

Boj a stavy

Boj

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

Základní statistiky a testy fyzického boje (str. 104)

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

Hodnocení obrany (HO): Pancíř + Tělo

Hodnocení poškození (HP): Beze zbraně 2 O. U zbraní na dálku dané statistikou vybavení. V případě zásahu se HP navyšuje o čisté úspěchy útočnicka

Hodnocení útoku (HÚ): V případě boje beze zbraně je to Reakce + Síla. Zbraně na blízko mají HÚ dané vybavením, působí pouze do 3 metrů a přidává se Síla, u bičů Reakce. Střelné zbraně mají HÚ dané vybavením podle dostřelu. Dostřely jsou v metrech: **Blízký (0 – 3), krátký (4 – 50), střední (51 – 250), dlouhý (251 – 500), extrémní (501+)**

Obrana: Test Intuice + Reakce

Odolávání poškození: Test Těla

Útok: Použitá dovednost i atribut se liší podle typu útoku. V případě útoku nepřímo ovládanou zbraní test Inženýrství + Logiky. Zvláštní zbraně test Exotické zbraně (konkrétní) + Obratnosti. Útok na blízko (zbraní i bez) používá test Boje na blízko + Obratnosti. Útok střelnou zbraní test Střelných zbraní + Obratnosti. Vrh využívá test Atletiky + Obratnosti

Další možnosti a varianty ve fyzickém boji (str. 110)

Bariéry: Dávají kryt (str. 52) a mají Strukturu (str. 111). Kdykoliv se někdo pokouší prostřelit bariéru na cíl za ní, odečítá se od nemodifikovaného HP polovina Struktury. To, co zbude, se vyhodnocuje jako normální útok. Ničení bariéry probíhá v závislosti na tom, jaký útok na ni směřuje, viz str. 112. Tabulka hodnocení Struktur je na str. 113.

Držení a zápas: Speciální pravidla pro různé typy útoků na str. 110.

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

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

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

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

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

Stavy a bonusy/postihy

Jsou často výsledkem akce proti postavě, jiné jsou naopak dobrovolné. Některé vyhasnou samy, většina je zrušena nějakou jinou akcí nebo přebita jiným stavem. Bonusy/postihy dále způsobují i modifikátory poškození (podle řádky KZ), udržování kouzel a komplexních forem (– 2 kumulativně), efekty toxinů a drog (str. 121), interval rychlosti (str. 199), některé kusy vybavení (str. 247), zejména augmentací (str. 282) atd.

Seznam stavů (str. 51)

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

Výbuchy v boji (str. 114)

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

Rozptyl (str. 115)

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

* Většina postav nebude schopna pomocí hozené vzdálenosti dosáhnout.

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

† Hozené granáty používají útočnickovo HÚ v boji na blízko. HÚ se snižuje o 1 v krátkém dostřelu a o 6 ve středním. V dlouhém a extrémním dostřelu mají 0.

Útoky plynem (str. 116)

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

Dosah	Kola s plným Účinkem	Kola s polovičním Účinkem	Kola se čtvrtinovým Účinkem	Kola bez Účinku
Dosah	1. až 5. kolo	6. až 8. kolo	9. až 10. kolo	11. a další kola
Dosah x 2	–	1. až 5. kolo	6. až 8. kolo	9. a další kola
Dosah x 3	–	1. až 4. kolo	5. až 6. kolo	7. a další kola
Dosah x 4	–	–	1. až 5. kolo	6. a další kola

Diagram rozptylu

