

**Kouřový granát** standardní akce

**Hod:** +11 vs. DC 20 **Oblast** 3x3 (do 10)  
**Zásah:** Kdokoliv uvnitř oblasti nebo za ní má úplné ukrytí (total concealment) a zároveň i ostatní proti němu.

**Mířená střelba** standardní akce

**Útok:** +16 vs. AC **Dosah** 20  
**Zásah:** 2k8 + 7 (K: 23+3k10).

**Hry v kostky neprohrávám** okamžitá reakce

**Spoušť:** Spojenec mine všechny cíle schopností střetnutí nebo denní.  
**Útok:** +16 vs. AC **Cíl:** Jeden z cílů spojení  
**Zásah:** 2k8 + 7 (K: 23+3k10) a spouštějící útok spojení není vyčerpán.

**Kryju ti záda** standardní akce

**Útok:** +16 vs. AC **Dosah** 20  
**Zásah:** 3k8+7 (K: 31+3k10)  
**Efekt:** Až do konce střetnutí dostávají všichni spojenci stojící těsně vedle tebe bonus +2 k AC a Reflexům.

**Dvojitý prásk** standardní akce

**Útok:** +16 vs. AC **Cíl:** Až dva cíle do 10 čtverců  
**Zásah:** 2k8 + 7 (K: 23+3k10)  
**Efekt:** Můžeš se posunout (shift) až o 2 čtverce.

**Droid ex machina** standardní akce

**Efekt:** Kdekoliv na herním plánu se objeví droid (má 28 HP a tvoje obrany), může používat tvoje útoky. V prvním kole vede útok elektrickou pájkou na sousedícího nepřítele.  
**Útok:** +16 vs. AC (+2 proti droidům) **Dosah:** nablízko  
**Zásah:** 3k8+7 (K: 31+3k10) a dazed až do konce dalšího kola.  
**Zásah (droid):** 4k8 + 7 (K 39+3k10) Vyřazen ze hry (out of game) do záchranného hodu.  
**Minutí:** Weakened do konce dalšího kola.

**Útok za běhu** pohybová akce

**Efekt:** Přesuneš se svojí rychlostí + 2 (tj. až 8 čtverců) a nevyvoláváš příležitostné útoky.  
**Útok:** +16 vs. AC **Dosah** 15  
**Zásah:** 3k8 + 7 (K: 31+3k10) a získáváš concealment do konce následujícího kola.  
**Speciální:** Tuto schopnost můžeš použít 3x za střetnutí.

**Způsobení bolesti** standardní akce

**Útok:** +11 vs. Vůle **Dosah:** 10  
**Zásah:** Cíl je stunned až do konce tvého příštího kola.  
**Následný efekt:** Cíl je imobilizován (do záchranného hodu).  
**Minutí:** Cíl je imobilizován do konce tvého příštího kola.

**Dovednost bonus Dovednost bonus**

Akrobacie	+11	Atletika	+7
Diplomacie	+9	Houževnatost	+7
<b>Jezdectví</b>	<b>+16</b>	<b>Kradmost</b>	<b>+16</b>
Léčení	+8	<b>Mechanika</b>	<b>+16</b>
<b>Pilotování</b>	<b>+19</b>	<b>Počítače</b>	<b>+13</b>
Podvádění	+9	<i>Užití Síly</i>	+9 <i>passive</i>
Vědomosti	+8	<b>Vhled</b>	<b>+13</b>
Vnímání	+8	Znalost podsvětí	+9

**Zdraví**

<b>Maximum životů:</b>	113	<b>Počet léčení:</b>	8
<b>Zkrvavení:</b>	56	<b>Léčení:</b>	za 28

**Druhý dech** drobná akce

**Efekt:** Jste-li zkrvavení, utratíte jedno léčení, dostáváte 28 HP a +2 ke všem obranám až do začátku vašeho dalšího kola.  
**Speciální:** Druhý dech můžete použít dvakrát za střetnutí.



**Obrany**

<b>Zbroj:</b>	26	<b>Reflexy:</b>	23
<b>Výdrž:</b>	20	<b>Vůle:</b>	23

+1 ke všem záchranným hodům.

**Polní medicína** drobná akce

**Cíl:** Jeden zkrvavený spojenec **Dosah** 5  
**Efekt:** Spojenec dostane 10 dočasných životů.

**Chytit příležitost za pačesy** žádná akce

**Spoušť:** Ty nebo spojenec do 5 minete příležitostným útokem  
**Efekt:** Spouštějící tvor opakuje útok proti stejnému nebo jinému cíli.

**Zděděný talent** volná akce

**Spoušť:** Spojenec do 5 uspěje v ověření dovednosti  
**Efekt:** Vy a každý spojenec do 5 mimo spouštějícího dostáváte bonus +2 na ověření dovednosti před koncem vašeho dalšího kola.

**Nevěříte v nebezpečí** okamžité přerušení

**Spoušť:** Spojence do 10 zasáhne útok  
**Efekt:** Cíl je zraňován za polovic (fakticky insubstantial) až do konce následujícího kola.

**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: ŠTĚSTĚNA** 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	12 (+1)	Inteligence	14 (+2)
Obratnost	20 (+5)	Moudrost	14 (+2)
Odolnost	12 (+1)	Charisma	16 (+3)

## Odbornosti apod.

### Lidská vytrvalost

- +1 ke všem záchranným hodům.

### Zaměření na zbraň

- +2 ke zranění blastery

### Nezlomnost

- Dostáváte 10 HP na každém stupni hry.

### Zaměření na dovednost: Mechanika

- Bonus k dovednosti (+3)

### Zaměření na dovednost: Pilotování

- Bonus k dovednosti (+3)

### Trénink dovednosti: Kradmost

- Trénovaná dovednost (+5)

### Zlepšené obrany

- +2 ke všem obranám

### Rychlé tasení

- Můžete vytáhnout předmět jakou součástí jiné akce.
- +2 iniciativa.

### Extra druhý dech

- Můžete použít druhý dech 2x za střetnutí

## Jazyky

Basic, Huttština

## 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 „Zvěda“ si trénuje (+5) čtyři dovednosti:

- Akrobacii (Obr), Atletiku (Sil), Diplomacie (Cha), Houževnatost (Odl), Jezdectví (Obr), Kradmost (Obr), Mechaniku (Int), Pilotování (Obr), Počítače (Int), Podvádění (Cha), Vědomosti (Int), Vhled (Mdr), 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 (Scout):** 15 + hodnota Odolnosti

**Životy na každé další úrovni:** 6

**Léčivých vln:** 7 + oprava Odolnosti

## Obrany

Lidé mají +1 ke všem obranám.

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

- 10 + ½ úrovně + Obr/Int + Zbroj (bonus Zbroje)
- Zde pilotní kombinéza (+3 Zbroj, 0 postih, +1 Výdrž)

**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 (světelné meče nikdy neútočí na zbroj):

- ½ úrovně + bonus vlastnosti + zručnost se zbraní
- +6 (1/2 úrovně) + 5 (Obr) + 3 (ilegálně upravený sportovní blaster)

Psychické útoky se vedou pomocí dovednosti „Diplomacie“ nebo „Podvádění“, kterákoliv je lepší.

## Zranění

Zranění zbraní:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti
- Upravený sportovní blaster (k8) + oprava obratnosti (+5)

Kritické zranění:

- Plné kostky základního zranění + dle zbraně
- Upravený sportovní blaster 3k10

Psychické útoky:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti (Int)
- Psychické útoky (k4) a kondice.
- Kritické zranění plné kostky a drsnější kondice.

## Schopnosti (Powers)

Dle tabulky v DnD PHB: 2W/4E/3D/4U.; ale jednu (E) power jsi směnil za trojnásobení své typické schopnosti.

Na 11. úrovni si povolání volí paragon. cestu (zde Pilotní eso).

## 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:

- Ostatní (neuživatelé Síly) FP = ½ úrovně

## Body Osudu

Neobnovují se. Lze je získat při naplňování osudu.