

Agresivní vyjednávání standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 10
Zásah: psychic 1k6+4 a protivník dostává postih -2 na útoky až do konce vašeho dalšího kola. (K: 10 a postih -6).

Cílená střelba drobná akce

Útok: +13 vs. AC **Dosah:** 20
Zásah: 1k6 + 5 (K: 11+2k8) a cíl je zpomalený (Rychlost 2).

Zastrašení standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 10
Zásah: psychic 2k6+4, cíl je omámený (DAZED) dostává postih -5 k Vůli do konce vašeho dalšího kola. (K: 16 a STUNNED)

Povzbuzení spojenců standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 10
Zásah: 3k6+4 (K:22) a kdykoliv až do konce střetnutí vy nebo spojenec zasáhnete cíl, dostáváte 4 životy. (K: 18 a léčení 8 životů)
Minutí: Poloviční zranění.

Záludné velení standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle
Zásah: 3k6+4 a všichni spojenci se mohou posunout (shift) o 2 pole. (K: 22 a shift o 4 pole)

Ochromující střelba standardní akce

Útok: +13 vs. Výdrž **Dosah:** oblast 3x3 do 10 polí
Efekt: Nepřátelé jsou imobilizováni do konce vašeho kola.
Zásah: 3k6+5 (K: 23+2k8)

Odvedení pozornosti standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 10
Zásah: 3k6+4 (K:22) a vy nebo spojenec v dosahu se pro cíl stanete neviditelnými až do konce vašeho dalšího kola.(K: 18 a efekt neviditelnosti platí pro 2 cíle)

Podrobení standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 5
Zásah: 4k6+4(K: 28) a cíl je ovládnut (dominated) dokud neuspěje v záchranném hodu.
Následný efekt: Cíl je znehybněn (RESTRAINED)
Minutí: Poloviční zranění a cíl je ovládnut do konce svého příštího kola.

Hlas pro vítěze drobná akce

Útok: +14 vs. Vůle **Dosah:** 10
Zásah: 3k6+4 (K: 22) a jeden spojenec do 5 čtverečků od tebe může provést „at-will“ útok proti cíli s bonusem +5.

Dovednost bonus Dovednost bonus

Akrobacie	+9	Atletika	+8
Diplomacie	+14	Houževnatost	+6
Jezdectví	+9	Kradmost	+9
Léčení	+13	Mechanika	+10
Pilotování	+9	Počítače	+10
Podvádění	+14	Užití Síly	+9 <i>passive</i>
Vědomosti	+15	Vhled	+13
Vnímání	+10	Znalost podsvětí	+9

Zdraví

Maximum životů:	83	Počet léčení:	9
Zkrvavení:	41	Léčení:	za 20

Druhý dech drobná akce

Efekt: Jste-li zkrvavení, utratíte jedno léčení, dostáváte 20 a +2 ke všem obranám až do začátku vašeho dalšího kola.

Obrany

Zbroj:	24	Reflexy:	23
Výdrž:	19	Vůle:	25

Resist 5 psychic

Enviromentální odolnost drobná akce

Efekt: Získáváte rezistenci 10 proti jednomu z následujících typů zranění: kyselina, chlad, oheň, blesk, jed, záření, hrom.

Inspirace schopností drobná akce

Efekt: Vy nebo spojenec dostáváte bonus +3 na příští ověření jakékoli dovednosti (Ize i v boji na UTF/Diplomacii/Podvádění)

Polní medicína drobná akce

Efekt: Cíl si může uzdravit vlnu + 2k6 zranění.

Okamžitá resuscitace reakce

Spoušť: Spojenec je snížen na 0 HP **Dosah:** 10

Efekt: Spojenec si může okamžitě spustit vlnu a protivník, který jej takto zranil dostává postih -5 do všech obran do konce svého příštího kola.

Všestranný šarm drobná akce

Efekt: Vy nebo spojenec získáváte jednu z následujících výhod do konce střetnutí:

- +2 bonus k rychlosti
- +2 bonus k příležitostným útokům a jejich zranění
- +4 (namísto +2) bonus k útokům s bojovou výhodou
- Rezistenci 10 proti jednomu typu zranění

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	12 (+1)	Inteligence	19 (+4)
Obratnost	16(+3)	Moudrost	15 (+2)
Odolnost	11 (+0)	Charisma	17 (+3)

Odbornosti apod.

Všeuměl

- +2 ke netrénovaným dovednostem

Rychlé tasení

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

Zaměření na zbraň

- +2 ke zranění blastery

Zlepšené obrany

- +2 ke všem obranám

Odstřelovač

- Ignorujete jakýkoliv kryt nebo ukrytí.

Rychlá střelba

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

Mistrovský vyjednávač

- Kostky psychických zranění jsou k6

Kluzká mysl

- +3 Vůle a resist 5 psychic damage.

Jazyky

Basic, Kel Dorština, Huttština

Popis pravidel

Vlastnosti

Postavy jsou generovány metodou „standard array“:

- 16, 14, 13, 12, 11, 10**
- Kel Dorové mají +2 Obr a +2 Mdr
- 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 „šlechtic“ si trénuje (+5) pět dovedností:

- Diplomacii (Cha), Jezdectví (Obr), Léčení (Mdr), Pilotování (Obr), Počítače (Int), Podvádění (Cha), Vědomosti (Int), Vhled (Mdr), Znalost ulice (Cha).
- Kel-Dorové mají +2 Vnímání.
- 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, dobývání štětů.

Počítače: Hackování, astrogace, přeprogramování droidů.

Zdraví

Životy na 1. úrovni (Noble): 12 + hodnota Odolnosti

Životy na každé další úrovni: 5

Léčivých vln: 6 + oprava Odolnosti

Obrany

Kel Doři mají +2 k Výdrž. Šlechtici mají +1 Reflexy a +1 Vůli.

Zbroj: Obrana se zbrojí (proti standardním zbraním).

- 10 + ½ úrovně + Obr/Int + Zbroj (bonus Zbroje)
- Zde lehká zbroj (+2 Zbroj, 0 postih, 0 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) + 3 (Obr) + 4 (elitní sportovní blaster)

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

Zranění

Zranění zbraní:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti
- Sportovní blaster (k6) + oprava obratnosti (+3)+ feat

Kritické zranění:

- Plné kostky základního zranění + dle zbraně
- Luxusní blaster s korekcí míření 2k8

Psychické útoky:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti (Int)
- Psychické útoky (k4) s featem (k6) a kondice.
- Kritické zranění plné kostky a drsnější kondice.

Schopnosti (Powers)

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

Na 11. úrovni si povolání volí paragonskou cestu (zde Senátor).

Kel-Doři mají schopnost „Enviromentální odolnost“

Odbornosti

Na 12. úrovni mají všechny postavy 8 odborností.

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.