

Taisteluesimerkki

PC (1 kpl): statit mallihahmosta Goblin Rock Star ”Flame” (alias R)

Yolanda Gonzales (Ork) **Movement:**10/20

B	A	R	S	C	I	L	W	E	ESS
7	5 (7)	5	7 (9)	5	3	2	3	2	1,01
INIT	RIGGER	ASTRAL	MATRIX AR	MX COLD	MX HOT	CM	PHYSICAL	MENTAL	SOCIAL
8 + 1d6	8 + 1d6		8 + 1d6	3 +DP + 3d6	3 +DP + 4d6	12/10	10	4	5

Qualities: Addiction (Mild) (Drugs), Allergy (Common, Mild) (Soy), Distinctive Style, High Pain Tolerance (Rating 3), Low-Light Vision, Quick Healer, Toughness, Will to Live (Rating 1)

Active Skills: Animal Handling 4, Archery 6, Armorer 1, Automatics 8, Blades 6, Clubs 8, Computer 1, Con 6, Cybercombat 1, Demolitions 1, Disguise 2, Diving 6, Escape Artist 6, Etiquette 6, First Aid 1, Forgery 6, Free-Fall 6, Gunnery 8, Gymnastics 6, Hacking 1, Heavy Weapons 13, Impersonation 4, Instruction 4, Intimidation 6, Leadership (Inspire) 6 (8), Leadership, Command (Inspire) 3 (5), Leadership, Direct Fire (Inspire) 4 (6), Longarms 8, Navigation 4, Negotiation 6, Perception 4, Performance ([Musical Instrument]) 11 (13), Pilot Ground Craft (Bike) 6 (8), Pilot Watercraft 4, Pistols 8, Running 8, Sneaking (Urban) 8 (10), Survival 2, Swimming 10, Throwing Weapons 8, Tracking 2, Unarmed Combat (Cyber Implants) 12 (14)

Knowledge Skills: Bars and Clubs (Rock) 4 (6), English 6, Music (Goblin Rock) 6 (8), Or'zet N, Underworld 4

Weapon	Pool	ACC	DMG	AP	Mode	RC	Combat Skill	Rtg	Armor (24)
Ares Thuderstruck Gauss Rifle	13	9	15P	-8	SA	10	Archery	6	Armanté Suit 8
Gyro Mount, Laser Sight, Shock Pad, Smartgun System, External							Automatics	8	Bike Racing Armor 8
Aztechnology Striker	13	7	Missile	-	SS	3	Blades	6	Bike Racing Helmet 2
Smartgun System, Internal							Clubs	8	Clothing 0
Grenade: Flash-Bang	8	10	10S (10m Radius)	-4		3	Heavy Weapons	13	Lined Coat 9
Grenade: High Explosive	8	10	16P (-2/m)	-2		3	Longarms	8	Riot Control Armor 14
Grenade: Thermal Smoke	8	10	(10m Radius)	-		3	Pistols	8	(w/ Chemical Protection, Nonconductivity, Padded, Restrictive)
Missile: Anti-Vehide	8	0	24P (-4/m)	-4/-10		3	Throwing Weapons	8	
Missile: High Explosive	8	0	21P (-2/m)	-2		3	Unarmed Combat (Cyber Implants)	12	SWAT Helmet 3
Spurs	12 (14)	10	12P	-2		3			
Stoner-Ares M202	13	7	10P	-3	FA	13			
Gas-Vent 3 System, Gyro Mount, Laser Sight, Shock Pad, Smartgun System, External									
Stun Baton	8	4	9S(e)	-5		3			
Unarmed Attack	12	10	11P	-		3			

Cyberware/Bioware: Bone Lacing (Aluminum), Cyberears Rating 1 (w/ Sound Link, Select Sound Filter 1, Damper), Cybereyes Basic System Rating 2 (w/ Image Link, Smartlink, Low-Light Vision, Thermographic Vision, Flare Compensation), Datajack, Muscle Replacement Rating 2, Orthoskin Rating 3, Smuggling Compartment, Spurs, Voice Modulator Rating 4

Gear: Ammo: APDS x100, Ammo: APDS x300, Ammo: Explosive Rounds x50, Ammo: Gel Rounds x10, Ammo: Gel Rounds x100, Ammo: Regular Ammo x1000, Ammo: Regular Ammo x100, AR Gloves, Biometric Reader, Bliss x6, Camera, Certified Credstick, Platinum, Certified Credstick, Silver, Cram x10, Crowbar, Erika Elite, Fake License, Fake License, Fake License, Fake License, Fake SIN, Flashlight, Gas Mask, Grenade: Flash-Bang x10, Grenade: High Explosive x10, Grenade: Thermal Smoke x10, Kamikaze x6, Magnesium Torch x4, Missile: Anti-Vehide x2, Missile: High Explosive x2, Nitro x6, Novacoke x10, Restraint, Metal, Restraint, Plasteel, Spare Clip x5, Spare Clip x5, Stealth Tags x10, Thermite Burning Bar, Tool Kit, Tool Kit, Trid Projector, Zen x20

Nuyen: 275000

NPC(s) (3 kpl):

2 x lvl 1 ganger (alias G1 ja G2)

1x lvl 1 gang boss = lieutenant (alias L)

B	A	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	3	4	3	2	3	3	6
Initiative	6 + 1D6							
Condition Monitor	10							
Limits	Physical 5, Mental 3, Social 4							
Armor	9							
Skills	Blades 4, Clubs 3, Etiquette (Street) 3 (+2), Intimidation 4, Pistols 4, Unarmed Combat 3							
Qualities	Toughness							
Gear	Armor vest [9] Browning Ultra-Power [Heavy Pistols, Acc 5 (6), DV 8P, AP -1, SA, RC —, 10 (c)] Knife [Blade, Acc 5, Reach —, DV 5P, AP -1] Meta Link commlink (Device Rating 1) 1 dose of cram or jazz (p. 411)							

B	A	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4	4	4	3	4	4	5.7
Initiative	8 + 1D6							
Condition Monitor	10							
Limits	Physical 6, Mental 4, Social 5							
Armor	12							
Skills	Blades 3, Etiquette (Street) 4 (+2), Intimidation 4, Leadership 1, Pistols (Semi-Automatics) 3 (+2), Thrown Weapons 2, Unarmed Combat (Cyberimplants) 3 (+2)							
Qualities	Toughness							
Augmentations	Retractable spur [Acc 6, DV 7P, AP -2]							
Gear	Armor jacket [12] Browning Ultra-Power [Heavy Pistol, Acc 5 (6), DV 8P, AP -1, SA, RC —, 10 (c)] Knife [Blade, Acc 5, Reach —, DV 5P, AP -1] Sony Emperor commlink (Device Rating 2) 1 dose of cram or jazz (p. 411)							

Taustatilanne on seuraava. R on ollut yöllä noutamassa varusteensa (raidetykki, riot armor ja swat helmet) piilopaikastaan ennen juoksua. Poistuessaan hän huomaa etäältä Harrikkansa ympärillä pörräävän kolme ihmisjengiläistä purkamassa sitä luukutettaviksi osiksi. Näistä vain L on osittain suojassa valopylvään takana. R ei ole huvittunut tilanteesta vaan avaa AR-ikkunan sekä asettaa raidetykkinsä lisälaitteineen aktiiviseksi langattomalla komennolla ja päättää yllättää hemmot. Henkilöiden välillä on 150 metriä suoraa kuja. Sitä reunustavat lukitut teräsovet, näkösuojaa tarjoavia muoviset roska-astiat ja sekalaiset romukat. Kujan molemmissa päissä on T-risteys. GM päättää, että vallitsevan tilanteen takia R onnistuu automaattisesti yllätyksessä (s. 192) tältä etäisyydeltä. Kaikki jengiläiset saavat siis -10 aloitteeseensa. R saa tähdätä rauhassa Augmented Reality (AR)-tilassa simple actionina (SA) ensimmäisen laukauksensa, joten hän saa +1 dice pool tai accuracy maksimissaan kaksi kertaa (W/2 rnd up).

- - - Kierros 1 - - -

Initiative rolls: R (8+1d6=)11, G1: (6+1d6-10=)2, G2: (3+1d6-10=)-2=>0, L: (8+1d6-10=)0.

Toiminta jakautuu siis seuraavasti: R 11, G1 2, R 1 (Muut eivät saa toimia tällä kierroksella lainkaan. Lisäksi kaikki NPC:t ovat yllätettyjä, joten heillä ei ole lainkaan defense poolia.)

(initiative 11) R ampuu Thunderstruckilla (regular ammo) G1:tä. Skill pool on 13. Smartgun-linkki antaa langattomana bonuksen +2. Laser Sightin ominaisuudet eivät ole kumulatiivisia tämän kanssa. Tähtäyksestään saatavaksi hyödyksi R valitsee +2 pooliin. Negatiivisia tekijöitä ovat: etäisyys medium -1, light wind -1=>0 (smartgunlinkki tiputtaa 0:ksi), dim light -3=>0 (low light vision korjaa tämän) ja light smog -1 (kuten lähes aina Seattlessa) joka jää voimaan, koska lämpönäkö ei voi olla yhtä aikaa päällä valovahvistimen kanssa. Ympäristömuuttujista valitaan kaksi pahinta ja koska ne ovat samaa taso nousevat ne seuraavaan tasoon (s. 173). Lopullinen muunnin on siis -3. Lopullinen pooli on 13+2+2-3=14 noppaa (accuracy eli netto-osumien rajoitin tulee aseeseen mukaan [9]). Näistä R rollaa 8 netto-osumaa. (=nATK)

Kohde G1 ei saa defense poolia yllätyksen takia. Hyökkääjän netto-osumat (8) ja aseeseen DV (15P) iskevät pöytää 23 muunnettua vauriopistettä (=mDV). Panssariliivin 9 pisteen suoja (=DEF/AV) kohtaa raidetykin -8AP:n (=ATK/AP) jättäen jäljelle muunnetuksi haarniska-arvoksi 1 (=mAV). Todetaan $mDV \geq mAV$, joten vaurion tyyppi pysyy fyysisenä "P".

Seuraavaksi G1 vähentää vauriotaan mAV (1) + Body (4) suuruisella rollilla eli 5 nopalla. Hän saa 2 netto-osumaa (=FnDEF). Tämä muodostaa lopulliseksi vaurioksi (FD = mDV - FnDEF) 21. G1:n condition monitorissa on vain 10 ruutua, joten raidetykki repii miehen kirjaimellisesti kappaleiksi.

(initiative 2) G1 on raato, joten hänellä ei ole toimintoja tässä taistelussa.

(initiative 1) R ampuu jengipomoa eli L:ää. Muuttajat ovat kuten edellä, mutta rekyyli nousee arvoon -1 (peräkkäiset semiautomatic-laukaukset nostavat rekyyliä). Gyro mount poistaa tämän tehokkaasti (tasoon 6 saakka). Tähtäysbonus on voimassa vain ensimmäiseen laukaukseen, joten R:n pooli on nyt 13 (poll) + 2 (smartgun) - 3 (environmental mods) - 2 (partial cover) = 10 noppaa. Hän voisi käyttää pisteen edgeä, mutta etäisyys jengiläisiin on yhä 150 metriä ja näillä on vain pistooleja, joilla ei paljoakaan yli 60 metriin ammuta, joten R antaa tilanteen edetä omalla painollaan. Netto-osumia rollista tulee 5. (=nATK)

Kohde L ei saa myöskään defense poolia yllätyksestä johtuen. Hän on osittaisessa suojassa lyhtypylvään takana ja GM määrää tämän antavan hänelle 8 pisteen lisäsuojan (ei kuitenkaan rakenteellista suojaa), jollei R halua ottaa riskiä osua omaan pyöräänsä 33% mahdollisuudella (House Rule). R tarvitsee pyöräänsä, joten hän hyväksyy lyhtypylvään tarjoamisen lisäsuojan. L:n

panssaritakki (12) ja lyhtypylväs tarjoavat yhteensä 20 pisteen suojan, josta vähennetään raidetykin -8 AP. Muunnetuksi suojaksi (mAV) tulee näin 12 pistettä. Aseen muunnettu vaurio (mDV) on 20. Koska $mDV \geq mAV$ on vaurio olevan tyypiltään fyysistä "P". L vähentää vauriota poolilla mAV (12) + B (4) saaden rollista huikeat 11 netto-osumaa (=FnDEF). Hän ottaa siis (FD= mDV - FnDEF) 9 pistettä vauriota. Hänelle jää vain 1 piste condition monitoriin ja L saa haavoistaan johtuen nyt -3 kaikkiin pooleihinsa (ja -3 initiativeen). Yllätyskierron päättyy.

- - - Kierros 2 - - -

Initiative rolls: R 12, G1 (RIP), G2 7, L (8-3+1d6)=8

Toimintajärjestys on siis seuraava: R 12, L8, G2 7, R 2

(12) R päättää päästää jengipomon päiviltään, sillä moisen karkuun pääseminen voisi kostautua myöhemmin. Hän päättää jatkaa tehokkaaksi havaitulla linjallaan ja ampuu L:ää kohti. Pooli on 12 noppaa. Netto-osumia 3, mutta ykkösiä on 7. Tämä on glitch. Raidetykki ei inahdakaan. R ei vielä tiedä syytä tähän. (Yksi johtimista on irronnut hieman. Korjaaminen on helppoa, mutta vaatii erillisen testin.) R:n vuoro päättyy.

(9) L ei tiedä miksi R ei enää ammu, mutta ei aio jäädä kyselemään asiaa. Hän pinkaisee täyteen vauhtiin "sprint" joka on $Ag \times 4 + 2m/hit$. Testinä on Running + S [Physical]. Noppapooli on 4-2 ja netto-osumia tulee 1. L pinkoo siis $16+2=18$ metriä ja pääsee pois kujalta joka rajaa R:n näkökentän. Mennessään hän huutaa G1:lle: "Anna suojatulta!"

(7) G2 huomaa jääneensä yksin kujalle ja pomonsa innostavasta luonteesta huolimatta hän kokee tilanteen ahdistavaksi. Composure-testi päättää hänen kohtalostaan. Attribuuttina on W+C ja GM määrittää raja-arvoksi vaikean (4), koska tilanne vaikuttaa erittäin tukalalta G2:lle yksin. G2 saa 8 noppaa ja näistä 4 onnistumista. Tämä riittää juuri ja juuri malin säilyttämiseen. Jengissä pomon sanan vastustaminen on lähes yhtä varma tapa kuolla, kuin kujalle jääminen, joten hän päättää yrittää parhaansa. Browning Ultra-Power (SA) ei anna mahdollisuutta sulkutuleen, saati omaa riittävää kantamaa, joten G2 ampuu täysin tähtäämättömän laukauksen kujalle päin. Todellisena toimintonaan hän kuitenkin keskittyy oikeasti juoksemaan sivukujalle (sama jonne L juoksi) asettuen risteyksen vieressä olevien roskalaatikoiden väliin suojaan. Suunnitelmana on väijytys R:lle.

(2) R huomaa jääneensä yksin kujalle ja punnitsee pitäisikö hänen seurata L:n jälkeensä jättämiä verijälkiä vai jatkaa työtään. Harrikan kasaamiseenkin tulee menemään aikaa ja hänellä on kiire. R päättää lopettaa taistelun. Taistelu päättyy, mutta tilanne jatkuu.

- - - Taistelu päättyy - - -

Odottaessa R:ää sivukujan roskalavojen välissä G2 ottaa annoksen Jazz-pirsitettä (+1 R, +1 Phys Limit, +2d6 Ini). Tämän vaikutus kestää $10 \times 1d6$ minuuttia. G2 rollaa tästä 3 eli piriste vaikuttaa 30 minuuttia, mikäli hän saa elää niin pitkään.

R korjata raidetykkinsä GM määrää tämän olevan joko helppo (1) Armourer (s. 146) testi tai keskiverto (2) Firearms testi. R valitsee Firearmsin ja saa 13 nopan pooliin muuttujiksi -2 heikoista olosuhteista. Netto-osumia tulee vain 2, mutta tämä riittää. Thunderstruck on valmis laulamaan taas ja R suuntaa kohti Harrikkaansa. Vaikka hän onkin hitusen ylimielinen R päättää edetä varovaisesti sivukujalle, jonne jengiläiset pakenivat. Hän heittää sinne kokemuksen opastamana avaukseksi (siirtymättä itse näkövälille) flash-bang kranaatin. Siirrytään uuteen taisteluun.

- - - Kierros ”3” - - -

Initiativet: G2 (6+1+3d6)=22, R 13, G2 12, R 3, G2 2.

(22) G2 viivyyttää vuoroaan (delay action) ja odottaa R:n tulevan näkyville. Viiveestä: -1 pooliin.

(13) R aloittaa kierroksen heittämällä kranaatin. R:n määrittää kranaatin kohteeksi kujan keskikohdan 10 metrin päässä kulmasta. Testi on Throw + A [Physical] (3). Noppapoolin (15) muuttujia ovat: matka (lyhyt) 0, tuuli -1 (ei saa kompensoida, koska ei katso tänne), blind fire -6. Lopullinen pooli on siis 15-6-1=8 noppaa. Netto-osumia on juuri tarvittavat 3, joka riittää saamaan kranaatin osumaan täsmälleen R:n haluamaan paikkaan.

Kranaatti on yllätys G2:lle. Hän on kuitenkin ollut itse valmiina väijyksissä, joten hän saa yllätystestiin R+I (3) bonuksen +6. Poolina on 14. G2 saa 3 osumaa, joten hän ei ylläty nähdessään kranaatin lentävän kohti. Tämä ei muuta sitä seikkaa, että kranaatti on todellakin lentämässä häntä kohti.

Kapea kuja saa räjähdyskimpoamaan vieläpä kahteen kertaan kummastakin seinästä, joten tehoksi iskuun tulee S10 + 2x S5 + 2x S2 hyökkäys = (olisi 24S, mutta G2:n ollessa suojassa aallot lasketaan yksi kerrallaan. G2 on käyttämässä massiivisten teräsroskalavojen välissä. Näiden seinämät ovat ohuet, mutta GM antaa näille rakenteen 3 ja panssarin 12. Iskut tulevat Structure + Armor (15) poolia vastaan, mutta flash-banging ollessa tyyppiä S ne eivät pysty tuhoamaan rakennetta. GM määrää kranaatin AOE:n vuotavan suojan sisään äänen osalta puolella vauriolla 5S + 2 x 2S (puolitehoinen yksi kimmoke), joten G2 joutuu vastustamaan näitä yhtenä iskuna 9S -4AP. G2:n panssari on 8 pistettä ja B (4). Vaurio vähentävä pooli on 8 noppaa (8-4[AP]+4[B]) ja netto-osumia G2 saa 5. Läpi on tulossa siis 4S edestä vauriota, joka aiheuttaa -1 muutoksen G2:n noppapooleihin ja -1 arvon initiativeen.

(12-1=11) G2 selvittää päätään, viivyyttäen edelleen vuoroaan (delay action) ja odottaa R:n tulevan kulman takaa. -1 pooliin (lisäksi woundeista nyt em. -1).

(3) R kävelee raidetykki ojossa kujalle valmiina ampumaan. Liiallinen luotto flash-bangiin voi kostautua nyt. Hän joutuu tekemään yllätysheiton R + I (3). Hän saa vain yhden osuman ja tajuaa häkeltyneenä tuijottavansa raskaan pistoolin piippuun. Hänen initiativeensa laskee 3-10=0 eli hän menettää tämän kierrokset loput toimintansa ja hän ei saa puolustuspoolia tällä kierroksella häkellykseltään.

G2 toimii (tehden käytännössä nyt vuoronsa ”11”), koska oli odottamassa juuri tätä. Hän ampuu lähietäisyydeltä raskaalla pistoolilla APDS-ammuksen -4AP. Poolina on Pistol + A =4+4=8. Tähän tulee muuttujia -1 delysta, -1 haavoista, -1 valaistuksesta (tässä on parempi valo, kuin edellisellä kujalla) ja -1 tuulesta. Kaksi samantasoista ympäristömuuttujaa nousee taas yhdeksi asetta kovemaksi eli valaistus ja tuuli ovat yhteensä -3. Lasertähtäin antaa pooliin langattomana +1, mutta jengiläisellä ei ole comlinkin ohella mitään millä ottaa moinen signaali vastaan. Se menee siis hukkaan. Ase antaa myös -1 AP arvoon, jolla on merkitys kohta. Lopullinen pooli on 3. Tästä seuraa kaksi netto-onnistumista (nATK). Lisätynä ase vaurioon (8) muunnettu vaurio (mDV) on 10.

R ei saa vakiopuolustusheittoa, mutta hänellä on mellakkapanssari (14) ja swat-poliisien kypärä (+3). Lisäksi panssariarvoon vaikuttavat bone-lacing (al) +2, orthoskin +3. R:n panssariarvo on siis 22. (Lomakkeessa arvossa 24 on laskettuna ”virheellisesti” ohjelman toimesta myös pyöräkypärä +2, muuta se ei voi olla päässä yhtä aikaa swat-kypärän kanssa.) Haarniskaa läpäiseviä arvoja on yhteensä -5AP. Näin saadaan muokattu haarniska-arvo (mAV) 22-5=17. Tämä on suurempi kuin mDV, joten vaurio muuttuu tyypiltään S:ksi.

Seuraavana R vähentää vauriota $mAV (17) + B (7) = 24$ nopan poolilla (FnDEF). Hän saa 6 netto-osumaa. Tämä vähennetään mDV:stä, joten lopullinen vaurio on $10 - 6 = 4S$. Neljä laatikkoa toisi normaalille kaverille -1 noppapoolin haavoista, mutta R:llä on Quality: High Pain Tolerance (3), joten hän ei ole tästä vielä moksiskaan.

(2-1=1) G2 pääsee hyödyntämään uudestaan väijytyksensä onnistumista. Uusi laukaus poolilla 4 (-1 delay poistuu, mutta -1 RC [rekyyli] tulee tilalle, jonka poistaa vapaa 1+S/3 rekyylihelputus [s.175]). G2 saa vain yhden onnistumisen ja R kärsii edelleen väijytyksestä eikä saa puolustautua tätäkään hyökkäystä vastaan. Muunnettu vaurio (mDV) on 9P. R:n 17 pisteen mAV muuntaa tämän taas S tyyppin vaurioksi.

R vähentää vauriota $mAV + B$:llä saaden 24 nopan poolista 6 netto-osumaa. Nyt läpi iskee 3S. Tämä tuntuu ikävästi jo R:lläkin. Hän saa -1 pooleihinsa sekä initiativieen. Lisäksi hän on enää 3 osuman päässä pyörtymisestä S-vaurion puolelta.

- - - Kierros ”4” - - -

Initiative ja toimitajärjestys: G2 ($6+1+3d6-1$)=12, R ($8+1d6-1$)=10, G2 2

(12) G2 ei hyödy enää yllätyksestä ja raidetykin piippu on kiusallisen lähellä. Hän luottaa onnettareen ja ampuu kolmannen perättäisen laukauksensa. Rekyyli on nyt -2, mutta vapaa rekyylin poisto riittää yhä kompensoimaan tämän. Poolilla 4 hän saa 2 netto-osumaa. (=nATK)

Nyt R saa normaalin puolustuksensa laukausta vastaan. $R+I=8$, josta haava syö nyt yhden pisteen. Poolin koko on siis 7 ja siitä seuraa 4 netto-osumaa (nDEF). $4 (nDEF) > 2 (nATK)$, joten G2:n laukaus menee ohi!

(10) R ampuu. Kokonaispooli on 14 noppaa, mutta netto-osumia tulee vain 1. R ymmärtää tilanteen olevan vakava ja päättää käyttää edegeään ”Second Chance” -ominaisuuteen. Hän rollaa uudelleen kaikki ei-osuneet nopat. Nyt netto-osumia on 5. (=nATK)

G2 pyrkii väistämään tätä. Hänen poolina on 6, josta haava vie yhden pisteen. Neljä netto-osumaa (=nDEF) ei riitä väistämiseen.

Raidetykki iskee armotta 20P muunnetulla vauriolla ja arvolla -8AP. G2:en panssariliivin mAV on 1, joten vaurioluokka pysyy fyysisenä ”P”.

G2 saa vastustaa osumia $mAV (1) + B (4)$:llä, muuta tämä voi parhaassakin tapauksessa tuoda vain 5 pistettä pelastusta. Netto-osumia rolli tuo yhden. Lopullinen vaurio on siis 18P. Tämä riittää räjäyttämään G2:en tunnistamattomaksi veriseksi mössöksi roskalavojen väliin.

- - - Taistelu päättyy - - -

Jengipomoa ei näy missään. R arvelee, että asia ei tule jäämään tähän kummankaan osalta. Hän palaa kiroilleen katsomaan Harrikkaansa. Pyörää ei saa kuitenkaan kasaan kunnolla ilman työkaluja ja -tiloja. R päättää soittaa pyöräliikettä pitävälle kontaktilleen, jotta tämä tulisi noutamaan Harrikan, toisi toisen vuokralle ja lisäksi ottaisi mukaansa parhaan käsiinsä pikaisesti osuvan medkitin. Varapyörää ei kuulemma ole juuri nyt saatavilla, joten R joutuu hankkimaan muun kyydin. Ihan mikä tahansa kulkupeli ei tähän käy, sillä raidetykki ja mellakkapanssari ei ole huomaamaton yhdistelmä julkisissa. Medikittiä R pyysi, koska vaurioiden hoitamiseen sen avulla on vain tunti aikaa (s. 205). Hyvän kitin langaton omadiagnostiikkaohjelma (s. 450) hoitaa kyllä

taidottomaltakin tyypiltä pari ruhjetta kuntoon. Pyöränsä noutoa odotellessa R ilmoittaa juoksijaryhmälleen Comlinkin AR:n kautta sovitulla koodilla tarvitsevansa noudon RFID:nsä sijainnista. Hän tietää saavansa kuulla tästä kuittailu vielä ennen juoksua. Tämä keikka ei ala hyvin.