BOJ

Svět *Shadowrunu* je brutální a nepřátelský a postavy budou dříve či později nevyhnutelně konfrontovány s bojovými situacemi. Bez ohledu na to, zda vzduchem sviští kulky, létají zaklínadla, odehrává se rvačka za plotem nebo se postavy pustily do boje dopravními prostředky nebo v matrixu, budou stále používat následující pravidla pro boj.
V *Shadowrunu* se boj odvíjí v přesně stanovených časových úsecích, zvaných bojová kola. S pomocí této jednotky, která se pokouší simulovat skutečný průběh boje, se např. vyhodnocuje, kdo bude jednat jako první, kdo rychleji tasí, co se stane, když jedna postava udeří druhou. V průběhu bojového kola, které trvá přibližně tři vteřiny fiktivního herního času, popisuje každý hráč akce své postavy (nejprve je na řadě nejrychlejší postava). Pokud je to nutné, provádí hráč testy, aby zjistil úspěšnost provedení své činnosti. Gamemaster popisuje akce a reakce nehráčských postav a konečný výsledek všech činností. Sekvence bojového kola budou popsány dále.

Před začátkem bojového kola je třeba nejprve určit, v jakém pořadí budou postavy jednat.

Iniciativa

Iniciativa popisuje pořadí, v jakém budou postavy v průběhu bojového kola jednat. Skládá se ze dvou faktorů: modifikované reakce a kostek iniciativy. Ze součtu obou aspektů vznikne posléze výsledná iniciativa.
Každá postava má minimálně jednu kostku iniciativy (1k6). Její základní iniciativa se skládá z reakce + 1k6. Určité druhy kyberwaru, schopnosti adeptů a zaklínadla mohou iniciativu nebo počet kostek zvýšit. Modifikované hodnoty se uvádějí v závorce za základními. Postava se základní iniciativou 4 + 1k6 a reflexními vlákny na stupni 1 by měla iniciativu zapsanou takto: 4 (6) + 1k6 (2k6).
Pro zjištění výsledku iniciativy hází postava kostkami iniciativy. Celkový výsledek hodu se přičte k modifikované reakci. Při hodu na iniciativu se nepoužívá pravidlo šestky.

Orčí pouliční samuraj John Longbone má přirozenou reakci 3 a jednu kostku základní iniciativy (1k6). Kromě toho si nechal implantovat kybervare zvyšující reakci, který k jeho reakci přidává 2 a poskytuje mu jednu dodatečnou kostku iniciativy. Proto má iniciativu 3 (5) + 1k6 (2k6). Longbone hodí 2k6 a padne mu 2 a 6. Jeho výsledná iniciativa je tedy 2 + 6 + 5 = 13.

Iniciativa určuje, kdy a kolikrát může postava během jednoho bojového kola jednat.

Určení pořadí

Na začátku bojového kola si postavy hodí na iniciativu. Po spočítání iniciativ si gamemaster poznamená výsledky (od nejvyššího k nejnižšímu). Postava s nejvyšší konečnou iniciativou provádí akce jako první.

Průběh iniciativy
Postava s nejvyšší iniciativou jedná jako první. Pak následují ostatní postavy v pořadí od nejvyšší po nejnižší iniciativu. Každá postava jedná alespoň jednou, než může nějaká jiná jednat podruhé. Okamžik, v němž postava provádí akce, se nazývá bojová fáze (viz **Bojová fáze**).
Poté, co proběhnou akce všech postav, odečte gamemaster od všech iniciativ 10. Všechny postavy, jejichž nový výsledek je vyšší než 0, mohou jednat podruhé. To je druhý průběh iniciativy. Jakmile všechny postavy tento průběh dokončí, odečte gamemaster od nových výsledků iniciativ znovu 10. Pokud je výsledek nějaké postavy stále vyšší než 0, může jednat potřetí. Tento postup se opakuje tak dlouho, dokud výsledek iniciativy žádné postavy není vyšší než 0. V tomto okamžiku bojové kolo končí a hráči si házejí znovu o iniciativu.

Začíná velký boj a gamemaster nechává postavy určovat iniciativu. Hráči si hodí a výsledky iniciativy vypadají následovně:

Hráč	***Výsledná iniciativa***
Mikova postava	*37*
Rváč 1 (NP)	*26*
Davova postava	*22*
Rváč 2 (NP)	*19*
Sharonina postava	*18*

Richieho postava	*17*
Rváč 3 (NP)	*15*
Camillina postava	*9*

Bojové kolo se bude odvíjet následujícím způsobem (za předpokladu, že žádná z postav nebude zraněna):

Hráč	***1. průběh iniciativy***	***2. průběh iniciativy***	***3. průběh iniciativy***	***4. průběh iniciativy***
Mikova postava	*37*	*27*	*17*	*7*
Rváč 1 (NP)	*26*	*16*	*6*	*žádné akce*
Davova postava	*22*	*12*	*2*	*žádné akce*
Rváč 2 (NP)	*19*	*9*	*žádné akce*	*žádné akce*
Sharonina postava	*18*	*8*	*žádné akce*	*žádné akce*
Richieho postava	*17*	*7*	*žádné akce*	*žádné akce*
Rváč 3 (NP)	*15*	*5*	*žádné akce*	*žádné akce*
Camillina postava	*9*	*žádné akce*	*žádné akce*	*žádné akce*

Všechny postavy mohou provádět akce v prvním průběhu iniciativy. Začíná Mikova postava, následována ostatními v příslušném pořadí. Ve druhém průběhu iniciativy mohou jednat všechny postavy, pouze Camillina postava nedostane žádné akce, protože její výsledek iniciativy je nyní nula a méně. Všechny ostatní postavy mohou provádět akce podruhé. Začíná Mikova postava, následována ostatními v příslušném pořadí. Po druhém průběhu iniciativy mají již pouze tři postavy výsledek vyšší než nula: Mikova postava, Rváč 1 a Davova postava. Po třetím průběhu iniciativy má výsledek iniciativy nad nulou již jen Mikova postava. V tomto kole prováděla tedy své akce nejen jako první, ale ještě navíc jako poslední, a přišla proto nejčastěji na řadu.

Iniciativa a poškození

Pokud je postava zraněna, ovlivňuje utrpěné poškození její výsledek iniciativy. Po každém hodu na iniciativu je třeba zohlednit modifikátor iniciativy (viz tabulka **Modifikátory zranění**), který je založen na celkovém zranění a který se odečítá od výsledku hodu na iniciativu. Postava, která čelí současně vážnému zranění (v kolonce fyzického poškození) a lehkému zranění (v kolonce omráčení), by tedy měla výslednou iniciativu sníženou o 4. Pokud takto klesne výsledek iniciativy na nulu nebo níže, nemůže postava v probíhajícím bojovém kole dělat vůbec nic.

Pokud postava utrpí během bojového kola poškození (viz **Aplikace poškození**), ovlivní to její iniciativu okamžitě. Modifikátor iniciativy se započítá ihned po utrpěném zranění. Takto tedy může dojít během průběhu iniciativy ke změně pořadí (dokonce i několikrát, jestliže je postava zraněna více než jednou). Postava může jednat v každém průběhu iniciativy pouze jednou. Pokud je tedy iniciativa postavy v důsledku poškození snížena poté, co provedla své akce, nesmí v tomto průběhu iniciativy jednat znovu. Výsledek iniciativy může být dokonce snížen natolik, že postava ztratí celý kompletní průběh iniciativy.

V uvedeném příkladu má Davova postava iniciativu 22. V prvním průběhu iniciativy jí způsobí Rváč 2 (NP) mírné zranění. Mírné zranění má za následek postih k iniciativě –2. Výsledek Davovy iniciativy je tedy okamžitě snížen na 20. To sice neovlivní první Davův průběh iniciativy (protože už jednal), znamená to ovšem, že má v druhém průběhu iniciativy výsledek 10 (nikoli 12). Dále pak ztrácí Dave možnost jednat ve třetím průběhu iniciativy (10 – 10 = 0, tj. žádné akce).

Pokud by Rváč 2 (NP) způsobil toto zranění Sharonině postavě, která má iniciativu 18 (a v tomto průběhu iniciativy ještě nejednala), snížila by se její iniciativa na 16. Potom by jednala až po Richieho postavě a ne před ní. Změnilo by se rovněž pořadí v druhém průběhu iniciativy.

Nerozhodná iniciativa

Může se stát, že dvě postavy dosáhnou téhož výsledku iniciativy. O tom, kdo bude kdy jednat, rozhodují postupně následující faktory.

- Postava s vyšším výsledkem iniciativy v předchozím průběhu iniciativy je na řadě jako první.
- Postava s vyšší modifikovanou reakcí jedná dříve.
- Postava s vyšší přirozenou reakcí má přednost.
- Každá zúčastněná postava hodí 1k6. Postava s nejvyšším výsledkem začíná (v případě shody se hází znovu).

Postavy se mohou vědomě rozhodnout, že budou jednat až po jiných postavách. Pokud se ovšem pokouší dvě či více postav jednat vzájemně jedna po druhé, může provést své akce později pouze ta postava, která by byla normálně na řadě dříve.

Předpokládejme, že ve výše uvedeném příkladu utrpěla mírné zranění nikoli Davova, ale Richieho postava. Richie má výsledek iniciativy 17, jenž je mírným zranění snížen na 15 – tj. na tutéž bojovou fázi, v níž je na řadě Rváč 3. Richie měl ovšem původně v prvním průběhu iniciativy vyšší skóre, takže smí stále jednat před Rváčem 3. Totéž platí pro druhý průběh iniciativy, pokud žádný z nich dvou nebude znovu zraněn.

Odkládání akcí (volitelné)

Někdy hráči nechtějí jednat, i když jsou právě na tahu. Místo toho raději vyčkají, aby viděli, co se stane a co budou dělat ostatní. Toto se označuje jako odkládání akcí. Odložené akce se ohlašují, když své akce oznamují ostatní hráči (viz **Ohlášení akcí**). Hráč může odložit akce ve své bojové fázi v libovolném průběhu iniciativy.

Hráčská postava může provést odložené akce v pozdější bojové fázi téhož průběhu iniciativy. Když ohlásí své akce postavy, které v této bojové fázi jednají normálně, musí taková postava oznámit, že chce zasáhnout do dění. Poté se nejprve provedou akce postav, které mají odložené akce a chtějí zasáhnout. Teprve pak následují akce postav, které mají v této bojové fázi normálně jednat. Pokud chce své odložené akce provést v téže fázi více postav, určí se první jednající postava stejně jako při nerozhodné iniciativě. Také nyní může postava úmyslně jednat až po ostatních. Ovšem pouze tehdy, pokud by byla normálně na řadě před nimi.

Postava, která si takto odloží akce, neztrácí svůj původní výsledek iniciativy. Po skončení průběhu iniciativy sníží gamemaster jako obvykle její iniciativu o 10 a postava může v dalším průběhu iniciativy jednat zcela normálně.

Hráči se mohou rovněž rozhodnout jednat po poslední bojové fázi ostatních hráčů na konci průběhu iniciativy. Postava musí jednat nejpozději v bojové fázi 1 (není žádná bojová fáze 0). Pokud na konci průběhu iniciativy chce jednat více postav, určí se první stejně jako při nerozhodné iniciativě.

Odkládání akcí do dalšího průběhu iniciativy: Postavy si mohou přesunout odložené akce i do dalšího průběhu iniciativy. Pokud tak učiní, musí přijmout některá omezení. Hráči, již si takto odloží akce, nemohou jednat před bojovou fází, která odpovídá nejvyššímu výsledku iniciativy pro tento průběh iniciativy. Pokud si hráč odloží akce, aby je mohl provést v dalším průběhu iniciativy, ztrácí akce, které by měl normálně v tomto průběhu k dispozici. Postavy si tedy nemohou odložit akce, aby mohly efektivně v tomtéž průběhu iniciativy jednat dvakrát. Mohou ovšem jednat v následujícím průběhu iniciativy, pokud v něm mají regulérní možnost provádět akce. Dále musí postava jednat před bojovou fází, která by jí normálně v daném průběhu iniciativy příslušela. Pokud do této chvíle nemůže nebo nechce jednat, své odložené akce ztrácí. Může ovšem stále využít normální akce, které dostává v tomto průběhu, a pokud chce, může si je odložit. V zásadě platí, že postava smí jednat pouze jednou za průběh iniciativy.

Pokud si postava odloží své poslední akce v daném bojovém kole, musí je provést nejpozději do konce kola (ve fázi 1 posledního průběhu iniciativy). Pokud chce na konci bojového kola jednat více postav, určí se první v pořadí stejně jako při nerozhodné iniciativě.

Vezměme výsledky iniciativ z uvedeného příkladu. Mike se rozhodne v prvním průběhu iniciativy vyčkat, až bude moci situaci správně zhodnotit. Ví, že může jednat ještě v posledním průběhu iniciativy, pokud nebude těžce zraněn. Bude-li to nutné, dokáže dostat tým ze šlamastyky. Proto ohlásí, že odkládá akce. V prvním průběhu iniciativy smí Mike jednat kdykoli. Protože ale v dalším průběhu iniciativy je na řadě jako první, nedává moc smysl přesouvat si odložené akce do dalšího průběhu iniciativy, pokud je nechce ztratit. Rváči vypadají tvrději, než si myslel, a proto se rozhodne šetřit si své bojové dovednosti jako poslední rezervu. Má v úmyslu jednat jako poslední – na konci prvního průběhu iniciativy.

Pokud by chtěl Mike počkat, až bude na řadě Rváč 1, mohl by své akce odložit a (poté, co Rváč 1 ohlásí své akce) oznámit, že chce jednat rovněž ve fázi 26. Jinými slovy: Mikova postava vyčká, co Rváč udělá, a následně ho předejde.

Zpožděné exploze a iniciativa

Některé objekty – například granáty, nálože, načasované pasti a podobně – jsou nastaveny tak, že vybuchnou přesně v určitém okamžiku, resp. po uplynutí určité doby. Ve většině případů explodují tyto předměty v následujícím průběhu iniciativy v bojové fázi dané postavy. Pokud už postava nemá v daném bojovém kole k dispozici žádné akce, nastane výbuch na konci dalšího průběhu iniciativy. Pokud už z nějakého důvodu nedojde k dalším bojovým kolům, rozhodne gamemaster, kdy přesně předmět vybuchne. Pokud je tento vybaven

časovacím zařízením, může postava rozhodnout, kdy dojde k explozi. Postava musí určit čas výbuchu při odjištění. Zpravidla bývá nejlepší nechat takovéto předměty explodovat v nějaké bojové fázi postavy – buď v předem určeném průběhu iniciativy, nebo na začátku resp. na konci bojového kola.

V bojové fázi 18 prvního průběhu iniciativy hodí Sharonina postava na Rváče 3 granát. Ten vybuchne v bojové fázi 8 druhého průběhu iniciativy.

Průběh bojového kola

Po zjištění, v jakém pořadí budou hráči jednat, se pomocí dále uvedených postupů vyhodnotí veškeré druhy boje – ať už se jedná o boj zblízka, boj na dálku, použití střelných zbraní, magie, dopravních prostředků nebo boj s nestvůrami, příp. boj v matrixu. Podrobnosti o rozdílných formách boje jsou uvedeny v kapitolách **Magie**, **Dopravní prostředky a sondy**, **Duchové a draci**, stejně jako **Matrix**. Všechny zvláštní akce popsané v těchto kapitolách se zapojují do průběhu bojového kola. Pokud není výslovně uvedeno jinak, platí následující pravidla boje pro všechny hráčské postavy, nehráčské postavy (NP) a nestvůry.

1. Všechny rezervy kostek se obnovují

Všechny rezervy kostek všech postav, které se účastní tohoto bojového kola, se obnovují. Karmové rezervy se obnovují každých 24 hodin nebo podle rozhodnutí gamemastera (viz **Karmové rezervy**).

2. Určení iniciativy

Nyní určete iniciativu všech postav, nestvůr, duchů, počítačových programů apod., které se účastní tohoto bojového kola. Pořadí výsledků iniciativy (od nejvyššího k nejnižšímu) určuje pořadí jednajících v daném kole.

3. Postavy provádějí své akce

Postavy účastnící se boje mohou nyní v prvním průběhu iniciativy provést v příslušném pořadí akce, které mají k dispozici. Postava s nejvyšší iniciativou jedná jako první. Pokud téhož výsledku iniciativy dosáhne více postav, postupujte podle pokynů v odstavci **Nerozhodná iniciativa**.

A. Ohlášení akcí

Jednající postava ohlásí, jaké akce bude v dané bojové fázi provádět. Může provést v libovolném pořadí volné, jednoduché a komplexní akce. Každá postava může ohlásit jednu volnou akci, dokonce i když se nejedná o její bojovou fázi – za předpokladu, že v probíhajícím bojovém kole již před touto bojovou fází jednala.
Pokud chce postava s odloženými akcemi v této bojové fázi jednat, musí to nyní oznámit.

B. Provedení akcí

Nyní dojde na uskutečnění akcí aktivní postavy.

C. Ohlášení a provedení akcí zbývajících postav

Podle téhož postupu naložte s ostatními postavami, které jsou v této bojové fázi na tahu, a opakujte s nimi krok B v příslušném pořadí. Jakmile své akce provedou všechny postavy, které mají v této fázi nárok jednat, nastává čas pro postavu s dalším nejvyšším výsledkem iniciativy. Začněte znovu výše uvedeným krokem A. Kroky A až C opakujte tak dlouho, dokud nejsou provedeny akce všech postav jednajících v tomto průběhu iniciativy.

D. Přejděte k následujícímu průběhu iniciativy

Jakmile všechny postavy skončí své činnosti a jsou provedeny všechny akce, odečtěte od výsledků iniciativy všech zúčastněných 10. Tímto způsobem určíte pořadí jednajících pro následující průběh iniciativy. Zopakujte celý krok 3. Pokud činí výsledek iniciativy některé postavy nula nebo méně, nemá v tomto kole k dispozici již žádné akce.
Gamemaster by neměl zapomínat v případě zranění okamžitě odečítat modifikátor iniciativy od výsledku iniciativy.

Používání rezerv kostek

Na začátku bojového kola se nejprve obnoví všechny rezervy kostek. Tyto kostky má postava k dispozici v průběhu celého bojového kola. Jednou použité kostky nemůže postava použít, dokud se tyto na začátku dalšího bojového kola znovu neobnoví. K zlepšení vyhlídek na úspěšnost testu může postava použít více než jednu kostku. Počet kostek je omezen pravidly pro jednotlivé rezervy. Omezení rezerv kostek jsou uvedena v kapitole **Herní mechanismy** v části **Rezervy kostek**. Pro použití kostek z rezerv hráč jednoduše přidá tyto kostky k těm, které má normálně pro daný test k dispozici. Pokud může hráč normálně použít při testu čtyři kostky a chce tento test podpořit třemi kostkami z odpovídající rezervy, bude házet celkem sedmi kostkami. Rezervy kostek by měly mít jinou barvu než regulérní kostky pro daný test.
Nevyužité rezervy kostek se nepřevádějí do dalšího bojového kola. Kostky, které se do konce bojového kola nevyužijí, zkrátka a jednoduše propadají.

Bojové rezervy

Kostky z bojových rezerv lze použít pro všechny útočné a obranné testy. Mohou být rovněž využity při uhýbání nebo při odolávání poškození normálním útokům (viz **Test uhýbání** a **Test odolnosti vůči poškození**).
O bojových rezervách se podrobně píše v předchozím textu.

Bojová fáze

Jestliže začíná bojová fáze postavy, musí hráč rozhodnout, co jeho postava bude dělat. Během bojové fáze má k dispozici více možností. Akce představuje pokus postavy o nějakou činnost: vystřelit, seslat zaklínadlo, aktivovat počítačový program atd. Při tom si může vybrat ze třech rozdílných druhů akcí: volných, jednoduchých a komplexních. Postava může provést buď dvě jednoduché, nebo jednu komplexní akci. Toto platí i tehdy, pokud chce postava použít své odložené akce. Postava může v každé libovolné fázi, dokonce i v bojové fázi *jiné* postavy, provést jednu volnou akci (včetně svých vlastních bojových fází).
Mějte na paměti, že některé akce použitelné v matrixu nebo v boji dopravních prostředků jsou popsány v kapitolách **Matrix** (viz **Akce**) a **Dopravní prostředky a sondy** (viz **Akce dopravních prostředků**).

Ohlášení akcí

Pokud je vaše postava podle výsledků iniciativy na řadě, musíte oznámit, jaké akce chce v této bojové fázi provést. Během bojové fáze můžete provést v libovolném pořadí volné, jednoduché a komplexní akce. Pokud v té samé bojové fázi jedná více postav, vyhlašují své úmysly v opačném pořadí. Začíná postava s nejnižším výsledkem iniciativy (nebo s nejnižší relevantní hodnotou při vyhodnocování nerozhodné iniciativy). Postava s nejvyšší relevantní hodnotou vyhlašuje své akce jako poslední.
V tuto chvíli mohou také postavy oznámit, že si své akce odkládají (viz **Odkládání akcí**). Pokud se hráč rozhodne použít již předtím odložené akce, musí rovněž na tomto místě oznámit, že chce jednat.
Všechny akce musí být ohlášeny vždy na začátku bojové fáze.

Volné akce

Jedná se o relativně jednoduché, téměř mechanické činnosti, které vyžadují minimální nebo žádné soustředění. Postava může například říci slovo, upustit nějaký předmět, vrhnout se k zemi nebo si zběžně něco prohlédnout.
Volnou akci může postava provést ve své vlastní bojové fázi *a v bojových fází všech ostatních účastníků boje, pokud ji ohlásí.* Každý hráč smí provést během jedné bojové fáze pouze jednu volnou akci (pokud se nejedná o jeho bojovou fázi a nerozhodne se provést volnou akci místo jednoduché – viz dále). Postava NESMÍ provést svou volnou akci PŘED svou první bojovou fází v prvním průběhu iniciativy.
Volné akce, které provádějí postavy v bojové fázi někoho jiného, se odehrávají vždy na konci bojové fáze. Následuje popis mnoha možných volných akcí.

Ukončení udržovaného zaklínadla

Kouzelník může pomocí volné akce ukončit udržované zaklínadlo.

Pozorování

Pozorování se počítá rovněž za volnou akci (viz **Vnímání**). Postava, která pozoruje dění tímto způsobem, získá ovšem jenom zjevné informace, ačkoli jsou při tom zohledněny podpory zraku (noční vidění, infravidění). Při pozorování v rámci volné akce není dovoleno provádět test vnímání (viz **Soustředěné pozorování** u **Jednoduchých akcí**).

Aktivace kyberwaru
Postava může použít volnou akci k aktivaci kyberwaru, který není permanentně zapnutý. Jedná se například o headwarové systémy typu vysílačky nebo telefonu, infravidění apod. Viz **Kyberware**.

Pronesení slova
Každé vyslovené slovo vyžaduje jednu volnou akci, ale z praktických důvodů lze postavě dovolit pronést jednu nebo dvě souvislé věty. Gamemaster ovšem může pomocí pravidla „jedno slovo, jedna akce“ zabránit rozvláčným a nereálným rozhovorům během jediného bojového kola. Někteří hráči a gamemasteři ale dávají přednost spíše obsáhlejší komunikaci.

Přepnutí způsobu střelby u smartgunu
Postavy, které ovládají připravenou zbraň se smartgunem přes bodywarové rozhraní, tj. mají implantovaný smartspoj, mohou pomocí volné akce změnit způsob střelby, viz **Střelné zbraně** a **Smartspoj**. Tato možnost také zahrnuje nastavení vývrtu hlavně u brokovnice pomocí kybernetického příkazu. Viz **Brokovnice**.

Deaktivace ohniska
Magicky aktivní postava může deaktivovat volnou akcí ohnisko, které má připoutané. Viz **Ohniska**.

Upuštění předmětu
K upuštění předmětu je zapotřebí pouze volné akce. Postava, která má předměty v obou rukou, je může upustit během jedné volné akce.

Gestikulace
I když to zní možná směšně, může postava pomocí volné akce učinit gesto. Toto pravidlo se vztahuje v první řadě na používání gest při neverbální komunikaci v bojové situaci.

Odložení akcí
Postava, která by byla normálně na řadě se svými akcemi, si je může odložit tak, že obětuje volnou akci. Viz **Odkládání akcí**. Tato volná akce může být použita pouze v bojových fázích, kdy má postava nárok provádět i jiné akce.

Vyhození zásobníku ze smartgunu
Postava, která ovládá pomocí příslušného bodywarového rozhraní zbraň se zabudovaným smartgunem, z ní může pomocí jednoduchého kybernetického příkazu vyhodit zásobník. Zasunutí nového zásobníku ovšem vyžaduje jednoduchou akci (viz **Smartspoj**).

Vrhnutí se k zemi
Postava se může kdykoli vrhnout k zemi.
Kouzelník udržující zaklínadlo musí při tomto manévru podstoupit test vůle proti cílovému číslu rovnému účinnosti zaklínadla. Pokud neuspěje, ztratí koncentraci a musí zaklínadlo ukončit.

Obrana před zaklínadly
Kouzelník, který chce přidělit kostky pro zaklínací obranu, musí k tomuto účelu použít volnou akci.

Zacílení
Postava může oznámit, že se zaměří na nějakou obzvlášť zranitelnou část cíle. Viz **Zacílení**. Tuto volnou akci musí okamžitě následovat **Zamíření**, **Výstřel**, **Vrh** nebo **Útok zblízka**.

Jednoduché akce

Jednoduchá akce je již o něco složitější než volná a vyžaduje také o trochu více soustředění. Ovšem pouze několik málo jednoduchých akcí vyžaduje test úspěšnosti. Jednoduché akce lze provádět pouze v regulérních bojových fázích dané postavy.
Místo jednoduché akce je možné také provést volnou akci.

V průběhu bojové fáze může postava provést až dvě jednoduché akce *nebo* jednu komplexní akci. Následuje několik příkladů pro typické jednoduché akce.

Použití jednoduchého předmětu

Užití jednoduchého mechanismu vyžaduje jednoduchou akci. V tomto smyslu se mechanismy považují za jednoduché, pokud je lze uvést do chodu pomocí jedné akce. Příklady: stisknutí vypínače nebo kliky (dveře musí být odemčené, aby je bylo možno otevřít jednoduchou akcí), zatáhnutí za páku atd. Gamemaster rozhodne po zohlednění příslušných okolností, zda je mechanismus jednoduchý nebo komplexní. Rovněž požití nápojů, tablet, použití softwarových dovedností nebo dermů vyžaduje jednoduchou akci.

Přepnutí způsobu střelby

Postava s připravenou zbraní může prostřednictvím jednoduché akce změnit způsob střelby. Pokud se jedná o správně připojený smartgun, stačí k přepnutí volná akce (viz **Způsob střelby** a **Smartspoj**). Vývrt hlavně u brokovnice lze rovněž nastavit za použití jednoduché akce, pokud zbraň nedisponuje smartgunem a střelec smartspojem (viz **Brokovnice**).

Aktivace ohniska

Magicky aktivní postava může jednoduchou akcí aktivovat ohnisko, které má připoutané. Mějte ovšem na paměti, že kouzelník potřebuje k aktivaci jednorázového zaklínacího ohniska komplexní akci, protože za tímto účelem musí seslat zaklínadlo.

Uchopení/odložení předmětu

Uchopení předmětu v dosahu nebo odložení předmětu, který postava drží, stojí jednoduchou akci.

Udělení příkazu duchovi

Kouzelník může za použití jednoduché akce udělit příkaz přírodnímu duchovi nebo elementálovi, kterého má pod kontrolou. Takto může dostat příkaz více duchů, pokud jde ve všech případech o tentýž rozkaz. Viz také **Služby elementálů** a **Služby přírodních duchů**.

Soustředěné pozorování

Pomocí jednoduché akce může postava provést soustředěné pozorování. V tomto případě smí také podstoupit test vnímání.

Zasunutí zásobníku

Zasunutí nového zásobníku do připravené zbraně vyžaduje jednoduchou akci, ovšem pouze tehdy, pokud byl předtím odstraněn starý zásobník. Více se dozvíte v popisu jednoduché akce **Vyjmutí zásobníku** a rovněž v oddílu **Nabíjení střelných zbraní**.

Vyjmutí zásobníku

Tato jednoduchá akce zahrnuje odstranění zásobníku z připravené střelné zbraně. Viz také **Zasunutí zásobníku** výše a **Nabíjení střelných zbraní**. Uchopení nového zásobníku a jeho zaražení do zbraně vyžaduje další jednoduchou akci.

Uživatel zbraně se smartgunem, který je s ní spojen příslušným bodywarovým rozhraním, může vystřílený zásobník vyhodit prostým kybernetickým povelem pomocí volné akce (viz **Smartspoj**).

Přivolání přírodního ducha

Šaman může jako jednoduchou akci přivolat přírodního ducha, jehož předtím pomocí jednoduché akce uvedl do stavu pohotovosti (viz **Služby přírodních duchů**).

Změna pozice

Postava může prostřednictvím jednoduché akce vstát nebo zalehnout. Zraněná postava musí provést test vůle (2), aby se jí podařilo vstát. Nezapomeňte k cílovému číslu přičíst odpovídající modifikátor zranění! K zalehnutí není nikdy třeba žádný test (je možné rovněž použít volnou akci k manévru **Vrhnutí se k zemi**).

Rychlé tasení
Touto jednoduchou akcí se může postava pokusit vytáhnout pistoli nebo zbraň podobné velikosti (se základní utajitelností 4 a vyšší) a ihned z ní vystřelit. K vytažení zbraně se musí postavě podařit test reakce (4), při němž stačí dosáhnout pouze jednoho úspěchu. Jestliže není pistole v odpovídajícím pouzdru, zvyšuje se cílové číslo o 2. Pokud se postavě test zdaří, může zbraň vytáhnout a normálně vystřelit. Když test selže, nelze z této zbraně v probíhající bojové fázi střílet.
Rychle tasit je možné pouze zbraně, z nichž je možné vystřelit pomocí jednoduché akce. Je rovněž možné současně tasit a vystřelit ze dvou zbraní, ovšem v tomto případě stoupne cílové číslo o (další) 2 (viz také **Použití druhé střelné zbraně**).
Výstřel
Výstřel z připravené zbraně zabere jednu jednoduchou akci. Při tom nehraje roli, zda se střílí jednotlivými ranami, poloautomaticky nebo dávkou. Další podrobnosti naleznete v části **Střelné zbraně**. Pokud drží postava v každé ruce zbraň, může z obou jednou vystřelit pomocí téže jednoduché akce (viz **Použití druhé střelné zbraně**).
Zbraně střílející jednotlivými ranami mohou vystřelit pouze jednou za bojovou fázi.
Metací zbraně (luky a kuše), které byly předtím pomocí jednoduché akce **Příprava zbraně** připraveny k použití, mohou rovněž vystřelit pomocí jednoduché akce (viz **Metací zbraně**).

Příprava zbraně
Prostřednictvím této jednoduché akce může postava vzít do ruky zbraň a připravit ji k použití. Může se jednat o střelnou, vrhací, metací nebo upevněnou zbraň, zbraň pro boj zblízka nebo zbraň dopravního prostředku. Tato akce zahrnuje vytažení střelné zbraně z pouzdra, zbraně pro boj zblízka z pochvy, zvednutí libovolné zbraně stejně jako založení šípu na tětivu luku nebo šipky do kuše, tedy přípravu každé zbraně. Zbraň musí být před použitím připravena. Pomocí jedné jednoduché akce si může postava připravit k vrhu větší množství malých vrhacích zbraní (například vrhacích nožů nebo šurikenů). Jejich maximální počet se rovná polovině rychlosti postavy (zaokrouhleno dolů).

Změna vnímání
Jednoduchá akce umožňuje magicky aktivní postavě nasměrovat své vnímání do astrálního prostoru nebo odsud zpět do fyzické roviny. Astrální projekce ovšem vyžaduje komplexní akci (viz **Astrální vnímání**).

Vrh
Touto jednoduchou akcí může postava hodit připravenou vrhací zbraň (viz **Příprava zbraně**).

Zamíření
Použitím této jednoduché akce může postava zamířit připravenou zbraň (střelnou, metací nebo vrhací) na cíl. Akce tohoto typu jsou kumulativní, ale veškeré výhody jsou ztraceny, jakmile postava provede jakoukoli jinou akci, včetně volné. Tato činnost může probíhat po vícero bojových fází a dokonce průběhů iniciativy (tj. vícenásobným použitím akce *Zamíření* až do maximálního počtu, který se rovná polovině stupně dovednosti nebo specializace postavy s touto zbraní, zaokrouhleno dolů).
Postavy, které míří během více bojových fází, nesmí *za žádných okolností* a z žádného důvodu použít rezervy kostek. Jakmile je mířící postava použije, přijde o výhody zamíření.
Každá jednoduchá akce *Zamíření* snižuje základní cílové číslo o 1 (viz **Boj na dálku**).

Komplexní akce
Tento druh akcí vyžaduje největší a nejintenzivnější soustředění ze všech forem jednání. Díky tomu může postava během jedné bojové fáze provést pouze jednu komplexní akci. Postava sice může provést navíc k této komplexní akci volnou akci, ale za žádných okolností jednoduchou akci.

Astrální projekce
Pokud chce kouzelník vyslat své astrální tělo do astrálního prostoru, potřebuje na to komplexní akci. Návrat do fyzického těla vyžaduje rovněž komplexní akci. Mějte na paměti, že jakmile se kouzelník nachází v astrálním prostoru, nevyžaduje astrální projekce žádné další akce. Další podrobnosti naleznete v oddílu **Astrální projekce**.

Smazání astrální signatury
Na úplné smazaní astrální signatury musí astrálně vnímající postava vynaložit tolik komplexních akcí, kolik činí účinnost signatury (viz také **Astrální signatury**).

Výstřel z automatické zbraně
Plně automatický výstřel z připravené zbraně vyžaduje komplexní akci (viz **Střelné zbraně**).

Převzetí kontroly
Touto komplexní akcí se může kouzelník pokusit sebrat jinému kouzelníkovi vládu nad nějakým duchem (viz **Ovládnutí**).

Přivolání elementála
Jednou komplexní akcí může mág přivolat elementála, kterého předtím vyvolal a uvedl do stavu pohotovosti. Mág může jedinou komplexní akcí přivolat více elementálů najednou. To je možné pouze v tom případě, že všichni pocházejí z téhož prvku (například jsou všichni ohniví elementálové). Viz **Připoutání elementálů**.

Použití dovednosti
Pomocí komplexní akce může postava použít vhodnou dovednost (viz **Použití dovedností**).

Nabití střelné zbraně
Zbraně, které nemají vyjímatelný zásobník, musí být nabity prostřednictvím komplexní akce (viz **Nabíjení střelných zbraní**).

Zahnání ducha
Kouzelník se může pokusit touto komplexní akcí zahnat ducha (viz **Zahánění**).

Použití komplexního předmětu
Postava může za použití komplexní akce zacházet např. s počítačem, kyberdeckem, dopravním prostředkem atd. „Použití“ zahrnuje aktivaci programu, zadání podrobných instrukcí, provedení vnitřní operace (třeba kopírování souborů), řízení dopravního prostředku a další.
Tuto akci nelze provádět za běhu.

Výstřel z upevněné zbraně nebo zbraně dopravního prostředku
Výstřel z upevněné zbraně nebo zbraně dopravního prostředku vyžaduje komplexní akci (viz **Boj dopravních prostředků**).

Útok zblízka (se zbraní nebo beze zbraně)
Pomocí komplexní akce může postava zaútočit zblízka se zbraní nebo beze zbraně (viz **Boj zblízka**). Během jedné komplexní akce je možné napadnout více cílů (viz **Více cílů**).

Vyvolání přírodního ducha
Šaman může vynaložením komplexní akce vyvolat přírodního ducha (viz **Vyvolávání**).

Seslání zaklínadla
K seslání zaklínadla musí kouzelník použít rovněž komplexní akci (viz také **Sesílání zaklínadel**).

Pohyb

Vedle provádění volných, jednoduchých a komplexních akcí se mohou postavy během bojového kola také pohybovat. Pohyb nemá vliv na dostupnost volných, jednoduchých a komplexních akcí.
Rozlišujeme dvě formy pohybu: chůzi a běh. V každém bojovém kole se může postava rozhodnout pouze pro jednu z nich a v závislosti na této volbě pak obdrží modifikátory k cílovým číslům pro toto bojové kolo. Samozřejmě může zůstat celé kolo také jednoduše stát. Postava smí začít bojové kolo nehybná a ohlásit svůj pohyb v libovolné své bojové fázi (rovněž zde se uplatní příslušné modifikátory za pohyb).

Rychlost pohybu

Každá postava má maximální rychlost pohybu. Ta určuje vzdálenost v metrech, kterou může postava v jednom bojovém kole urazit. Rychlost chůze odpovídá rychlosti postavy. Rychlost běhu se určí tak, že postava vynásobí svou rychlost násobitelem běhu (viz tabulka **Násobitele běhu**).
Pohyb během bojového kola je rovnoměrně rozdělen mezi průběhy iniciativy. Nejvyšší dosažitelná vzdálenost za bojovou fázi se rovná maximální rychlosti formy pohybu, dělené počtem průběhů iniciativy v daném bojovém kole (zaokrouhleno nahoru). Výsledek udává vzdálenost v metrech, o níž se může postava ve své bojové fázi pohnout. Jakmile se postava pohne (třeba i o jediný metr), obdrží patřičné modifikátory pro své akce v závislosti na pohybu, který používá. I když se postava ve své bojové fázi nehýbe, musí přesto snížit svou maximální rychlost pohybu za dané bojové kolo o příslušný počet metrů za tuto fázi. Postavy mohou pokračovat v pohybu i během bojových fází, v nichž jim nepřísluší jednat, a maximální povolené vzdálenosti pro daný průběh iniciativy dosáhnou poté, co všechny postavy provedou své akce.

NÁSOBITELE BĚHU	
Rasa	**Násobitel**
Člověk	3
Trpaslík	2
Elf	3
Ork	3
Troll	3

Elfí samuraj Twitch má rychlost 6. Jeho maximální rychlost běhu za bojové kolo je 18 metrů (6 x 3) a maximální rychlost chůze 6 metrů. Dané bojové kolo má tři průběhy iniciativy, což znamená, že Twitch může za bojovou fázi uběhnout až 6 metrů nebo ujít až 2 metry. Protože v prvním průběhu iniciativy Twitch stojí a střílí, pohyb se neuplatní. Během druhého průběhu iniciativy se ale cíl rozběhne, takže Twitch ve své bojové fázi ohlásí, že bude rovněž běžet. V tomto průběhu iniciativy urazí 6 metrů a pokud bude běžet i v následujícím, zvýší uběhnutou vzdálenost o dalších 6 metrů (celkem tedy 12 metrů za toto bojové kolo). Protože Twitch v prvním průběhu iniciativy neběžel, o těchto 6 metrů „přijde“.

Chůze

Pokud je tento způsob pohybu kombinován s akcí, která vyžaduje test úspěšnosti, zvyšuje se cílové číslo o 1. Při chůzi nerovným terénem nebo terénem s překážkami se cílové číslo zvyšuje o 2.

Běh

Běžící postavy musí přijmout modifikátor cílového čísla +4 pro všechny testy úspěšnosti prováděné při běhu (v obtížném terénu činí tento modifikátor dokonce +6).
Postavy s dovedností atletika (běh) se mohou pokusit za použití komplexní akce zvýšit dosažitelnou vzdálenost tím, že provedou test úspěšnosti této dovednosti proti cílovému číslu 4. Každý dosažený úspěch zvyšuje pro danou bojovou fázi efektivní rychlost postavy o 1.

Zadržení

Jestliže se postava během svého pohybu přiblíží na méně než jeden metr k protivníkovi, aniž by ho napadla, může tento na ni provést jeden volný útok zblízka mimo obvyklé pořadí průběhu iniciativy. Protivník musí mít k dispozici akce a po tomto útoku už nesmí v daném průběhu iniciativy jednat. V následujícím průběhu iniciativy jedná ve fázi, která mu normálně přísluší. Pokud má připravenou zbraň pro boj zblízka, používá patřičnou dovednost pro boj zblízka, v opačném případě jde o dovednost boj beze zbraně. Cílové číslo pro útočníka činí 4. Jediné modifikátory, které se uplatní, jsou modifikátory dosahu, pohybu nebo zranění útočníka. Napadená postava používá automaticky *plnou obranu*.
Pokud pohybující se postava utrpí poškození (viz **Boj zblízka**), je zastavena a nemůže v pohybu pokračovat.
V této situaci je možno použít k běžně dostupným kostkám kostky bojových rezerv.

Překvapení

Postavy tíhnou k tomu, že se objevují v nečekaných chvílích na nečekaných místech. To se může stát úmyslně, jako třeba v případě léčky, nebo náhodně, jako v případě dvou nešťastných hlídačů, kteří zakopnou o skupinu shadowrunnerů, majících právě napilno při prohledávání přísně tajné laboratoře. Za takovýchto a podobných

okolností platí pravidla pro překvapení. Nevztahují se pouze na postavy, ale také na nestvůry. Astrální bariéry, ohniska, počítačové programy a IC nelze překvapit (sorry, kámo).
Překvapená postava nemůže zprvu dělat nic víc než vyčkávat, co se stane. Jako herní mechanismus má překvapení individuální intenzitu, jejíž účinky jsou pro dané postavy rozdílné. Například hráčská postava, která vběhne do léčky dvou NP, může být překvapena vrahem A, ale nikoli vrahem B. V tomto případě může hráčská postava podniknout opatření proti vrahovi B, ale ne proti vrahovi A, kterému se prostě podařilo ji překvapit.
Pro vyhodnocení těchto situací hází všichni zúčastnění test reakce proti cílovému číslu 4. Pokud si postavy číhající v záloze odložily akce, aby vyčkaly příchodu obětí, obdrží ke svému cílovému číslu modifikátor –2. Gamemaster může přisoudit další modifikátory na základě terénu, vhodného (nebo nevhodného) maskování a dalších okolností.
Úspěchy každé postavy se porovnají s úspěchy protivníků. Pokud postava dosáhne více úspěchů než některý soupeř, může proti němu zasáhnout. Pokud má stejně nebo méně úspěchů než protivník, nesmí provádět žádné akce, které se protivníka přímo týkají, omezují ho nebo mu způsobují poškození.
Tess, Virgil a Winger číhají v záloze na tři bezpečnostní gardisty z Mitsuhamy. Zabijáci se objeví v dohledu a naši hrdinové udeří. Tess má reakci 6, Virgil 8 a Winger dokonce 9. Všichni zabijáci mají reakci 3. Všichni zúčastnění podstoupí test reakce. Proti cílovému číslu 2 (4 mínus 2 kvůli léčce) dosáhne Tess tří úspěchů, Virgil čtyř a Winger pěti. Zabiják A dosáhne proti cílovému číslu 4 celkem čtyř úspěchů, zabiják B se může vykázat dvěma úspěchy a zabiják C vůbec žádným.
Jestliže srovnáme výsledky, zjistíme, že Tess (tři úspěchy) může jednat proti zabijákům B a C (dva resp. žádný úspěch), ovšem ne proti zabijákovi A s jeho čtyřmi úspěchy. Také Virgil může postupovat jen proti zabijákům B a C, protože má pouze tolik úspěchů jako zabiják A. Winger se svými pěti úspěchy může zaútočit na kteréhokoli z protivníků.
Díky tomu mají zabijáci velké potíže. Zabiják A může něco podniknout pouze proti Tess, neboť jediná má méně úspěchů než on. Zabijáci B a C nezmohou proti shadowrunnerům nic. (Zabiják B nemá zkrátka dost úspěchů, zatímco zabiják C obdivuje s otevřenou pusou neobvykle fascinující díru v chodníku.)

Veškeré ztráty a omezení akcí na základě překvapení se vztahují na probíhající akce (případně na další bojovou fázi postavy, není-li právě na řadě). Překvapení by mělo být rozhodnuto před všemi akcemi daného bojového kola, pokud k němu nedojde během něj (např. postava proskočí skleněnou střechou do haly, kde zuří přestřelka mezi mafiány a jakuzáky). Překvapené postavy, tj. postavy, které nemohou provádět své akce proti určitému protivníkovi, nesměji při obraně před jeho útoky používat kostky z bojových rezerv.
V mnoha bojových situacích bude muset gamemaster bezpochyby rozhodnout sám. Hlavní záměr při překvapení spočívá v tom, že postava, které padlo méně úspěchů při testu reakce než protivníkovi, proti němu nemůže přímo použít žádné akce nebo reagovat na jeho. Tento protivník ji zkrátka překvapil. Překvapená postava může ovšem provádět akce obecné povahy, které nesměřují proti danému protivníkovi – například se vrhnout k zemi nebo si připravit zbraň (ale nesmí ji použít).
Postava, která neobstála v testu reakce proti žádnému ze skupiny protivníků, má dvojnásobnou nevýhodu. Považuje se za zcela překvapenou a nesmí provádět vůbec žádné akce (včetně volných).

Boj na dálku

Shadowrun zná dvě formy boje: boj na dálku a boj nablízko. Boj na dálku podléhá jednotným pravidlům, ať již se používají střelné, metací nebo vrhací zbraně. Magický boj na dálku je popsán v kapitole **Magie**.

Průběh boje na dálku

Použijte následující schéma. V dalších částech této kapitoly bude každý krok vysvětlen přesněji.

1. Určení vzdálenosti

Zjistěte vzdálenost k cíli v metrech a na základě tabulky **Dostřel zbraní** určete kategorii vzdálenosti, abyste mohli stanovit základní cílové číslo pro test úspěšnosti útočníka.

2. Aplikace situačních modifikátorů

Podívejte se do tabulky **Modifikátory boje na dálku** a započtěte odpovídající situační modifikátory.

3. Test úspěšnosti útočníka

Útočník podstoupí test příslušné bojové dovednosti, který může modifikovat kostkami z bojových rezerv. Sečtěte útočníkovy úspěchy.

4. Test uhýbání
Jestliže se oběť pokouší útoku vyhnout, hází kostkami ze svých bojových rezerv proti cílovému číslu 4, modifikovanému odpovídajícím způsobem. Zjistěte počet úspěchů. Pokud na těchto kostkách dosáhne oběť více úspěchů než útočník při svém testu, podařilo se jí útoku zcela vyhnout.

5. Test odolnosti vůči poškození
Oběť hází test těla plus kostky z bojových rezerv proti cílovému číslu, které se rovná účinnosti útoku snížené o hodnocení pancíře oběti. Sečtěte úspěchy.

6. Určení výsledku
Porovnejte úspěchy útočníka a oběti (z testů uhýbání a odolnosti vůči poškození). Podle toho, kdo dosáhl více čistých úspěchů, se stupeň poškození oběti buď zvýší, nebo sníží. Při nerozhodném výsledku způsobí zbraň základní poškození.

7. Aplikace poškození
Pokud je oběť zraněna, zaznamená se dosažený stupeň poškození do jejího kondičního záznamníku.

Vzdálenost a základní cílové číslo

Pro stanovení základního cílového čísla určete nejprve vzdálenost od cíle a následně se podívejte do tabulky **Dostřel zbraní**. Střelba na cíle v krátkém dostřelu má cílové číslo 4. U cílů na střední dostřel se hází proti cílovému číslu 5, u cílů v dlouhém dostřelu proti 6 a pro střelbu na extrémní vzdálenost proti 9.
Základní cílové číslo je uvedeno v záhlaví každého sloupce s odpovídajícím dostřelem. Všechny vzdálenosti jsou udávány v metrech. Zbraně označené hvězdičkou u krátkého dostřelu vyžadují pro odpálení jistou minimální vzdálenost. U metacích zbraní znamená údaj typu „Sil.min. x 10“, že se pro určení dostřelu započítává silové minimum střelce. Pokud tedy postava se silou 5 střílí z luku zkonstruovaného pro tuto sílu, činí krátký dostřel 0 až 5, střední 6 až 50, dlouhý 51 až 150 a extrémní 151 až 300 metrů. Více naleznete v oddílu **Silové minimum**.

	DOSTŘEL ZBRANÍ			
Dostřel	**Krátký**	**Střední**	**Dlouhý**	**Extrémní**
Cílové číslo	**4**	**5**	**6**	**9**
Střelné zbraně				
Příruční pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Lehká pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Těžká pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
Samopal	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Brokovnice	0-10	11-20	21-5	51-100
Sportovní puška	0-100	101-250	251-500	501-750
Odstřelovačská puška	0-150	151-300	301-700	701-1 000
Útočná puška	0-50	51-150	151-350	351-550
Lehký kulomet	0-75	76-200	201-400	401-800
Střední kulomet	0-80	81-250	251-750	751-1 200
Těžký kulomet	0-80	81-250	251-800	801-1 500
Útočný kanón	0-100	101-300	301-900	901-2 400
Granátomet	5-50*	51-100	101-150**	151-300
Raketomet	20-150*	151-450	451-1 200	1 201-3 000
Metací zbraně				
Luk	0-Sil.min.	až Sil.min. x 10	až Sil.min. x 30	až Sil.min. x 60
Lehká kuše	0-Sil.min. x 2	až Sil.min. x 8	až Sil.min. x 20	až Sil.min. x 40
Střední kuše	0-Sil.min. x 3	až Sil.min. x 12	až Sil.min. x 30	až Sil.min. x 50
Těžká kuše	0-Sil.min. x 5	až Sil.min. x 15	až Sil.min. x 40	až Sil.min. x 60
Vrhací zbraně				
Vrhací nůž	0-Síla	až Síla x 2	až Síla x 3	až Síla x 5
Šuriken	0-Síla	až Síla x 2	až Síla x 5	až Síla x 7
Standardní granát	0-Síla x 3	až Síla x 5	až Síla x 10**	až Síla x 20
Aerodynamický granát	0-Síla x 3	až Síla x 5	až Síla x 20**	až Síla x 30

* Tyto zbraně nemohou být použity na kratší vzdálenost, než je uvedená minimální hodnota.
** Cílové číslo pro dlouhý dostřel činí 8.

Minimální vzdálenost
Zbraně, které jsou označeny hvězdičkou, nemohou být použity proti cílům, které se nacházejí vzhledem ke střelci blíže, než udává konkrétní minimální vzdálenost (viz **Minimální vzdálenost granátometů**).

Zvětšovací systémy
Tyto přístroje přesouvají kategorii dostřelu dané zbraně o tolik sloupců doleva, kolik činí hodnocení systému. Dalekohled s hodnocením 2 přesouvá dostřel při dlouhé vzdálenosti na sloupec pro krátký dostřel. V tomto případě tedy cílové číslo klesá z 6 (pro útoky na dlouhou vzdálenost) na 4 (pro útoky na krátkou vzdálenost). Protože krátký dostřel je nejmenší možný, snižoval by tento dalekohled cílové číslo při střelbě na střední vzdálenost také jen na 4 (pro krátký dostřel). Tyto systémy nejsou kompatibilní se smartsystémy.

Situační modifikátory cílového čísla

Používání zbraní není vždy tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Doplňky zbraní, kryt, atmosférické podmínky a pohyb útočníka nebo cíle mohou cílové číslo změnit. Stejně jako při každém použití dovednosti nebo atributu ovlivňuje cílové číslo i stav příslušné postavy.
Pro určení konečného modifikovaného cílového čísla sečtěte všechny situační modifikátory a výsledek přičtěte k základnímu cílovému číslu. Modifikované cílové číslo nemůže být nikdy nižší než 2.
Modifikátory pro boj na dálku jsou uvedeny v tabulce **Modifikátory boje na dálku** a jednotlivé okolnosti jsou blíže popsány v následujícím textu.

Zpětný ráz

Zbraně, které vystřelí více ran za bojovou fázi, podléhají během střelby rostoucímu modifikátoru zpětného rázu. Poloautomatické zbraně obdrží při druhém výstřelu v dané bojové fázi pro tento výstřel modifikátor +1. Střelba dávkou obdrží modifikátor +3 za každou dávku v téže bojové fázi. Postava, která v jedné bojové fázi vypálí maximální povolený počet dvou dávek, obdrží pro první modifikátor +3 a pro druhou další +3 (celkem tedy +6). Plně automatická střelba dostává kumulativní modifikátor +1 za každý výstřel v téže bojové fázi. Pokud tedy postava vypálí plně automatickou dávku skládající se ze 7 výstřelů, obdrží modifikátor +7. Jestliže by ta samá postava vystřelila dvě plně automatické dávky, každou po pěti výstřelech, měla by modifikátor +5 pro první dávku a modifikátor +10 pro druhou dávku (celkem by tak vypálila deset ran). Modifikátor zpětného rázu lze snížit pouze kompenzátory zpětného rázu nebo gyrostabilizátory.
U těžkých zbraní (lehkých, středních a těžkých kulometů, stejně jako u útočných kanónů) se nekompenzovaný modifikátor zpětného rázu zdvojnásobuje. Vystřelí-li střední kulomet s 6 body kompenzace zpětného rázu deset ran, bude konečný modifikátor zpětného rázu +8 (10 za vystřelené rány mínus 6 za kompenzaci zpětného rázu dává 4; 4 x 2 = 8).
Zpětný ráz brokovnic střílejících dávkou podléhá rovněž zdvojnásobení nekompenzovaného modifikátoru zpětného rázu.

Střelba naslepo

Útoky na neviditelné cíle podléhají modifikátoru +8. Tento modifikátor se vztahuje na útoky skrze neprůhledné překážky, na nepřímou střelbu granátomety a raketomety a rovněž na útoky na normálně viditelné cíle, které jsou ovšem v době útoku neviditelné, například díky zaklínadlu Neviditelnost.

Částečné krytí

Útoky na cíle, které jsou kryté terénními překážkami typu křoví nebo stromoví, stejně jako bednami, okny, dveřmi, závěsy apod., podléhají modifikátoru +4. Zakrytí cíle okolnostmi typu kouře nebo tmy podléhá modifikátorům viditelnosti (viz níže).

Špatná viditelnost

Tu a tam mají na bojovou situaci vliv věci jako tma nebo kouř. Do jaké míry bude toto postavu ovlivňovat, záleží na druhu vidění, který má k dispozici. Odpovídající modifikátory se nacházejí dále v tabulce **Modifikátory viditelnosti**.
Jsou-li udány dvě hodnoty oddělené lomítkem, vztahuje se první údaj na kybernetické nebo elektronické vidění a druhý na přirozené (meta)lidské vidění. Modifikátory zastoupené pouze jedním číslem platí pro všechny druhy vidění.
Úplná tma znamená, že není k dispozici vůbec žádné světlo. Tato situace nastává obecně pouze uvnitř budov nebo v podzemních prostorách. *Slabé osvětlení* se týká slabých zdrojů světla, jako jsou malé baterky, zápalky, svit měsíce, světlo pronikající štěrbinami apod. *Částečné osvětlení* je nejčastějším druhem a vztahuje se na ulice osvětlené pouličními lampami, částečně osvětlená schodiště a chodby apod. *Oslnění* nastává, pokud útočník pohlédne přímo do pronikavého zdroje světla – jedná se vesměs o slunce nebo světlomety. *Opar* znamená jemné mrholení nebo sněžení. *Slabý kouř/mlha/déšť* zahrnuje řídký kouř (např. z ohně), slabou vnitrozemskou mlhu nebo slabý déšť. *Hustý kouř/mlha/déšť* představuje omezení viditelnosti silnějšími formami uvedených faktorů. *Termální kouř* se vztahuje na zvláštní druh kouře, který byl vyvinut speciálně kvůli blokování infravidění. Působí na infravidění stejně jako běžný kouř na normální vidění.

Více cílů
Pokud postava útočí během téže bojové fáze na více cílů, vzrůstá cílové číslo za každý další cíl o 2. Jestliže například postava vypálí plně automaticky na tři různé cíle, stoupne cílové číslo při střelbě na druhý cíl o 2 a na třetí o 4.

Běžící cíl
Pokud oběť běží v době útoku nebo ve své předchozí akci, zvyšuje se cílové číslo o 2.

Nehybný cíl
Útoky na nehybné stojící cíle mají cílové číslo sníženo o 1.

Útočník v boji zblízka
Jestliže se postava pokouší zaútočit na dálku, zatímco se sama nachází v boji nablízko nebo si je vědoma toho, že jiná postava ve vzdálenosti do dvou metrů jí chce útok na dálku zablokovat, zvyšuje se cílové číslo za každého odpovídajícího protivníka o 2.

Běžící útočník
Pokud útočník v době útoku běží, zvyšuje se cílové číslo pro útok o 4. Jestliže se při tom pohybuje v obtížném, nebezpečném nebo rozrytém terénu, činí modifikátor dokonce +6. Tyto modifikátory lze vyrovnat pomocí gyrostabilizátoru (viz **Pohyb**).

Kráčející útočník
Při normální chůzi činí modifikátor útočníka +1, při chůzi v obtížném, nebezpečném nebo rozrytém terénu, činí +2. Tyto modifikátory lze vyrovnat pomocí gyrostabilizátoru. Další podrobnosti naleznete v oddílu **Pohyb**.

Zraněný útočník
Pokud je útočník zraněn, započítávají se rovněž příslušné modifikátory. Více o tom viz **Zdravotní stav**.

Smartspoj
Postavy vybavené kyberwarem smartspoj a zbraní se smartgunem, obdrží modifikátor cílového čísla –2.

Smartbrýle
Postavy, které mají k dispozici smartbrýle a zbraň opatřenou smartgunem, obdrží modifikátor cílového čísla –1.

Laserový zaměřovač
Útoky zbraněmi, které jsou vybaveny laserovým zaměřovačem, obdrží modifikátor cílového čísla –1. Laserové zaměřovače jsou ovšem účinné pouze do 50 metrů a jejich použití brání mlha, kouř a déšť.

Použití druhé střelné zbraně
Postavy mohou použít současně dvě zbraně z kategorie pistole nebo samopaly, v každé ruce jednu. Tím se ovšem zvýší cílové číslo pro každou zbraň o 2. Kromě toho se neuplatní výhody smartspojů, smartbrýlí a laserových zaměřovačů. Dále platí nezkompenzovaný modifikátor zpětného rázu jedné zbraně i pro druhou zbraň.

Zamíření
Za každou jednoduchou akci, kterou postava věnuje míření, se základní cílové číslo snižuje o 1. Další informace se nacházejí v oddílu **Zamíření**.

Zacílení
Postava může zacílit střelu na určitou část cíle, zejména z důvodu nižší odolnosti dané části proti útoku. Zacílení zvyšuje cílové číslo útočníka o 4, ovšem přináší s sebou jiné výhody. Viz **Zacílení**.

Zvětšovací systémy
Zvětšovací systémy snižují kategorii dostřelu a tím i základní cílové číslo útoku (viz **Dalekohled**).

Kompenzátory zpětného rázu
Určité systémy vyrovnávají zpětný ráz zbraně. Modifikátor zpětného rázu se snižuje o 1 za každý bod kompenzace. Přesná hodnocení kompenzace zpětného rázu se nachází v oddílu **Doplňky střelných zbraní**. Tyto systémy mají vliv pouze na zpětný ráz a žádné další modifikátory.

Gyrostabilizace
Tohoto efektu je dosaženo pomocí přenosných stabilizovaných odpalovacích konstrukcí, které kompenzují jak zpětný ráz, tak modifikátory pohybu útočníka (například za chůzi a běh). Celkový součet modifikátorů zpětného rázu a pohybu se snižuje o 1 za každý stupeň gyrostabilizace. Postava se může rozhodnout, které modifikátory a v jaké míře gyrostabilizační systém vyrovná (to je důležité zejména při kompenzaci zpětného rázu u těžkých zbraní – viz výše). Přesné hodnoty možných gyrostabilizátorů se nacházejí v části **Doplňky střelných zbraní**. Tato zařízení vyrovnávají výlučně modifikátory zpětného rázu a pohybu útočníka a v žádném případě nemají vliv na jiné situační modifikátory. Účinky gyrostabilizace a kompenzátorů zpětného rázu se sčítají.

MODIFIKÁTORY BOJE NA DÁLKU

Situace	**Modifikátor**
Zpětný ráz – poloautomatická střelba	+1 pro druhý výstřel v téže bojové fázi
Zpětný ráz – střelba dávkou	+3 pro každou dávku v téže bojové fázi
Zpětný ráz – plně automatická střelba	+1 za každý výstřel v téže bojové fázi
Zpětný ráz – těžké zbraně, brokovnice střílející dávkou	2 x nekompenzovaný zpětný ráz
Střelba naslepo	+8
Částečné krytí	+4
Špatná viditelnost	Viz tabulka **Modifikátory viditelnosti**
Více cílů	+2 za každý další cíl v téže bojové fázi
Běžící cíl	+2
Nehybný cíl	-1
Útočník v boji zblízka	+2 za protivníka
Běžící útočník	+4
Běžící útočník (obtížný terén)	+6
Kráčející útočník	+1
Kráčející útočník (obtížný terén)	+2
Zraněný útočník	Viz tabulka **Modifikátory zranění**
Smartspoj (se smartgunem)	-2
Smartbrýle (se smartgunem)	-1
Laserový zaměřovač	-1
Použití druhé střelné zbraně	+2 pro obě zbraně
Zamíření	-1 za jednoduchou akci
Zacílení	+4
Zvětšovací systémy	Zvláštní
Kompenzátory zpětného rázu	Snižují modifikátory zpětného rázu
Gyrostabilizace	Snižuje modifikátory zpětného rázu a pohybu útočníka

MODIFIKÁTORY VIDITELNOSTI

Podmínky	**Normální vidění**	**Noční vidění**	**Infravidění**
Úplná tma	+8	+8/+8	+4/+2
Slabé osvětlení	+6	+4/+2	+4/+2
Částečné osvětlení	+2	+1/+0	+2/+1
Oslnění	+2	+4/+2	+4/+2
Opar	+2	+2/+0	+0
Slabý kouř/mlha/déšť	+4	+4/+2	+0
Hustý kouř/mlha/déšť	+6	+6/+4	+1/+0
Termální kouř	+4	+4	+8/+6

Test úspěšnosti útočníka

Pro zjištění výsledku útoku hází hráč tolika kostkami, kolik činí stupeň odpovídající bojové dovednosti, případně může použít dodatečné kostky z bojových rezerv. Srovnejte výsledek jednoho každého hodu s modifikovaným cílovým číslem a nezapomeňte uplatnit pravidlo jedničky a pravidlo šestky. Každý výsledek vyšší nebo rovný cílovému číslu představuje úspěch. Počet úspěchů si poznamenejte. Jestliže nepadne žádný úspěch, útok se zcela mine účinkem.

Liam má dovednost pistole 6 a z bojových rezerv si vezme čtyři kostky. Jeho modifikované cílově číslo činí 4. Hází svými deseti kostkami a dosáhne 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 a 5. Po posouzení jednotlivých výsledků se ukáže, že pět kostek vykázalo hodnotu vyšší nebo rovnou cílovému číslu 4, a díky tomu se počítají jako úspěchy; čtyřka, tři pětky a šestka. Pokud by cílové číslo bylo 5, padly by pouze čtyři úspěchy. Jestliže by cílové číslo po všech modifikacích činilo 8, směl by Liam podle pravidla šestky házet znovu pouze jednou kostkou. Musel by na ní hodit 2 a více, aby docílil alespoň jednoho úspěchu.

Test uhýbání

Oběť může použít libovolný počet kostek bojových rezerv pro pokus vyhnout se útoku. Základní cílové číslo činí 4 a přičítají se k němu následující modifikátory:

- +1 za každé tři kulky vypálené dávkou nebo plně automaticky
- +1 za každé zvýšení rozptylu brokovnice v závislosti na pozici cíle, jestliže útočník střílí broky (viz **Brokovnice**)
- modifikátory zranění oběti
- Další možné modifikátory závisí na úvaze gamemastera. Například postava omezená v pohybu překážkami (židlemi, stoly, křovím) nebo v těsném prostoru (výtahu) může obdržet modifikátor +1 až +2. Ležící postava podléhá podobným modifikátorům. Granátům a podobným zbraním s plošným účinkem (viz dále) se lze rovněž vyhnout, avšak postava by měla dostat alespoň modifikátor +2.

Při hodu respektujte pravidlo jedničky a pravidlo šestky. Každý výsledek hodu vyšší nebo rovný cílovému číslu se počítá jako úspěch. Poznamenejte si počet úspěchů.
Jestliže oběť hodí při testu uhýbání více úspěchů než útočník při svém testu, podařilo se jí útoku vyhnout a neutrpí žádné poškození. Pokud se oběti nepodaří, aby se útoku zcela vyhnula, nejsou úspěchy ztracené. Při vyhodnocování výsledku útoku přičtěte tyto úspěchy k úspěchům, jichž dosáhla postava v testu odolnosti vůči poškození.

Test odolnosti vůči poškození

Nyní podstupuje oběť test odolnosti vůči poškození, aby snížila utrpěné zranění. Pro záchranu své kůže hází obránce počet kostek rovný svému modifikovanému atributu těla (včetně případného podkožního pancíře) plus eventuelní kostky ze zbývajících bojových rezerv.
Cílové číslo pro tento test odpovídá účinnosti zbraně, modifikované pancířem oběti. Pro zjištění konečného cílového čísla odečtěte od účinnosti zbraně hodnocení pancíře oběti. Výsledek nižší než 2 se počítá jako 2. Při hodu platí rovněž pravidlo jedničky a pravidlo šestky. Každý výsledek vyšší nebo rovný cílovému číslu se považuje za úspěch.
Přidejte tyto úspěchy k těm, kterých dosáhla oběť při testu uhýbání. Poznamenejte si celkový počet úspěchů.

Liamův cíl, smolař jménem Snot, má tělo 5 a balistický pancíř stupně 4. Liam střílí ze své spolehlivé pistole Ares Predator, která má kód poškození 9M.
Snot se nejprve pokouší o test uhýbání. Hází svých 5 kostek bojových rezerv proti cílovému číslu 5 (4 plus 1 za lehké zranění, které utrpěl již předtím). Kostky ukáží 2, 3, 3, 5 a 6 – pouze dva úspěchy.
Modifikované cílové číslo pro test odolnosti vůči poškození obnáší 5 (účinnost 9 mínus pancíř 4). Díky svému tělu hází Snot pěti kostkami. Jeho bojové rezervy, jež by mu v tuto chvíli mohly zvýšit šance na přežití, jsou bohužel vyčerpány. Snotovi padnou následující čísla: 1, 1, 2, 3 a 6. Pouze jedno z toho je úspěch, neboť pouze 6 je rovno cílovému číslu, resp. je vyšší.
Po sečtení úspěchů z obou testů dosáhl Snot celkem tří úspěchů.

Vyhodnocení útoku

Pro určení výsledku útoku porovnejte počet úspěchů útočníka a oběti. Jestliže dosáhl více úspěchů útočník, může poškození v porovnání s jeho základní úrovní zvýšit. Za každé dva úspěchy, o něž má útočník více než cíl, se

zvyšuje stupeň poškození o 1 – až na smrtelné. Pokud dosáhne oběť více úspěchů než útočník, může za každé dva úspěchy, o něž má více než útočník, snížit poškození o 1 stupeň. Pokud klesne úroveň poškození pod lehkou, nezpůsobí zbraň žádné škody. Jestliže mají útočník i oběť stejně úspěchů, způsobí zbraň základní poškození. Další informace viz **Poškození a léčení**.

Úroveň poškození

Úroveň poškození zbraně lze zvýšit nebo snížit. Pokud útočník docílil více úspěchů, může zvýšit úroveň poškození o 1 za každé dva úspěchy navíc oproti cíli. Pokud například používá zbraň se základním poškozením M a dosáhne o čtyři úspěchy více než oběť, zvyšuje se stupeň poškození zbraně na S (dva úspěchy ho zvednou na V, další dva na S).
Cíl resp. obránce se snaží o pravý opak. Chce totiž úroveň poškození zbraně snížit. Za každé dva úspěchy navíc, jež má ve srovnání s útočníkem, se úroveň poškození snižuje o 1. Jestliže například obránce hodí o čtyři úspěchy víc proti zbrani, jež způsobuje vážné poškození, může snížit konečné zranění na L (dva úspěchy ho sníží na M, dva další na L).
Úspěchy protivníků se zpravidla srovnávají. Postava s vyšším počtem úspěchů vítězí a odpovídajícím způsobem zvyšuje (nebo snižuje) poškození zbraně.
Je-li poškození sníženo pod lehké (úroveň poškození je již lehká a pro snížení poškození stále zbývají alespoň dva úspěchy), nedojde k žádnému poškození. Smrtelné poškození je nejvyšší možný stupeň.

Zvýšení poškození o jeden stupeň za každé dva čisté úspěchy útočníka →
L(ehké) – M(írné) – V(ážné) – S(mrtelné)
← Snížení poškození o jeden stupeň za každé dva čisté úspěchy obránce

Když srovnáme Liamovy a Snotovy úspěchy, zjistíme, že Liam (útočník s pěti úspěchy) má o dva více než Snot (s pouhými třemi úspěchy). Díky tomu může Liam zvýšit poškození. Jeho dva úspěchy stačí, aby zvýšil poškození o 1 úroveň z mírného na vážné. Chudák Snot tedy utrpí vážné zranění.
Jestliže by Snot jakousi náhodou získal o dva úspěchy víc než Liam, snížilo by se poškození o 1 z mírného na lehké. Aby se zranění zcela vyhnul, potřeboval by o čtyři úspěchy více než Liam – dva pro snížení mírného poškození na lehké a dva další pro snížení lehkého na žádné.
Pokud by oběma padl stejný počet úspěchů, utrpěl by Snot mírné zranění, protože kód poškození zbraně 9M udává jako výchozí hodnotu mírné poškození.

Aplikace poškození

Zaznamenejte utrpěné zranění do kondičního záznamníku oběti a řiďte se dále uvedenými pravidly.

Zacílení

Postavy mohou „zacílit útok“, aby zvýšily poškození zbraně tak, že se zaměří na zvlášť zranitelné části cíle – například na hlavu osoby, pneumatiky nebo okna dopravního prostředku atd. Gamemaster rozhodne, jakou citlivou část cíle je možno zasáhnout.
Postava může zacílit pouze tehdy, jestliže střílí poloautomaticky, plně automaticky nebo dávkou. Postava může také nejprve zamířit (viz **Jednoduché akce**) a pak v okamžiku útoku zacílit střelu. Zacílení se považuje za volnou akci a postava obdrží ve všech případech modifikátor +4 k cílovému číslu své bojové dovednosti.
Zacílený výstřel se může podle volby hráče a se souhlasem gamemastera projevit různě:

- Základní poškození se zvyšuje o jeden stupeň (z L na M, z M na V, z V na S).
- U cílů velikosti dopravního prostředku nebo větších lze zasáhnout jednu určitou část – například u auta okna nebo pneumatiky. Pro takové části platí běžný stupeň poškození, použije se ale pouze pro tuto specifickou část. U oken nebo pneumatik by se měl použít stupeň bariéry (viz **Zacílené střely na vnější části**).
- Útočník může zamířit na část cíle, která není krytá pancířem či kde je pancíř slabší. V tomto případě zůstává úroveň poškození nezměněná, ale účinnost zbraně není redukována pancířem, resp. snižuje se o jeho slabší stupeň na daném místě.

Kód poškození

Všechny zbraně mají tzv. kód poškození. Představuje míru obtížnosti, jakou vyžaduje odolávání poškození dané zbraně. Je to také odraz toho, jak těžká mohou být zranění způsobená touto zbraní. Kód poškození zbraně sestává z čísla (účinnosti) a písmene (stupně poškození).

Účinnost
Účinnost zbraně se používá jako cílové číslo při všech testech, u nichž jde o odolání vůči poškození dané zbraně. Často je modifikována jinou hodnotou, třeba tělesným pancířem. Příklad: Je-li postava zasažena zbraní s účinností 6, platí těchto 6 jako cílové číslo pro její test odolnosti vůči poškození (pokud není modifikováno tělesným pancířem oběti).

Úroveň poškození
Úroveň poškození poukazuje na ničivost základního poškození zbraně: lehké (L), mírné (M), vážné (V) nebo smrtelné (S). Jestliže dosáhnou útočník i obránce téhož počtu úspěchů, utrpí postava, která je zasažena výstřelem (nebo výstřely), lehké, mírné, vážné nebo smrtelné poškození (podle druhu zbraně). Ovšem předtím, než se použije konečné poškození cíle, může být za určitých okolností zvýšeno nebo sníženo.

Střelné zbraně

V boji na dálku se používají nejčastěji střelné zbraně. Dělí se do čtyř kategorií. Existují zbraně, které střílejí jednotlivými ranami (J), poloautomaticky (P), dávkami (D) nebo plně automaticky (A). Rozdílné způsoby střelby pro různé typy zbraní jsou uvedeny v tabulce **Způsoby střelby**.

ZPŮSOBY STŘELBY	
Druh střelné zbraně	**Způsob střelby**
Příruční pistole	Jednotlivé rány nebo poloautomaticky (liší se zbraň od zbraně)
Lehká pistole	Poloautomaticky
Taser	Jednotlivé rány
Těžká pistole	Jednotlivé rány nebo poloautomaticky (liší se zbraň od zbraně)
Samopal	Poloautomaticky, dávka, plně automaticky (liší se zbraň od zbraně)
Brokovnice	Poloautomaticky, dávka (liší se zbraň od zbraně)
Útočná puška	Poloautomaticky, dávka, plně automaticky (liší se zbraň od zbraně)
Sportovní puška	Poloautomaticky
Odstřelovačská puška	Poloautomaticky
Lehký kulomet	Dávka, plně automaticky
Střední/těžký kulomet	Plně automaticky
Útočný kanón	Jednotlivé rány

Jednotlivé rány (J)

Většina zbraní, jež mohou takto střílet, nemá k dispozici jiný způsob palby. Výstřel z takovéto zbraně vyžaduje pouze jednoduchou akci, ovšem v téže bojové fázi z ní už nelze střílet.

Poloautomatická střelba (P)

Poloautomatické zbraně mohou vypálit dvakrát v téže bojové fázi. Každý výstřel vyžaduje jednoduchou akci. První rána není modifikována, ale na druhou se vztahuje modifikátor zpětného rázu +1. Tento modifikátor lze negovat kompenzátory zpětného rázu.
Každý výstřel vyžaduje test úspěšnosti. Také kostky bojových rezerv se přidělují pro každý výstřel zvlášť.

Dávka (D)

Při střelbě dávkou vypálí zbraň při každém stisknutí spouště v rychlém sledu tři kulky. Výstřel dávkou vyžaduje jednoduchou akci, což znamená, že za bojovou fázi lze vystřelit až dvě dávky.
Střelba dávkou znamená pro každou dávku modifikátor zpětného rázu +3, který ovšem může být vyrovnán kompenzátory zpětného rázu.
Každá dávka vyžaduje vlastní test úspěšnosti. Oba lze podle přání modifikovat kostkami bojových rezerv. Bojové rezervy se přidělují pro každou dávku samostatně. Střelba dávkou zvyšuje kód poškození zbraně: účinnost se zvyšuje o 3 oproti hodnotě uvedené u zbraně a úroveň poškození vzrůstá na nejbližší vyšší stupeň. Jestliže postava například střílí dávkou ze zbraně se základním kódem poškození 5M, zvýší se účinnost na 8 a úroveň poškození na V.

Zkrácená dávka
Pokud zásobník neobsahuje dostatek munice, a proto dávka skončí o jeden výstřel dříve, zvyšuje se účinnost pouze o 2 a úroveň poškození zůstává nezměněna. V tomto případě se rovněž započítává modifikátor zpětného rázu, ovšem pouze +2. Jestliže dávka sestává pouze z jednoho výstřelu, vyhodnoťte ji jako útok skládající se z jedné rány.

Více cílů
Pokud se střílí dávkou na více cílů v téže bojové fázi, zvyšuje se cílové číslo pro druhý cíl o 2.

Plně automatická střelba (A)

Zbraně schopné plně automatické střelby chrlí kulky tak dlouho, dokud střelec tiskne spoušť. Plně automatický výstřel vyžaduje komplexní akci.
Útočník oznámí, kolik ran chce na určitý cíl vystřelit. Každý výstřel vede ke kumulativnímu modifikátoru zpětného rázu +1 pro celou automatickou dávku. Tento modifikátor lze negovat kompenzátory zpětného rázu. Pro každou automatickou dávku se hází oddělený test úspěšnosti, který lze podle přání doplnit kostkami bojových rezerv. Účinnost plně automatické dávky se zvyšuje o 1 za každý výstřel. Za každé tři rány vypálené v automatické dávce se zvyšuje úroveň poškození o jeden stupeň. Smrtelné poškození (S) je nejvyšší možné.
Plně automatická dávka se musí skládat alespoň ze tří ran. Jestliže zásobník nebo pás dojde dříve, řiďte se pravidlem pro *zkrácenou dávku* výše. Plně automaticky lze vystřelit až deset ran za bojovou fázi.

Pouliční samuraj Wedge právě vystupuje ze svého pickupu, když spatří šest pankáčů z gangu Halloweeners, kteří jdou přímo k němu. Ví, že jsou na dohled mrzutosti, protože v minulosti měl s Halloweeners pár nedorozumění. Ačkoli šest na jednoho není právě férový poměr, nehledá Wedge spásu v útěku. Chce celou záležitost sprovodit jednou provždy ze světa, jinak už se nebude moci nikdy procházet nerušeně ulicemi Seattlu (a to by bylo pro obchodování špatné). Navíc má s sebou svou spolehlivou AK-97 – útočnou pušku, s níž se nikde neztratí…
Halloweeners se na něho vyřítili se svou sbírkou nožů a holí. Wedge popadne AK-97 ze zadního sedadla a přepne na plně automatickou střelbu. Soustředí palbu na první tři pankáče a každého počastuje plně automatickou dávku, a sice po třech, třech a čtyřech ranách.
AK-97 má kód poškození 8M. Tato speciální zbraň je navíc vybavena plynovým ventilem na stupni 3 a opěrným polštářkem, což představuje kompenzaci zpětného rázu v celkové hodnotě 4 bodů. Pankáči jsou od Wedge vzdáleni méně než 20 metrů, což znamená cílové číslo 4. Všichni jdou směrem dopředu, takže Wedge neobdrží žádné modifikátory za pohyb protivníka. Navíc jsou tak těsně u sebe, že při přenášení palby nedojde k mrhání výstřely. Laserový zaměřovač na pušce se postará o situační modifikátor –1, čímž Wedgovo cílové číslo klesá na 3 (4 – 1).
První tříranná dávka způsobí 3 body zpětného rázu, které zbraň vyrovná; cílové číslo tedy zůstává na 3. Pro Wedge žádný problém. Na všech kostkách mu padnou úspěchy a zasáhne prvního pankáče se zvýšeným kódem poškození 11V.
Jako další je na řadě Pankáč 2. Dostane do kožichu nasolenou rovněž tříranou dávku. Wedge již ovšem v této bojové fázi vypálil šest výstřelů, takže modifikátor zpětného rázu stoupne na +6. Zbraň zkompenzuje celkem 4 body zpětného rázu, a tak zůstane modifikátor +2. Dále si v této bojové fázi vzal Wedge do parády už druhý cíl, což znamená dodatečný modifikátor +2. Podtrženo sečteno činí cílové číslo 7 (3 + 2 + 2 = 7). Wedge si hodí a trefí i Pankáče 2. Jeho stará dobrá AK-97 způsobí i nyní poškození 11V.
Do třetího cíle napere Wedge čtyřrannou dávku. Nyní už v dané bojové fázi vystřelil 10 ran, což má za následek 10 bodů zpětného rázu. Zbraň vyrovná 4 body, takže zůstává modifikátor +6 (10 – 4 = 6). A jelikož Pankáč 3 je již třetím cílem v téže bojové fázi, dostane Wedge navíc modifikátor +4, čímž cílové číslo vzroste celkem na 13 (3 + 6 + 4 = 13). Této noci to Štěstěna myslí s Wedgem dobře: hodí si a zasáhne. Protože AK-97 vychrlila čtyřrannou dávku, činí poškození tentokrát 12V. To bolí…

Více cílů
Jestliže chce postava při plně automatické střelbě napadnout více cílů, musí palbu „přenést“ z jednoho cíle na druhý, což znamená, že se za každý metr odstupu mezi cíli „vyplýtvá“ jeden výstřel. Smartguny ovšem nikdy náboji nemrhají.
Za každého nového protivníka, jehož si postava vezme na mušku v téže bojové fázi, obdrží dále modifikátor cílového čísla +2.

Munice

Z většiny zbraní lze střílet více druhy munice. Tři nejpoužívanější druhy jsou flešetová, výbušná a gumová (nebo omračující). Zásobník smí obsahovat vždy pouze jeden druh munice, zásobníky lze ovšem během boje měnit.
Kód poškození zbraně se vždy vztahuje na použití standardní munice. Pokud nějaký speciální druh munice ovlivňuje kód poškození, je to zmíněno v následujících popisech. Cena munice se nachází v kapitole **Výbava**. Některé zbraně (jako útočné kanóny a tázery) používají zvláštní munici, jež je již započítána do účinnosti.

Munice APDS

Průrazná protipancéřová munice (Armor Piercing Discarding Sabot, APDS) představuje speciálně zkonstruované vysokorychlostní střely, které mají prorazit normální pancíř. Při používání munice APDS se hodnocení pancíře a bariér (při střelbě skrz) snižuje na polovinu. Vždy se zaokrouhluje dolů. Munice APDS se nepovažuje za protivozidlovou, a proto se při útocích na dopravní prostředky a sondy chová jako standardní munice (viz **Poškození dopravních prostředků zbraněmi**).

Výbušná munice

U této munice se jedná takříkajíc o miniaturní granáty, jež mají při nárazu explodovat. Při útocích výbušným střelivem zvyšte účinnost zbraně o 1.
Při pokusu o proražení bariéry výbušnými střelami se jako cílové číslo pro útok počítá dvojnásobný stupeň bariéry. Bariéra bude ovšem poškozena tak, jako by její stupeň byl pouze poloviční. Další informace viz **Bariéry**.
Výbušné střelivo má tu nevýhodu, že se vznítí, jestliže na všech kostkách při útočném testu padnou jedničky. V tomto případě je střílející postava okamžitě vystavena jednomu „útoku“, a sice s takovým kódem poškození, jaký odpovídá standardu zbraně. Zvláštní pravidla pro výbušnou munici tedy v tomto případě neplatí. Postava může sice podstoupit test odolnosti vůči poškození, nemůže ale použít kostky bojových rezerv. Pro určení počtu úspěchů při tomto „útoku“ hoďte 1k6. Zamýšlený útok postavy se zcela mine účinkem.
Nejnovější forma výbušné munice, takzvaná vysoce výbušná munice, zvyšuje účinnost zbraně o 2. Tato verze je o poznání dražší a hůře sehnatelná. Jinak pro ni platí totéž, co pro běžnou výbušnou munici.

Flešetová munice

Flešetové střely nejsou jednolité kulky, nýbrž se skládají z většího počtu drobných ostrých úlomků kovu, které slouží k tomu, aby cíl roztrhaly a pronikly hluboko do něj. Jsou obzvláště účinné pro cílům s minimálním nebo žádným pancířem, ovšem téměř bez užitku proti pancéřovaným cílům.
Proti nepancéřovaným cílům se zvyšuje úroveň poškození o 1. Pokud by byla například těžká pistole (kód poškození 9M) nabita flešetovou municí, měla by proti nepancéřovaným cílům kód poškození 9V. Proti pancéřovaným cílům se flešetová munice prosazuje naproti tomu o něco hůře. Jako hodnocení pancíře cíle použijte buď dvojnásobek protinárazového pancíře, nebo běžné balistické pancéřování – podle toho, co je větší. Při střelbě flešetovým střelivem proti bariérám se jejich stupeň zdvojnásobuje (viz **Bariéry**). Rovněž tak se zdvojnásobuje hodnota pancíře dopravních prostředků. Podkožní pancíř neguje výše popsané zvýšení úrovně poškození, k němuž dochází díky použití flešetové munice.
Zbraně, u nichž je použití flešetového střeliva již zahrnuto do kódu poškození, jsou označeny (f) za hodnotou kódu poškození.

Gumová munice

Gumové projektily se používají ke sražení oběti, aniž by při tom došlo k vážnému zranění. Zpravidla se jedná o polotuhé kulky, které se při nárazu zploští a jejich kinetická energie rozloží svůj účinek na větší plochu. Použití gumové munice snižuje standardní účinnost zbraně o 2. Úroveň poškození je tatáž, jedná se ovšem o omráčení, nikoli o tělesné poškození. Gumové projektily mají vyšší účinek při zastavování cílů než běžné střelivo (viz **Sražení**). Při střelbě gumovou municí se jako cílové číslo pro test sražení bere celá účinnost útoku. Pro snižování účinku této munice se místo balistického používá protinárazový pancíř.

Stopovací munice

Stopovací svítící střely mohou být použity výhradně ve zbraních střílejících plně automaticky a vsunují se do zásobníku jako každý třetí náboj. Toto je výjimka z pravidla, že zásobník smí obsahovat pouze jeden druh munice. Střelci bez smartspoje obdrží dodatečný modifikátor –1, pokud je dostřel větší než krátký. Tento modifikátor je v závislosti na počtu vypálených ran kumulativní (-1 po prvních třech výstřelech, -2 po šesti atd.). Při určování poškození dávkou u tříranných dávek, víceranných dávek a zkrácených dávek se stopovací munice

nezapočítává do zvýšení účinnosti. Samopal s kódem poškození 5M, který vypálí 10 ran, by měl například kód poškození 12S (normálně 15S). Stopovací náboje se normálně započítávají do určování zpětného rázu.

Nabíjení střelných zbraní

Většina střelných zbraní v *Shadowrunu* je zásobována municí ve formě vyjímatelných zásobníků, které obsahují vždy větší množství nábojů. Rozličné způsoby nabíjení a jejich zkratky naleznete v kapitole **Výbava** v oddíle **Munice**.

Brokovnice

Brokovnice popsané v kapitole **Výbava** střílejí pevné náboje. Lze je nabíjet i broky, ale ty nejsou v dnešních časech vysoce rozvinutého tělesného pancéřování nějak zvlášť účinné. Poškození zbraně střílející broky se určí aplikací pravidel pro střelbu flešetovou municí.

Při výstřelu se broky rozptýlí ve formě kuželu s vrcholem u ústí hlavně. Tak je možné zasáhnout více cílů současně, ale na úkor průraznosti (protože se tentýž počet broků rozptýlí ve větším prostoru). Mechanismu, který tento rozptyl kontroluje, se říká vývrt hlavně.

Střelec z brokovnice může nastavit vývrt na hodnotu mezi 2 a 10. Toto číslo udává, jak rychle se broky rozptýlí. Za každý počet metrů rovný nastavení vývrtu se broky rozptýlí o jeden metr od centrální linie výstřelu. Pokud postava vystřelí z brokovnice o vývrtu 2, zasáhnou broky v prvních dvou metrech vzdálenosti prostor o šířce jednoho metru, během třetího a čtvrtého metru o šířce dvou metrů, během pátého a šestého metru o šířce tří metrů atd. Je-li vývrt 5, zasažený prostor bude mít během prvních pěti metrů šířku jeden metr, ve vzdálenosti šest až deset metrů šířku dva metry, ve vzdálenosti jedenáct až patnáct metrů šířku tři metry, ve vzdálenosti šestnáct až dvacet metrů šířku čtyři metry atd. Pokaždé, když se rozptyl broků zvětší, klesne účinnost útoku o 1. Současně ovšem s každým rozšířením klesne cílové číslo útočníka o 1. Následkem toho bude mít výstřel s nastaveným vývrtem 2 při vzdálenosti šest metrů účinnost –2 a cílové číslo –2. Výstřel s vývrtem na 5 bude ve vzdálenosti patnáct metrů mít modifikátor účinnosti –2 a cílového čísla –2, při vzdálenosti dvacet metrů modifikátor účinnosti –3 a cílového čísla –3. Jakmile účinnost klesne na 0, je výstřel již neškodný a další efekty se neurčují. Každé zvýšení rozptylu broků také vede ke kumulativnímu modifikátoru +1 k cílovému číslu pro test uhýbání cíle (viz **Test uhýbání**).

Vše, co se nachází v oblasti rozptylu, se považuje za cíl, ať už je to živé nebo neživé, přítel či nepřítel. Pro vyhodnocení útoku hází útočník pouze jeden test úspěšnosti. Každý cíl hází individuální test uhýbání a odolnosti vůči poškození, jehož úspěšnost se porovná s testem útočníka (viz **Boj na dálku**).

Za každý další cíl, který stojí před cílem, jenž právě provádí test odolnosti vůči poškození, dostane tento pro test odolnosti jednu dodatečnou kostku. Pokud by například postava stála tak, že by se mezí ní a střelcem v dráze rozptylu nacházely další tři postavy, měla by pro svůj test odolnosti vůči poškození k dispozici tři kostky navíc.

Za desetiprocentní příplatek může být brokovnice se smartgunem vybavena kybernetickým přepínačem vývrtu. Postavy střílející z brokovnice broky obdrží pouze modifikátor –1 za smartspoj a žádné modifikátory za smartbrýle a laserové zaměřovače.

ROZPTYL BROKU (VÝVRT 3)									
			CC -1	CC -2					
								Rozptyl	
	→	3 metry	6 metru	9 metru	1	2	3	v	
								metrech	
			Účinnost -1	Účinnost -2					

Metací a vrhací zbraně

Pro luky, kuše a vrhací zbraně platí tatáž pravidla boje na dálku jako pro střelné zbraně. Na základě zvláštní povahy těchto zbraní se při jejich použití uplatňují některá specifická pravidla.

Silové minimum

Luky a kuše mají vždy určité silové minimum. To udává, jak vysoká musí být síla postavy, aby mohla se zbraní zacházet. Jestliže někdo používá luk a nedisponuje požadovaným silovým minimem, zvyšuje se cílové číslo o 1 za každý bod rozdílu mezi silovým minimem a skutečnou silou postavy. Toto odráží potíže s napínáním luku a ovládáním šípu. Silové minimum slouží dále pro určení kódu poškození a dostřelu konkrétní zbraně.
Pokud postava nesplňuje silové minimum pro určitou kuši, musí za každý bod rozdílu mezi požadovaným silovým minimem a svou skutečnou silou použít jednu akci *Příprava zbraně* navíc. U kuše je dostřel založen na silovém minimu.
Vrhací zbraně nemají žádné silové minimum; jejich dostřel a kód poškození spočívají místo toho na síle vrhajícího.

Druhy metacích a vrhacích zbraní

Tabulka **Metací a vrhací zbraně** nabízí přehled zbraní dostupných v *Shadowrunu*. Nezapomeňte, že při koupi luku musí být stanoveno určité silové minimum.

METACÍ A VRHACÍ ZBRANĚ		
Druh	**Silové minimum**	**Kód poškození**
Standardní luk	1+	(sil.mim.+2)M
Lehká kuše	3	6L
Střední kuše	4	6M
Těžká kuše	5	6V
Vrhací nůž	-	(síla)L
Šuriken	-	(síla)L

Granáty

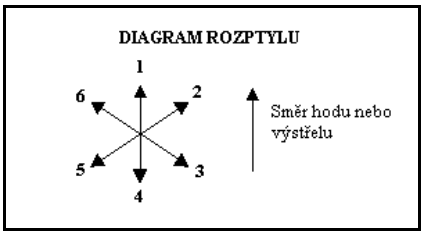
Granáty jsou nepřesné a co do účinku nespolehlivé, ovšem při správném použití mohou dosáhnout mimořádné efektivity. Postava útočí na cíl granátem tak, že ho buď hází, nebo střílí s pomocí granátometu. V obou případech jde útočníkovi o to, aby granát dopadl co možná nejblíže k cíli. Na základě svého tvaru a způsobu použití granáty velmi snadno poskakují a kloužou. Čím lepší je hod nebo výstřel, tím menší je odchylka dopadu.
Útok granátem se vyhodnocuje ve dvou krocích. V prvním se zjišťuje, kde granát nakonec vybuchne, zatímco druhý slouží k určení přesného účinku exploze.

Zasažení cíle

Pro zjištění, kde granát nakonec exploduje, je třeba nejprve vybrat cíl. Hoďte test úspěšnosti v patřičné útočné dovednosti proti cílovému číslu, které je uvedeno v tabulce **Dostřel zbraní**. Pro tento test můžete použít bojové rezervy.
Určete vzdálenost k cíli v metrech a porovnejte ji s použitým typem granátu. Číslo v odpovídajícím sloupci představuje cílové číslo, na něž mají vliv obvyklé situační modifikátory (viz tabulka **Modifikátory boje na dálku**). Nyní hází postava proti tomuto cílovému číslu a vy si poznamenejte počet úspěchů.

Určení odchylky dopadu

Nyní musí gamemaster zjistit základní odchylku granátu. Protože všechny granáty dopadají více méně nepřesně, slouží počet úspěchů dosažených při testu úspěšnosti k zredukování odchylky.
Gamemaster určí směr odchylky tak, že hodí 1k6 a podívá se na **Diagram rozptylu**. Samostatná šipka ukazuje směr hodu nebo výstřelu. Výsledek 1 tedy znamená, že granát cíl přeletěl, zatímco výsledek 4 říká, že se granát odrazil zpět k útočníkovi.



Poté, co byl určen směr, musí nyní gamemaster stanovit základní odchylku v metrech. Tabulka **Odchylka dopadu granátů** udává, kolika kostkami je třeba pro určení vzdálenosti odchylky hodit.
Po tomto hodu útočník následně sníží odchylku o dva metry za každý dosažený úspěch v útočném testu u standardních granátů a o čtyři metry za úspěch u aerodynamických granátů a granátometů. Jestliže odchylka klesne na 0 nebo níže, exploduje granát přímo u zamýšleného cíle. Jestliže odchylka zůstane vyšší než 0, vybuchne granát ve zbývající vzdálenosti a v dříve zjištěném směru od cíle.

ODCHYLKA DOPADU GRANÁTŮ	
Typ	**Odchylka**
Standardní	1k6 metrů
Aerodynamický	2k6 metrů
Granátomet	3k6 metrů

Minimální vzdálenost u granátometů
Nejkratší možná vzdálenost granátometů představuje pět metrů, protože minigranáty, které se střílí z granátometů, se neodjistí, dokud nedosáhnou zhruba této vzdálenosti. Jestliže zasáhnou něco ve vzdálenosti méně než pět metrů od místa výstřelu, nevybuchnou. To je bezpečnostní opatření proti náhodným nezamýšleným výstřelům. Obejít ho vyžaduje lehkou úpravu zbraně, kterou je možné provést mimo bojové kolo.

Zpožděné exploze granátů
Poté, co se určí, kam přesně granát dopadne, je třeba zjistit, kdy přesně vybuchne. Granát vybuchne v následující bojové fázi postavy, která granátem zaútočila. Jestliže postava v daném bojovém kole už nemá k dispozici žádné akce, vybuchne granát na konci dalšího průběhu iniciativy. Pokud byl granát vystřelen nebo vržen v posledním průběhu iniciativy, exploduje na konci daného bojového kola.

Účinky výbuchu
V dalším kroku se určí následky exploze granátu. Granáty jsou zbraně s plošným účinkem, tzn. výbuch zasáhne větší oblast a neúprosně působí na vše, co se zde nachází. Čím větší je vzdálenost cíle od místa výbuchu, tím menší poškození cíl utrpí, neboť rostoucí vzdálenost ničivost granátu tlumí.
Různé typy granátů ztrácejí na účinnosti různě. Kódy poškození a snížení účinnosti v závislosti na vzdálenosti najdete v tabulce **Účinky granátů**.
Na účinnosti závisí pravděpodobnost, s níž granát cíl poškodí. Účinnost se ale mění i v závislosti na vzdálenosti. Pokud například útočný granát exploduje ve vzdálenosti tři metry od cíle, utrpí tento poškození 7V (normální poškození 10V – 3), zatímco cíl ve vzdálenosti šest metrů bude zasažen pouze účinkem 4V. Postava, jež stojí tři metry od místa výbuchu obranného granátu, by byla vystavena pouze poškození 4V, zatímco cíl ve vzdálenosti šest metrů od toho samého místa by se již nacházel mimo dosah výbuchu.
Při odolávání poškození výbuchu granátu hází oběť test těla proti cílovému číslu ve výši účinnosti granátu modifikované vzdáleností, mínus hodnocení protinárazového pancíře. Tento test je možné podpořit kostkami z bojových rezerv. Srovnejte počet úspěchů obránce a útočníka. Jestliže dosáhl více úspěchů útočník, může za každé dva úspěchy, o něž má více než obránce, zvýšit úroveň poškození o jeden stupeň. Jestliže dosáhl více úspěchů obránce, může za každé dva úspěchy, o něž má více než útočník, snížit úroveň poškození o jeden stupeň.
Protipěchotní granáty jsou útočné a obranné granáty s velkým množstvím střepin. Byly vyvinuty speciálně pro použití proti nepancéřovaným cílům. Poškození protipěchotními granáty se určuje pomocí pravidel pro flešetovou munici.

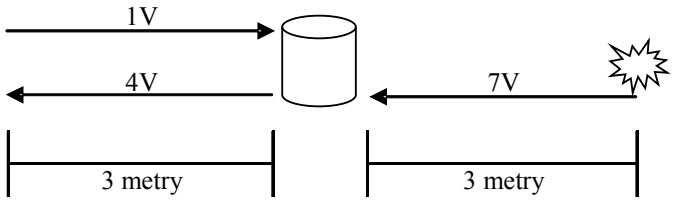
ÚČINKY GRANÁTŮ		
Typ	**Kód poškození**	**Snižování účinnosti**
Útočný	10V	-1/1 m
Obranný	10V	-1/0,5 m
Omračující	12M Omráčení	-1/1 m

Účinky granátů proti bariérám
Pokud výbuch granátu zasáhne bariéru jako zeď, dveře či podobnou konstrukci, srovnejte zbývajíc účinnost (redukovanou vzdáleností) s dvojitým stupněm bariéry daného předmětu (viz tabulka **Stupně bariér**). Poškození, které výbuch bariéře způsobí, naleznete v tabulce **Účinky na bariéry**. Jestliže bariéra útok nevydrží, pronikne účinek výbuchu za ni. Účinnost útoku se ovšem sníží o původní stupeň bariéry. Jestliže bariéra naproti tomu vydrží, může být účinek exploze směrován (viz dále **Účinky výbuchu v uzavřeném prostoru**).
Výbušniny: Pokud postava používá dovednost výbušniny při odstraňování bariéry, počítá se účinnost proti původnímu stupni bariéry. Postava podstoupí test výbušnin s cílovým číslem 2. Úspěchy z tohoto testu se přičítají k efektivní účinnosti výbušniny.

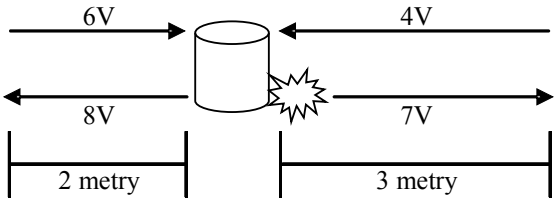
Účinky výbuchu v uzavřeném prostoru
Stává se, že granáty explodují uvnitř prostorů, jako jsou chodby nebo pokoje. V takovém případě musí gamemaster nejprve určit, zda výbuchu některé bariéry odolají (zpravidla se jedná o stěny). Použijte výše uvedená pravidla k zjištění **Účinků granátů proti bariérám**.
Jestliže dveře nebo stěny vydrží, odrazí se tlaková vlna tím směrem, z něhož původně přišla. Pokud má ještě dostatečnou účinnost, aby zasáhla postavu, stane se tato obětí výbuchu. Je-li zasažena toutéž tlakovou vlnou již podruhé (jednou při jejím prvním rozšíření a pak při odrazu), počítá se při zjištění poškození součet účinností obou tlakových vln. Jestliže tlaková vlna zasáhne postavu nejprve s účinností 6 a po odrazu ještě jednou s účinností 2, činí efektivní účinnost útoku 8 (6 + 2). Ano, skutečně to znamená, že v opravdu malé a solidně postavené místnosti se může výbuch granátu odrážet od stěn tak dlouho, že efektivní účinnost bude daleko vyšší než původní účinnost granátu. Tomu se říká „efekt tancujícího špalku“.
Několik příkladů účinků výbuchu uvnitř místností najdete v následujícím diagramu.

ÚČINKY VÝBUCHU V UZAVŘENÉM PROSTORU
(útočný granát, 10V)

Celkové poškození: 7 + 1 = 8V



Celkové poškození: 10 + 6 + 4 = 20V



Poškození granáty a výbušninami (volitelné)
Podle standardních pravidel závisí ničivost výbuchů granátů a dalších výbušnin na dovednosti vrhací zbraně resp. výbušniny. To odráží skutečnost, že lepší vrh resp. lepší umístění zvětší ničivost exploze.
Volitelné pravidlo pro poškození granáty a výbušninami používá pro efektivní zvýšení poškození poloviční účinnost granátu (resp. výbušniny). Jinými slovy, gamemaster hází tolika kostkami, kolik činí polovina účinnosti granátu (resp. výbušniny) proti cílovému číslu 4. Gamemaster použije úspěchy z tohoto testu pro zvýšení poškození explozí.
Tato pravidla se obzvláště hodí pro určení účinků skrytých náloží.

Fenris nechal svých zbývajících šest kilogramů plastické výbušniny C-6 jen tak povalovat (vysloveně neopatrné, že?). Jeho kámoš, týpek jménem O. B. Stein, stojí nedaleko této C-6, když ta náhle neočekávaně vybuchne.
Pro určení poškození plastickou trhavinou se gamemaster rozhodne, že výbušnina má účinnost 15 a stupeň poškození S. Jelikož ji Fenris neodpálil úmyslně, neovlivňuje jeho dovednost výbušniny účinnost exploze.
*K zjištění konečného poškození, které O. B. Stein utrpí, hodí gamemaster 8k6 (polovina účinnosti C-6, zaokrouhleno nahoru) proti cílovému číslu 4. Při tomto hodu dosáhne čtyř úspěchů. Původní úroveň poškození byla smrtelná, takže tyto úspěchy znamenají dva čtverečky nadměrného fyzického poškození (viz **Okamžitá smrt a extrémní poškození**).*
Sotva někoho překvapí, že O. B. při svém testu odolnosti vůči poškození nedocílí žádného úspěchu a na místě umírá.

Raketomety

Postavám se mohou dostat příležitostně do rukou vojenská odpalovací zařízení raket a řízených střel. Pro oba zbrojní systémy se používá tentýž typ odpalovacího zařízení, i když v samotných útocích oběma zbraněmi existují rozdíly.
Rakety jsou válcovité projektily sestávající z lehkého kovového nebo plastového obalu se stabilizačními křidélky, pohonného systému (obvykle v pevném skupenství) a výbušné hlavice. Považují se za „neinteligentní“ střely, protože se pohybují pouze k udanému cíli a nedisponují žádnou vnitřní ani vnější řídící kapacitou.
Řízené střely jsou rakety, které disponují vnitřním řídícím systémem, a tudíž jsou podstatně dražší než obyčejné neinteligentní střely. Na základě své složité elektroniky se tyto střely označují jako „inteligentní zbraně“. Tato elektronika podporuje střelce při sledování a zasažení cíle.
Existují tři druhy raket: vysoce výbušné rakety (VV), protipěchotní rakety (PP) a protivozidlové rakety (PV). Další podrobnosti naleznete v kapitole **Výbava**. PP zbrojní systémy používají pravidla pro flešetovou munici. Při útoku PV raketami proti bariérám se snižuje jejich stupeň na polovinu (zaokrouhleno dolů).

Střelba raketami a řízenými střelami

Střelba raketami se řídí stejnými pravidly, jaká platí pro granátomety (viz **Granáty**).
Použití řízených střel se vyhodnocuje poněkud jinak. Řízená střela disponuje stupněm inteligence, který odráží složitost vnitřní elektroniky. Díky této pomoci ze strany senzorů a elektroniky obdrží střelec při útoku dodatečné kostky v počtu rovném stupni inteligence řízené střely (navíc ke kostkám dovednosti dělostřelba/raketomety a případným bojovým rezervám). Jestliže je řízená střela vypálena na dopravní prostředek, rovná se cílové číslo pro útok signatuře tohoto dopravního prostředku bez ohledu na vzdálenost cíle. V zastavěném prostředí (např. ve větších městech, průmyslových parcích atd.) se přičítá dodatečný modifikátor +2.

Odchylka dopadu raket a řízených střel

Tak jako granáty se mohou i tyto zbrojní systémy od svého cíle odchýlit. Odchylka se snižuje o jeden metr za každý úspěch dosažený při útočném testu. Odchylka řízených střel se dále snižuje o jeden metr za každý bod inteligence zbraně.

Zpožděné exploze raket a řízených střel

Všechny rakety a řízené střely dosáhnou svého cíle v bojové fázi 1 posledního průběhu iniciativy v bojovém kole, v němž byly odpáleny.

RAKETY A ŘÍZENÉ STŘELY			
Typ	**Kód poškození**	**Snižování účinnosti**	**Odchylka**
VV raketa/řízená střela	16S	-1/1 m	2k6 metrů
PP raketa/řízená střela	16S	-1/0,5 m	2k6 metrů
PV raketa/řízená střela	16S	-8/1 m	2k6 metrů

Boj zblízka

Kdykoli se do sebe pustí dvě nebo více postav holýma rukama nebo ručnímu zbraněmi, použijí se pravidla pro boj zblízka. Boj zblízka v *Shadowrunu* vychází z četných manévrů, jež jsou součástí bojového dění. Útok nezahrnuje jeden jediný úder, nýbrž daleko více sled pohybů a protipohybů ze strany zúčastněných. Z důvodů jednoduchosti je ovšem postava, jež je se svými akcemi na řadě, označována jako „útočník“. Její protivník je díky tomu chápán jako „obránce“.
Boj zblízka jistě není střet typu: „Praštím tě a počkám, až budeš se svým úderem na řadě.“ Sestává z více sekund plných současně probíhajících fint, nárazů, úderů, manévrů, útoků, kopů a kousanců obou účastníků. Postava může být dokonce zraněna i ve vlastní bojové fázi. V takovém případě protivník postavu vymanévroval nebo jí zkrátka uštědřil dobře mířenou ránu.

Zbraně pro boj zblízka

Pod tento pojem spadají všechny zbraně, které mohou být použity na bezprostřední vzdálenost těl. Protivníci mohou být tedy od sebe vzdáleni nanejvýš několik metrů. Jestliže je zbraň pro boj zblízka (například obušek) vržena, postupuje se jako v případě útoku vrhací zbraní (viz **Metací a vrhací zbraně** a **Průběh boje na dálku**). Tabulka **Zbraně pro boj zblízka** obsahuje dostupné zbraně, stejně jako jejich herní vlastnosti. Kód poškození zbraní pro boj zblízka se poněkud liší od zbraní pro boj na dálku.
Většina zbraní pro boj zblízka s výjimkou monovláknitého biče (jehož účinek nemá se silou uživatele nic do činění) má základní účinnost, která vychází ze součtu síly bojovníka a dané konstanty. To je vyjádřeno např. jako (síla+2), pročež účinnost odpovídá síle bojovníka plus dva. Čím vyšší je účinnost, tím obtížněji odolává oběť poškození. Druhá část kódu poškození sestává z písmene, které vyjadřuje stupeň poškození zbraně.

Dosah

Dosah je měřítko délky zbraně a poskytuje uživateli za určitých okolností bonus. Spočítejte nejprve rozdíl mezi dosahy. Postava, jejíž zbraň má větší dosah, může tento rozdíl použít BUĎ jako pozitivní (tedy záporný) modifikátor cílového čísla při svém vlastním testu, NEBO jako negativní (tedy kladný) modifikátor pro cílové číslo protivníka. Toto odráží možnost použít výhodu v dosahu buď k prolomení obrany protivníka, nebo ke zlepšení vlastní obrany. Příklad: Postava s mečem se může v boji s neozbrojeným protivníkem rozhodnout BUĎ pro modifikátor –1 ke svému cílovému číslu, NEBO pro modifikátor +1 k cílovému číslu soupeře. Trollové mají přirozený dosah 1, který se přičítá k dosahu jejich zbraní pro boj zblízka.

Nehtové nože, ruční břity, předloketní bodce a bodce

Nehtové nože, ruční břity, předloketní bodce a bodce se kupují zvlášť pro každou ruku resp. paži. Někteří hráči si budou možná chtít koupit jednu sadu pro každou ruku nebo paži. Takto použité zbraně poskytují postavě výhodu v boji zblízka. Nebude mít výhodu při testu úspěšnosti, ale při určení kódu poškození (pokud poškození způsobí). Postavy, které použijí dvě implantované zbraně, si mohou při stanovování účinnosti útoku započíst 1,5násobek své síly (zaokrouhleno dolů).

Logan se řítí do boje zblízka se dvěma bodci. Pro tento stroj na zabíjení je boj jednoduchou záležitostí. Normální poškození bodce činí (síla)M – v Loganově případě 6M. Jelikož si Logan vybavil bodci obě paže, přičte k účinnosti další 3 (polovina jeho síly), čímž vznikne celkové poškození 9M.

Biče

Monovláknitý bič, extrémně nebezpečná zbraň, se skládá z krátké rukojeti, v níž je ukryto monovláknité lanko, jestliže zbraň právě není používána. Toto lanko se může natáhnout až do vzdálenosti dvou metrů od zbraně, pročež tato má dosah 2.
Obecné potíže v ovládání biče, závaží na konci monovlákna a nebezpečnost monovlákna činí zacházení s touto zbraní nesnadným (opatrně řečeno). Jestliže se útok někdy mine účinkem jen proto, že se mu oběť úspěšně vyhnula (možnost, jež může nastat jen tehdy, jestliže používáte volitelné pravidlo *plná obrana*, viz níže), nebo pokud útočníkovi padne více jedniček než úspěchů, riskuje útočník zranění vlastním bičem. Útočník, který se nyní stal sám obětí, musí podstoupit test odolnosti vůči poškození (tělo plus kostky z bojových rezerv) proti standardnímu kódu poškození zbraně. Každé dva úspěchy snižují poškození zbraně o jednu úroveň.
Protinárazový pancíř poskytuje proti monovláknitému biči určitou ochranu, ale pouze polovinou svého hodnocení (zaokrouhleno dolů). Stupeň bariéry se proti monovláknitému biči zdvojnásobuje.
Proti obyčejným bičům se používá dvojnásobek stupně protinárazového pancíře. Normální biče mohou protivníka spoutat (viz dále).

ZBRANĚ PRO BOJ ZBLÍZKA		
	Dosah	**Kód poškození**
Ostré zbraně		
Předloketní bodce	0	(síla)M
Katana	1	(síla+3)M
Nůž	0	(síla)L
Nůž pro přežití	0	(síla+2)L
Meč	1	(síla+2)M
Tyčové zbraně		
Válečná sekera	2	(síla)V
Bodec v topůrku	0	(síla+2)L
Halapartna	2	(síla+3)V
Hůl	2	(síla+2)M Omráčení
Tupé zbraně		
Kyj	1	(síla+1)M Omráčení
Obušek	0	(síla+2)M Omráčení
Elektrický obušek	1	[(síla+2)M + 6V] Omráčení
Kyberware		
Ruční břit	0	(síla+3)L
Nehtové nože	0	(síla)L
Vylepšené nehtové nože	0	(síla+2)L
Bodec	0	(síla)M
Ostatní		
Elektrická rukavice	0	[(síla-1)M + 7V] Omráčení
Beze zbraně	0	(síla)M Omráčení
Kompozitní kosti (plast)	0	(síla+2)M Omráčení
Kompozitní kosti (hliník)	0	(síla+3)M Omráčení
Kompozitní kosti (titan)	0	(síla+4)M Omráčení
Biče		
Bič	2	(síla)L
Monovláknitý bič	2	10V
Úplná tabulka včetně cen, utajitelnosti a váhy se nachází v kapitole **Výbava**.		

Průběh boje zblízka

Pro vyhodnocení boje zblízka použijte následující schéma. V dalším textu budou jednotlivé kroky vysvětleny podrobněji.

1. Test úspěšnosti útočníka

Hoďte tolika kostkami, kolik činí bojová dovednost útočníka, plus možné kostky bojových rezerv, proti základnímu cílovému číslu 4 (modifikovanému podle situace). Sečtěte úspěchy.

2. Test úspěšnosti obránce

Hoďte tolika kostkami, kolik činí bojová dovednost obránce, plus možné kostky bojových rezerv, proti základnímu cílovému číslu 4 (modifikovanému podle situace). Sečtěte úspěchy.

3. Srovnání počtu úspěchů

Postava, která docílila více úspěchů, svého protivníka zasáhla. Jestliže oba soupeři dosáhli téhož počtu úspěchů, vyhodnoťte zásah ve prospěch útočníka.

4. Určení poškození

Ten, kdo svého protivníka zasáhl, zvyšuje úroveň poškození o jeden stupeň za každé dva čisté úspěchy, jichž dosáhl ve srovnání se soupeřem. Jestliže již poškození vzrostlo na smrtelné, mohou být dodatečné úspěchy použity na zvýšení účinnosti. Za každé dva úspěchy navíc se zvyšuje účinnost o 1.

5. Test odolnosti vůči poškození
Zasažený hází test těla proti cílovému číslu ve výši účinnosti útoku, snížené o stupeň protinárazového pancíře. Za každé dva dosažené úspěchy se úroveň poškození snižuje o jeden stupeň.

Test úspěšnosti útočníka

Útočící postava hází počtem kostek ve výši její bojové dovednosti proti základnímu cílovému číslu 4. Pro tento test lze použít kostky z bojových rezerv. Základní cílové číslo může být modifikováno na základě situace a dosahu (viz tabulka **Modifikátory boje zblízka**).
Každý výsledek rovný nebo vyšší než modifikované cílové číslo se počítá jako úspěch. Poznamenejte si počet dosažených úspěchů.

Zacílení
Také v boji zblízka je možno útok zacílit. Platí výše uvedená pravidla pro zacílení.

Účast více protivníků a přátel v boji zblízka
Postavy budou často čelit přesile. V takovém případě má počet přátel v dosažitelné blízkosti značný význam. Sečtěte počet přátel ve vzdálenosti jeden metr od bojující postavy, kteří se účastní téhož boje proti témuž protivníkovi/týmž protivníkům. I když je poblíž šest přátel, nepředstavují pro dotyčnou postavu žádnou pomoc, jestliže jsou všichni zapleteni do svých vlastních soubojů. Sečtěte počet „přátel“ na každé straně. Strana s větším počtem přátel obdrží modifikátor cílového čísla –1 za každého přítele, o něhož má více než protivníci (až do maximálního modifikátoru –4). Strana s menším počtem přátel podléhá modifikátoru +1 za každého přítele, o něhož má méně (až do maximálního modifikátoru +4).
Pokud se postava z boje vzdálí nebo je násilně vyřazena z účasti na bojovém dění, nepočítá se nadále za „přítele“.

Špatná viditelnost
Pro určení těchto modifikátorů se podívejte do tabulky **Modifikátory viditelnosti**. Použijte ale pouze poloviční hodnoty tam uvedených modifikátorů (zaokrouhleno dolů). V případě úplné tmy aplikujte modifikátor v plné výši.

Více cílů
Za použití jedné komplexní akce může postava napadnout více než jeden cíl. Pro každý útok má k dispozici základní počet kostek, který se rovná stupni její bojové dovednosti. Tyto kostky mohou být podle přání doplněny o bojové rezervy. Za každého protivníka navíc, napadeného v téže bojové fázi, vzrůstá cílové číslo o 2. Jestliže se postava například pokouší napadnout v téže bojové fázi dva protivníky, probíhá první útok proti původnímu cílovému číslu a druhý útok proti témuž cílovému číslu zvětšenému o 2. Tuto variantu boje zblízka smí použít jen útočník.
Kostky bojových rezerv musí být přiděleny pro každý útok odděleně.

Lepší pozice
Této výhody může využít postava, jestliže stojí alespoň o půl metru výše než její protivník. Tento modifikátor se rovněž započítává, pokud má postava pevnou půdu pod nohama a její protivník nikoli, nebo když má volnost pohybu, zatímco její soupeř má omezený manévrovací prostor.

Protivník leží
Tento modifikátor se uplatní, jestliže protivník leží na zemi

Test úspěšnosti obránce

Test úspěšnosti obránce se vyhodnocuje úplně stejně jako test útočníka. Platí rovněž ty samé modifikátory. Poznamenejte si počet úspěchů.

MODIFIKÁTORY BOJE ZBLÍZKA	
Situace	**Modifikátor**
Zacílení	+4
Postava má v boji zblízka přátele	-1 za přítele navíc (max. –4)
Protivník má v boji zblízka přátele	+1 za přítele navíc (max. +4)
Špatná viditelnost	Viz tabulka **Modifikátory viditelnosti**
Postava je zraněná	Viz tabulka **Modifikátory zranění**
Zbraň postavy má větší dosah*	-1 za každý bod rozdílu
Zbraň postavy má menší dosah*	+1 za každý bod rozdílu
Postava útočí na více cílů	+2 za každý cíl navíc
Postava má lepší pozici	-1
Protivník leží	-2

* Započítává se pouze jeden z těchto modifikátorů – určuje postava s větším dosahem zbraně (viz **Dosah**).

Srovnání počtu úspěchů

Jakmile obě strany provedou své testy, srovnejte množství dosažených úspěchů. Ten, kdo dosáhl většího počtu úspěchů, svého soupeře zasáhl. Odečtěte úspěchy zasaženého od počtu úspěchů protivníka, abyste zjistili, kolika čistých úspěchů bylo dosaženo. Nerozhodný výsledek vyhodnoťte ve prospěch útočníka.
Potenciální poškození se určí pomocí čistých úspěchů.

Zipperhead a Dušička stojí proti sobě v temné uličce kdesi v asfaltové džungli. Zipper má boj beze zbraně 5, tělo 4 a v bojových rezervách čtyři dostupné kostky. Dušička má boj beze zbraně 4, tělo 5 a k dispozici rovněž čtyři kostky z bojových rezerv. Oba si hází proti cílovému číslu 4 (žádné situační modifikátory nepřichází v úvahu). Oba nasadí všechny své kostky z bojových rezerv.
Zipperhead hází devíti kostkami a padne mu 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5 a 6. Tři kostky jsou rovné resp. převyšují cílové číslo, takže Zip dosáhl tří úspěchů. Dušička hází osmi kostkami a padne jí 1, 4, 4, 4, 5, 5, 6 a 6. Tím docílila sedmi úspěchů. Jelikož má více úspěchů než Zipperhead, zasáhla ho. Jestliže by Zipperhead dosáhl většího počtu úspěchů, zasáhl by on ji. Pokud by oba dosáhli téhož počtu úspěchů, vyzněla by remíza ve prospěch Dušičky (neboť ona je útočníkem).

Určení poškození

Postava s větším množství úspěchů může své čisté úspěchy použít pro zvýšení poškození. Za každé dva čisté úspěchy vzrůstá úroveň poškození o 1 stupeň. Při shodném počtu úspěchů způsobí útok své základní poškození. Jestliže může postava zvýšit úroveň poškození na smrtelné, používají se zbývající úspěchy na zvyšování účinnosti. Za každé dva zbývající čisté úspěchy vítěze se účinnost jeho útoku zvyšuje o 1.

Dušička má o čtyři úspěchy více než Zipperhead, takže může zvýšit poškození o dva stupně. Dušiččin kód poškození při útoku beze zbraně činí 4M (má sílu 4) Omráčení, takže může svými čtyřmi čistými úspěchy zvýšit tento kód na 4S Omráčení. Jestliže by Dušička získala šest čistých úspěchů, mohla by těmito dvěma zbývajícími zvýšit účinnost útoku (na výsledný kód poškození 5S Omráčení).

Test odolnosti vůči poškození

Aby postava odolala poškození útoku, hází test úspěšnosti těla proti cílovému číslu ve výši účinnosti útoku (síle modifikované zbraní), snížené o stupeň svého protinárazového pancíře. Každé dva docílené úspěchy snižují stupeň poškození o 1. Pro tento test lze použít libovolné množství kostek bojových rezerv.

Zipperhead hází svými čtyřmi kostkami těla proti cílovému číslu 4 (síla Dušičky), sníženému o 2 body protinárazového pancíře, který má na sobě. Modifikované cílové číslo pro tento test činí 2. Padne mu 1, 2, 4 a 6. Tím dosáhl Zipperhead tří úspěchů.
Každé dva úspěchy snižují úroveň poškození o jeden stupeň pod hranici, jíž stanovila Dušička (smrtelné omráčení). Jelikož Zipperhead dosáhl při testu odolnosti vůči poškození pouze tří úspěchů a nikoli čtyř, může snížit poškození pouze o jeden stupeň na vážné – utrpí tedy vážné omráčení.

Plná obrana

Postavy čelící útoku tváří v tvář (tedy jako obránci) se mohou rozhodnut, že budou chránit pouze samy sebe. Kdo si zvolí tuto variantu, nemůže způsobit protivníkovi žádné poškození, i kdyby dosáhl v testu své bojové dovednosti více úspěchů než on.

Plná obrana se vyhodnocuje poněkud jinak než běžný boj zblízka. Postava, která ji používá, sice provádí test úspěšnosti své bojové dovednosti, nesmí ovšem ke svému hodu přidat žádné kostky bojových rezerv. Jestliže obránce v tomto testu dosáhne více úspěchů než útočník, podařilo se mu útok odvrátit. V opačném případě si poznamenejte počet čistých úspěchů útočníka.

V tuto chvíli smí obránce provést test uhýbání (viz **Boj na dálku**). Cílové číslo činí 4 a platí všechny situační modifikátory boje zblízka (viz výše). V tomto testu lze použít pouze kostky z bojových rezerv. Útok se zcela mine účinkem, jestliže samotný počet úspěchů dosažený na kostkách bojových rezerv převyšuje množství čistých úspěchů útočníka. Jestliže je počet čistých úspěchů útočníka vyšší než počet úspěchů dosažených v testu uhýbání, odečtěte počet těchto úspěchů od čistých úspěchů útočníka. Zbývající čisté úspěchy se použijí na zvýšení poškození útoku. Za každé dva úspěchy navíc vzrůstá úroveň poškození o jeden stupeň.

Obránce podstupuje nyní test odolnosti vůči poškození podle běžných pravidel. Každé dva úspěchy snižují poškození o jednu úroveň.

Sražení

Postava, jež je zasažena v boji na dálku nebo zblízka, může být silou zásahu odhozena zpět nebo dokonce sražena k zemi. Je-li postava zasažena, musí provést test těla. Při boji na dálku odpovídá cílové číslo tohoto testu polovině účinnosti útoku (zaokrouhleno dolů). Při útocích zblízka určuje cílové číslo protivníkova síla. Úspěch tohoto testu určují dva faktory: množství dosažených úspěchů a to, jak těžce je postava zraněna.

Jestliže zasažený nedosáhne žádného úspěchu, jde k zemi. Jestliže sice dosáhne úspěchů, ovšem nepřekoná hranici pro své zranění, zůstává sice stát, je ale vržen o jeden metr zpět (ve směru, z něhož přišel útok). Postava, která například utrpěla mírné poškození, musí dosáhnout alespoň tří úspěchů, aby zůstala stát na svém místě. Když jí padnou jeden nebo dva úspěchy, zapotácí se a odklopýtá o jeden metr zpátky. Jestliže tento pohyb zpět není z nějakého důvodu možný (protože postava třeba stojí u zdi), bojuje s modifikátorem cílového čísla +2 tak dlouho, dokud se z této pozice neosvobodí. Postavy, které utrpí smrtelné poškození, padají automaticky k zemi.

Nezapomeňte, že u zbraní, které střílejí gumovými projektily, odpovídá cílové číslo při testu sražení celé účinnosti útoku (viz **Gumová munice**).

SRAŽENÍ	
Úroveň poškození	**Počet úspěchů nutných k tomu, aby postava zůstala stát na místě**
Lehké	2
Mírné	3
Vážné	4
Smrtelné	-

Elektrické zbraně

Pod tento pojem spadají jak elektrické obušky a rukavice určené pro boj zblízka, tak i tasery navržené pro boj na dálku. Oba druhy fungují na podobném principu: účinek je založen mnohem více na elektrickém výboji než na kinetické energii. Markantní je to zejména u taseru, kde je zranění způsobené vlastním zásahem zanedbatelné. Naproti tomu u elektrického obušku a rukavice se nejprve vyhodnotí vlastní zásah zbraní (první údaj v kódu poškození). Jestliže je takto způsobeno poškození, nastupuje druhý údaj, který představuje zásah elektrickým proudem. Úspěchy útočníka mají vliv na zvyšování poškození pouze u prvního útoku obuškem či rukavicí. Oba testy odolnosti vůči poškození jsou založeny na těle postavy a případných kostkách z bojových rezerv. Poškození elektrickými zbraněmi se zaznamenává do kondičního záznamníku do kolonky omráčení a útok se vyhodnocuje podle běžných pravidel pro boj zblízka (obušek a rukavice) či na dálku (taser).

Zásah elektrickou zbraní má ten dodatečný efekt, že oběť je na určitou dobu dezorientována. Tento stav trvá tolik bojových kol, kolik činí účinnost mínus poloviční stupeň (zaokrouhleno dolů) protinárazového pancíře oběti. Navíc může být tento dezorientační účinek snížen úspěchy v testu těla nebo vůle (podle toho, co je vyšší) proti cílovému číslu 4. Každý úspěch snižuje dobu dezorientace o jedno bojové kolo. Stav dezorientace má za následek dodatečný modifikátor +2 pro všechny testy, které jsou během této doby prováděny.

Jak již bylo zmíněno, proti elektrickým zbraním chrání protinárazový pancíř, ovšem pouze polovinou svého stupně (zaokrouhleno dolů). Při prvním útoku obuškem či rukavicí (tedy zranění úderem) se použije normální stupeň protinárazového pancíře.

Bariéry

Čas od času bude chtít postava zaútočit na bariéru. Buď proto, aby zasáhla cíl na druhé straně, nebo aby vytvořila díru, skrze kterou bude moci projít. Postup v obou případech bude popsán níže.
V tabulce **Stupně bariér** jsou uvedeny stupně různých materiálů. Pro běžné dveře platí stupeň bariéry toho materiálu, z něhož jsou vyrobeny. Bezpečnostní dveře se vyznačují dvojnásobným bariérovým stupněm použitého materiálu a skleněné dveře používají stupeň skla použitého při výrobě.

STUPNĚ BARIÉR	
Materiál	**Stupeň**
Běžné sklo	2
Laciný materiál/běžné pneumatiky	3
Průměrný materiál/neprůstřelné sklo	4
Těžký materiál	6
Vyztužený materiál/tvrzené sklo	8
Nosný materiál	12
Těžký nosný materiál	16
Pancéřovaný materiál/vyztužený materiál	24
Tvrzený materiál	32

Útoky skrz

Postava, která používá střelnou zbraň proti cíli, jenž se nachází na druhé straně bariéry, podléhá modifikátoru +8 za střelbu naslepo, jelikož nemůže zamýšlený cíl vidět. Jestliže je bariéra průhledná, tento modifikátor se nepoužije.
V obou případech hází obránce obvyklý test úspěšnosti, může ovšem odečíst od účinnosti útoku jak odpovídající stupeň svého pancíře, tak i modifikovaný stupeň bariéry. Příklad: Postava s pancířem stupně 3 stojící za bariérou stupně 4 může snížit účinnost útoku celkem o 7.
Pokud je ovšem stupeň bariéry vyšší než účinnost útoku, nemůže jí útok projít a je zastaven. Při tom ovšem může dojít k poškození bariéry a snížení jejího stupně.
Při porovnávání se stupněm bariéry použijte vždy základní účinnost výstřelu, bez modifikace dávkou nebo plně automatickou střelbou.
Proti útokům zblízka pomocí tupých zbraní (například úderů pěstí, obušku apod.) se počítá normální stupeň bariéry. Útokům ostrými zbraněmi (například meči) čelí bariéra dvojnásobkem svého stupně.

Prorážení

Pokusy o proražení bariéry (zpravidla se při tom bude jednat o dveře) probíhají podobně jako působení výbuchů na bariéry (viz výše) s tím rozdílem, že při útocích střelnými zbraněmi a jinými prostředky boje na dálku se stupeň bariéry zdvojnásobuje. Tím se zohledňuje ta skutečnost, že ačkoli má kulka značný energetický potenciál, může prorazit do stěny pouze malou díru.
Při útocích zblízka se používá dvojnásobný stupeň bariéry. Bojová zaklínadla čelí rovněž zdvojnásobenému stupni bariéry, naproti tomu v případě elementárních manipulačních zaklínadel se počítá pouze normální stupeň.
Běžné dveře jsou rozbity, jakmile je jejich stupeň bariéry snížen na polovinu. Bezpečností dveře jsou rozbity teprve tehdy, je-li jejich stupeň bariéry snížen na nulu.

ÚČINKY ÚTOKŮ NA BARIÉRY	
Účinnost útoku	**Efekt**
Nižší než polovina modifikovaného stupně bariéry	Žádný efekt; bariéra drží; škrábance v laku
Rovná polovině modifikovaného stupně bariéry nebo vyšší (až do modifikovaného stupně bariéry)	Bariéra je poškozena; její stupeň se snižuje o 1
Vyšší než modifikovaný stupeň bariéry	Za každý 0,5násobek (i započatý) modifikovaného stupně bariéry, o nějž je účinnost útoku vyšší, vznikne v bariéře díra o průměru 0,5 metru; stupeň bariéry se snižuje o 1

Poškození a léčení

Kdo provozuje ilegální a nezřídka nebezpečné „řemeslo“ shadowrunnera, utrpí nutně zranění – a sice nezřídka. Forma poškození postavy, vážnost zranění a účinky na její schopnost jednat závisí na konkrétních okolnostech.

Formy poškození

Existují dvě základní formy poškození: fyzické poškození a omráčení. Obě se zaznamenávají odděleně.

Fyzické poškození

Fyzické poškození je z obou forem to nebezpečnější. Bývá způsobeno střelnými zbraněmi, výbuchy, ostrými zbraněmi a většinou zaklínadel. Pokud není u kódu poškození zbraně uvedeno jinak, způsobuje zbraň fyzické poškození. Jak se dá čekat, vyžaduje fyzické poškození delší dobu nutnou k zahojení.

Omráčení

Omráčení je charakterizováno výrony, vyčerpaností svalů a podobnými symptomy. Bývá způsobeno údery pěstí, kopy, tupými zbraněmi, elektrickými zbraněmi, omračujícími granáty, odlivem při použití magických dovedností a některými zaklínadly. Jestliže zbraň způsobuje omráčení, je to u jejího kódu poškození jasně řečeno. Omráčení se hojí relativně rychle, ovšem okamžité účinky mohou být stejně smrtící jako u fyzického poškození.

Aplikace poškození

Jakmile je stanovena konečná úroveň poškození, začíná na dotyčnou postavu působit tak, že se zaznamená do jejího kondičního záznamníku. Kondiční záznamník sestává ze dvou řádků: jednoho pro fyzické poškození a druhého pro omráčení. Fyzické poškození se zapisuje do řádku fyzického poškození/zranění a omráčení do řádku omráčení.

Lehké omráčení; +1 CČ -1 inic.		Mírné omráčení; +2 CČ -2 inic.			Vážné omráčení; +3 CČ -3 inic.				Smrtelné omráčení; bezvědomí

Lehké zranění; +1 CČ -1 inic.		Mírné zranění; +2 CČ -2 inic.			Vážné zranění; +3 CČ -3 inic.				Smrtelné zranění; bezvědomí

Počet vyplněných čtverců v záznamníku závisí na konečném efektivním stupni poškození. Pokud se podíváte do níže uvedené tabulky, zjistíte, že dosud nezraněná postava, jež právě utrpěla fyzické zranění nebo omráčení, musí vyplnit jeden čtverec, je-li toto zranění lehké. Při mírném poškozením musí vyplnit tři čtverce, při vážném šest čtverců a při smrtelném poškození všech deset čtverců.

Poškození je kumulativní. Postava, která na základě mírného zranění již vyplnila tři čtverce a utrpěla další mírné poškození, by musela následně vyplnit další tři čtverce, a tím by dosáhla úrovně vážného poškození. Jestliže by

bylo první zranění lehké, byly by vyplněny pouze čtyři čtverce (3 + 1); bylo-li by první zranění vážné, bylo by vyplněno již devět čtverců.

ÚROVEŇ POŠKOZENÍ	
Úroveň poškození	**Počet vyplněných čtverců**
Lehké	1
Mírné	3
Vážné	6
Smrtelné	10

Překročení kondičního záznamníku
Jestliže celkový počet vyplněných čtverců v jedné řádce (fyzického poškození nebo omráčení) překročí počet daných deseti čtverců, mohou nastat dvě možnosti. Jedná-li se o omráčení, přechází nadměrné poškození na řádek fyzického poškození. Postava, která již utrpěla vážné omráčení (šest čtverců), utrpí další zásah, způsobující vážné omráčení. Hráč této postavy vyplní nejprve čtyři zbývající čtverce v řádku omráčení. Zbývající dva čtverce musí poté zanést do řádky fyzického poškození. Jestliže již postava utrpěla fyzické poškození, zachází se s nadměrnými čtverci omráčení jako s fyzickým poškozením a přičítají se k již existujícímu fyzickému zranění. Jakmile je řádka omráčení zcela vyplněná, upadá postava do bezvědomí. Přijde k sobě až tehdy, když je určitá část omráčení zahojena a odstraněna z kondičního záznamníku (viz **Léčení**).
Jakmile je překročen řádek fyzického poškození, dostává se postava do vážných potíží. Jestliže postava získá více než deset čtverců fyzického poškození, je blízko smrti. Okamžitě zemře ale teprve tehdy, pokud dojde k překročení řádku fyzického poškození o více čtverců, než kolik činí tělo postavy. Jestliže tedy postava utrpí větší tělesné poškození než (10 plus své tělo) čtverců, je mrtvá. Jestliže tuto hodnotu překročí byť jen o jediný čtverec, mohou si její kámoši v jejím oblíbeném baru připít na její celoživotní dílo.
Postavy, jež sice překročily svou řádku fyzického poškození, ale ne o více čtverců, než kolik činí jejich stupeň těla, mohou přežít, pokud jim bude na místě poskytnuta lékařská péče. Dokud nedojde k ošetření, získává zraněný za každých (tělo) bojových kol další čtverec poškození. Tento postup simuluje ztrátu krve, šok a další příznaky, jež se projevují u těla v takto kritickém stavu. Jestliže celkové množství vyplněných čtverců překročí součet 10 plus tělo dříve, než dorazí lékařská pomoc, postava umírá. Pravidla pro lékařské ošetření postav v tomto stavu naleznete v části **Smrtelné zranění a první pomoc**.

Johny Skeeky (tělo 5) dnes nedostal zrovna dobrou kartu, zato ale soupeř dostal jeho. Johny utrpí smrtelné zranění (deset čtverců) a další poškození (tři čtverce). Jeho tým se nachází pod těžkou palbou a nemůže mu pomoci. Johnyho hráč musí tedy pět kol poté, co jeho postava utrpěla smrtelné poškození, vyplnit další čtverec. Nyní mu již zbývá pouze pět kol, dokud nebude muset vyplnit maximální počet čtverců. Jestliže se Johny nejpozději v pátém kole nedočká pomoci, mohou jeho kámoši předhodit jeho tělo krysám.

Okamžitá smrt a extrémní poškození
Běžná pravidla pro aplikaci poškození mají zamezit tomu, aby postavy přišly o život při jednom jediném překvapivém útoku. Tím se má zvýšit jak plynulost hry, tak i zábavnost. Tato pravidla ovšem mohou na druhou stranu vést i k vysloveně směšným situacím. Například trollové mají natolik vysoký stupeň těla, že mohou teoreticky přežít i přímý zásah útočným kanónem do hlavy! K vyřešení tohoto problému může gamemaster uplatnit pravidlo extrémního poškození.
Podle tohoto pravidla způsobí zbraň extrémní poškození, jestliže je její účinnost vyšší než 1,5násobek těla oběti (pro ještě smrtonosnější hru můžete extrémní poškození použít tehdy, jakmile je účinnost zbraně vyšší než tělo oběti). Extrémní poškození není nic jiného než poškození, které je způsobeno zbývajícími úspěchy, jakmile úroveň poškození zbraně stoupne na smrtelnou. Každé dva úspěchy navíc mají za následek dodatečný čtverec poškození, který se zanáší do řádku fyzického poškození (pokud běžné poškození dosáhne hodnoty smrtelného omráčení) nebo se zaznamenává jako nadměrné fyzické poškození (pokud běžné poškození dosáhne hodnoty smrtelného fyzického poškození).

Zdravotní stav
Jestliže stupeň poškození, které postava utrpí, překročí na kondičním záznamníku jistou mez, podléhá postava určitým omezením, která simulují účinky skutečného zranění. Stupně poškození v rámci jednoho řádku nejsou kumulativní; počítá se vždy nejvyšší úroveň. Poškození v obou řádcích se naproti tomu sčítá. Jestliže tedy

postava utrpěla mírné zranění v řádku omráčení a lehké zranění v řádku fyzického poškození, podléhá celkově modifikátoru +2/-2 za omráčení plus +1/-1 za fyzické zranění (dohromady tedy +3/-3).
Tabulka **Modifikátory zranění** ukazuje účinek zranění při pokusech postavy o použití svých atributů a dovedností a to, jak se poškození projeví na jejím výsledku iniciativy. **Modifikátor zranění** je univerzální modifikátor cílového čísla, který se započítává téměř do všech testů úspěšnosti postavy s výjimkou testů odolnosti vůči poškození. **Modifikátor iniciativy** se odečítá od dosaženého výsledku iniciativy. Jestliže tento klesne na nulu nebo níže, nemůže postava v daném bojovém kole provádět žádné akce.

MODIFIKÁTORY ZRANĚNÍ		
Úroveň poškození	**Modifikátor zranění**	**Modifikátor iniciativy**
Bez zranění	žádný	žádný
Lehké	+1	-1
Mírné	+2	-2
Vážné	+3	-3

Léčení

Léčení vyžaduje čas. Čím těžší je zranění, o to déle trvá léčba. Léčba omráčení a fyzického poškození probíhá rozdílným způsobem, a vyžaduje tedy různou dobu pro uzdravení.

Léčba omráčení

Zotavení se z následků omráčení je de facto spíše otázkou odpočinku než léčení, protože se nejedná o poškození ve vlastním slova smyslu. Čas nutný pro uzdravení vychází z míry utrpěného poškození, stejně jako z výsledku testu těla resp. vůle (podle toho, co je vyšší) proti cílovému číslu 2. Toto cílové číslo je modifikováno všemi aktuálními modifikátory zranění, ať už omráčení nebo fyzického poškození.
Regenerace jednoho čtverce omráčení vyžaduje 60 minut základního času. Skutečný potřebný čas sestává z tohoto základního času děleného počtem úspěchů, dosažených v testu těla nebo vůle. Jakmile takto zjištěná doba uplyne, zotavila se postava z jednoho čtverce omráčení na kondičním záznamníku. Jestliže postava díky smrtelnému omráčení upadne do bezvědomí, neprobere se z něj, dokud není toto poškození sníženo na vážné. Aby se postava mohla zotavit z omráčení, musí odpočívat zcela v klidu. Jestliže dojde k přerušení odpočinku, proces zotavování se zastaví a postava musí zopakovat test těla nebo vůle za nově nastalých podmínek. Výsledek ovšem nemůže být lepší než při předchozím hodu.
Klid představuje jedinou metodu léčení omráčení. Žádné lékařské ošetřování ani žádná zaklínadla, která jsou lidstvu dnes známá, při tomto procesu nepomáhají. Přechodné řešení představují stimulační dermy, ovšem ty s sebou nesou výrazné dlouhodobé nevýhody (viz **Stimulační derm** v kapitole **Výbava**).

Léčba fyzického poškození

Léčba fyzického poškození trvá mnohem déle než omráčení. Tělesná zranění se sice často zahojí bez lékařské péče, ale to v žádném případě není pravidlem. Postava, která utrpěla fyzické poškození, hází test těla proti cílovému číslu, jež závisí na obecném stupni poškození (viz tabulka **Zranění**). Při tomto testu smí postava použít pouze tolik kostek, kolik činí její přirozený atribut těla; kyberware neposkytuje žádné zvýhodnění. Postava může tento test podstoupit kdykoli. Jestliže ho provádí během boje, ztrácí celé své příští bojové kolo. Tímto způsobem může postava ohodnotit svůj aktuální zdravotní stav. Jestliže postava dosáhne v tomto testu alespoň jednoho úspěchu, uzdraví se zranění i bez lékařského ošetření. Jestliže jí nepadne ani jeden úspěch, je lékařská péče k vyléčení nezbytná. Smrtelné zranění vyžaduje lékařské ošetření vždy.
Při tomto testu by se měly zohlednit účinky první pomoci a **Magické léčby** (obojí viz dále).

ZRANĚNÍ	
Úroveň poškození	**Cílové číslo**
Lehké	2
Mírné	4
Vážné	6

Fáze léčení

Léčba fyzického zranění probíhá stupňovitě, tzn. po každé fázi se úroveň poškození sníží o jeden stupeň. Jestliže se postava zotavuje ze smrtelného zranění, je toto nejprve sníženo na vážné. Pokud ho postava překoná, zbývá ještě mírné poškození atd. Jakmile se postava vyléčí z určitého zranění, klesá počet vyplněných čtverců v kondičním záznamníku na nejnižší hodnotu pro další nižší úroveň. Jestliže si tedy postava vyléčila vážné poškození, snižuje se počet jejích vyplněných čtverců – nezávisle na tom, kolik jich bylo vyplněno předtím – na tři. Postava má nyní mírné poškození.

Pro zjištění efektivní doby léčby hází postava test těla proti cílovému číslu z tabulky **Léčení**. Při tom se použijí odpovídající modifikátory. Nakonec vydělte základní čas počtem úspěchů, dosažených v tomto testu. Bez ohledu na výsledek testu a kvalitu ošetření nemůže efektivní doba klesnout pod minimální hodnotu, jež je rovněž uvedena v tabulce.

V závislosti na situaci se uplatní rozličné modifikátory. Jestliže je přítomen lékař (se skutečným lékařským diplomem, ne pouze s dovedností biotechnika), použijte **Lékařskou tabulku**. Pokud životní úroveň zraněné postavy nedosahuje minima nutného pro vyléčení, obdrží další negativní modifikátory (podle rozhodnutí gamemastera). Náklady na životní úroveň je možné platit i denně. Pro tento účel prostě vydělte měsíční náklady 30. Další informace naleznete v podkapitole **Životní úroveň bohatých a stínových**.

Pacient musí zaplatit také rozličné náklady, jež sahají od výdajů za první pomoc až po účty za jednotku intenzivní péče. Ke zjištění finančních nároků použijte tabulku **Náklady na léčení**.

LÉČENÍ

Úroveň poškození	Základní čas	Minimální čas	Cílové číslo	Minimální životní úroveň
Smrtelné	30 dní	3 dny	10	Nemocnice
Vážné	20 dní	2 dny	8	Vysoká
Mírné	10 dní	1 den	6	Střední
Lehké	24 hodin	2 hodiny	2	Nízká

LÉKAŘSKÁ TABULKA

Situace	Modifikátor
Intenzivní péče (pouze v nemocnici)	-2
Dlouhodobé lékařské ošetřování	-2
Okolnosti (použijte vždy pouze jednu možnost):	
- mimo nemocnici nebo kliniku	+2
- špatné podmínky	+3
- strašné podmínky	+4
Pacient je magicky aktivní	+2
Přirozené tělo pacienta (bez magických nebo kybernetických modifikací resp. podkožního pancíře) je:	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Přirozená vůle pacienta (bez magických nebo kybernetických modifikací) je:	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3

NÁKLADY NA LÉČENÍ

Služba	Cena
První pomoc:	
- smrtelné poškození	400 ¥
- vážné poškození	200 ¥
- mírné poškození	100 ¥
- lehké poškození	50 ¥

Lékařská péče:	
- smrtelné poškození	400 ¥ za den
- vážné poškození	200 ¥ za den
- mírné poškození	100 ¥ za den
- lehké poškození	50 ¥ za den
Nemocnice (životní úroveň) včetně lékařské péče	500 ¥ za den
Jednotka intenzivní péče (jen při smrtelném zranění)	1 000 ¥ za den

Magická léčba
Tělesné poškození je možné zregenerovat pomocí zaklínadel Léčení a Ošetření. Aby zaklínadlo Ošetření účinkovalo, musí být aplikováno do jedné hodiny poté, co postava utrpěla zranění. Zaklínadlo Léčení je možné použít kdykoli. Úspěšně seslané zaklínadlo vylučuje další použití zaklínadel Ošetření a Léčení resp. první pomoci (viz **Použití biotechniky**).

Smrtelné zranění a trvalé poškození
Pokud postava utrpí smrtelné poškození, nastává riziko trvalého poškození některého životně důležitého orgánu, končetiny nebo soustavy. Proveďte test těla proti cílovému číslu 4. Jestliže byl použit traumatický derm, uplatněte modifikátor cílového čísla +2. Hodnocení podkožního pancíře se v tomto testu přičítá k přirozenému tělu.

Žádný úspěch. Jeden životně důležitý orgán, část těla nebo soustava byly vážně poškozeny. Pacient musí být nepřetržitě ošetřován postavou s dovedností biotechnika, i když mezitím došlo k jeho stabilizaci. Celková doba léčení se zdvojnásobuje. Je třeba provést transplantaci toho či onoho orgánu, což vyžaduje drastický chirurgický zákrok (viz **Součásti** níže).
Hoďte 1k6, abyste určili přesné poškození.

Trvalé poškození I

Hod	Poškození
1	Ztráta 1 bodu těla
2	Ztráta 1 bodu síly
3	Ztráta 1 bodu rychlosti
4	Ztráta 1 bodu inteligence
5	Ztráta 1 bodu vůle
6	Ztráta 1 bodu reakce

Tímto způsobem ztracené body atributů nelze zregenerovat, je však možné je nahradit kyberneticky či jinak. Ztráta bodu atributu díky smrtelnému zranění snižuje rasové maximum atributu postavy o 1.

1 úspěch. Jedna končetina nebo oko byly nenávratně poškozeny. Je nutná jejich náhrada, ať už kybernetická nebo přirozená. Tím dochází ke zvýšení nákladů na léčení. Může dojít i k čekání na náhradní díl a tím také k odsunutí zahájení léčebného procesu. Základní čas léčby se zvyšuje o 50 procent. Je nutný drastický chirurgický zákrok.
Hoďte 1k6, abyste určili přesné poškození.

Trvalé poškození II

Hod	Poškození
1	Ztráta pravé ruky
2	Ztráta levé ruky
3	Ztráta pravé nohy
4	Ztráta levé nohy
5	Ztráta ucha; hoďte znovu 1k6: 1-3 pravé ucho, 4-6 levé ucho
6	Ztráta oka; hoďte znovu 1k6: 1-3 pravé oko, 4-6 levé oko

2 nebo více úspěchů. Postava neutrpěla žádné trvalé poškození končetin nebo orgánů.

Součásti
Když postava ztratí část těla a chce ji nahradit organicky, nemusí být daná součást okamžitě k dispozici. Postava, jež klade důraz na úplnou kompatibilitu DNA, si musí nechat danou část těla resp. orgán nejprve vypěstovat. Samozřejmě, platinová smlouva s DocWagonem zahrnuje „dárcovský protějšek“, který má tři měsíce po uzavření smlouvy přichystaný materiál pro okamžitou transplantaci.
Transplantáty se snášejí s organismem příjemce různě dobře. Časem nebo při těžkém stresu (například dalším smrtelném poškození) může transplantát selhat a vyžadovat další výměnu. O tom, kdy je selhání možné, rozhodne gamemaster.

ČÁSTI TĚLA		
Část těla	**Základní čas pro vypěstování**	**Cena**
Oko nebo malý orgán	3 týdny	7 500 ¥
Velký orgán	5 týdnů	15 000 ¥
Ruka/noha (od kotníku dolů)	6 týdnů	15 000 ¥
Paže/noha (od kyčle po chodidlo)	8 týdnů	25 000 ¥

Kybernetická náhrada
Jako náhradu za poškozenou nebo ztracenou část těla je možné instalovat kyberware. Gamemaster rozhodne, kolik času a nujenů bude celý zákrok vyžadovat – a navíc vždy existuje šance, že se operace nezdaří…

Použití biotechniky

V době, kdy zranění nedovoluje vyčkat na profesionální lékařskou pomoc firmy DocWagon nebo navštívit nejbližší lékárnu, je nejlepším přítelem postavy dovednost biotechnika (no ano, přesněji řečeno runner s dovedností biotechnika). Pomocí dovednosti biotechnika může postava poskytnout první pomoc, aby tak došlo ke snížení poškození, jež není smrtelné, případně došlo ke stabilizaci smrtelného zranění, dokud se zraněnému nedostane profesionální lékařské péče. Biotechnika pomáhá pouze při fyzickém poškození, nikoli omráčení – to lze vyléčit pouze odpočinkem.
Pokud chce postava použít svou dovednost biotechnika, musí první pomoc poskytnout během hodiny, jež následuje po okamžiku utrpění zranění. Bez ohledu na počet úspěchů první pomoc neúčinkuje, pokud byla již předtím aplikována magická léčba.
Pro poskytnutí první pomoci hoďte test biotechniky proti cílovému číslu závisejícímu na úrovni poškození postavy (viz tabulka **První pomoc**). Dále uplatněte všechny vhodné modifikátory cílového čísla z následující tabulky. Jestliže při tomto testu padne alespoň jeden úspěch, klesá úroveň poškození o 1 stupeň. První pomoc nemůže nikdy snížit poškození o více než jeden stupeň.
Abyste zjistili, kolik času zabere poskytnutí první pomoci, vydělte udaný základní čas počtem dosažených úspěchů z testu biotechniky. Výsledek představuje počet bojových kol, které si ošetřování vyžádá. Při každém vážném vyrušení se ošetřování přeruší. Test je možné kdykoli zopakovat. Jestliže k ošetřování dochází v prostředí, jež není určené pro lékařské zákroky nebo není kontrolovatelné, platí modifikátor pro špatné podmínky. Na místě, kde může dojit k dalším poškození nebo kde hrozí infekce, použijte modifikátor pro strašné podmínky. Jestliže například poskytuje postava zraněnému první pomoc a nachází se při tom na ulici ve městě uprostřed silné dešťové přeháňky, jedná se o strašné podmínky.

PRVNÍ POMOC		
Úroveň poškození	**Cílové číslo**	**Čas pro ošetření**
Lehké	4	5 bojových kol
Mírné	6	10 bojových kol
Vážné	8	15 bojových kol
Smrtelné	10	Zvláštní
MODIFIKÁTORY CÍLOVÉHO ČÍSLA		
Situace		**Modifikátor**
Pacient je magicky aktivní		+2
Špatné podmínky		+1
Strašné podmínky		+3

Tělo pacienta je:	
1-3	0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Lékárnička není k dispozici	+4

Smrtelné zranění a první pomoc

Následující pravidla přicházejí na řadu, jestliže se postava chystá poskytnout první pomoc jiné postavě, která byla smrtelně zraněna. Protože je zraněný v katastrofálním stavu, může být pouze stabilizován, v žádném případě vyléčen. A dokonce i při rychlém poskytnutí první pomoci existuje riziko, že postava během ošetřování zemře.

Stejně jako v případě méně kritických zranění se hází test biotechniky. Je-li při něm dosaženo alespoň jednoho úspěchu, může být pacientův stav stabilizován a tento nebude nadále dostávat každých (tělo) bojových kol dodatečný čtverec poškození (viz **Překročení kondičního záznamníku**). Jestliže test biotechniky selže, hoďte za pacienta test nemodifikovaného atributu těla (kybernetická a jiná vylepšení nejsou při tomto testu nic platná) proti cílovému číslu 10. Pokud padne alespoň jeden úspěch, stabilizuje se zraněný díky lékařské péči sám od sebe. Jestliže selže i tento test, postava zemře, jakmile čtverce nadměrného fyzického poškození překročí stupeň jejího těla.

Jakmile dorazí profesionální pomoc, je možné provést další test biotechniky a další test těla pacienta. Za „profesionální pomoc“ se v tomto případě považuje takový zdroj lékařské péče, který má buď lepší vybavení (například nemocnice nebo klinika), nebo lepší dovednost biotechnika (jako třeba DocWagonův zdravotník) než postava, která poskytovala první pomoc.

Traumatické dermy

Traumatický derm poskytuje poslední možnost, jak stabilizovat smrtelně zraněnou postavu. Jedná se o náplast, která se pacientovi nalepuje na kůži přímo nad srdce. Derm potom odměřuje přesné dávky silných medikamentů, které stabilizačně působí na zraněný organismus. Při použití traumatického dermu smí postava podstoupit další test těla, jehož úspěšnost může postavu stále ještě stabilizovat. Cílové číslo pro tento test činí 4 plus stupeň eventuelního podkožního pancíře nebo krevních filtrů (obojí překáží přijímání a šíření léků). Úspěšný test znamená, že se stav postavy stabilizoval a není třeba vyplňovat další čtverce nadměrného fyzického poškození.

Traumatický derm zvyšuje pravděpodobnost trvalého poškození organismu (viz **Smrtelné zranění a trvalé poškození**), a proto by měl být používán pouze jako poslední možný prostředek.

Magicky aktivní postavy a poškození

Magicky nadané postavy to mají těžké, jestliže jsou zraněny. Pro lékaře a zdravotníky představuje totiž jejich ošetřování určité potíže. To odráží skutečnost, že nemohou použít větší část svého špičkového technického vybavení a vysoce účinných léků, aniž by riskovali poškození stupně magie postavy. Kouzelník, který utrpí smrtelné zranění nebo je ošetřován bez modifikátoru za magicky aktivní postavu (+2), riskuje trvalou ztrátu magie. Hráč kouzelníka hází 2k6. Jestliže je výsledek menší nebo rovný magii postavy, ztrácí tato jeden bod magie. Výsledek 2 znamená ztrátu magie vždy. Jestliže postava utrpí smrtelné zranění a je ošetřována *bez* zohlednění modifikátoru +2, musí si hráč házet na možné snížení své magie dokonce *dvakrát*.

Jestliže magicky aktivní postava potřebuje náhradní končetinu nebo orgán, musí být tyto naklonovány z její vlastní tkáně. Jakýkoli jiný vzorec DNA (dokonce i jiného kouzelníka) by snižoval její schopnost zacházet s mocí a její stupeň magie by tak automaticky klesl o jeden bod. Toto snížení může být také jen přechodné, neboť taková náhrada může být později vyměněna za končetinu nebo orgán, které byly naklonovány z tkáně kouzelníka. Kybernetickou náhradu nelze vyměnit, tzn. ztráta magie způsobená kybernetickou náhradou je trvalá. Jestliže je náhrada naklonována z tkáně kouzelníka, ztracený bod magie se obnoví. Na druhou stranu ovšem implantace orgánů vyžaduje drastický chirurgický zákrok, a tedy s sebou nese nebezpečí ještě větší ztráty magie.