

SHRNUTÍ PRAVIDEL

TESTY (STR. 35)

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

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

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

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

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

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

ZÁKLADNÍ TERMÍNY

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

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

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

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

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

PRŮVODCE PRAHY

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

AKCE (STR. 40)

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

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

INTERVALY ROZŠÍŘENÝCH TESTŮ (STR. 37)

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

HRANA A AKCE HRANY

HRANA (STR. 44)

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

ZÍSKÁVÁNÍ HRANY

Hrana se získává za:

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

Platí přitom, že:

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

UTRÁCENÍ HRANY

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

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

SPÁLENÍ HRANY (STR. 48)

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

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

Zázrak: Zamezí smrti, ale nedostane postavu z dané situace

POSÍLENÍ A AKCE HRANY

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