



VELITELSTVÍ PROGRAMU  
HVĚZDNÉ BRÁNY

PROJEKT FÉNIX

**PŘÍSNĚ TAJNÉ**

**VYŽADUJE BEZPEČNOSTNÍ PROVĚRKU**

Základní bezpečnostní požadavky jsou obsaženy v článku 350-5.

Neoprávněné vyžazení informací obsažených v příloženém dokumentu (či dokumentech) může mít za následek mimořádně vážné ohrožení občanů planety Země.

Jméno postavy	Jméno hráče	Kampaň
Rasa	Původ	Povolání
		Úroveň
		KBV

**Síla**




**Obratnost**



**Odolnost**



**Intelligence**



**Moudrost**



**Charisma**



**Odbornosti**

- Akrobacie (OBR)
- Práce se zvířaty (MOUD)
- Atletika (SÍL)
- Kultura (MOUD)
- Klam (CHAR)
- Inženýrství (INT)
- Vhled (MOUD)
- Zastrahování (CHAR)
- Vyšetřování (INT)
- Léčení (MOUD)
- Znalost přírody (INT)
- Vnímání (MOUD)
- Předvádění (CHAR)
- Přetvářka (CHAR)
- Přesvědčování (CHAR)
- Pilotování (OBR)
- Znalost vědy (INT)
- Šikovnost (OBR)
- Neviditelnost (OBR)
- Přežití (MOUD)

Životy (HP)	Odhodlání
-------------	-----------

Odbor.	Inic.	Moxie
--------	-------	-------

Zbroj	Rychlost
-------	----------

**Záchranné hody/smrt**

Úspěch ○○○

Neúspěch ○○○

**Záchranné hody**

\_\_\_ Síla

\_\_\_ Obratnost

\_\_\_ Odolnost

\_\_\_ Intelligence

\_\_\_ Moudrost

\_\_\_ Charisma



Typ zbroje	Naložení
------------	----------

**Základní vybavení**

- Taktická vesta
- 3 uniformy
- Taktické rádio
- Baterka
- Čistička vody
- Filtrační maska
- Multi-tool
- Osobní lékárnička
- Klimatický oděv
- Stan

Název zbraně	Životy/Poškození	Vzdálenost	Nabití	Speciální

**Schopnosti rasy**

**Původ / Zázemí**

**Schopnosti povolání**

**Doplňkové vybavení**

**Odbornost**

## BOJ A OVĚŘOVACÍ HODY

### 1. INICIATIVA

Hod k20+bonus za Iniciativu

### 2. HOD NA ÚTOK

Hod k20+modifikátor SIL/OBR + Odbornostní bonus za zbraň

### 3. ZJISTI ZÁSAH

Hod kostkou/kostkami + modifikátor SIL/OBR odpovídajícími zbraní, kterou útočíš

### 4. Vrať se na bod 1.

### CO LZE DĚLAT BĚHEM BOJE

Každá vyjmenovaná činnost znamená jednu Akci. Během kola lze provádět jednu Akci (pokud není řečeno jinak).

ÚTOK	NA POZICE
VÝPAD	HLEDÁNÍ
ODPOJENÍ	BARIKÁDY
ÚSKOK	POUŽIJ OBJEKT
POMOC	POUŽIJ TECHNOLOGII
ÚKRYT	

### BARIKÁDY

Polovina těla: +2 OBR (i do Záchranných hodů). Třičtvrtina těla: +3 OBR (+ZH)

### ZÁCHRANNÝ HOD

Postavy provádějí záchranné hody, aby se pokusily odolat efektu nebo se mu vyhnout (výbuch, otrava jedem apod.)

### LÉČBA

Postava se léčí pomocí své KVB (Kostka Bodů Výdrže). Během krátkého odpočinku (cca 1h) se léčí za 1kX. Během dlouhého odpočinku (cca 8h) se vyléčí za XkX (úroveň postavy + KVB)

### ZÁCHRANNÉ HODY/SMRT

Pokud BV klesnou na 0, postava upadá do bezvědomí a každé kolo hází k20 Záchranný hod na smrt. Pokud padne 1-9, padl neúspěch. Pokud 10-20, padl úspěch. Padne-li 1, automaticky se počítá za 2 neúspěchy. Padne-li 20, automaticky postava dostává 1 BV. Tři neúspěchy znamenají smrt

### VÝHODA A NEVÝHODA

Získáš-li Výhodu, házíš 2k20 a počítá se lepší výsledek. Nevýhoda je opak (2k20 a hroší).

## HERNÍ SLOVNÍČEK A VYSVĚTLIVKY

### HOD NA ÚTOK

Určuje, zda ses do protivníka trefil. Házíš k20 + modifikátor SIL/OBR + Odbornostní bonus na zbraň

### OVĚŘOVACÍ HOD

Určuje, zda se ti daná Akce povedla. Házíš k20 + úroveň Dovednosti + Odbornostní bonus (pokud je brán v potaz)

### ODBORNOST A ODBORNOSTNÍ BONUS

Určuje, jak moc je tvá postava schopná něco používat/ovládat/rozumět tomu

### BODY VÝDRŽE

Počet tvých "životů", než upadneš do bezvědomí

### ODHODLÁNÍ

Určuje, jak moc je tvá postava schopná reagovat

### INICIATIVA A MOXIE

Iniciativa a Moxie rozhodují o tom, kdo v kole pojedou první. Iniciativa platí pro souboj, Moxie pro sociální interakci. Hází se k20 + Iniciativa / Moxie

### BODY ZA MISI

Body za misi fungují jako odměna a umožňují postup na vyšší úroveň

### KOSTKA NAPĚTÍ (KN)

Na začátku hry Gatemaster určí, jak napínavá bude epizoda. Čím vyšší kostka, tím vyšší napětí. KN může zvýhodňovat, ale také škodit hráčům. Funguje také jako odměna nebo postih během mise

### NALOŽENÍ

Každá zbroj má místo pro doplňkovou výbavu (dle kartičky). Každý předmět má velikost určenou číslem. Toto číslo nesmí překročit číslo Naložení

### KRITICKÝ ZÁSAH

"Přirozených 20" znamená hodit na k20 číslo 20. Tento typ hodu přináší bonusy. V souboji házíš kostkami zbraně 2x a počítáš

# POZNÁMKY

