

## BOJ

Nejprve se na začátku boje hodí iniciativa (str. 106), další změny pak jsou možné pomocí modifikátorů poškození atd. Sečte se Intuice + Reakce + součet hozených kostek iniciativy, tj. 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 útočníka 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. V případě zásahu navýšené o čisté úspěchy útočníka.

**Hodnocení poškození (HP) zbraní:** Dané statistikami vybavení, lze měnit vylepšení. V případě zásahu navýšené o čisté úspěchy útočníka.

**Hodnocení útoku (HÚ) beze zbraně:** Reakce + Síla. U zbraní na blízko se přičítá Síla.

**Hodnocení útoku (HÚ) zbraní:** Dané statistikami vybavení podle dostřelu, lze měnit vylepšení. 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 dálkově ovládanou zbraní:** Test Inženýrství + Logiky

**Útok exotickou zbraní:** Test Exotické zbraně (konkrétní) + Obratnosti

**Útok na blízko:** Test Boje nablízko + Obratnosti

**Útok střelnou zbraní:** Test Střelných zbraní + Obratnosti

**Útok vrhem:** Test Atletiky + Obratnosti

## DALŠÍ MOŽNOSTI A VARIANTY VE FYZICKÉM BOJI (STR. 110)

**Bariéry:** Dávají kryt (str. 52) a mají Strukturu (str. 111)

**Držení a zápas:** Speciální pravidla na str. 110.

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

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

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

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

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

## VÝBUCHY V BOJI (STR. 114)

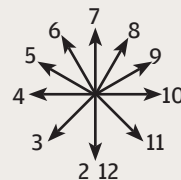
Při útoku vrhanými/odpalovanými výbušninami se hází test Dovednost + Atribut. Dostřel/dohoz je dán vybavením. Úspěchy snižují rozptyl (jak daleko je dopad od zamýšleného cíle = 2K6 podle tabulky rozptylu ve směru daném diagramem rozptylu, také 2K6). Dosah HP výbuchu je daný atributem Výbuch u vybavení,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

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)

\* Všimni si, že většina postav nebude schopna pomocí hozené zbraně této vzdálenosti dosáhnout.

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

## DIAGRAM ROZPTYLU



## 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	Kol s plným účinkem	Kol s polovičním účinkem	Kol se čtvrtinovým účinkem	Kol bez účinku
Dosah	1-5	6-8	9-10	11 +
Dosah x 2	-	1-5	6-8	9 +
Dosah x 3	-	1-3	5-6	7 +
Dosah x 4	-	-	1-5	6 +

## GRUNTI A JEJICH SKUPINY (STR. 114)

Profesionální hodnocení ukazuje, jak jsou grunty (řadové NPC) drsní a cvičení. Jakmile obdrží grunt více boxů, než má Profesionální hodnocení, musí hodit test zhroucení CH + V s prahem dle úvahy GM.

Grunty lze seskupit tak, že se vybere nejvyšší počet kostek útočného testu, iniciativa a HÚ. Za každého člena skupiny se HÚ zvyšuje o 1, za každého lichého člena se útočný test zvyšuje o 1. Kondiční záznamníky mají každý pouze jeden, obranu řeší každý zvlášť.