

Testy, akce a Hrana

Testy (str. 35)

Jednoduchý test bez opozice (str. 35)

Dovednost + Atribut (Práh)

Opozitní test proti opozici (str. 35)

Dovednost + Atribut proti Dovednosti + Atributu

Rozšířený test (str. 36)

Dovednost + Atribut (Práh, Interval)

Test spolupráce (str. 36)

Když někdo pomoci své hlavní akce pomáhá v testu někomu jinému. Úspěchy pomocníků jsou bonusovými kostkami v testu vůdce. Všichni hází stejný test (některý z výše uvedených), nejprve pomocníci, pak vůdce s kostkami navíc.

Základní termíny

Dovednosti a **Atributy** jsou mají nějaké hodnocení = číslo, které udává, kolik představují kostek do testů. **Práh** je počet úspěchů hozených na kostkách potřebných pro celkový úspěch. V opozitním testu oponent fakticky nahrazuje svými úspěchy práh, opozice může být i pasivní. **Čisté úspěchy** jsou počet úspěchů na kostkách nad práh, nebo nad oponenta. **Interval** je doba, po které se v rozšířených testech hází znovu. Po uběhnutí intervalu se hází znova a pokaždé se ubere 1 kostka. Celkový počet úspěchů ze všech hodů rozšířeného testu se sčítá až do dosažení prahu. **Neúspěch** nastává, když padne polovina jedniček (= komplikace), zároveň může ale nastat i úspěch. **Kritický neúspěch** je, když padne polovina jedniček a žádný úspěch (= katastrofa). Se svolením GM si lze zvolit neházet a raději koupit 1 úspěch za každé 4 kostky. Nebojové testy lze (pokud nepadne kritický neúspěch) opakovat i beze změny okolností s kumulativním postihem – 2. Pokud se okolnosti změň, fond kostek se resetuje.

Průvodce prahy jednoduchých a rozšířených testů (str. 36)

| | |
|---|--|
| 1 | Jednoduchý úkol, jen o něco málo obtížnější než chůze nebo řeč. Zásah nedaleké budovy. |
| 2 | Složitější, ale stále v rozsahu běžných zkušeností. Úkol, který průměrný člověk pravidelně splní. Střelba na nedalekou budovu za běhu. |
| 3 | Normální výchozí bod pro jednoduché testy. Natolik komplikovaný úkol, že vyžaduje dovednost. Očekává se, že shadowrunneři budou kompetentnější než normální lidé, což je důvod, proč zde prahy hry začínají. Zásah okna blízké budovy. |
| 4 | Těžší úkol, dost působivý, když ho bylo dosaženo. Střelba na nepřítel v okně nedaleké budovy. |
| 5 | Složitý úkol, druh věci, které dosáhnou jen ti, kteří již na svých dovednostech zapracovali. Střelba na nepřítel v okně blízké budovy v minimálním dostřelu. |
| 6 | Elitní úroveň, něco, co se ve světě jen zřídka povede. Střelba na nepřítel v okně budovy v dlouhém dostřelu. |
| 7 | Těžké i pro elitu, vyžaduje mimořádné a velmi vzácné schopnosti. Střelba na nepřítel v okně budovy v dlouhém dostřelu za běhu. |

Škála intervalů rozšířených testů (str. 37)

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

Divoká kostka (str. 49)

V určitých vymezených herních situacích (většinou se jedná o přetěžování něčeho) lze přidat „divokou kostku“ nějak odlišenou od ostatních. Pokud na ní v testu padne úspěch, počítá se jako 3 úspěchy, pokud na ní padne neúspěch, pak se nepočítá žádná hozená pětka jako úspěch.

Akce (str. 40)

Co lze podniknout v bojovém kole (cca 3 vteřiny). 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) | Použit dovednost (T) |
| Pohybovat se (T) | Použit 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) |
| Skrýt 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) | |
| Zacílit (T) | |
| Změnit režim připojeného zařízení (K) | Vzít či položit předmět (T) |
| Změnit vnímání (T) | |

Akce Hran (str. 47)

Za utracení bodu(ů) Hran lze některé akce vylepšit, není třeba akce navíc.

| | |
|-------------------------------------|--|
| 1 bod Hran | Střílet z krytu („útok“ na dálku) |
| Chytré sražení („útok“ na blízko) | Zápasnické odzbrojení („blokovat“) |
| Náhlé osvětlení (jakákoliv akce) | 4 body Hran |
| Přesné seknutí („útok“ na blízko) | Předvídání („vícenásobný útok“, „útok“ na dálku) |
| Taktický únik („jít k zemi“) | Velká řeč (použití Vlivu) |
| 2 body Hran | 5 bodů Hran |
| Dramatický výstup (použití Klamání) | Zacílit a odzbrojit (jakýkoliv „útok“) |
| Rychlý knokout („útok“ na blízko) | Zacílit a zranit (jakýkoliv „útok“) |

Hrana (str. 44)

Vyjadřuje jak vrozenou převahu (čísla), tak i situační výhody (plynoucí z lepšího postavení, vybavení, kvalit, hraní rolí atd.). Hranu získá ten, jehož Hodnocení útoku (HÚ) převyšuje Hodnocení obrany (HO) o 4, anebo naopak. Dále za vybavení, kvality atp. Maximální limit je 7 bodů. Lze získat maximálně 2 body Hran za kolo. Na jeden hod lze vynaložit pouze jeden druh posílení/akce, ale lze ho využít vícekrát. Některé posílení a všechny akce Hran se využívají před hodem, jiné po hodu a některé kdykoliv. Hrana získaná nad atribut Hran na konci scény propadá, pokud je pod atributem Hran, tak se nedoplňuje. Lze za ni zakoupit posílení, anebo akce Hran.

Posílení Hran (str. 46)

| | |
|--|--|
| 1 bod Hran | Uzdravení 1 boxu omráčení (kdykoliv) |
| Přehození 1 kostky (po) | 4 body Hran |
| Přidání + 3 ke skóre iniciativy (kdykoliv) | Přidej Hranu ke svému hodu a nech explodovat kostky (před) |
| 2 body Hran | Uzdravení 1 boxu zranění (kdykoliv) |
| Odstranění 1 bodu Hran oponenta (před) | Zopakování hodů všech kostek, které selhaly (po) |
| Přidání 1 bodu Hran spojenci (kdykoliv) | 5 bodů Hran |
| Přidání + 1 k jedné kostce (kdykoliv) | Vytvoření zvláštního efektu (kdykoliv) |
| 3 body Hran | |
| Nákup jednoho automatického úspěchu (kdykoliv) | Započítání dvojek jako neúspěchů protivníka (před) |

Spálení Hran (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