými slovy, členové vašeho týmu musí používat stejné kódování jako vy, pokud mezi sebou chcete komunikovat. Složitost algoritmů je určena stupněm kódování. Kódování snižuje stupeň energie přístroje o 0,5. Přijímače mohou být rovněž vybaveny louskači kódů, čímž mohou rovněž přijímat a dešifrovat i zakódované signály. Schopnosti takového přístroje závisí na jeho stupni dekódování.

K dešifrování zakódovaného signálu proveďte test dekódování proti stupni kódování + 4. Jako doplňková dovednost může být pro tento test použita elektronická válka. Postava musí dosáhnout alespoň tolika úspěchů, kolik činí polovina stupně kódování (zaokrouhлено nahoru); v opačném případě pokus selže. Základní čas pro dekódování činí (stupeň kódování × 5) minut a lze ho snížit dodatečnými úspěchy.

Výše uvedená pravidla platí pouze pro kódování rádiového vysílání; neplatí pro kódování dat. Rádiové vysílání se nedá nahrát a dešifrovat později.

KÓDOVÁNÍ/DEKÓDOVÁNÍ PRO PŘENOSOVÉ PŘÍSTROJE			
	Cena	Pouliční index	Legalita
Kódování			
Stupeň 1-4	Stupeň × 1 000 ¥	1	8P-V
Stupeň 5-7	Stupeň × 2 000 ¥	1	8P-V
Stupeň 8-9	Stupeň × 4 000 ¥	1	8P-W
Stupeň 10	Stupeň × 5 000 ¥	1	8P-W
Dekódování			
Stupeň 1-4	Stupeň × 2 000 ¥	1	8P-V
Stupeň 5-7	Stupeň × 4 000 ¥	1	8P-W
Stupeň 8	40 000 ¥	1	8P-W



Sledovací přístroje

Dosah a stupeň energie sledovacích přístrojů závisí na jejich stupni. Viz tabulky **Stupně energie** a **Dosah stupňů energie** v kapitole **Dopravní prostředky a drony**.

Datový dekodér: Tento malý přístroj obsahuje verzi deckerského uživatelského programu Dekodér. Zakódovaná data mohou být na standardních médiích (čipech, CD) nebo přivedena kabelem ze skelných vláken.

Datová štěnice: Je-li tento přístroj připojen na datovou linku, přenáší kopie všech dat na vzdálený přijímač – buď přes matrix, nebo jako rádiový signál (se stupněm energie rovným čtvrtině stupně štěnice, zaokrouhloveno dolů). Jelikož kabely ze skelných vláken nelze napíchnout, může být datová štěnice umístěna pouze na určitých místech: uvnitř připojených přístrojů, mezi přístrojem a odpovídajícím kabelem ze skelných vláken, ve skříňovém rozvaděči kabelů ze skelných vláken apod. Aby se tyto přístroje vyhnuly odhalení, vysílají svá data většinou nárazově v nepravidelných intervalech. Datová štěnice může dokonce nahrávat simsensové signály deckera během matrixového runu. Deckeři mohou pomocí tohoto přístroje vytvořit ilegální přípojku (viz **Přípojky**). Stupeň dekodéru musí odpovídat HPOP použitého decku. Cena činí stupeň $\times 1\,000$ ¥ (u modelů s přenašečem stupeň $\times 1\,500$ ¥).

Laserový mikrofon: Tento přístroj vysílá paprsek na pevný objekt, snímá vibrační oscilaci povrchu objektu a převádí ji zpět na akustické signály, které vyvolaly vibrace na druhé straně.

Mikrokamera: Často se používá při sledování. Mikrokamery mohou být spojeny s přenašečem videospojení (viz výše), aby diskrétně snímaly obraz a předávaly jej dále na vzdálená místa. Mikrokamery s přenašečem videospojení mohou být aktivovány a deaktivovány na dálku. Schránka ($3 \times 5 \times 2$ cm) pojme tříhodinovou videocartridge. Mikrokamera může být nastavena tak, že se spustí při pohybu, a čas nahrávání lze zjistit z vnitřních hodin mikrokamery.

Mikronahrávač: Malá schránka ($3 \times 5 \times 1,5$ cm) obsahuje vysoce citlivý mikrofon a má nahrávací kapacitu až šest hodin. Může být nastaven na hlasovou aktivaci, čímž se efektivní nahrávací čas zvýší. Existuje rovněž model, který disponuje zabudovaným vysílačem a může zachycené signály vysílat k nějakému přijímači. Stupeň energie odpovídá stupni nahrávače. Také tento přístroj lze aktivovat hlasem a nechat se deaktivovat na dálku.

Pistolový mikrofon: Tento směrový mikrofon (kužel 30×8 cm chráněný pěnou z polyesteru a upevněný na pistolové rukojeti) umožňuje uživateli odposlouchávat vzdálené hovory. Pevné předměty blokují příjem stejně jako hlasité zvuky mimo směr odposlouchávání.

Zaměřovač signálů: Tento přístroj zachycuje koordináty naváděcího signálu. Model aktivovaný na žádost (Active-on-Demand, AOD) vyšle požadavek k aktivaci naváděcího signálu, který následně jednorázově ohlásí svou pozici, aby se vyhnul nebezpečí odhalení při nepřetržitém vysílání. Zaměřovač je umístěn v plastové schránce s mapovým monitorem. Přijímá pozici data GPS naváděcího signálu a ukazuje pozici jeho vysílače na mapě, jestliže se nachází v dosahu. Pokud nejsou dostupné signály GPS, může se spojit dohromady několik zaměřovačů, aby pozici určily. Přístroj také umožňuje vyhledávat vysílací frekvence jiných naváděcích signálů.

Sony HB500 Portacam: Tato malá, kompaktní a profesionální trideokamera je buď přenosná (ovládací prvky se nalézají v pistolové rukojeti) nebo dostupná ve verzi pro upevnění na rameno a ovládaná dálkově.

Sony CB5000 Cybercam: Tato verze přenosné kamery umožňuje uživateli s datajackem a adaptérem pro trideospojení ovládat kameru přes kybernetické rozhraní. Uživatel není připojen jako na rig a „nevidí“ očima kamery, ale je-li vybaven zobrazovacím spojením, může si v něm otevřít okno, obsahující pohled z perspektivy kamery.

Adaptér pro trideospojení: Tento přístroj umožňuje uživateli s datajackem ovládat video- a trideokameru duševními příkazy. Adaptér se připojí do datajacku a kabel ze skelných vláken ho spojí s kamerou.

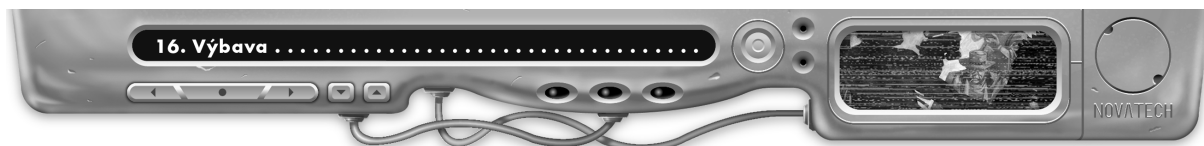
Naváděcí signál: Tento přístroj vysílá jak normální naváděcí signál, tak svá poziční data GPS. Jedná se o malý disk o průměru 4 cm s povrchem KleenTac. Dostupná je jednak stále vysílající verze, jednak varianta, která vysílá pouze na příkaz zaměřovače signálů. Posledně zmíněný model vysílá po obdržení požadavku naváděcí signál a data GPS pět sekund, poté se znovu vypne, čímž se minimalizují šance na odhalení.

Systém trestního soudnictví používá speciální kotníkový náramek, který pevně obepíná nohu zločince a neustále ukazuje jeho pozici.

Hlasový identifikátor: Tento systém byl vyvinut na zneškodňování hlasových modulátorů a zkreslovačů. Analyzuje změněný hlas a specifikuje velké množství možných hlasů. Jeden z nich by měl být rozeznatelnou verzí originálního hlasu. Aby se zjistilo, zda je možné identifikovat správný hlas, provede se srovnávací test mezi stupněm zkreslovače a identifikátoru. Pokud dosáhne identifikátor více úspěchů, extrapoluje správný hlas.

Zlepšená utajitelnost

Některé postavy budou možná chtít použít sledovací přístroje s vyšší utajitelností, aby snížily šanci na jejich odhalení. Takové přístroje by měly být k dostání, ovšem za vyšší cenu a s vyšší dostupností. Přesná zvýšení



záleží na gamemasterovi, ale my navrhuje zvýšení o 50 procent původní hodnoty za každý bod utajitelnosti navíc.

SLEDOVACÍ SYSTÉMY						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Datový dekodér	2	5	Stupeň/10 dní	Stupeň × 10 000 ¥	1,5	4P-V
Datová štěnice	12	-	Stupeň/8 dní	Stupeň × 1 000 ¥	1,5	6P-V
Laserový mikrofon	5	1	Stupeň/48 h	Stupeň × 1 500 ¥	1,5	6P-U
Mikrokamera	8	-	6/48 h	2 500 ¥	2	8P-U
Mikronahrávač	9	-	6/48 h	Stupeň × 500 ¥	2	8P-U
Pistolový mikrofon	5	1	Stupeň/36 h	Stupeň × 1 000 ¥	1	6P-U
Zaměřovač signálů (standardní)	3	2	Stupeň/48 h	Stupeň × 200 ¥	1,5	8P-U
Zaměřovač signálů (AOD)	3	2	Stupeň/48 h	Stupeň × 500 ¥	1,5	8P-U
Sony HB500 Portacam	-	3,5	4/72 h	2 200 ¥	2	Legální
Sony CB5000 Cybercam	-	3,5	5/72 h	2 700 ¥	2	Legální
Adaptér pro trideospojení	6	1	2/72 h	700 ¥	1	Legální
Naváděcí signál (standardní)	9	-	Stupeň/72 h	Stupeň × 500 ¥	2	8P-U
Naváděcí signál (AOD)	9	-	Stupeň/72 h	Stupeň × 600 ¥	2	8P-U
Hlasový identifikátor	2	5	Stupeň/72 h	Stupeň × 2 000 ¥	2	5P-V

Protisledovací přístroje

Detektor štěnic: Tento ruční přístroj pátrá po mikroindukčních polích, jež vytvářejí mikrovysílačky a další sledovací přístroje. Detektor ovšem štěnice odhalí pouze tehdy, jestliže samy vysílají. Holografická obrazovka na krytu zobrazuje šipku, jež ukazuje směrem k štěnici. Aby se určilo, zda je signál odhalen, proved'te test stupně detektoru proti stupni vysílače + 3. Aplikujte modifikátor cílového čísla -1 za každé 2 body stupně energie vysílače (zaokrouhлено dolů). Jako doplňkovou dovednost pro tento test lze použít elektronickou válku (viz **Doplňkové dovednosti**). Každý úspěch lokalizuje buď jednu frekvenci, nebo snižuje základní čas 30 minut. Detektor může být nastavený na pasivní poplašný modus, který rozsvítí kontrolku, jakmile je odhaleno vysílání.

Kódovač dat: Tento přístroj obsahuje verzi programu IC Vír, který kóduje obsažená data. Podobný přístroj s odpovídajícím dešifrovacím algoritmem může data zase dekodovat. Tento přístroj může být také připojen k zařízením s přípojkou ze skelných vláken (telekom, fax), takže rovněž telefonáty, e-maily apod. mohou být zakódovány. Klávesnice kódovače umožňuje zvolit si náhodnou nebo naprogramovanou metodu kódování. Stupeň kódování odpovídá stupni přístroje. Viz **Kódování dat**.

Snímač datových linek: Jakmile je tento přístroj spojen s určitým systémem, vysílá impuls, měří jeho návrat a analyzuje ozvěnu, aby zjistil, zda není datová linka napíchnutá, dokonce i tehdy, pokud místo napíchnutí není aktivní. Pokud je linka napíchnutá, proved'te srovnávací test mezi stupni snímače a štěnice. Pokud dosáhne snímač většího počtu úspěchů, štěnici zaregistruje, v opačném případě nezjistí žádnou anomálii. Snímač nedokáže určit polohu štěnice, pouze to, že existuje.

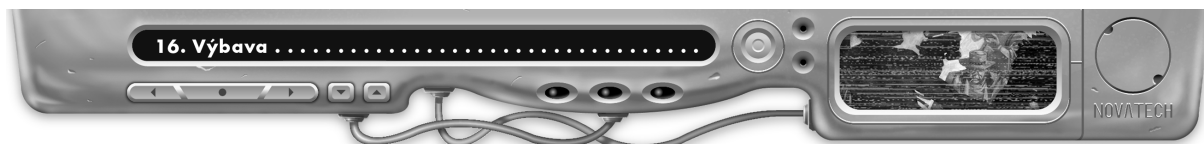
Rušička: Tento vysílač vysílá elektronické rušivé signály (EP), aby jiné signály zkreslil, překryl nebo znemožnil jejich rozpoznání. Tato technika působí na všechny rádiové frekvence. Rušičky mají stupeň energie ve výši 1,5násobku svého stupně (zaokrouhлено dolů).

Aby se zjistilo, zda rušička přenos úspěšně přeruší, provede ona a cíl dvojtest. Rušička provede test počtem kostek rovným svému stupni proti stupni přístroje cíle. Cíl hází svým stupněm energie proti stupni EP rušičky. Pokud ta dosáhne většího počtu úspěchů, je přenos přerušen; v opačném případě se zdaří.

Je-li cílový přístroj vybaven EPP, provádí se navíc srovnávací test mezi stupni EP a EPP. Čisté úspěchy cíle snižují počet úspěchů rušičky z předchozího testu.

Zkreslovač: Tento malý disk (3 cm v průměru) vytváří rezonanční frekvenci, pokud je upevněn nebo přitisknut přímo na krk, čímž mění charakter a tónovou výšku hlasu uživatele. Tento přístroj nelze použít k imitaci specifického hlasu nebo k oklamání hlasových identifikačních systémů.

Generátor bílého šumu: Tento přístroj vytváří pole statického šumu, které ve svém dosahu překrývá a zkresluje akustické signály. Slouží k blokování odposlouchávacích zařízení a mikrofonů s velkým dosahem (pistolových a laserových). Pokud je generátor bílého šumu aktivován, proved'te srovnávací test mezi jeho stupněm a stupněm případného mikrofonu. Pokud je použit proti postavě s implantovaným nahrávačem nebo zesilovačem, použijte se v testu její vnímání. Dosáhne-li generátor více úspěchů, zachytí příjemce pouze statický šum.



PROTISLEDOVACÍ SYSTÉMY						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Detektor štěnic	3	1	Stupeň/48 dní	Stupeň × 500 ¥	1,5	5P-V
Kódovač dat	2	1	Stupeň/14 dní	Stupeň × 1 000 ¥	2	4P-V
Snímač datových linek	2	1	Stupeň/14 dní	Stupeň × 100 ¥	2	4P-U
Rušička	2	5	Stupeň/72 h	Stupeň × 1 000 ¥	1,5	3P-U
Zkreslovač	6	-	Stupeň/72 h	Stupeň × 3 000 ¥	1,5	5P-V
Generátor bílého šumu	3	1	Stupeň/72 h	Stupeň × 1 500 ¥	1,5	8P-U

Kódování dat

Data, ať už v počítačích, kapesních sekretářkách nebo headwarové paměti, mohou být zašifrována kódovacími systémy typu kódovače dat. Data přenášená elektronickými médii (jako matrixem) mohou být rovněž zakódována.

Software, jenž kódování provádí, je variantou programu IC Vír. Zakódovaná data může dešifrovat decker s užitkovým programem Dekodér nebo někdo se systémem pro lámání kódů (obsahujícím nepříliš inteligentní kostru tohoto programu). Při dekódování dat provádí postava test počítačů proti stupni kódování. Snižte cílové číslo testu o stupeň programu Dekodér nebo systému pro louskání kódů. Je-li test úspěšný, podaří se data dešifrovat.

Základní čas pro dekódování činí (kódování × 10 minut). Může být snížen dodatečnými úspěchy.

KÓDOVÁNÍ/DEKÓDOVÁNÍ DAT		
	Cena	Legalita
Kódování		
Stupeň 1-3	Stupeň ² × 50 ¥	8P-V
Stupeň 4-6	Stupeň ² × 100 ¥	8P-V
Stupeň 7-9	Stupeň ² × 250 ¥	8P-W
Stupeň 10+	Stupeň ² × 500 ¥	8P-W
Dekódování		
Stupeň 1-3	Stupeň ² × 100 ¥	8P-V
Stupeň 4-6	Stupeň ² × 200 ¥	8P-W
Stupeň 7-9	Stupeň ² × 500 ¥	8P-W
Stupeň 10+	Stupeň ² × 1 000 ¥	8P-W

Bezpečnostní přístroje

K přístrojům používaným bezpečnostními silami v *Shadowrunu* patří tyto:

Chemodetektor: Tyto přístroje existují v přenosných a vestavěných verzích, analyzují molekuly vzduchu a při zjištění ilegálních nebo nebezpečných substancí spustí poplach.

Omezovač kyberwaru: Tato pouta upevňovaná na zápěstí nebo na kotníky obsahují velmi účinný utahovací mechanismus, který se spustí, jakmile jejich nositel aktivuje a vytasí bodce, nehtové nože a podobné systémy. V každém kole, kdy je tento kyberware aktivní, utrpí nositel fyzické poškození 5V a omráčení 4M.

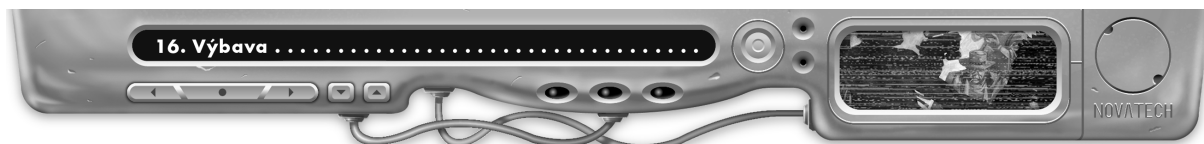
Kybernetický snímač: Tento systém představuje přenosnou jednotku, která sestává ze snímací hůlky a hlavního přístroje. Rozpozná přítomnost kyberwarových systémů a v závislosti na svém stupni může určit i jejich polohu a funkci. Informace a pravidla se nacházejí v podkapitole **Detektory zbrání**.

Omezovač headwarové komunikace: Tato hlavová souprava se upevňuje na hlavu vězně a blokuje použití implantovaných komunikačních zařízení jako telefonu nebo vysílačky. Pokud se vězeň pokusí přístroj použít, utrpí omráčení (stupeň omezovače)V a omezovač signál přeruší.

Snímač ID: Tento pojem zahrnuje velké množství přístrojů se snímači otisků nebo sítnice (polštářky pro otisky prstů a dlaní, oční snímače pro načtení vzorce sítnice). Většina přístrojů ukládá vzorce všech osob, které se je pokoušejí použít. Snímače ID bývají často spojeny se zámky, které se odemknou pouze při rozpoznání autorizovaného vzorce. Pravidla pro přelstění těchto systémů se nacházejí výše.

Omezovač datajacku: Tato atrapa zástrčky se zavádí do datajacku, kde uvolní rychle tvrdnoucí epoxidovou pryskyřici a datajack zapečetí. Policejní oddíly je používají u zadržených deckerů a BTL-závislých. K vyčištění datajacku je zapotřebí test biotechniky s cílovým číslem 6 (základní čas 90 minut) a dávka rozpouštědla pryskyřice za 10 ¥.

Magnetický zámek: Zajištění soukromých domácností i firem spočívá téměř výlučně na použití počítačově řízených magnetických zámků. Tyto uzamykací systémy se nechají spojit s celou řadou identifikačních systémů,



od čteček karet nebo kreditních hůlek až po snímače palců a sítnic. Magnetické zámky mohou být napojeny na matrix nebo systém PANIKNOFLÍKU, díky čemuž se spustí poplašný signál, pokud do zámku někdo fušuje. Viz **Magnetické zámky**. Existují čtyři bezpečnostní stupně magnetických zámků, a sice typ I až IV. Typy III a IV jsou biometrické systémy, které používají snímače otisků nebo sítnic a jejichž stupeň se zvyšuje o 2, pokud se je někdo pokouší obejít nebo přelstít.

MAD: Detektory magnetických anomálií se používají k odhalování zbraní a koncentrací kovu (viz **Detektory zbraní**). Existují jako příruční přístroje a samostatně stojící nebo v rámech dveří zabudované modely.

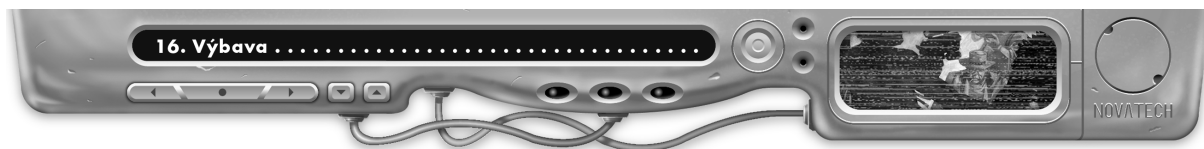
Systém PANIKNOFLÍK: Tento přístroj velikosti přívěsku na klíče je mobilní telefon, který je spojen přímo s Lone Star nebo jinou odpovědnou bezpečnostní firmou. Kromě toho funguje jako naváděcí signál a má stupeň 2.

Pouta: Vedle běžných kovových modelů se uplatní i plastoocelové řemeny, které se upevňují na zápěstí nebo na kotníky a zůstanou pevně na místě, dokud je někdo neodřízne. Taková pouta mohou způsobit intenzivní bolest, pokud se jim jejich nositel snaží vzdorovat. Kovová pouta mají stupeň bariery 12, plastoocelová 15.

Omezovač neurospoje: Na rozdíl od běžných softwarových dovednostních čipů (viz) vysílá omezovač neurospoje permanentní rušivý signál do neurospoje (pravděpodobně nedobrovolného) uživatele. Pokud se použije omezovač neurospoje, utrpí uživatel modifikátor cílového čísla pro testy všech aktivních dovedností (ať už softwarových nebo ne) ve výši stupně svého neurospoje. Omezovač neurospoje se často kombinuje s omezovačem datajacku, aby se zabránilo jeho odstranění.

Houkačka: Tato malá krabička, oficiálně známá pod jménem lokální omezovač pohybu, se připevňuje zaměstnancům nebo návštěvníkům podniků na zápěstí nebo na kotník. Pokud se nositel přiblíží k zakázané oblasti na pevně danou vzdálenost, vyjádří krabička zdvořilé varování. Jde-li nositel i přesto dále, informuje přístroj bezpečnost a aktivuje poplach, který přivolá na místo strážce z okolí. Pro odolávání rušičkám má houkačka stupeň přístroje a energie 5.

BEZPEČNOSTNÍ TECHNIKA						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Chemodetektor						
Příruční	6	1	Stupeň/72 h	Stupeň × 10 000 ¥	2	8P-U
Ve dveřním rámu	4	-	Stupeň/14 dní	Stupeň × 20 000 ¥	3	9P-U
Omezovač kyberwaru	-	5	8/7 dní	2 500 ¥	2	4P-V
Kybernetický snímač						
Příruční	6	1	Stupeň/72 h	Stupeň × 2 000 ¥	2	8P-U
Ve dveřním rámu	8	-	Stupeň/14 dní	Stupeň × 4 000 ¥	3	9P-U
Omezovač headwarové komunikace	3	1	Stupeň/72 h	Stupeň × 1 200 ¥	2	5P-V
Snímač ID						
Otisk prstu	-	-	Stupeň/72h	Stupeň × 200 ¥	1	Legální
Otisk dlaně	-	-	Stupeň + 1/72 h	Stupeň × 300 ¥	2	Legální
Otisk sítnice	-	-	Stupeň + 2/72 h	Stupeň × 1 000 ¥	3	Legální
Omezovač datajacku	10	-	4/48 h	100 ¥	2	8P-V
MAD						
Příruční	6	1	Stupeň/36 h	Stupeň × 2 500 ¥	2	8P-U
Ve dveřním rámu	8	-	Stupeň/14 dní	Stupeň × 5 000 ¥	3	9P-U
Magnetický zámek						
Typ I (stupeň 1-3)	-	-	Stupeň/48 h	Stupeň × 75 ¥	0,75	Legální
Typ II (stupeň 4-6)	-	-	Stupeň/72 h	Stupeň × 100 ¥	1	Legální
Typ III (stupeň 7-9)	-	-	Stupeň/3,5 dne	Stupeň × 150 ¥	1,25	Legální
Typ IV (stupeň 10)	-	-	Stupeň/4 dny	Stupeň × 250 ¥	1,5	Legální
Biometrický zámek	-	-	Stupeň/5 dní	Stupeň × 350 ¥	2	Legální
Spojení PANIKNOFLÍK	10	-	Vždy	1 000 ¥	1	Legální
Pouta						
Kovová	3	0,5	4/48 h	20 ¥	1	6P-U
Plastoocelová	3	-	4/48 h	50 ¥	1	9P-U
Omezovač neurospoje	9	-	6/72 h	200 ¥	2	4P-V
Houkačka	4	-	6/72 h	100 ¥	2	Legální



Bezpečnostní protitechnika

Detektor plynů: Přenosné detektory plynů se používají, aby upozorňovaly na přítomnost různých uspávacích, jedovatých nebo vojenských plynů. Je-li plyn použit, proveďte test stupně detektoru proti cílovému číslu 6. Za každou další sekundu, po kterou je detektor vystaven účinkům plynu, klesá cílové číslo o 1. Postavy, které detektor samy nesou nebo se nacházejí v bezprostřední blízkosti a mají k dispozici akce, mohou podniknout příslušná opatření, jsou-li vystaveny účinkům plynu v průběhu iniciativy, kdy se rozezní poplach.

Louskač magnetických zámků: Tyto vysoce rozvinuté přístroje magnetickému zámku namlouvají, že jsou kartou s oprávněním k přístupu. Louskač se stejně jako platná identifikační karta protáhne čtečkou. Použití louskače má často za následek, že se zámek pomaleji zamyká a odmyká a vykazuje drobné výpadky, což dává tušit, že byl prolomen. Viz **Magnetické zámky**.

Sekvencer: Tento přístroj se používá k prolomení magnetických zámků, jež vyžadují zadání číselného kódu (viz **Magnetické zámky**). Přístroj musí být propojen s elektronikou zámku, pročeš musí postava nejprve odstranit kryt.

Ultrazvukový detektor: Tento jednoduchý detektor vyhledává ve svém dosahu ultrazvukové vlny. Upozorňuje uživatele na to, že se v blízkosti nachází detektor pohybu nebo někdo s ultrazvukovým přístrojem.

Ultrazvukový vysílač/detektor: Tento přístroj zachycuje ultrazvukové vlny určitého hlásiče pohybu a analyzuje je. Navíc může vysílat vlastní vlny, které pohybovému senzoru namlouvají, že je jeho pole nedotčené. K tomu je zapotřebí srovnávací test stupňů senzoru a vysílače. Pokud postava s vysílačem dosáhne většího počtu úspěchů, může se v tomto poli pohybovat rychlostí 2 metry za bojové kolo. Úspěšný test nenápadnosti proti stupni detektoru pohybu v tomtéž kole poskytuje postavě pro srovnávací test tolik dodatečných kostek, kolik padlo v testu nenápadnosti úspěchů. Pokud se postava pohybuje méně než polovinou své normální rychlosti, klesá cílové číslo o 1 za každý půlmetr pod 2. Jestliže se postava pohybuje rychleji, vzrůstá cílové číslo o 1 za každých čtvrt metru nad 2.

Kleště na drát: Kleště na drát zdvojnásobují sílu uživatele při přeštipávání drátu.

BEZPEČNOSTNÍ TECHNIKA						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Detektor plynů	5	1	Stupeň × 3/ 7 dní	Stupeň × 1 000 ¥	2	Legální
Louskač magnetických zámků	9	1	Stupeň × 2/ 10 dní	Stupeň ² × 10 000 ¥	3	4P-V
Sekvencer	8	2	Stupeň × 3/ 7 dní	Stupeň ² × 1 000 ¥	3	4P-V
Ultrazvukový detektor	10	-	6/72 h	40 ¥	3	Legální
Ultrazvukový vysílač/detektor	8	0,5	Stupeň × 2/ 72 h	Stupeň × 400 ¥	3	8P-V
Kleště na drát	12	1	Vždy	25 ¥	1	Legální

Výbava pro přežití

Protichemický oblek: Toto hladké a neprůhledné oblečení sestává z overalu s vysokými botami, přehoze s kapucou a palčáků. Kapuca je často alespoň v obličejové části průhledná a vybavena vzduchovým filtrem. Módní verze jsou oblíbené v SKAS a dalších průmyslových oblastech v neutěšených dnech „tvrdého deště“.

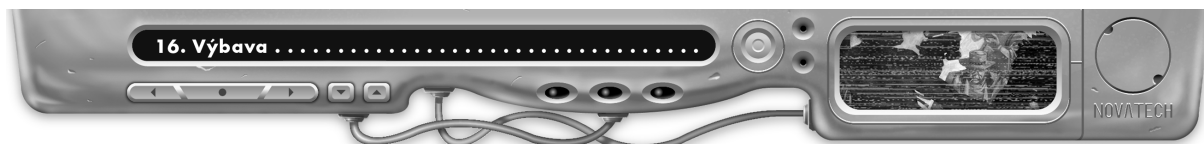
Horolezecká výbava: Vše, co je třeba k horolezectví, včetně řemení, lan, karabin, skob, maček apod.

Kotvičková puška: Tato zbraň je schopná vystřelit kotvičku na vzdálenost větší než 50 metrů. Je vybavena navijákem s lanem s drátěnou výztuží. Je-li použita jako zbraň, má dostřel jako těžká kuše a poškození 5M Omráčení. Lano udrží bez problémů zátěž do 1 000 kg, naviják dokáže pohnout až s 50 kg.

Minisvětlicomet: Toto odpalovací zařízení velikosti tužky může vystřelovat červené, bílé nebo zelené signální světlice na více jak 200 metrů. Světlice je schopna osvětlit území o velikosti bloku domů a neguje modifikátor +2 za částečné osvětlení. Je-li použit jako zbraň, má dostřel jako samopal a modifikátor cílového čísla +2. Signální světlice způsobuje poškození 4M a je schopna zapálit hořlavé materiály.

Navigační systém GPS: Globální poziční systém (GPS) dokáže určit pozici uživatele na základě satelitních údajů s přesností na 2 metry. Přístroj se dodává s přesnými vnitřními mapami, k nimž je možno získat přístup pomocí datajacku, stejně jako s řadou dalších užitečných navigačních funkcí.

Dýchací přístroj: Tato malá kyslíková nádrž (20 × 10 cm) je spojena plastovou hadicí s maskou, která zakrývá částečně nebo zcela obličej. Poskytuje dostatečné množství vzduchu pro několik hodin středně těžké námahy.



Tlakový regulátor nositeli umožňuje používat dýchací přístroj i pod vodou. Účinnost plynů způsobujících poškození se snižuje o 2, úroveň poškození klesá o 1 stupeň.

Kamuflážní lano: Na rozdíl od běžného lana pro kotvičkovou pušku se dá toto lano po použití lehce zlikvidovat. Pokud se ho někdo dotkne katalyzační hůlkou, spustí se chemická reakce, během níž se lano v několika sekundách rozpadne v prach. Katalyzační hůlka je na opakované použití.

Nouzové zavazadlo: Tato taška z pevné látky obsahuje sbírku užitečných věcí: osvětlující koule, víceúčelový nůž, zapalovač, zápalky, kompas, lehkou termopřikrývku, balení racionální stravy na několik dní, zařízení pro čištění vody, masku s filtrem apod.

VÝBAVA PRO PŘEZÍTÍ						
	U	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
			Stupeň/(stupeň) dní	Stupeň × 200 ₣		
Protichemický oblek	-	1			1	Legální
Horolezecká výbava						
Slaňovací postroj	3	0,25	Vždy	75 ₣	1	Legální
Slaňovací souprava	3	2	Vždy	250 ₣	1	Legální
Speciální rukavice	9	-	Vždy	70 ₣	1	Legální
Lano (50 m)	3	1	Vždy	125 ₣	1	Legální
Kotvičková puška	7	2,25	4/36 h	450 ₣	2	4P-U
Lano	3	2/100 m	4/36 h	50 ₣/100 m	2	Legální
Kamuflážní lano	3	3/100 m	6/72 h	85 ₣/100 m	3	6P-V
Katalyzační hůlka	9	-	6/72 h	120 ₣	2	Legální
Minisvětlicomet	6	2	Vždy	50 ₣	1	Legální
Minisvětlice	10	-	Vždy	75 ₣	1	Legální
Navigační systém GPS	8	0,5	6/48 h	700 ₣	1	Legální
Racionální strava (10 dní)	-	1	4/48 h	30 ₣	1	Legální
Dýchací přístroj	-	1	48/48 h	500 ₣	2	Legální
Regulátor tlaku vzduchu	-	0,5	6/48 h	250 ₣	2	Legální
Nouzové zavazadlo	-	2	2/48 h	100 ₣	1	Legální

Softwarové dovednosti a čipy

Optické paměťové čipy (Optical Memory Chip, OMC) jsou malá a tenká ukládací média, přibližně o rozměrech $2 \times 3 \times 1$ cm. Jsou to diskety 21. století. Prázdné OMC stojí přibližně 0,5 ₣ za 1 Mp. Za účelem omezení softwarového pirátství se programy obvykle prodávají na kódovaných optických čipech (Optical Code Chip, OCC), na nichž jsou natrvalo vypáleny. Programy na těchto čipech je možné zkopírovat do aktivní paměti (počítačové, headwarové apod.), avšak všechny ostatní kopírovací procesy se přerušují a zablokují. V konečném důsledku jde o to, že kopie programu ze samotného čipu je možné vytvořit, ale kopie druhé generace jsou bezcenné. Takto si mohou uživatelé natáhnout programy do headwarové paměti nebo paměti kyberdecku, ale nemohou vytvářet kopie čipu.

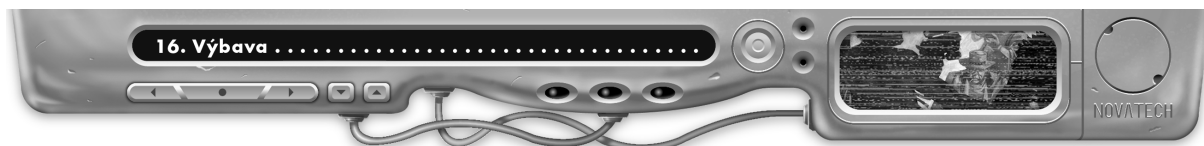
Matrixové uživatelské programy, softdovednosti a programy BTL jsou vždy vypáleny na kódovaných optických čipech.

Zdrojový a objektový kód

Zdrojový kód je vlastní původní forma programu. Všechny zdrojové kódy se vytvářejí v programovacích jazycích, které jsou pro lidi srozumitelné a čitelné. Programovací jazyky Šestého světa jsou například HoloLISP, InterMod, MATCom a Oblong. Tyto jazyky používají různé kombinace řečových nebo písmových vstupů a dynamickou manipulaci s ikonami a objekty ve virtuální realitě, s jejichž pomocí jsou programy v podstatě „sestaveny dohromady“.

Když programátor vytvoří zdrojový kód programu, může ho přenést do objektového formátu. Objektový formát označuje vlastní „jazyk stroje“, řadu spojených holografických konstruktů, jež představují realizovatelné programy. Objektový kód se vypaluje na kódovaný optický čip a ukládá se do paměti, pokud je uživatelský program spuštěný.

Postava musí vlastnit zdrojový kód programu, aby ho mohla změnit, kopírovat nebo upgradovat. Na základě verzí objektového kódu nelze programy měnit. Pro distribuci kopií je třeba převést zdrojový kód znovu do objektového kódu. Někteří softwaroví piráti mají své způsoby, jak rozlomit OCC a kopírovat i objektové kódy, svá tajemství si ovšem střeží jako oko v hlavě.



Softwarové dovednosti: Softwarové dovednosti (nebo zkráceně softdovednosti) představují vědění ve formě čipů. Ve spojení se správným headwarem nebo bodywarem umožňují uživateli provádět činnosti a disponovat vědomostmi, které by se za normálních okolností nikdy nenaučil. Jelikož se umělé digitální vědění softdovedností diametrálně liší od podoby skutečných vzpomínek a zkušeností, systém neurospojů potlačí přirozené reflexy, reakce a dovednosti uživatele a jeho tělo přinutí používat zakódované dovednosti. Pokud uživatel aktivuje softwarovou dovednost, kterou postava již ovládá přirozenou cestou, může použít pouze stupeň softdovednosti. Během používání softwarových dovedností nejsou odpovídající přirozené dovednosti pro uživatele dostupné.

Existují tři druhy softwarových dovedností: softwarové vědomosti (softvědedomosti) zastupují vědomosti a zprostředkovávají uživateli například znalosti z přírodních věd nebo duševní vědomosti. Podskupinou softwarových vědomostí jsou jazykové softvědedomosti, jež umožňují zvládnutí jazyků. Data obsahují pouhé informace, jako by byly slovo od slova opsány z nějaké knihy. Neposkytují uživateli vědomosti k praktickému použití nebo porozumění podávaných informací. Aktivní softwarové dovednosti zastupují aktivní dovednosti typu bojových, tělesných, technických nebo zacházení s dopravními prostředky.

K softvědedomostem umožňuje přístup čipjack nebo softvědedomostní spojení (přes datajack nebo headwarovou paměť). Samotný datajack neumožňuje práci se softvědedomostmi, jelikož nedokáže zpracovat jejich data. K datům umožňuje přístup textové spojení, čipjack nebo zobrazovací spojení (přičemž data mohou přicházet přes datajack nebo headwarovou paměť). Pro používání aktivních softdovedností je zapotřebí kompletní systém neurospojů. Neurospojové mohou zpracovat vstup z čipjacků, datajacků a headwarové paměti.

Další čipjacks nebo datajacks mohou pojmout dodatečné softdovednosti. Softdovednosti se obvykle prodávají v pěticentimetrových válečcích, jež chrání čip, není-li používán. Všechny softdovednosti mohou být prostřednictvím datajacku naloženy do headwarové paměti. Poté může uživatel čip vyjmout. Pokud nemá k dispozici dostatek headwarové paměťové kapacity, musí čip ponechat v datajacku nebo čipjacku, aby ho mohl používat. Jakmile je obsah čipu vyložen, vyžaduje program tolik paměťové kapacity, kolik je udáno v tabulce **Velikost programů**.

Softdovednosti neposkytují žádné rezervy kostek. Uživatel softdovednosti pistole nemůže například používat žádné bojové rezervy, jelikož jeho přirozené dovednosti a reflexy jsou potlačeny. To platí i tehdy, pokud by se uživatel dovednosti pistole naučil i přirozenou cestou. Magické dovednosti jako čarodějnictví nebo vyvolávání v softdovednostní verzi neexistují.

Velikost: Abyste určili, kolik Mp určitá softdovednost zabere, použijte tabulku **Velikost programů** (z kapitoly **Matrix**). Základní softdovednosti mají násobitel 3, specializace 2.

Softdovednostní jukebox: Zde se jedná v podstatě o přenosný počítač s řadou vstupů pro softdovednosti, který je spojen kabelem ze skelných vláken s čipjackem nebo datajackem. Pomocí klávesnice, řečových nebo duševních příkazů (u poslední kategorie pouze přes datajack) může uživatel mezi softdovednostmi „přepínat“. Tento přístroj je vhodný pro bojové a jiné situace, kdy je zapotřebí rychlé a hladké střídání softdovedností.

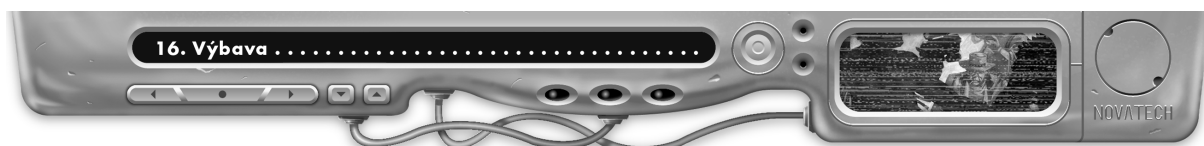
Systémy navigačních map: Dostupné jsou podrobné mapy pro všechny městské oblasti, jež umožňují dopravním prostředkům s autonavigací 2 a vyšší sledovat vyznačené trasy, pokud nevedou neprostupným terénem.

Čipy „Lepší než život“ (Better than Life, BTL): Čipy BTL jsou simsensové nahrávky, jejichž intenzita není omezena amplitudovou hranicí. Většina BTL vyvolává maximální možnou intenzitu signálů a stimuluje přímo centra slasti v mozku.

Existují dvě možnosti přehrávání BTL. Čipy „Dreamdeck“ vyžadují simdeck, jehož ovládání amplitud bylo ochromeno (což není pro profíka nic těžkého). Čipy pro přímý vstup lze naproti tomu zasunout přímo do čipjacku nebo datajacku; veškerou potřebnou elektroniku obsahuje sám. Obě čipové varianty obsahují bezpečnostní pojistku, která čip po prvním použití vymaže, ovšem i tento doprovodný jev dokáží profíci eliminovat.

Na ulici existuje široká škála BTL. Některé verze dokonce potlačují i signál RAS, pročež se uživatel během svého tripu může pohybovat a mluvit (nebo propadnout šílenství). Některé čipy vytvářejí návaly nekonečné euforie nebo určitých citových stavů. Varianta zvaná Personafix cíleně mění osobnost uživatele, čímž je možné vytvořit umělé osobnosti, jež se odvolávají na slavné a historické osoby.

BTL jsou vysoce návykové a mnozí uživatelé je používají v nikdy nekončícím modu. Nadměrné užívání může mít četné nepříjemné vedlejší účinky, včetně katatonie, několikanásobných poruch osobnosti, amnesie, flashbacků, mánie, halucinací a smrti. Většina uživatelů BTL umírá při nehodách, zatímco se nachází pod vlivem čipů, na podvýživu, dehydrataci a sebevraždu.



SOFTWAREVÉ DOVEDNOSTI A ČIPY					
	U	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Aktivní softdovednosti	12	Mp × 100 ¥	6/4 dny	1,25	Legální
Data*	12	Mp × 100 ¥	4/4 dny	1,25	Legální
Softvěddomosti	12	Mp × 150 ¥	5/4 dny	1,25	Legální
Jazykové softvěddomosti	12	Mp × 50 ¥	6/36 h	1,25	Legální
Softdovednostní jukebox	6	Počet vstupů × Mp × 20 ¥	3/72 h	1	Legální
Optický čip	12	Mp × 0,5 ¥	Vždy	1	Legální
Autonavigační mapový čip	12	25 ¥	Vždy	1	Legální
Čip pro virtuální vyučování	12	Mp × 100 ¥	Stupeň/72 h	1	Legální/3-Y
* Cennější data stojí víc.					
BTL					
Čip pro přímý vstup	12	250 ¥	3/12 h	1	3-Y
Čip „Dreamdeck“	12	100 ¥	3/12 h	1	3-Y
Simdeck pro přehrávání BTL	3	250 ¥	3/12 h	1	3-Y

Kyberware

Implantace kyberwaru vede vždy k určité ztrátě esence. Pokud esence postavy klesne na nulu či níže, zmizí její životní síla a v krátké době umírá. Existuje mnoho druhů kyberwaru, od head- a bodywaru až po kompletní kyberkončetiny. Veškerý kyberware v této knize je dostupný ve standardní verzi nebo verzi alfa.

Alfaware

Alfaware je kyberware vyrobený za pomoci špičkové technologie, jenž je spojen s nižší ztrátou esence a vykazuje vyšší odolnost vůči poškození. Jeho nevýhodou je, že je dražší a obtížněji opravitelný. Pokud si chce nechat postava voperovat kyberware verze alfa místo standardní verze, snižuje se uvedená ztráta esence o 20 procent (zaokrouhлено nahoru) a uvedená cena se zdvojnásobí.

Doplňky pro alfaware musí být rovněž verze alfa. Jinými slovy, pokud máte alfa-kyberoči a chcete si dát nainstalovat infravidění, musí být rovněž verze alfa.

Headware

Tento malý a složitý headware vyžaduje nahrazení částí lebeční kosti plastovými destičkami. Odolnost lebky se tím nesnižuje.

Komunikace

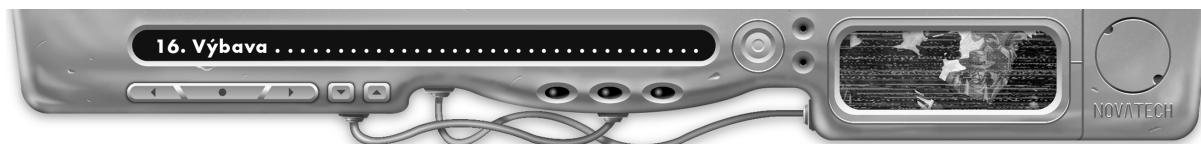
Dosah a stupeň energie komunikačních zařízení závisí na jejich stupni. Viz tabulky **Stupně energie** a **Dosah stupňů energie** v kapitole **Dopravní prostředky a drony**. Komunikační přístroje mohou být rovněž vybaveny EPP a kódovacím systémem.

Komspoj: Jako vnitřní verze skeneru je komspoj rovněž doplňkem vnitřní vysílačky nebo telefonu. Jako samostatný přístroj umožňuje svému uživateli odposlouchávat frekvenční pásma. Je-li spojen s vysílačkovým nebo telefonním implantátem, může simultánně sledovat a odposlouchávat (stupeň × 2) frekvencí. Tyto frekvence jsou programovatelné a lze je změnit nebo jednotlivě deaktivovat, pokud je vysílací aktivita příliš velká, než aby bylo možné zachovat ostrost rozlišení jednotlivých kanálů.

Příjem trideosignálů je možný pouze tehdy, je-li uživatel současně vybaven i zobrazovacím spojením. Je-li k dispozici i textové spojení, může ve speciálním okně ukazovat aktivní frekvence. Příchozí hovory mohou být ohlašovány blikajícími symboly. Ztrátu esence způsobenou komspojem lze snížit na polovinu, je-li implantován v soupravě s vnitřní vysílačkou nebo telefonem.

Vysílačka: Tato vnitřní vysílačka může vysílat a přijímat signály na všech frekvencích, v paměti však může mít současně uloženo pouze (stupeň × 2) naprogramovaných frekvencí. Kvalita signálu je jen zřídka tak dobrá jako u telefonního spojení, ovšem schopnost změny pásma činí tento systém velmi oblíbeným pro vojenské operace. Totéž platí pro uživatele, již se obávají vlivu rušivých signálů. Při vysílání musí uživatel mluvit, stačí ovšem šeptat. Pro uživatele, kteří dbají na zdraví a cenu, jsou k dostání i pouhé přijímače.

Krční mikrofon: Tento přístroj umožňuje uživateli s implantovanou vysílačkou nebo telefonem komunikovat, aniž by při tom musel hlasitě mluvit. Uživatel s datajackem se může spojit s externí vysílačkou nebo telefonem a komunikovat v tichosti i jejich prostřednictvím.



Telefon: Tento přístroj umožňuje uživateli přístup k telefonní síti rovnou z hlavy. Telefon podléhá rušení ze strany EP a dalších rušiček; pro tento účel má stupeň přístroje 2. Příjem obrazových dat je možný pouze v součinnosti se zobrazovacím spojením. Stejně jako většina telefonů může přijímat i faxy, má ovšem paměť o velikosti pouhých 5 Mp.

Vnitřní hardware

Čipjack: Tato specializovaná forma datajacku umožňuje uživateli přístup k datům a softvědodomstem. Má-li uživatel instalovaný i systém neurospojů, může navíc používat i aktivní softdovednosti. Do každého čipjacku lze současně vložit pouze jeden čip, ale je možné si nechat implantovat více čipjacků.

Mozková bomba: Tyto přístroje představují ilegální metodu nucení ke spolupráci a vedou k intenzivním bolestem hlavy. Existují tři druhy mozkových bomb: splínové bomby, mikrobomby a plošné bomby.

Splínová bomba je malý přístroj, jenž zničí pouze malou část lebky. Může být nastaven tak, že zničí headwarovou paměť, datový zámek nebo podobné systémy či cíleně poškodí určitou část mozku a vyvolá důsledky jako slepotu, koktavost, ztrátu sluchu apod. Mikrobomba disponuje dostatečnou výbušnou silou, aby svého nositele zabila. Plošná bomba představuje kus plastické výbušniny, která je natolik silná, že má prostorový účinek. Zabije nositele a zraní kolemstojící.

Mozkové bomby mohou být odpáleny načasováním nebo na dálku, nebo dokonce při zachycení určitého akustického signálu. Je-li tak nastavena, zabije svého nositele automaticky. Plošné bomby jsou k dostání s účinnostmi od 3 do 8 a úrovněmi poškození od M po S.

Datajack: Univerzální znak kybervědomého uživatele umožňuje jak vstup, tak výstup do a od určitých headwarových a bodywarových systémů. Umožňuje připojení mozku na kyberdeck, dálkový deck a dopravní prostředky s datajackovým adaptérem, takže je uživatel může řídit přímo duševními příkazy. Prostřednictvím datajacku je rovněž možné vyložit obsah čipů do headwarové paměti. Softvědodomosti nelze přes datajack používat bez softvědodomstního spojení a aktivní softdovednosti vyžadují neurospojce. Data získaná prostřednictvím datajacku (z kyberdecku, kamer s adaptérem pro trideospojení, dopravních prostředků apod.) lze zpřístupnit prostřednictvím textového nebo zobrazovacího spojení nebo uložit do headwarové paměti.

Deckeři si nechávají implantovat datajacky obvykle na spánky, aby měli přístup k „vyšším“ mozkovým funkcím, zatímco riggeři si je dávají nainstalovat obvykle za a nad uši, aby měli přístup k „nižší“ mozkové oblasti. Není neobvyklé, má-li někdo více datajacků.

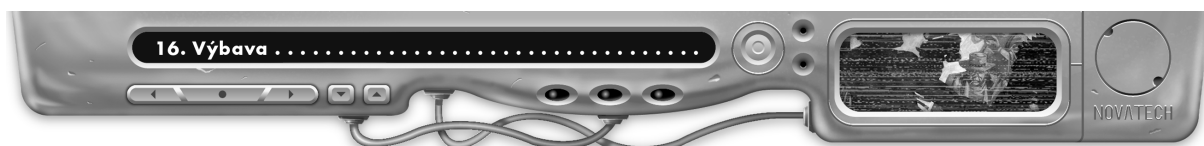
Datový zámek: Tento přístroj je zosobněním blokování přístupu k datajacku. Vstup nebo výstup vyžadují speciální kód. Tento přístroj je velmi oblíbený u kurýrů, protože uživateli blokuje přístup k jeho vlastní headwarové paměti. Navíc ztěžuje rozlomení obsahu headwarové paměti. Cena činí 1 000 ¥ + náklady na zakódování.

Softvědodomstní spojení: Toto spojení umožňuje uživateli mentální přístup k softvědodomstem v jeho headwarové paměti nebo datajacku.

Headwarová paměť: Jedná se o ukládací médium uvnitř lebky. Měří se v megapulsech (Mp) a může přijímat výstupy z kamer, datajacků, ušních nahrávačů, telefonů, vysílaček, fotoaparátů, simrigů apod. Do headwarové paměti lze uložit syrová data, softdovednosti a určité programy. Uložená data lze zpřístupnit přes datajack, headwarové komunikační systémy, softvědodomstní, textové nebo zobrazovací spojení.

Zubní schránka: Tyto duté zuby existují jako křehké a ukládací modely. U křehké verze dojde po silném skousnutí k určitému efektu, například k vysílání naváděcího signálu nebo uvolnění uloženého jedu. K rozdrčení zubu je zapotřebí test vůle s cílovým číslem 2 resp. 4, obsahuje-li smrtící substanci. Obsah zubu se dá odstranit nebo nahradit během 3 minut. Ukládací model se používá k pašování mikročipů nebo vzorků tkáně. Pro odstranění ukládacího zubu je zapotřebí test rychlosti s cílovým číslem 4 a 2 komplexní akce.

HEADWARE					
	Esence	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Komunikace					
Komspoj	0,3	Stupeň × 5 000 ¥	3/48 h	1	Legální
Vysílačka	0,75	Stupeň × 2 000 ¥	2/24 h	0,8	Legální
Přijímač	0,4	Stupeň × 1 000 ¥	2/24 h	0,8	Legální
Krční mikrofon	0,1	850 ¥	4/72 h	2	Legální
Telefon	0,5	3 700 ¥	3/24 h	0,9	Legální
Vnitřní hardware					
Čipjack	0,2	1 000 ¥	3/72 h	0,9	Legální
Mozková bomba					



Splínová	-	28 000 ¥	12/14 dní	1,5	2-R
Mikrobomba	-	65 500 ¥	18/48 h	1,25	2-R
Plošná	-	500 000 ¥	20/14 dní	1	2-R
Datajack	0,2	1 000 ¥	Vždy	0,9	Legální
Datový zámek	0,2	1 000 ¥ + cena kódování	6/36 h	1,5	Jako kódování
Softvědmostní spojení	0,1	1 000 ¥	3/24 h	1	Legální
Headwarová paměť	Mp/300	Mp × 150 ¥	3/24 h	1	Legální
Zubní schránka					
Křehká	-	700 ¥	3/48 h	1,5	10P-Q
Ukládací	-	1 500 ¥	2/48 h	1,25	Legální

Uši

Uši mohou být chirurgicky modifikovány implantáty nebo zcela nahrazeny kyberušíma. Obě možnosti se obvykle týkají obou uší, aby nedošlo k poruše rovnováhy uživatelova sluchu. Samotné modifikace se nedají opticky zjistit, ale kybernetická náhrada je okamžitě rozpoznatelná jako protéza a umožňuje perfektní slyšení na běžnou vzdálenost. Kyberuši je možné vybavit doplňkovými systémy v hodnotě až do 0,5 bodu esence, aniž by uživatel utrpěl další ztrátu esence.

Kosmetická modifikace: Existuje nekonečná pestrost všech možných tvarů a velikostí. Mezi nejpoblárnější zástupce své kategorie patří špičaté uši nebo jiné varianty pro rádoby metalidi.

Tlumič: Tato modifikace chrání majitele před náhlými změnami intenzity zvuku, stejně jako před škodlivými frekvenčními pásmy.

Zesilovač: Tento doplněk zesiluje vnímání ucha v celém spektru. Účinek se podobá směrovému mikrofonu, díky němuž je uživatel schopen slyšet zvuky, jako by se nacházel desetkrát blíže jejich zdroji. Důrazně doporučujeme současné používání tlumiče.

Vysokofrekvenční sluch: Uživatel může slyšet zvuky, které se nacházejí ve frekvenčních pásmech nad člověkem vnímatelným spektrem.

Nízkofrekvenční sluch: Uživatel může slyšet zvuky, které se nacházejí ve frekvenčních pásmech pod člověkem vnímatelným spektrem.

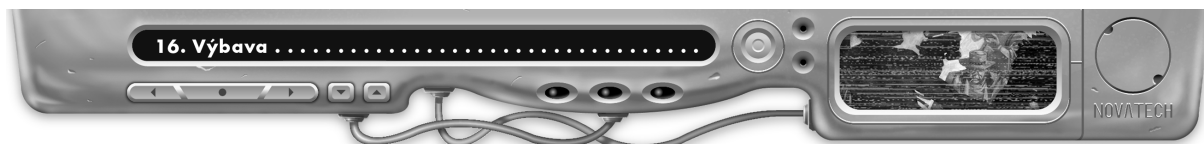
Nahrávač: Tato modifikace umožňuje majiteli ukládat zvuky do jeho headwarové paměti, předávat je komunikačnímu headwaru (odkud je lze vysílat) nebo postoupit datajacku (přes nějž mohou jít dále do připojeného zařízení, například do nahrávače). Pokud je slyšené uloženo v headwarové paměti, může si ho uživatel později ve své hlavě přehrát nebo zpřístupnit přes datajack skrze reproduktor.

Selektivní zvukový filtr: Tento doplněk uživateli umožňuje odfiltrovat určité zdroje zvuku, aniž by to mělo vliv na vnímání jiných signálů. Dají se tak například odfiltrovat zvuky pozadí, aby se daly odposlouchávat hovory. Každý stupeň přístroje poskytuje uživateli jednu dodatečnou kostku pro odpovídající testy vnímání. Pokud je tento systém použit proti generátoru bílého šumu, provádí uživatel srovnávací test s dvojnásobkem stupně zvukového filtru. Nejvyšší možný stupeň činí 5.

	UŠI				
	Esence	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Kosmetická modifikace	-	1 000 ¥	2/24 h	0,8	Legální
Kybernetická náhrada	0,3	4 000 ¥	2/24 h	0,75	Legální
Tlumič	0,1	3 500 ¥	4/48 h	1,25	Legální
Zesilovač	0,2	3 500 ¥	4/48 h	1,25	Legální
Vysokofrekvenční sluch	0,2	3 000 ¥	4/48 h	1,25	Legální
Nízkofrekvenční sluch	0,2	3 000 ¥	4/48 h	1,25	Legální
Nahrávač	0,3	7 000 ¥	8/48 h	2	12P-N
Selektivní zvukový filtr (stupeň 1-5)	0,2	Stupeň × 10 000 ¥	6/48 h	1,25	Legální

Oči

Kybernetická náhrada očí nabízí jako standard stoprocentní zrak. Výměna se týká prakticky vždy obou očí, protože nestejný pár by zprostředkoval mozku nevyrovnané signály. Vnější vzhled implantátů může být k nerozeznání od přirozených očí (přinejmenším bez očního vyšetření). Jsou ovšem možné i speciální efekty jako zlaté nebo neonové duhovky (se zlatým logem výrobce) nebo bezvýrazový vzhled chromového povrchu. Kyberoči je možné vybavit doplňkovými systémy v hodnotě až do 0,5 bodu esence, aniž by uživatel utrpěl další ztrátu esence. Dodávají se s čistící soupravou, již musí majitel pravidelně používat.



Pokud si metačlověk nechá nahradit své přirozené oči, ztrácí svá přirozená vylepšení zraku jako noční vidění a infravidění, může si je však také nechat instalovat do svých nových očí (za příplatek). Namísto celkové náhrady je možné nechat si modifikovat sítnici, přičemž účinky jednotlivých systémů zůstávají stejné.

Fotoaparát: Tento doplněk lze instalovat pouze do kyberoka. Mozek je díky němu schopen vytvořit digitální fotografii jakéhokoli obrazu spatřeného okem. Obraz musí být uložen do headwarové paměti, přenesen pomocí datajacku do jiného systému nebo uložen do malého čipu uvnitř oka (1 Mp paměti, cca 60 fotografií). Tento čip se nechá pomocí otvíracího mechanismu vyjmout a vyměnit.

Kosmetická modifikace: Nejoblíbenější změnou je změna barvy duhovky, jinak jsou možné a rozšířené rovněž změny tvaru zornice nebo pigmentace rohovky.

Textové spojení: Umožňuje uživateli promítnout si na sítnici textová data, která lze zobrazit v jednom nebo více oknech.

Vyrovnávač oslnění: Chrání uživatele před oslepujícími světelnými záblesky, prudkým světlem a neguje modifikátory oslnění.

Zobrazovací spojení: Pokročilejší verze textového zobrazování umožňuje uživateli promítnout si na sítnici obrazová data (včetně videa). Data mohou pocházet z headwarové paměti nebo datajacku.

Noční vidění: Uživatel je schopen za svitu hvězd vidět jako za jasného dne. V úplné tmě (jež je ovšem ve městech 60. let 21. století sotva k nalezení) je však slepý jako kdokoli jiný.

Kamera: Tento videorekordér zaznamenává obrazy, jež oko vnímá, jako film, a může je ukládat do headwarové paměti nebo převádět prostřednictvím datajacku do systému přenašeče videospojení apod. Videonahrávky vyžadují paměťovou kapacitu 1 Mp/min. Lze nainstalovat pouze do kyberoka.

Ochranná skla: Toto příslušenství chrání jak přirozené, tak kybernetické oči před nárazy a cizími částicemi. Pokud s tím gamemaster souhlasí, disponuje oblast očí 1 bodem protinázarového pancíře. Jednostranná zrcadlová ochranná skla stojí o 100 ¥ více.

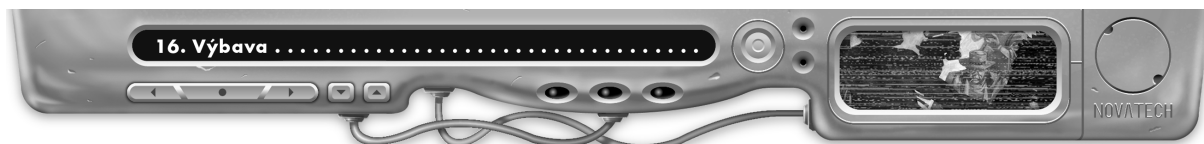
Sítnicové hodiny: Tento přístroj ukazuje uživateli na jeho sítnici přesný čas/datum. Je možné je přizpůsobit časovým zónám a ročním obdobím a obsahují stopky a odpočítávání.

Duplikace sítnice: Duplikace cizí sítnice, ať už jako permanentní modifikace přirozeného oka nebo nastavitelný vzorec kyberoka, představuje těžký zločin. Jejich užitečnost je navíc pochybná, jelikož duplikáty jen zřídka disponují takovým rozlišením, aby mohly po delší čas klamat snímače sítnic.

Infravidění: Tento kyberware pracuje v infračerveném spektru a umožňuje uživateli vnímat vlny tepla. Změny osvětlení nemají na infravidění vliv, ale silné tepelné vlny mohou uživatele oslepit stejně jako silné zdroje světla normální oči.

Zvětšování: Tento doplněk zvětšuje vnímané obrazy stejně jako dalekohled a může snížit cílová čísla zvýšená na základě dostřelu. Existuje v elektronických a optických verzích (ty druhé potřebují kouzelníci s kyberočima). Optické systémy v přirozených očích mají utajitelnost 9, ostatní verze nejsou bez biotechnického vyšetření zjištělné.

	OČI				
	Esence	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Fotoaparát	0,4	5 000 ¥	6/24 h	2	Legální
Kosmetická modifikace	-	1 000 ¥	2/24 h	0,8	Legální
Kybernetická náhrada	0,2	5 000 ¥	2/24 h	0,75	Legální
Textové spojení	0,1	1 000 ¥	4/36 h	1	Legální
Vyrovnávač oslnění	0,1	2 000 ¥	5/48 h	1,25	Legální
Zobrazovací spojení	0,2	1 600 ¥	4/48 h	2	Legální
Noční vidění	0,2	3 000 ¥	4/36 h	1,25	Legální
Kamera	0,5	20 000 ¥	5/72 h	2	Legální
Ochranná skla	-	500 ¥	4/48 h	1,5	Legální
Sítnicové hodiny	0,1	450 ¥	3/24 h	1	Legální
Duplikace sítnice (nelegální)	0,1	Stupeň × 25 000 ¥	6/7 dní	2	3-Q
Infravidění	0,2	3 000 ¥	4/36 h	1,25	Legální
Zvětšování					
Optické 1	0,2	2 500 ¥	4/48 h	1	Legální
Optické 2	0,2	4 000 ¥	4/48 h	1	Legální
Optické 3	0,2	6 000 ¥	5/48 h	1	Legální
Elektronické 1	0,1	3 500 ¥	5/48 h	1	Legální
Elektronické 2	0,1	7 500 ¥	5/48 h	1	Legální



Elektronické 3

0,1

11 000 ¥

8/48 h

1

Legální

Bodyware

Bodyware je kyberware, který je implantován v jiných částech těla než v hlavě. Některé druhy (jako dermální pancíř) obsahují ovšem i doplňky lebky.

Kompozitní kosti: Při implantaci kompozitních kostí se struktura kostí posílí vložení kovových nebo plastových mřížek. Díky tomuto procesu vzroste tělesná hmotnost: tento přírůstek hmotnosti se považuje za dodatečnou zátěž (plastové +5 kg, hliníkové +10 kg, titanové +15 kg). Plastové a hliníkové mřížky zvyšují tělo postavy o 1, titanové o 2. Hliníkové mřížky poskytují uživateli navíc jeden bod protinázarového pancíře, titanové poskytují jeden bod protinázarového a jeden bod balistického pancíře. Tento pancíř je kumulativní s ostatním nošeným pancířem. Viz tabulka **Kompozitní kosti**.

Útoky beze zbraně prováděné osobami s plastovými kompozitními kostmi způsobují poškození (síla+2)M Omráčení; u hliníkových vzrůstá na (síla+3)M Omráčení a u titanových na (síla+4)M Omráčení. Kompozitní kosti jsou za použití konvenčních metod prakticky nezlomitelné; pokud je ovšem vyvinut dostatečný tlak, platí postulát: co člověk vytvořil, může také zase rozbit. Stupeň bariéry plastové varianty činí 6, hliníkové 8 a titanové 10. Detektory kovu jsou schopny odhalit hliníkové a titanové varianty.

Pokud budou chtít, mohou postavy s kompozitními kostmi způsobit v boji beze zbraně i fyzické poškození, ovšem účinnost útoku se v tomto případě snižuje na polovinu (zaokrouhlo dolů).

KOMPOZITNÍ KOSTI		
Materiál	Bonus	Boj beze zbraně
Plast	+1 tělo	(síla+2)M Omráčení
Hliník	+1 tělo, +1 protinázarový pancíř	(síla+3)M Omráčení
Titan	+2 tělo, +1 protinázarový pancíř, +1 balistický pancíř	(síla+4)M Omráčení

Zrychlené reflexy: Díky jednorázovému elektrochemickému zásahu se přirozené reflexy cílové osoby zvýší, viz tabulka **Zrychlené reflexy**. Příjemce si ovšem už nebude moci nikdy nechat implantovat reflexní posilovače nebo kontrolní rig a rovněž je nelze dále zlepšovat. Jejich účinek je permanentní.

ZRYCHLENÉ REFLEXY		
Typ	Bonus k reakci	Bonus k iniciativě
Stupeň 1	-	+1k6
Stupeň 2	+1	+1k6
Stupeň 3	+2	+2k6

Dermální pancíř: Aby uživatel získal ochranu před pronikáním cizích těles, dojde k chemickému spojení pancéřových destiček z tvrzeného plastu a kovových vláken s pokožkou, čímž vznikne takzvaný dermální pancíř. Omezuje pružnost pokožky a je jasně rozpoznatelný. Pancéřové destičky lze přizpůsobit libovolnému typu povrchu a barvě. Jsou k dostání ve třech stupních, na nichž závisí i intenzita chirurgického zákroku. Tělo postavy se zvyšuje o stupeň dermálního pancíře, tento bonus se však neuplatní při léčení.

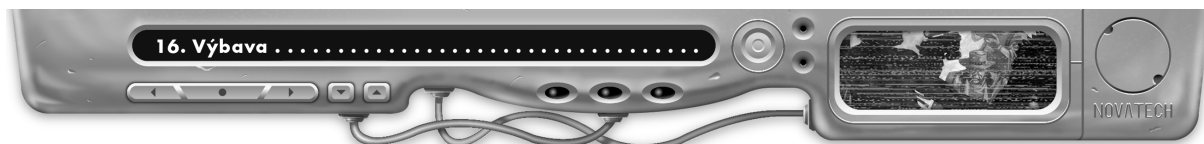
Filtrační systémy: Slouží k ochraně uživatele před určitými substancemi. Existuje řada modelů. Umělá průdušnice vybavená různými filtry ochrání uživatele před kouřem a většinou plynů. Umělý žaludek zahrnuje toxické filtry, které eliminují tělu cizí částice a odstraňují je z krevního oběhu. Působí proti většině injektovaných toxinů, dermatům a řadě nemocí. Systém implantovaných filtrů slouží k neutralizaci širokého spektra jedů přijímaných ústně, včetně alkoholu.

Filtrační systémy snižují účinnost toxinů o svůj stupeň. Jsou dostupné až do stupně 10.

Prstová schránka: V rámci implantování se poslední článek prstu nahradí malou dutou prostorou, která se perfektně hodí například k ukrytí čipů. Může také pojmout monovláknitý bič, neboť protéza článku může sloužit jako ovládací závaží.

Ruční břit: Tato implantovaná čepel se vysunuje z hrany ruky paralelně naproti palci. Na ulicích je velmi rozšířená zatažitelná verze. Ruční břit způsobuje poškození (síla+3)L.

Nehtové nože: Nehtové nože jsou 2,5 cm dlouhé čepele z pochromované oceli nebo uhlíkových vláken, které nahrazují uživatelské nehty. Nože jsou upevněny v kostech. Zatažitelné verze se mohou zasunout pod syntetické protézy nehtů, takže zvenku je nelze zpozorovat. Nehtové nože způsobují poškození (síla)L. Vylepšená verze s čepelemi ze stlačovaného uhlíku způsobuje vyšší poškození (síla+2)L, je ovšem dražší.



Umělé svaly: Implantované, laboratorně vyšlechtěné syntetické svaly doplňují původní svalovinu uživatele. Vápníková kúra a posílení kostry zvyšují uživatelskou sílu. Stupeň umělých svalů zvyšuje současně sílu i rychlost, ale nemá žádný (ani nepřímý) vliv na reakci. Maximální stupeň činí 4.

Posílená reakce: Reakce postavy se zvýší nahrazením části páteře supravodivými materiály. Postavy si mohou nechat vylepšit až šest úseků; každý zvyšuje reakci o 1. Posílená reakce je kompatibilní s ostatními zvýšeními reakce/initiativy.

Reflexní spínač: Reflexní spínač je doplňkem reflexního posilovače, který uživateli umožňuje jeho posílené reflexy pomocí jednoduché akce zapnout nebo vypnout. Reflexní posilovač a spínač musí být instalovány současně; pozdější zabudování není možné. Pokud je reflexní posilovač vypnut, zvyšuje se cílové číslo pro jeho odhalení o 4.

Simrig: Simrig je implantát, jenž umožňuje vytvářet simsensové nahrávky (tvrdé i měkké, viz **Simsens**). Výstup ze simrigu může být převeden do headwarové paměti, přenášený simspojem nebo přes datajack dále na digitální nebo optická ukládací média. Pro přehrávání zaznamenaných smyslových vjemů je zapotřebí kyberdeck nebo simdeck. Měkké simy vyžadují 1 Mp/s, tvrdé 3 Mp/s. Simrig se dá rovněž použít opačným způsobem jako simdeck.

Simspoj: Simspoj je převáděcí systém, který přenáší simsensová data. Jako doplněk simrigu může vysílat data k přijímači. Přijímač může být spojen se simspojovým nahrávačem nebo přímo se simdeckem, kyberdeckem nebo dálkovým deckem, díky čemuž může jejich uživatel spoluprožívat smyslové vjemy v reálném čase. Stupeň energie simspoje je roven jeho stupni dělenému 4, zaokrouhлено dolů. Cena zahrnuje jak vlastní vysílací aparát, tak i externí přijímač a nahrávací přístroj.

Neurospoj: Neurospoj představuje systém z pevně nainstalovaných neuromuskulárních ovladačů, které zužitkovávají data z aktivních softdovedností (viz **Softwarové dovednosti**). Tyto čipy poskytují uživateli dovednosti a znalosti, jako by se je sám naučil. Při nákupu musíte stanovit maximální paměťový limit v Mp a stupeň neurospoje. Na tom závisí celkový stupeň a velikost aktivních softdovedností, které může postava používat současně. Čipjack (pro vložení čipu s aktivní softdovedností) a/nebo headwarovou paměť je třeba si pořídit zvlášť.

Smartgun: Tento okruh se zpětnou vazbou je zapotřebí, aby bylo možné vytěžit maximální užitek ze zbraně se smartgunem. Směr, kterým zbraň míří, se objeví na sítnici nebo v kyberoku uživatele jako malý bod nebo nitkový kříž. Obvykle se pod pokožku dlaně instaluje indukční polštářek, který vytváří spojení se smartgunem.

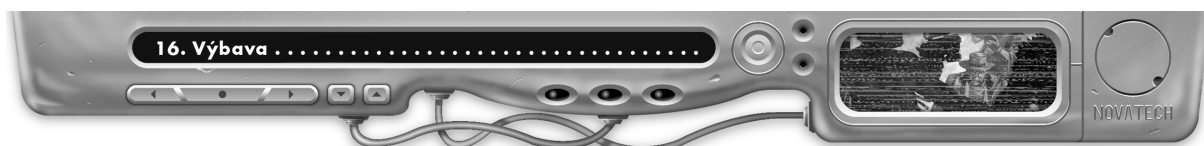
Bodec: Bodec je dlouhá úzká čepel, jež je podobně jako nehtové nože upevněna v kosti uživatele. Zatažitelné verze musí být umístěny tak, že vyjíždějí a zajiždějí podél nějaké delší kosti. Jinou možností představuje sada ze tří kratších čepelí, upevněných ve hřbetu ruky. Bodec způsobuje poškození (síla)M.

Kontrolní rig: Tento přístroj sestává z nervových zesilovačů a přenašečů svalových signálů. Každý stupeň zvyšuje reakci uživatele o 2 a poskytuje mu 1 kostku iniciativy navíc, pokud riguje. Aby mohl riger tento systém použít, musí být dopravní prostředek vybaven odpovídajícím adaptérem. Navíc může uživatel přejít z jakékoli dovednosti v ovládání dopravního prostředku na reakci a místo obvyklého modifikátoru +4 přijmout pouze modifikátor +2.

Hlasový modulátor: Hlasové modulátory jsou obzvlášť oblíbené mezi umělci ze zábavního průmyslu. Herci na jevišti obvykle používají zesilovač hlasu, který z nich činí živoucí reproduktory, a zpěváci měnič tónin, jenž jim umožňuje perfektní trylkování, propůjčuje podmanivý hlas a dovoluje zavádějící imitace. Modulace a doprovodné kolísání dokáže hlasový identifikační systém snadno odhalit. Druhý vzor, ilegální modifikace, umožňuje nositeli instalaci druhého hlasového vzorce, který je od originálu takřka k nerozeznání. Hlasový vzor se dá dokonce nahrát pomocí ušního nahrávače uživatele. Zpětným přehráním může uživatel získat přístup k audionahrávce hlasu ve své headwarové paměti nebo jinde prostřednictvím datajacku a téměř dokonale daný hlas reprodukovat. Přehrávač ovšem umožňuje pouze přesné okopírování a žádné modifikace.

Reflexní posilovač: Sestává z nervových zesilovačů a adrenalinových stimulatorů. Každý stupeň zvyšuje reakci uživatele o 2 a poskytuje mu jednu kostku iniciativy navíc. Uživatelé reflexních posilovačů mají sklony k nervozitě a vznětlivosti, obzvlášť tehdy, pokud nemají k dispozici reflexní spínač (viz **Kyberware a sociální interakce**).

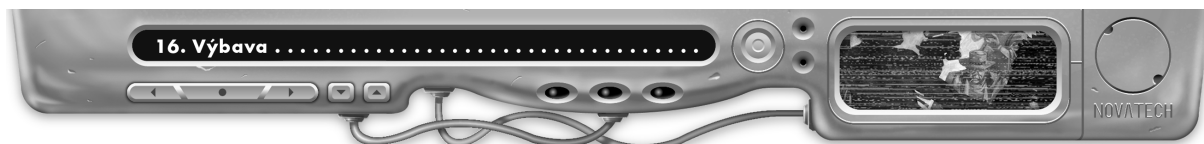
	BODYWARE				
	Esence	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Kompozitní kosti					
Plastové	0,5	7 500 ¥	5/14 dní	1,5	6P-N
Hliníkové	1,15	25 000 ¥	5/14 dní	1,5	6P-Q
Titanové	2,25	75 000 ¥	5/14 dní	1,5	6-R



Prstová schránka	0,1	3 000 ¥	3/24 h	1	Legální
Ruční břit	0,1	7 500 ¥	6/5 dní	1,5	4P-R
Zatažitelný	0,25	10 000 ¥	6/5 dní	1,5	3P-R
Nehtové nože	0,1	4 500 ¥	3/72 h	1	3-N
Zatažitelné	0,2	9 000 ¥	5/72 h	1	3-N
Vylepšené	-	+8 500 ¥	6/72 h	1	3-N
Umělé svaly	Stupeň	Stupeň × 20 000 ¥	4/4 dny	1	5P-Q
Smartspoj	0,5	2 500 ¥	3/36 h	1	5P-N
Bodec	0,1	7 000 ¥	3/72 h	1	3-N
Zatažitelný	0,3	11 500 ¥	5/72 h	1	3-N
Hlasový modulátor	0,2	45 000 ¥	2/24 h	1	Legální
Zesilovač	-	10 000 ¥	2/24 h	1	Legální
Přehrávač	0,2	40 000 ¥	4/48 h	1	Legální
Druhý vzor	-	30 000 ¥ + (stupeň × 20 000 ¥)	6/7 dní	2	3-Q
Měnič tónin	-	25 000 ¥	2/24 h	1	Legální
Zrychlené reflexy					
Stupeň 1	0,5	15 000 ¥	3/24 h	1	8P-Q
Stupeň 2	1,25	40 000 ¥	3/24	1,25	6P-Q
Stupeň 3	2,8	90 000 ¥	3/24 h	1,5	5P-Q
Dermální pancíř					
Stupeň 1	0,5	6 000 ¥	4/12 dní	1	6P-N
Stupeň 2	1	15 000 ¥	4/12 dní	1	6P-N
Stupeň 3	1,5	45 000 ¥	4/12 dní	1	5P-N
Filtrační systémy					
Vzduchový	Stupeň/10	Stupeň × 15 000 ¥	6/4 dny	1	Legální
Krevní	Stupeň/5	Stupeň × 10 000 ¥	6/4 dny	1	Legální
Protitoxinový	Stupeň/5	Stupeň × 10 000 ¥	6/4 dny	1	Legální
Simrigy					
Na měkké simy	2	300 000 ¥	2/5 dní	1	Legální
Na tvrdé simy	2	500 000 ¥	6/12 dní	3	Legální
Simspoj (stupeň 1-10)	0,6	70 000 ¥ + (stupeň × 10 000 ¥)	3/5 dní	1,5	Legální
Neurospoj	Max. stupeň × 0,2	Max. Mp × max. stupeň × 500 ¥	Max. stupeň/10 dní	1	Legální
Kontrolní rig					
Stupeň 1	2	12 000 ¥	6/48 h	1	6P-N
Stupeň 2	3	60 000 ¥	8/48 h	1,25	6P-N
Stupeň 3	5	300 000 ¥	8/48 h	1,5	5P-N
Reflexní posilovač					
Stupeň 1	2	55 000 ¥	4/8 dní	1	5P-Q
Stupeň 2	3	165 000 ¥	4/8 dní	1	5P-Q
Stupeň 3	5	500 000 ¥	8/14 dní	1	3-R
Reflexní spínač	+0,2	+13 000 ¥	Jako reflexní posilovač	Jako reflexní posilovač	4P-Q
Posílená reakce	0,3/bod	60 000 ¥/bod	6/7 dní	2	6P-R

Kyberkončetiny

Kyberkončetiny mohou být zjevné, vyrobené z chrómu, nebo syntetické, plnohodnotné a přirozeně vypadající protézy. Zjevné kyberkončetiny mohou být snadno rozšířeny o velké množství doplňků, ačkoli postava se zjevnými kyberkončetinami se může obávat sociálních komplikací (viz **Kyberware a sociální interakce**) a také na sebe bude přitahovat pozornost bezpečnostního personálu. Umělé kyberkončetiny mohou být rovněž rozšířeny, je to ovšem podstatně dražší, neboť každé vylepšení ztěžuje designérům snahu o zachování přirozeného vzhledu končetiny.



Syntetické končetiny mají utajitelnost, která se mění v závislosti na zabudovaných implantátech. Pokud je přes ně nataženo oblečení, vzrůstá jejich utajitelnost o 3. Cena vylepšení vzrůstá u syntetických končetin o 50 procent.

Kyberkončetiny mají vlastní atribut síly, která leží mírně nad rasovým průměrem uživatele (lidé a elfové 4, trpaslíci a orkové 6, trollové 8). Pár kyberpaží zvyšuje tělo uživatele o 1, pár dolních kyberkončetin zvyšuje tělo o 2. Kyberkončetiny navíc zvyšují účinnost útoků beze zbraně. Postava s jednou kyberkončetinou může zvýšit účinnost svých útoků beze zbraně o 1, postava se dvěma kyberkončetinami o 2. Další kyberkončetiny neposkytují žádné dodatečné bonusy.

Zabudované přístroje: Některé přístroje je možné zabudovat do kyberkončetin s minimální ztrátou esence, obzvláště tehdy, pokud kyberkončetina může skrýt celý předmět a jsou nutné pouze menší neurologické zákroky. Kyberware jako bodce, prstní schránky a ruční britý je možné zabudovat do kyberpaží bez ztráty esence. O dalších přístrojích jako vysílačkách, rušičkách apod. rozhodne gamemaster.

Přímé nervové rozhraní: Přímé nervové rozhraní umožňuje kyberneticky ovládat předměty, které původně nebyly určeny pro zabudování do kyberkončetin. Takové předměty však musí projít úpravou, která toto zabudování umožňuje a která zvyšuje jejich cenu o 50 procent.

Smartspoj: Smartspoje nainstalované do kyberpaží jsou spojeny se ztrátou esence pouze ve výši 0,25 bodu.

Zvýšená síla: Tato modifikace doplňuje kyberpaží dodatečnými servomotory a silnějším upevněním, čímž se zvyšuje její síla. Velká zvýšení jsou spojena se ztrátou esence.

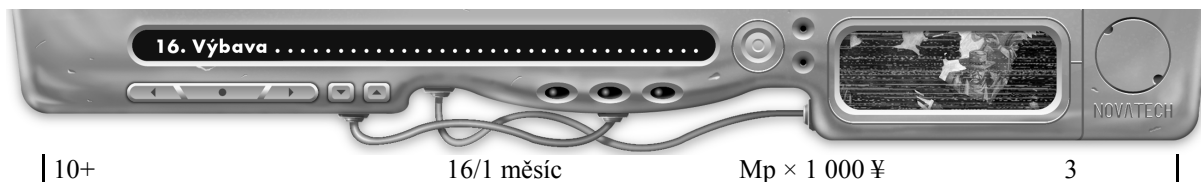
KYBERKONČETINY						
	U	Esence	Cena	Dostup.	Pouliční index	Legalita
Zjevná kyberkončetina	-	1	75 000 ¥	4/4 dny	1	Legální
Syntetická kyberkončetina	8	1	100 000 ¥	4/4 dny	1	Legální
Zabudovaný přístroj	Různá	-	4 × běžná cena	Různá	Různý	Různá
Zabudovaný smartspoj	-	0,25	2 500 ¥	6/4 dny	1,5	5P-N
Přímé nervové rozhraní	-	0,1	4 500 ¥	4/6 dní	1	5P-Q
Zvýšená síla (body)						
1-3/kyberkončetina	-1/bod	-	50 000 ¥/bod	6/4 dny	1,5	6P-Q
4+/kyberkončetina	-2/bod	0,4/bod	75 000 ¥/bod	6/4 dny	1,5	6P-R

Kyberdecky a programy

Kyberdecky a programy jsou popsány v kapitole **Matrix**. Hodnoty standardních kyberdecků (HPOP, pevnost apod.) jsou uvedeny tamtéž, stejně jako tabulka **Velikost programů**.

Všechny kyberdecky mají legalitu 4P-S.

KYBERDECKY A PROGRAMY			
	Dostupnost	Cena	Pouliční index
Standardní kyberdecky			
Allegiance Sigma	4/7 dní	14 000 ¥	1
Sony CTY-360-D	4/7 dní	70 000 ¥	1
Novatech Hyperdeck-6	4/7 dní	125 000 ¥	1
CMT Avatar	6/7 dní	250 000 ¥	1
Renraku Kraftwerk-8	10/7 dní	400 000 ¥	1
Transys Highlander	14/7 dní	600 000 ¥	1
Novatech Slimcase-10	18/7 dní	960 000 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 dní	1 500 000 ¥	1
Rozšíření kyberdecků			
Stopařské zástrčky	2/48 h	250 ¥	1
Off-line paměťová banka	2/24 h	(Mp × 5) + 50 ¥	1
Videobrazovka	2/24 h	100 ¥	1
CENY A DOSTUPNOST PRROGRAMŮ			
Stupeň	Dostupnost	Cena	Pouliční index
1-3	2/7 dní	Mp × 100 ¥	1
4-6	4/7 dní	Mp × 200 ¥	1,5
7-9	8/14 dní	Mp × 500 ¥	2



Biotechnika

Biomonitor: Tento malý přístroj se nosí na zápěstí, nadloktí nebo na srdci a měří životní funkce nositele – tep, krevní tlak, teplotu apod. Je dokonce schopen analyzovat vzorky krve, potu a pokožky. Biomonitory jsou nastaveny tak, že tato data předávají přijímací jednotce. Většina modelů má zabudovaný vysílač, jehož přijímač a displej jsou již zahrnuty v ceně. Jednotka může být bez dalších příplatků spojena s videospojem nebo jiným vysílačem. Model s vysílačem má stupeň 2.

Smlouva s DocWagonem: Bez ní vůbec nevycházejte z domu! Doc Wagon™ Vám poskytuje prvotřídní lékařskou péči 24 hodin denně. Na Vaše zavolání přijedeme k Vám domů nebo Vás vyzvedneme z momentálního místa pobytu. Těší nás, že Vám můžeme nabídnout čtyři modely péče: standardní, zlatý, platinový a superplatinový servis. Abychom Vám mohli poskytnout optimální lékařskou péči, budeme od Vás potřebovat vzorek tkáně, který budeme uchovávat ve vysoce zabezpečeném zařízení, jež je permanentně stráženo fyzicky i magicky. Obdržíte od nás zapečetěný náramkový telefon, který dokáže s naší pohotovostní ústřednou kdykoli navázat nejrychlejší možné spojení a který funguje jako naváděcí signál pro naše pohotovostní vozidla a záchranné vrtulníky. Pokud dojde k porušení pečeti nebo přetržení řemínku u telefonu, bude naše pohotovostní ústředna obratem alarmována. Jakmile bude potvrzeno Vaše zavolání, zaručí Vám převážná většina našich franšíz příjezd záchranného týmu za méně než deset minut. V opačném případě uhradí DocWagon™ veškeré náklady spojené s Vaším lékařským ošetřením na místě. Prováděná znovuoživení se hradí zvlášť. Ve vysoce nebezpečných situacích Vám pošleme tým pro krizové situace (TKS), který Vás v případě nutnosti dopraví do bezpečí a k lékařskému ošetření i za použití zbraní. V tomto případě od Vás (nebo případně od Vašich právoplatných dědiců) očekáváme, že uhradíte úmrtné za personál firmy DocWagon™, který přijde o život při Vaší záchraně. Zlatá smlouva Vám nabízí jedno znovuoživení ročně zdarma, stejně jako 50% slevu při nasazení TKS, což se ovšem netýká úmrtného. Platinový servis má v základní ceně 4 znovuoživení ročně zdarma a rovněž tak bezplatné nasazení TKS bez nutnosti platit úmrtné. Majitelům superplatinových služeb nabízíme navíc speciální biomonitor zabudovaný do náramkového telefonu, který okamžitě provede nouzové volání do pohotovostní ústředny DocWagon™, pokud Vaše životní funkce poklesnou na kritickou mez, a podle nastavení spustí i akustický poplach.

DocWagon™ nereaguje na zavolání z extrateritoriálních nebo podnikových oblastí, pokud nám příslušné úřady neudělí všeobecné svolení.

Lékárnička: Lékárnička roku 2060 je schopná postarat se o většinu lékařských nouzových zákroků. Obsahuje různé léky, obvazy, nástroje a počítačového doktora – odborný systém, který na základě uživatelem poskytnutých informací stanoví diagnózu a navrhne opatření (stupeň dovednosti biotechnika 3). Používá-li ji postava s dovedností biotechnika, obdrží pro test této dovednosti tři dodatečné kostky. Systém bude vyžadovat další informace, pokud bude diagnóza nejasná. Jakmile bude stanoven nález, instruuje lékárníčka uživatele, co má dělat. Může dokonce vyrobit protilátku pro určitý toxin, a tak odbourat jeho účinky (test biotechniky proti účinnosti toxinu). Lékárničky nejsou samozřejmě neomylné a při nákupu je třeba potvrdit výrobci vyvážání z odpovědnosti. Většina modelů přízná, pokud si nebudete s léčbou vědět rady, a navíc upozorní, pokud se jejich zásoba léků blíží ke konci. Léky došly, pokud postavě po ošetření padne na 1k6 1.

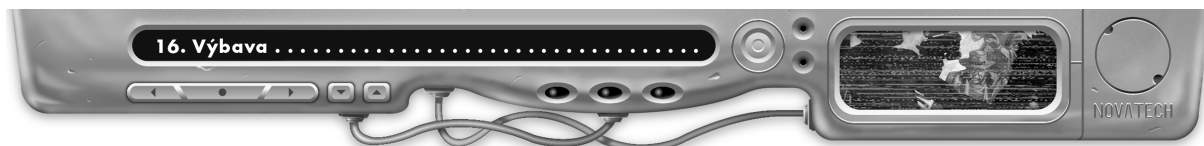
Náhrady orgánů: Laboratorně vyšlechtěné náhradní tkáně a orgány jsou snadno dostupné. Většina z nich je typu O, což znamená nastaveny na minimální odmítavou reakci těla, přesto ovšem vyžadují ještě provedení přeného situačně podmíněného programu na potlačení imunitního systému. Tím se má zabránit tomu, že by tělo transplantát odmítlo. Nejbezpečnější transplantáty obsahují vzorce tkání z těla pacienta. Bohužel dosud nejsou dostupné žádné náhradní materiály pro mozkové a nervové buňky, které by se daly úspěšně transplantovat. Rovněž tak inteligentní klony s plným vědomím jsou stále ještě sci-fi. Podrobnosti naleznete v podkapitole

Poškození a léčení.

Stabilizační jednotka: Tento přístroj má formu uzavřené kapsle s držáky pro nošení a slouží ke stabilizaci kriticky zraněných osob, dokud nebudou moci být přiměřeně lékařsky ošetřeny. Tato jednotka patří k standardní výbavě jednotek DocWagonu a obecně ji používají všechny lepší ambulantní služby. Stabilizační jednotka stabilizuje automaticky každou osobu, která se v ní nachází, a oddaluje tak okamžik blížící se smrti. Každá minuta strávená ve stabilizační jednotce odpovídá tolika hodinám, kolik činí stupeň přístroje. Fungují dokonce tak dobře, že pacient obdrží modifikátor -2 pro všechny testy léčení, když se zotavuje ze svých zranění.

Dermy

Dermy jsou náplasti, které podávají tělu léky, a sice v odměřených dávkách, což umožňuje stále a jisté zpracování potřebných účinných látek. Dermy musí být přiloženy přímo na pokožku pacienta. Dermální pancíř



omezuje jejich účinek (snižte stupeň dermu o stupeň dermálního pancíře) a krevní filtry negují působení všech dermů s výjimkou traumatických.

Protilátkový derm: Tento derm uvolňuje protilátku s širokou působností, která pomáhá pacientovi čelit účinkům určitého toxinu. Pokud se použije ihned po kontaktu (než se provede test odolnosti vůči poškození), snižuje se účinnost toxinu o stupeň dermu. Je-li uživatel účinkům jedu vystaven i nadále, snižuje derm rovněž účinnost toxinu. Pokud oběť utrpí smrtelné fyzické poškození, přičítá se v testu odolnosti vůči poškození stupeň dermu k tělu oběti. Vícenásobné použití nemá dodatečný účinek.

Stimulační derm: Tento derm uvolňuje nenávykový stimulační prostředek, která vás udrží vzhůru, když musíte sáhnout až na dno svých sil. Po použití dermu snižte počet vyplněných čtverců v řádku omráčení pacienta o stupeň dermu. Kouzelníci by měli mít na paměti, že použití dermu může být spojeno s vedlejšími účinky, které mohou negativně ovlivnit jejich schopnost práce s magií. Kouzelník provádí test magie proti stupni dermu. Jestliže v testu neuspěje, musí podstoupit proces eventuelní ztráty magie, jako kdyby utrpěl smrtelné zranění (viz **Poškození a léčení**). Účinek dermu odezní po 2k6 minutách, a odstraněné omráčení se znovu obnoví, zvětšené o jeden čtverec.

Tišící derm: Tišící derm slouží k uspaní pacientů během lékařských zákroků. V některých oblastech se rovněž používá k uklidnění vzpurných vězňů. Derm a pacient provádějí srovnávací test, v němž proti sobě stojí tělo a stupeň dermu. Pokud dosáhne většího počtu úspěchů derm, utrpí postava za každý čistý úspěch jeden čtverec omráčení.

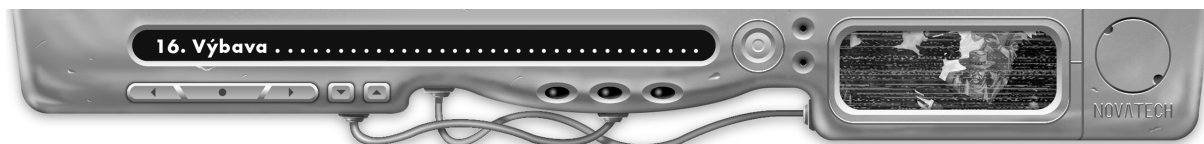
Traumatický derm: Traumatický derm představuje poslední naději obětí, které nemohou počítat s lékařským ošetřením. Traumatický derm se umísťuje nad srdce a poskytuje postavě druhou šanci v zápasu se smrtí. Viz **Poškození a léčení**.

BIOTECHNIKA					
	Stupeň	Dostupnost	Hmotnost	Cena	Pouliční index
Biomonitor	2	6/72 h	1	1 000 ¥	2
Smlouva s DocWagonem					
Standardní	-	Při zaplacení	-	5 000 ¥/rok	-
Zlatá	-	Při zaplacení	-	25 000 ¥/rok	-
Platinová	-	Při zaplacení	-	50 000 ¥/rok	-
Superplatinová	-	Při zaplacení	-	100 000 ¥/rok	-
Lékárnička	3	2/24 h	3	200 ¥	1,5
Náhradní léky	-	2/24 h	-	50 ¥	1,5
Stabilizační jednotka	2	12/1 měsíc	30	10 000 ¥	3
Model de luxe	6	16/1 měsíc	35	20 000 ¥	3
Dermy					
Protilátkový	1-8	6/72 h	-	Stupeň × 50 ¥	2
Stimulační	1-6	2/24 h	-	Stupeň × 25 ¥	1
Tišící	1-10	4/48 h	-	Stupeň × 20 ¥	2
Traumatický	-	4/48 h	-	500 ¥	4

Magická výbava

Popisy předmětů se nacházejí v kapitole **Magie**. Všechna zaklínadla, ohniska a duchové, jejichž účinnost je vyšší než 3, se považují za nelegální a mají kód legality (8-účinnost)P-T.

MAGICKÁ VÝBAVA			
	Dostupnost	Cena	Pouliční index
Ohniska			
Jednorázové	3/26 h	Účinnost × 1500 ¥	1
Specifických zaklínadel	4/48 h	Účinnost × 45 000 ¥	2
Kategorie zaklínadel	5/48 h	Účinnost × 75 000 ¥	2
Spirituální	4/48 h	Účinnost × 60 000 ¥	2
Silové	6/72 h	Účinnost × 105 000 ¥	2
Zaklínací zásobník	2/48 h	Účinnost × 15 000 ¥	2
Zbraňové	8/72 h	[(dosah + 1) × 100 000 ¥] + účinnost × 90 000 ¥	2
Magické pomůcky			



Materiál pro vyvolávání elementů	Účinnost/24 h	Účinnost × 1 000 ¥	1
Materiál pro sídlo medicíny	Účinnost/24 h	Účinnost × 500 ¥	1
Hermetická knihovna	Účinnost/7 dní	Účinnost ² × 1 000 ¥	1
Jednorázové fetiše			
Bojové	3/24 h	200 ¥	1
Detekční	3/24 h	50 ¥	1
Léčivé	3/24 h	500 ¥	1
Šalebné	3/24 h	100 ¥	1
Manipulační	3/24 h	300 ¥	1
Formule zaklínadel			
Odliv L	Účinnost/24 h	Účinnost × 50 ¥	2
Odliv M	Účinnost/48 h	Účinnost × 100 ¥	2
Odliv V	Účinnost/72 h	Účinnost × 500 ¥	2
Odliv S	Účinnost/7 dní	Účinnost × 1 000 ¥	2

Dopravní prostředky

Vysvětlení jednotlivých atributů dopravních prostředků se nachází v kapitole **Dopravní prostředky a drony**.

Doplňky dopravních prostředků

Postavy mohou dopravní prostředky, které vlastní, vybavit adaptérem pro dálkové ovládání, adaptérem pro kontrolní rig nebo datajackovým adaptérem vedle/místo běžných ovládacích prvků. Dopravní prostředek, který je vybaven pouze některým z těchto adaptérů a postrádá manuální ovládací prvky (volant, pedály, řadící páku apod.), získává navíc 1 BK a 2 kg nákladu.

Prostřednictvím datajacku může uživatel řídit dopravní prostředek přímo duševními příkazy. Toto zařízení sice není dostačující pro účely rigování, avšak reakce řidiče se při testech spojených s ovládáním a bojem dopravního prostředku zvyšuje o 1. Datajackový adaptér stojí 2 500 ¥ (5 000 ¥ u motorek) a zabírá 1 BK a 5 kg nákladu.

Adaptér pro dálkové ovládání umožňuje řízení na dálku a výměnu dat prostřednictvím dálkového decku. Jinými slovy, dopravní prostředek lze použít jako dronu. Aby bylo možné tento adaptér nainstalovat, musí mít dopravní prostředek senzory alespoň na stupni 1. Díky adaptéru pro dálkové ovládání získá dopravní prostředek stupeň autopilota 1. Tato součást výbavy stojí (trup × 2 500 ¥), nevyžaduje však BK.

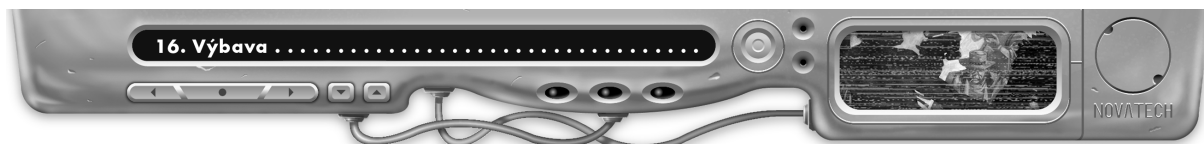
Dopravní prostředky uzpůsobené k rigování mají „černou skříňku“, která převádí strojovou řeč dopravního prostředku na tělesné a duševní signály srozumitelné riggerovi, čímž se rigger „stává dopravním prostředkem“ a může ho řídit pohyby svalů a duševními signály. Dopravní prostředek musí mít senzory alespoň na stupni 1, aby ho bylo možné řídit přes kontrolní rig. Adaptér pro kontrolní rig již zahrnuje datajackový adaptér, stojí 2 500 ¥ a vyžaduje 1 BK a 10 kg nákladu.

Riggerská výbava

Dálkový deck: Tento přenosný deck umožňuje dálkově ovládat dopravní prostředek přes rádiové vysílání. Toto spojení podléhá interferencím způsobovanými rušičkami a atmosférickými vlivy. Doplnky jako stopařské zástrčky, displeje a interkomy umožňují riggerovi komunikovat během jízdy s ostatními postavami nebo je vzít s sebou na tuto elektronickou jízdu.

EPP dálkového decku: Tento přístroj funguje jako EPP dálkového decku a chrání ho před interferencemi a rušením (viz **Elektronické rušivé signály**).

RIGGERSKÁ VÝBAVA					
	Hmotnost	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita
Datajackový adaptér	-	3/72 h	2 500 ¥ (5 000 ¥ pro motorky)	1,5	Legální
Adaptér pro dálkové ovládání	-	4/72 h	Trup × 2 500 ¥	2	Legální
Adaptér pro kontrolní rig	-	4/7 dní	2 500 ¥	2	Legální
Dálkový deck	3	4/72 h	Stupeň × 5 000 ¥	2	Legální
EPP dálkového decku					
Stupeň 1-3	1,5	4/7 dní	Stupeň × 7 500 ¥	2	Legální
Stupeň 4-6	2	6/14 dní	Stupeň × 15 000 ¥	3	6P-V
Stupeň 7-9	2,5	12/28 dní	Stupeň × 35 000 ¥	4	5P-W



Stupeň 10	2,5	18/45 dní	500 000 ¥	-	4P-W
Stopařské zástrčky	-	2/48 h	Stupeň × 100 ¥/zástrčka	1	Legální
Audiovizuální displej	0,5	2/24 h	100 ¥	1	Legální
Interkom	-	2/24 h	25 ¥	1	Legální

Pozemní dopravní prostředky

Dopravní prostředky používají různé druhy pohonu. Existuje celá řada energeticky úsporných modelů, které si berou energii z výkonných baterií a je možné je dobít u čerpacích stanic, parkovacích zařízení nebo v elektrické stopě (Gridlink™). Některé navíc disponují solárními články, které však pojmou pouze omezené množství energie. Dopravní prostředky používané kmeny amerických Indiánů jezdí často na palivo na alkoholové bázi, které lze snadno vyrobit z přírodních materiálů. Limuzíny a vozidla pro dálkovou přepravu používají stále spalovací motory na ropná paliva. Druh pohonu nemá vliv na rychlost nebo ovládání dopravního prostředku, nýbrž pouze na provozní náklady a dostupnost pohonné hmoty, stejně jako na potenciální ujetou vzdálenost dopravního prostředku.

Některé dopravní prostředky mají omezenou schopnost samořízení zvanou autonavigace. Mohou se řídit naprogramovanou trasou a dynamicky reagovat na dopravní situaci. Autopilot je ovšem mimořádně opatrný a z bezpečnostních důvodů často zastavuje bez prokazatelného důvodu. Nečekané silniční překážky uvádějí systém ve zmatek a vyžadují cílený zákrok.

Čluny

Vodní dopravní prostředky používají vedle plachet a větrných rotorů stejné zdroje energie jako pozemní dopravní prostředky, s vyšším podílem spalovacích motorů. Velké nákladní lodě jsou téměř úplně automatizované a ovládané roboty. Největší supertankery jsou vybaveny fúzními reaktory.

Vzdušné dopravní prostředky

S výjimkou některých solárních sportovních větroňů a pozorovacích letadel jsou skoro všechny dopravní prostředky poháněny spalovacími motory. Jednotlivé modely jsou mimořádně propracované, zejména díky dostupnosti nových kompozitních materiálů, které proměnily ve skutečnost sny vizionářských projektantů dvacátého století.

Autopilotní systémy pracují podobně jako autonavigační systémy pozemních dopravních prostředků, téměř vždy jsou však spojeny s pozičním systémem navigace podle hvězd. Kategorie vzdušných dopravních prostředků jsou založeny na systému, který představuje větší část hnací síly.

Vojenská a bezpečnostní dopravní prostředky

Kód legality pro tyto dopravní prostředky stanovuje gamemaster.

Hromoptáci (tělčka): Toto celosvětově rozšířené slangové označení zahrnuje nízko létající dopravní prostředky (rovněž zvané Low-Altitude-Vehicles, LAV), které se rovněž celosvětově používají pro vojenské účely a operace podnikových jednotek. Jsou opatřeny těžkou výzbrojí a pancířem a nechají se použít pro děletrvajících mise na nepřátelském území.

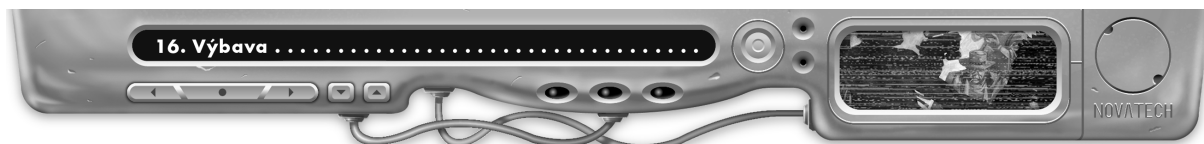
Bezpečnostní dopravní prostředky: Tato kategorie zahrnuje řadu městských bojových dopravních prostředků od policejních transportérů po útočné dopravní prostředky, jež se používají k boji s teroristy. Vesměs jsou těžce pancéřované a nezastaví je ani větší hromady sutin a rozměrnější překážky.

Drony

Riggeři používají tyto dálkově řízené dopravní prostředky pro mnohé účely: pozorování, střežení, boj apod. Dálkově řízené drony jsou vybavené autopilotem a mohou po krátký čas operovat nezávisle, což je ovšem spojeno s jistými riziky, jelikož autopilot většinou není schopen pružně reagovat na nečekané změny. Kód legality dron určuje gamemaster.

Montáž zbraní dopravních prostředků

Zbraně mohou být na dopravních prostředcích namontovány na tzv. hardpointy nebo firmpointy. Zbraně dopravních prostředků a těžké zbraně (od středního kulometu výše) musí být namontovány na hardpoint; menší zbraně (lehké kulomety, útočné pušky a menší) lze namontovat na firmpointy. Trup dopravního prostředku udává, kolik smí mít hardpointů a firmpointů. Každý hardpoint vyžaduje dva body stupně trupu, každý firmpoint vyžaduje jeden bod. Například dopravní prostředek s trupem 4 může pojmout dva hardpointy NEBO jeden



hardpoint a dva firmpointy NEBO čtyři firmpointy. Firmpointy mohou být instalovány napevno nebo na otočném držáku. Hardpointy jsou namontované napevno nebo zabudované ve věži.

Pevné úchyty jsou schopny pokrýt palbou fixně danou oblast a zbraně jsou na nich připevněny natrvalo, takže postava s nimi míří tak, že se snaží manévrovat celým dopravním prostředkem. Obvykle směřují buď dopředu, nebo dozadu. U pevných úchytů, jejichž palebné pole je situováno na bok, se nevykompenzovaný zpětný ráz na nich upevněných zbraní přičítá k ovládní dopravního prostředku; řidič musí v tomto případě provést test havárie. Snižují zpětný ráz na polovinu (zaokrouhleno dolů) a negují efekt zdvojnásobení nezkompenzovaného zpětného rázu u těžkých zbraní a dávkou střílejících brokovnic. Ze zbraní na pevných úchytech může střílet rigger, jenž dopravní prostředek řídí.

Pevné úchyty existují ve vnějších a vnitřních verzích. Vnější úchyty nejsou kryty pancířem a jsou zjistitelné již na první pohled. Každý vnější pevný úchyt snižuje signaturu dopravního prostředku o 1. Vnitřní pevné úchyty jsou kryté pancířem dopravního prostředku a mají zpravidla utajitelnost (samozřejmě jen tehdy, pokud se z jejich zbraní nestřílí). Pro vysunutí nebo zasunutí zbraně je zapotřebí jedna komplexní akce. Zasunutí vnitřní pevné úchyty nesnižují signaturu dopravního prostředku a pozorovatel musí uspět v testu vnímání s cílovým číslem 4, aby odhalil přítomnost zasunutého úchyty se zbraní (nepozná však její druh). Vysunutí vnitřní úchyty nejsou chráněny pancířem a rovněž snižují signaturu dopravního prostředku o 1 za každý vysunutý úchyt.

Otočný úchyt sestává ze zesíleného držáku a otočného kloubu na boku dopravního prostředku. Poskytuje úhel střelby 60 stupňů na obě strany, 30 stupňů nahoru a dolů a 2 body kompenzace zpětného rázu.

Střelecká věž vyžaduje dva hardpointy, 8 BK a snižuje signaturu dopravního prostředku o 1. Má úhel střelby 360 stupňů a výškový úhel 45 stupňů. Snižuje zpětný ráz na polovinu (zaokrouhleno dolů) a musí ji ovládat jeden střelec. Minivěž vyžaduje jeden hardpoint, 7 BK a snižuje signaturu o 1. Minivěž může pojmout pouze střední kulomety a menší zbraně. Ovládá se dálkově.

Instalace pevného úchyty vyžaduje test příslušného dopravního prostředku K/O proti cílovému číslu 4 a základní čas 24 hodin. Instalace otočného úchyty vyžaduje test příslušného dopravního prostředku K/O proti cílovému číslu 2 a základní čas 12 hodin. Instalace střelecké věže vyžaduje test příslušného dopravního prostředku K/O proti cílovému číslu 4 a základní čas činí 72 hodin.

Vzdušné dopravní prostředky mohou pojmout tolik vnějších úchytů pro rakety, kolik činí jejich trup. Každý úchyt může pojmout až 300 kg raket nebo řízených střel. Každé dva vnější úchyty pro rakety snižují signaturu dopravního prostředku o 1. Úchyty pro rakety se nezapočítávají mezi hardpointy a firmpointy a náklady na jejich pořízení jsou zanedbatelné. Každá raketa nebo řízená střela se však promítá do nákladu vzdušného dopravního prostředku.

MONTÁŽ ZBRANÍ DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ							
	BK	Náklad	Dostup.	Cena	Pouliční index	Legalita	ZR
Pevný vnější firmpoint	1	10 kg	6/7 dní	750 ¥	2	3P-V	½
Pevný vnější hardpoint	2	10 kg	6/7 dní	2 000 ¥	2	3P-V	½
Pevný vnitřní firmpoint	5	10 kg	6/7 dní	1 500 ¥	2	3P-V	½
Pevný vnitřní hardpoint	7	10 kg	6/7 dní	3 000 ¥	2	3P-V	½
Otočný úchyt	-	-	4/4 dny	50 ¥	1,5	Legální	2
Střelecká věž	8	100 kg	12/1 měsíc	7 500 ¥	3	3P-V	½
Minivěž	7	25 kg	12/1 měsíc	5 000 ¥	2	3P-V	½

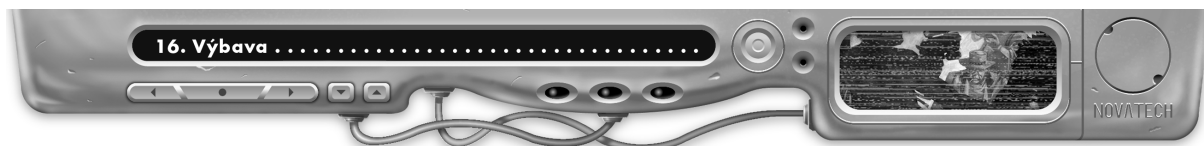
Zbraně dopravních prostředků

Autokanón Ares Vermicide: Tento lehký kanón disponuje samonabíjecím mechanismem a střílí poloautomaticky.

Vodní dělo: Vysokotlaké vodní dělo, které střílí plně automaticky (10 ran za komplexní akci) a nemá žádný zpětný ráz. Každý zásah nutí cíl provést test sražení proti plné účinnosti zbraně. Pokud je čerpadlo zbraně připojeno na vodní zdroj, není třeba „nabíjet“.

ZBRANĚ DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ						
	Druh	Munice	Modus	Poškození	Hmotnost	Cena
Autokanón Ares Vermicide	Kanón	10z	P	12S	45	12 000 ¥
Vodní dělo	Vodní dělo	„20z“	„A“	6M Omračení	12	20 000 ¥

Dostupnost, pouliční index a legalitu zbraní pro dopravní prostředky určí podle potřeby gamemaster.



Osobní automobily

Chrysler-Nissan Jackrabbit

Nízká cena tohoto elegantního dvousedadlového vozu a intenzivní reklamní kampaň se postaraly o to, že severoamerické dálnice obývají skutečně myriády exemplářů tohoto dopravního prostředku.

Elektrický pohon

Ovládání: 3/8

Rychlost: 80

Zrychlení: 5

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 5

Autonavigace: 1

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 20 500 ¥

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 1

Náklad: 100

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

Metanový pohon

Ovládání: 3/8

Rychlost: 90

Zrychlení: 6

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 4

Autonavigace: 1

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 16 500 ¥

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 1

Náklad: 100

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

Eurocar Westwind 2 000

Elegantní, nížeji posazené žihadlo. Toto luxusní auto nabízí náročnému zákazníkovi skvělé pérování a vysoký výkon. Westwind je vybaven vysoce účinným systémem ochrany cestujících (APPS), který snižuje účinnost havárie o polovinu (zaokrouhлено dolů). K následnému vyproštění se ze zbytků vozidla je však zapotřebí úspěšný test síly proti cílovému číslu 5.

Standardní model

Ovládání: 3/8

Rychlost: 210

Zrychlení: 10

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 3

Dostupnost: 3/72 h

Cena: 59 000 ¥

Pouliční index: 2

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 5

Náklad: 45

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

Vybavení: APPS

Model Turbo

Ovládání: 3/8

Rychlost: 240

Zrychlení: 14

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 1

Autonavigace: 3

Dostupnost: 4/4 dny

Cena: 77 000 ¥

Autopilot: 3

Senzory: 1

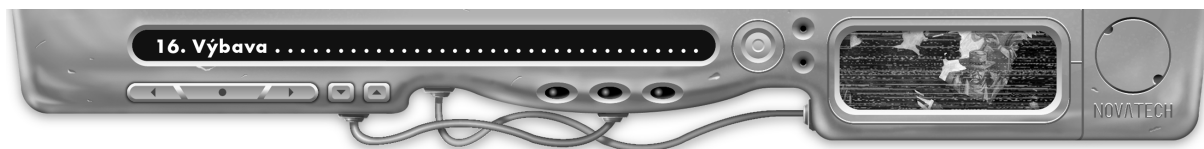
Kapacita: 5

Náklad: 45

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

Vybavení: APPS, turbodmychadlo



Pouliční index: 2

Ford Americar

Ford Americar je a zůstává nejprodávanějším vozem značky Ford nižší střední třídy.

Ovládání: 4/8

Rychlost: 105

Zrychlení: 8

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 2

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 20 000 ₺

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 12

Náklad: 110

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

Motorky

Dodge Scoot

Toto elektrické žihadlo je perfektním prskoletem pro městské ulice.

Ovládání: 3/4

Rychlost: 60

Zrychlení: 3

Trup: 2

Pancíř: 0

Signatura: 5

Autonavigace: 0

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 5 900 ₺

Pouliční index: 0,5

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 1

Náklad: 10

Sedadla: 1 sedačka

Výbava: Gridlink™

Harley Davidson Scorpion

Tento těžký stroj je klasickou mašinou fanatických harleyářů.

Ovládání: 4/5

Rychlost: 120

Zrychlení: 6

Trup: 2

Pancíř: 1

Signatura: 2

Autonavigace: 2

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 13 500 ₺

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 4

Náklad: 60

Sedadla: 2 sedačky (1 vpředu, 1 vzadu)

Yamaha Rapier

Bleskurychlé žihadlo, jehož elegantní styl mu zjednáva mimořádnou oblibu zejména u motogangů.

Ovládání: 3/6

Rychlost: 195

Zrychlení: 10

Trup: 2

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 1

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 14 200 ₺

Pouliční index: 1

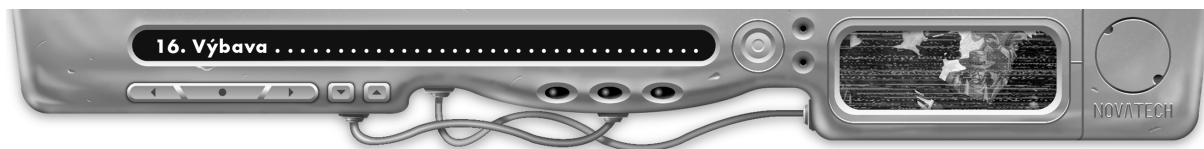
Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 1

Náklad: 40

Sedadla: 1 sedačka



Trucky

Ares Roadmaster

Tento těžký kamion se nechá relativně snadno po zabudování několika pancéřových desek přeměnit na děsivé bezpečnostní vozidlo.

Ovládání: 4/10

Rychlost: 90

Zrychlení: 3

Trup: 5

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 2

Dostupnost: 3/72 h

Cena: 45 000 ¥

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 80

Náklad: 2 000

Sedadla: 2 sedačky bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zadní dveře

Ford-Canada Bison

Skvělý terénní tlumič a balónové pneumatiky zajišťují, že žádná polní cesta není natolik nesjízdná, aby Bisona zastavila.

Ovládání: 4/3

Rychlost: 90

Zrychlení: 8

Trup: 2

Pancíř: 4

Signatura: 2

Autonavigace: 3

Dostupnost: 8/8 dní

Cena: 145 000 ¥

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 67

Náklad: 1 918

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 5 lavic

Vstupy: 1 běžné dveře + 1 velké zasunovací dveře + 1 velké zadní dveře

Vybavení: skrytý pancíř (utajitelnost 7), obytná jednotka pro 2 osoby, sklopná lavice

Vznášedla

Chrysler-Nissan G12A

Tento víceúčelový dopravní prostředek na vzduchovém polštáři se dá lehce přestavět z přepravníku osob na nákladní.

Model pro přepravu cestujících

Ovládání: 4

Rychlost: 120

Zrychlení: 5

Trup: 4

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 2

Dostupnost: 3/72 h

Cena: 57 000 ¥

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 12

Náklad: 250

Sedadla: 10 sedaček s bezpečnostními pásy

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zasunovací dveře

Nákladní model

Ovládání: 4

Rychlost: 120

Zrychlení: 5

Trup: 4

Pancíř: 0

Signatura: 2

Autonavigace: 2

Autopilot: -

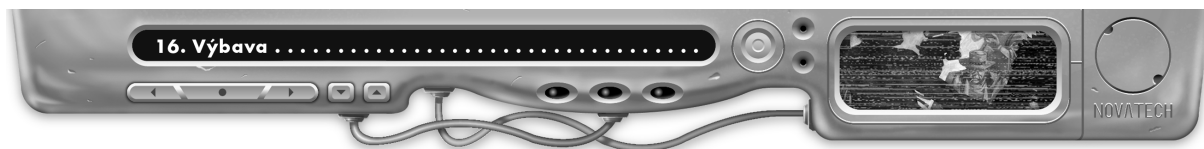
Senzory: 0

Kapacita: 66

Náklad: 1 000

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy

Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zadní dveře



Dostupnost: 4/4 dny

Cena: 62 000 ₴

Pouliční index: 1

Čluny

Samuvani Criscraft Otter

Tento populárně středně velký člun je ideální pro výletní plavby, ale také pro přepravu lehčích nákladů a jiné užitkové operace a má sklolaminátové dno.

Ovládání: 4

Rychlost: 45

Zrychlení: 6

Trup: 5

Pancíř: 0

Signatura: 3

Autonavigace: 2

Dostupnost: 2/48 h

Cena: 32 500 ₴

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 48

Náklad: 650

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy

Vstupy: -

Sendanko Marlin

Tento 15 stop dlouhý člun, původně určený pro výlety, si získal smutnou proslulost jako preferovaný dopravní prostředek pověstného pašeráka Janose Smoota od té doby, co 32. kanál vysílal dokumentární drama o životě tohoto vznětlivého zločince.

Ovládání: 3

Rychlost: 30

Zrychlení: 3

Trup: 3

Pancíř: 0

Signatura: 6

Autonavigace: 0

Dostupnost: 2/24 h

Cena: 18 750 ₴

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 0

Kapacita: 12

Náklad: 150

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice

Vstupy: -

Letadla

Cessna C750

Tento dvumotorový vrtulový letoun může přepravovat cestující nebo sloužit jako hlídkové letadlo.

Nákladní verze

Ovládání: 5

Rychlost: 135/340

Zrychlení: 22

Trup: 6

Pancíř: 0

Signatura: 4

Autonavigace: 2

Dostupnost: 9/9 dní

Cena: 177 000 ₴

Pouliční index: 1

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 46

Náklad: 1 100

Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy

Vstupy: 1 běžné dveře + 1 zadní dveře

Verze pro přepravu cestujících

Ovládání: 5

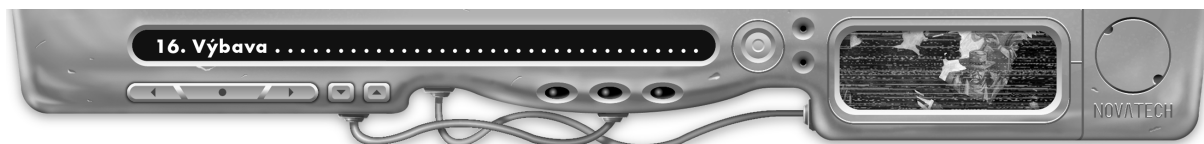
Rychlost: 135/340

Zrychlení: 22

Autopilot: -

Senzory: 1

Kapacita: 36



Trup: 6
Pancíř: 0
Signatura: 4
Autonavigace: 2
Dostupnost: 9/9 dní
Cena: 157 000 ¥
Pouliční index: 1

Náklad: 500
Sedadla: 4 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 1 běžné dveře + 1 zadní dveře

Vrtulníky

Ares Dragon

Tato velká dvourotorová helikoptéra je univerzálně použitelná v civilní i vojenské sféře a její kapacitu lze dodatečně rozšířit.

Ovládání: 5
Rychlost: 260
Zrychlení: 10
Trup: 7
Pancíř: 0
Signatura: 3
Autonavigace: 3
Dostupnost: 30/1 měsíc
Cena: 590 000 ¥
Pouliční index: 1

Autopilot: -
Senzory: 1
Kapacita: 96
Náklad: 3 250
Sedadla: 3 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 3 běžné dveře

Hughes WK-2 Stallion

Tato nákladní helikoptéra staršího data výroby je stále použitelná pro přepravu nákladů, je však třeba počítat s nižší rychlostí.

Ovládání: 5
Rychlost: 190
Zrychlení: 14
Trup: 4
Pancíř: 0
Signatura: 3
Autonavigace: 3
Dostupnost: 257 000 ¥
Cena: 13/13 dní
Pouliční index: 1

Autopilot: -
Senzory: 1
Kapacita: 70
Náklad: 1 250
Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zasunovací dveře

Bezpečnostní dopravní prostředky

Ares Citymaster

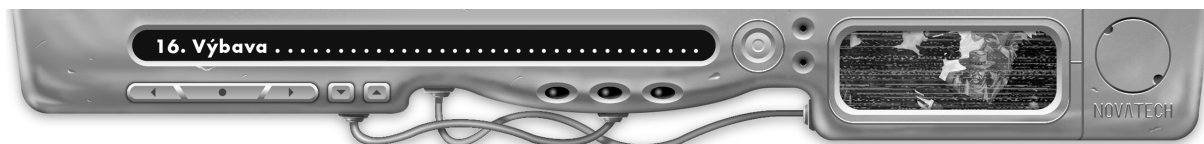
Toto speciální vozidlo slouží jako mobilní pohotovostní ústředna při potlačování městských nepokojů.

Ovládání: 5/11
Rychlost: 120
Zrychlení: 3
Trup: 5
Pancíř: 10
Signatura: 1
Autonavigace: 3
Dostupnost: 13/13 dní
Cena: 136 300 ¥
Pouliční index: 2

Autopilot: -
Senzory: 0
Kapacita: 10
Náklad: 100
Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 5 lavic
Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zadní dveře
Vybavení: hermetické uzavření (plyn), systém pro přežití (20 člověko-hodin), střelecká věž (beze zbraní)

Chrysler-Nissan Patrol-1

Jedná se o nejrozšířenější hlídkový vůz dvacátého prvního století.



Ovládání: 4/8
Rychlost: 180
Zrychlení: 12
Trup: 3
Pancíř: 2
Signatura: 1
Autonavigace: 3
Dostupnost: 9/9 dní
Cena: 43 700 ¥
Pouliční index: 2

Autopilot: -
Senzory: 0
Kapacita: 11
Náklad: 40
Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy + 1 lavice
Vstupy: 4 běžné dveře + 1 zavazadlový prostor

GMC Banshee

Toto lehké téčko je určeno pro výzvědné mise a kurýrní přepravu.

Ovládání: 4
Rychlost: 250/1 000
Zrychlení: 50
Trup: 6
Pancíř: 18
Signatura: 6
Autonavigace: 2
Dostupnost: -
Cena: 2 560 000 ¥
Pouliční index: 3

Autopilot: -
Senzory: 3
Kapacita: 20
Náklad: 1 800
Sedadla: 4 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 1 střešní poklop + 1 velké zasunovací dveře + 1 záďová rampa
Vybavení: EP 5, EPP 5, pevný vnější hardpoint (beze zbraně), střelecká věž (beze zbraně)

GMC Beachcraft Patroller

Toto střední vznášedlo představuje rychlý, lehce pancéřovaný hlídkový dopravní prostředek.

Ovládání: 4
Rychlost: 165
Zrychlení: 9
Trup: 4
Pancíř: 6
Signatura: 1
Autonavigace: 2
Dostupnost: 15/15 dní
Cena: 176 000 ¥
Pouliční index: 2

Autopilot: -
Senzory: 0
Kapacita: 65
Náklad: 510
Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 2 běžné dveře + 1 velké zasunovací dveře
Vybavení: pevný vnější hardpoint (beze zbraně)

DocWagon Osprey II

Osprey II je helikoptéra s výkyvným rotorem a umožňuje DocWagonovým týmům osvobodit zraněné z bojových oblastí a dopravit je do bezpečí.

Ovládání: 5
Rychlost: 380
Zrychlení: 10
Trup: 5
Pancíř: 3
Signatura: 2
Autonavigace: 3
Dostupnost: 17/17 dní
Cena: 331 000 ¥
Pouliční index: 2,5

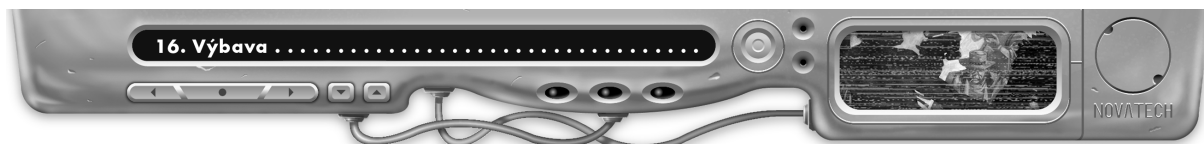
Autopilot: -
Senzory: 1
Kapacita: 12
Náklad: 300
Sedadla: 2 sedačky s bezpečnostními pásy
Vstupy: 1 běžné dveře + 1 záďová rampa
Vybavení: systém proti krádeži 6, 2 vnější hardpointy (beze zbraní), ošetřovací stanice (2 pacienti)

Northrup PHC-42B Wasp

Tento vrtulník je určen pro potřeby policejních a vojenských operací.

Ovládání: 3
Rychlost: 130
Zrychlení: 15

Autopilot: -
Senzory: 2
Kapacita: 2



Trup: 3
Pancíř: 0
Signatura: 3
Autonavigace: 0
Dostupnost: 9/9 dní
Cena: 57 200 ¥
Pouliční index: 2

Náklad: 68
Sedadla: 1 sedačka s bezpečnostními pásy
Vstupy: 1 běžné dveře
Vybavení: EPP 1, minivěž (beze zbraně)

Drony

GM-Nissan Doberman

Doberman je hlídková drona, kterou je možno nasadit jak ve dne, tak v noci.

Ovládání: 3/5
Rychlost: 70
Zrychlení: 8
Trup: 2
Pancíř: 6
Signatura: 2
Autonavigace: 0
Dostupnost: 8/8 dní
Cena: 25 000 ¥
Pouliční index: 2

Autopilot: 2
Senzory: 1
Kapacita: 2,5
Náklad: 50
Sedadla: -
Vstupy: -
Vybavení: pevný vnější firmpoint (beze zbraně), minivěž (beze zbraně), adaptér pro dálkové ovládání, adaptér pro kontrolní rig

GAZ-NIKI GNRD-71 BIS Snooper

Tento čmuchal je použitelný i v tom nejneprostupnějším terénu.

Ovládání: 4/3
Rychlost: 75
Zrychlení: 3
Trup: 1
Pancíř: 0
Signatura: 8
Autonavigace: 0
Dostupnost: 8/8 dní
Cena: 8 500 ¥
Pouliční index: 1

Autopilot: 1
Senzory: 1
Kapacita: 2
Náklad: 30
Sedadla: -
Vstupy: -
Vybavení: adaptér pro dálkové ovládání, adaptér pro kontrolní rig

Éireann-Tir Prospero

Tato rotorová pozorovací drona je vybavena videosnímači s infraviděním a nočním viděním.

Ovládání: 3
Rychlost: 70
Zrychlení: 9
Trup: 1
Pancíř: 0
Signatura: 5
Autonavigace: 0
Dostupnost: 2/24 h
Cena: 9 825 ¥
Pouliční index: 1

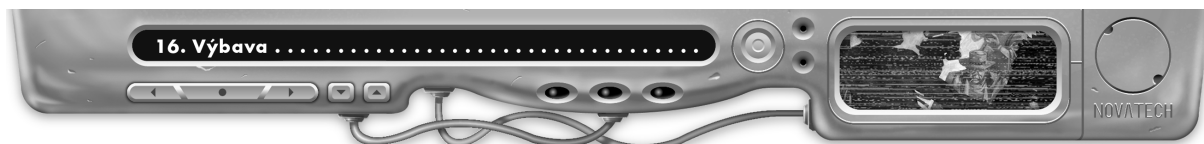
Autopilot: 2
Senzory: 1
Kapacita: 0
Náklad: 10
Sedadla: -
Vstupy: -
Vybavení: adaptér pro dálkové ovládání, adaptér pro kontrolní rig

Rotorová drona MCT-Nissan

Tato rotorová drona je jednoduchý model bez všech cerepetiček.

Ovládání: 4
Rychlost: 70
Zrychlení: 6
Trup: 2

Autopilot: 1
Senzory: 1
Kapacita: 4
Náklad: 150



Pancíř: 0
Signatura: 4
Autonavigace: 0
Dostupnost: 8/8 dní
Cena: 10 500 ¥
Pouliční index: 1

Sedadla: -
Vstupy: -
Vybavení: adaptér pro dálkové ovládání, adaptér pro kontrolní rig

Cyberspace Design Dalmatian

Výzvědná drona Dalmatian má omezenou schopnost vznášení.

Ovládání: 3
Rychlost: 105
Zrychlení: 12
Trup: 2
Pancíř: 0
Signatura: 6
Autonavigace: 0
Dostupnost: 2/24 h
Cena: 16 000 ¥
Pouliční index: 1

Autopilot: 2
Senzory: 1
Kapacita: 3
Náklad: 80
Sedadla: -
Vstupy: -
Vybavení: adaptér pro dálkové ovládání, adaptér pro kontrolní rig