

## INICIATIVA +9

## RYCHLOST 6

## ČLOVĚK ARC TROOPER 12

### Dvě přesné střely

### drobná akce

**Útok:** +14 vs.AC  
**Zásah:** 1k10+7 (K: 17+3k12).

**Dosah** 20 (až dva cíle)

### Krycí palba

### drobná akce

**Útok:** +14 vs. Reflexy  
**Zásah:** 1k10+7 a cíl je zpomalen do konce svého dalšího kola (K: 12+3k12)

**Oblast** 1 (do 10)

**Efekt:** Oblast je kontinuálně pod palbou až do začátku vašeho dalšího kola. Kdokoliv do oblasti vstoupí nebo tam začíná kolo, utrpí 7 HP zranění a je zpomalen do konce svého dalšího kola.

### Omračující granát

### standardní akce

**Útok:** +12 vs. Výdrž  
**Zásah:** thunder 1k12 (K: 12+1k12) a cíl je ohlušený (deafened) dokud neprovede záchranný hod a sražený na zem (prone).

**Oblast** 2x2 (do 10)

### Zteč

### standardní akce

**Útok:** +14 vs. AC  
**Zásah:** 1k10 cíl je odsunut o 3 čtverečky (pushed) a poskytuje bojovou výhodu (CADV) do konce vašeho následujícího kola. (K:20+3k12).

**Dosah** 5

**Efekt:** Můžete se pohnout o 3 čtverečky.

**Speciální:** Lze použít jako součást akce CHARGE (s bonusem +3 k útoku a 1k10 ke zranění.)

### Tříštivý granát

### standardní akce

**Útok:** +12 vs. Výdrž  
**Efekt:** Cíl je sražen na zem (prone) a oslepený (blinded) až do konce vašeho následujícího kola.  
**Zásah:** thunder a fire 3k12 (K: 36+2k12 a dazed dokud neprovede záchranný hod) a ongoing 10 thunder a fire damage dokud neprovede záchranný hod.

**Oblast** 5x5 (do 10)

**Minutí:** Poloviční zranění a žádné ongoing zranění.

### Palba dávkou

### standardní akce

**Útok:** +14 vs. AC  
**Zásah:** 2k10+7 a cíl je odsunut o 1 čtvereček (pushed) a dostává postih na útoky -2 do konce vašeho dalšího kola. (K: 27 a push 3)

**Oblast** 3x3 (do 20)

### Likvidační střela

### standardní akce

**Útok:** +14 vs. AC  
**Zásah:** 4k10+7

**Dosah** 20

**Minutí:** Poloviční zranění

**Efekt:** Cíl je oslabený (weakened), zpomalený (slowed) a dostává postih -2 na útoky, dokud nehodí záchranný hod.

**Následný efekt:** Cíl má -2 na útoky, dokud nehodí záchranný hod.

### Udržení pozic

### standardní akce

**Útok:** +14 vs. AC  
**Zásah:** 2k10+7 a cíl je oslabený (weakned) dokud nehodí záchranný hod. (K: 27 a push 3)  
**Efekt:** Dostáváte bonus +2 ke všem obranám dokud neopustíte vaši současnou pozici.

**Dosah** 20

### Termální rozbuška

### standardní akce

**Útok:** +12 vs. Výdrž  
**Efekt:** Cíl je sražen na zem (prone) a omráčený (daze) dokud neprovede záchranný hod.  
**Zásah:** fire 5k12 (K: 60+5k12) a ongoing 15 fire damage dokud neprovede záchranný hod.

**Oblast** 3x3 (do 10)

**Minutí:** Poloviční zranění a žádné ongoing zranění.

### Přepadový útok

### drobná akce

**Efekt:** Teleportujete se o 6 čtverečků.

**Útok:** +16 vs. AC  
**Zásah:** 3k10+7 (K: 37+3k12) a cíl je omezený (restrained) do konce vašeho dalšího kola.

**Dosah** 3 (až 2 cíle)

### Dovednost

### bonus

### Dovednost

### bonus

|                  |            |                     |                   |
|------------------|------------|---------------------|-------------------|
| <b>Akrobacie</b> | <b>+14</b> | Atletika            | +10               |
| Diplomacie       | +7         | <b>Houževnatost</b> | <b>+16</b>        |
| Jezdectví        | +9         | <b>Kradmost</b>     | <b>+17</b>        |
| Léčení           | +8         | <b>Mechanika</b>    | <b>+12</b>        |
| Pilotování       | +9         | Počítače            | +7                |
| Podvádění        | +7         | <i>Užití Síly</i>   | +7 <i>passive</i> |
| Vědomosti        | +7         | Vhled               | +8                |
| Vnímání          | +8         | Znalost podsvětí    | +7                |

### Zdraví

|                        |     |                      |       |
|------------------------|-----|----------------------|-------|
| <b>Maximum životů:</b> | 111 | <b>Počet léčení:</b> | 14    |
| <b>Zkrvavení:</b>      | 55  | <b>Léčení:</b>       | za 27 |

### Druhý dech

### drobná akce

**Efekt:** Jste-li zkrvavení, utratíte jedno léčení, dostáváte 27 HP a +2 ke všem obranám až do začátku vašeho dalšího kola.

**Speciální:** Druhý dech můžete použít dvakrát za střetnutí.

### Obrany

|               |    |                 |    |
|---------------|----|-----------------|----|
| <b>Zbroj:</b> | 33 | <b>Reflexy:</b> | 21 |
| <b>Výdrž:</b> | 28 | <b>Vůle:</b>    | 21 |

+1 ke všem záchranným hodům

### Do cesty nebezpečí

### okamžité přerušení

**Spoušť:** Na spojení je veden útok. **Dosah** 6

**Efekt:** Teleport vedle spojení a jste předmětem útokem.

### Nezdolnost

### okamžitá reakce

**Spoušť:** Snížení na 0 HP

**Efekt:** Okamžitě můžete spustit druhý dech (máte-li jej).

### Tichý přesun

### pohybová akce

**Efekt:** Teleport 8 čtverečků a můžete provést ověření Kradmosti.

### Výcvik ARC

### drobná akce

**Efekt:** Získáváte jednu z následujících výhod do konce střetnutí:

- +2 bonus k rychlosti
- +5 ke zranění blasterem
- +2 bonus ke všem útokům
- Možnost teleportovat se o 3 jako pohybovou akci.

### Body Síly (FP)

### 6 bodů/den

Při hození „20“ se 1 bod obnoví.

- [DS]** Akce v kole navíc
- Obnovené použití schopnosti střetnutí **[DS]** denní
- Bonus 1d4 ke k20 hodu **[DS]** bonus 1k8
- Bonus 1k4 ke zranění **[DS]** bonus 2k4

### Body osudu: KORUPCE

### 1 bod/na hru

- Automatický kritický zásah
- Automatické minutí
- Vyhnutí se smrti
- Jednání mimo vlastní kolo

### SVODY TEMNÉ STRANY

### max. hodnota Mdr

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## Vlastnosti

|           |         |             |         |
|-----------|---------|-------------|---------|
| Síla      | 14 (+2) | Inteligence | 12 (+1) |
| Obratnost | 16 (+3) | Moudrost    | 14 (+2) |
| Odolnost  | 20 (+5) | Charisma    | 12 (+1) |

## Odbornosti apod.

### Lidská vytrvalost

- +1 ke všem záchranným hodům.

### Extra druhý dech

- Můžete použít druhý dech 2x za střetnutí

### Zaměření na zbraň

- +2 ke zranění blastery

### Specializace: Těžká zbroj

- +1 Zbroj a snižuje postih těžké zbroje o 2.

### Specializace: Kradmost

- +3 k dovednosti Kradmost

### Nezlomnost

- Dostáváte 10 HP na každém stupni hry.

### Zlepšené obrany

- +2 ke všem obranám

### Rychlá střelba

- Můžete střílet „at-will powers“ s blasterem jako drobnou akci.

### Akrobatická hbitost

- +3 Reflexy a CADV v prvním kole na všechny.

## Jazyky

Basic, Bothanština

## Popis pravidel

### Vlastnosti

Postavy jsou generovány metodou „standard array“:

- 16, 14, 13, 12, 11, 10**
- Lidé +2 do jakékoliv vlastnosti na 1. úrovni
- Na 4. a 8. úrovni si postava zvyšuje 2 vlastnosti o +1
- Na 11. úrovni se všechny její vlastnosti zvyšují o +1.

### Dovednosti

Postava si volí dovednosti podle svého povolání. Povolání „Voják“ si trénuje (+5) tři dovednosti

- Akrobacie (Obr), Atletika (Sil), Houževnatost (Odl), Kradmost (Obr), Léčení (Mdr), Mechanika (Int), Pilotování (Obr), Vnímání (Mdr)
- Člověk má jednu bonusovou trénovanou dovednost.
- Hodnota dovednosti = bonus vlastnosti + ½ úrovně + další opravy.

Klíčové vlastnosti dovedností jsou:

|                  |                        |
|------------------|------------------------|
| Akrobacie (Obr)  | Atletika (Sil)         |
| Diplomacie (Cha) | Houževnatost (Odl)     |
| Jezdectví (Obr)  | Kradmost (Obr)         |
| Léčení (Mdr)     | Mechanika (Int)        |
| Pilotování (Obr) | Počítače (Int)         |
| Podvádění (Cha)  | Užití Síly (Cha)       |
| Vědomosti (Int)  | Vhled (Mdr)            |
| Vnímání (Mdr)    | Znalost podsvětí (Cha) |

**Mechanika:** Opravy a zneškodňování zařízení, manipulace s výbušninami, opravy lodí, dobíjení štítů.

**Počítače:** Hackování, astropace, přeprogramování droidů.

### Zdraví

**Životy na 1. úrovni (Soldier):** 15 + hodnota Odolnosti

**Životy na každé další úrovni:** 6

**Léčivých vln:** 9 + oprava Odolnosti

### Obrany

Lidé mají +1 ke všem obranám. Vojáci mají +2 Výdrž.

**Zbroj:** Obrana se zbrojí (proti standardním zbraním).

- 10 + ½ úrovně + Obr/Int + Zbroj (bonus Zbroje)
- Zde těžká ARC zbroj (+10 Zbroj, -6 postih, +2 Výdrž, Atletika +2)

**Reflexy:** Obrana proti zbraním obcházejícím zbroj (např. světelné meče, a proti zásahům).

- 10 + ½ úrovně + Obr/Int – Zbroj (postih Zbroje)

**Výdrž:** Odolání dlouhodobému efektu nebo náporu (např. některé schopnosti Síly).

- 10 + ½ úrovně + Sil/Odl + Zbroj (bonus Výdrže)

**Vůle:** Odolání trikům s myslí, klamům apod.

- 10 + ½ úrovně + Mdr/Cha

### Iniciativa

½ úrovně + bonus za Obratnost

### Útoky

Útoky zbraní:

- ½ úrovně + bonus vlastnosti + zručnost se zbraní
- +6 (1/2 úrovně) + 5 (Odl) + 3 (těžký vojenský blaster)
- +6 (1/2 úrovně) + 5 (Odl) + 2 (výbušniny)

### Zranění

Zranění zbraní:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti
- Těžký blaster (k10) + oprava odolnosti (+5) +2 (feat)

Kritické zranění:

- Plné kostky základního zranění + dle zbraně
- Těžký blaster 3k12

Výbušniny:

- Násobky kostky zranění (k12) a kondice
- Kritické zranění plné kostky a kondice.

### Schopnosti (Powers)

Lidé mají jedno volní dovednost na první úrovni navíc.

Dle tabulky v DnD PHB: 2W/4E/3D/4U.

Na 11. úrovni si povolání volí paragonskou cestu (ARC trooper).

### Odbornosti

Na 12. úrovni mají všechny postavy 8 odborností. Lidé dostávají o jednu odbornost více.

### Body Síly

Body Síly se obnovují po každém dlouhém odpočinku. Počet bodů Síly odpovídá úrovni:

- Uživatel Síly FP = úroveň
- Ostatní FP = ½ úrovně

### Body Osudu

Neobnovují se. Lze je získat při naplňování osudu.