

Přilákání pozornosti drobná akce

Útok: +14 vs. AC **Dosah** 20
Zásah: 1k8 + 7 (K: 15+3k10) a cíl je označen (postih -2 k útokům vedeným proti komukoliv jinému) do konce vašeho dalšího kola.

Záškodnická střela drobná akce

Útok: +14 vs. AC **Dosah** 5
Zásah: 2k8 + 7 (K: 23+3k10).

Riskantní trik standardní akce

Útok: +12 vs. Vůle **Dosah** 5
Zásah: 4k6+4 (K:28) a protivník je sražen na zem (prone).
Minutí: Vy jste sražení na zem.

Mrzačící střela standardní akce

Útok: +14 vs. AC **Dosah** 10
Zásah: 3k8+7 cíl je zpomalen a oslepen (záchranný hod), (K: 31+3k10)
Minutí: Poloviční zranění a cíl je zpomalen a oslepen do konce vašeho dalšího kola.

V šachu standardní akce

Útok: +14 vs. Vůle **Blast** 1
Zásah: 3k6+4 (K:22) a protivník je omezený (restrained) do konce vašeho dalšího kola.

Hra na jistotu standardní akce

Dosah 5

Efekt: 3k8+7 a cíl vám poskytuje bojovou výhodu do konce vašeho dalšího kola.

Zoufalý bluff standardní akce

Útok: +12 vs. Vůle **Dosah:** 5
Zásah: Protivník utrpí zásah za 3k6+4 (K:22) životů a vy si právě tolik životů uzdravíte.
Minutí: Utrpíte zranění za 1k6 životů a protivník si právě tolik uzdraví.

Hrdinská troufalost standardní akce

Útok: +13 vs. Vůle **Dosah:** 10
Efekt: Poskytujete cíli bojovou výhodu do konce svého následujícího kola.
Zásah: 5k8+7 (K: 47+3k10) a nemůže až do konce svého následujícího kola provádět útoky na nikoho jiného, než vás.
Minutí: Poloviční zranění.

Hra vabank drobná akce

Útok: +12 vs. Vůle **Dosah:** 5
Zásah: Protivník je po jedno kolo ochromen (stunned).
Minutí: Vy jste po jedno kolo omráčeni (dazed).

Dovednost bonus **Dovednost** bonus

Akrobacie	+11	Atletika	+12
Diplomacie	+7	Houževnatost	+8
Jezdectví	+11	Kradmost	+16
Léčení	+8	Mechanika	+15
Pilotování	+16	Počítače	+17
Podvádění	+12	<i>Užití Síly</i>	+7 <i>passive</i>
Vědomosti	+12	Vhled	+7
Vnímání	+8	Znalost podsvětí	+12

Zdraví

Maximum životů:	115	Počet léčení:	11
Zkrvavení:	57	Léčení:	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.

Obrany

Zbroj:	24	Reflexy:	24
Výdrž:	19	Vůle:	20

Tajemství SpyNetu žádná akce

Spoušť: Provedli jste záchranný, útočný nebo dovednostní hod a nejste spokojeni s výsledkem.
Efekt: Přidejte k hodu ještě 1k6.

Zflikování drobná akce

Efekt: Poskytujete sobě nebo spojenci bonus +4 k Mechanice, Počítačům nebo Pilotování.

Neuvěřitelná hbitost žádná akce

Spoušť: Jste zpomalení, imobilizovaní nebo omezení (restrained).
Efekt: Můžete jednu tuto kondici odstranit

Vykrytí střely okamžité přerušení

Spoušť: Spojenec je zasažen útokem **Dosah** 5
Efekt: Prohodíte si se spojencem místa. Dostáváte poloviční zranění (a všechny kondice) zásahu, který by utrpěl on. Spojenec je nezraněn.

Bláznovo štěstí žádná akce

Spoušť: Je proti vám veden úspěšný útok.
Efekt: Donutíte protivníka házet znovu s postihem -5.

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: POZNÁNÍ 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)	Intelligence	18 (+4)
Obratnost	20 (+5)	Moudrost	14 (+2)
Odolnost	14 (+2)	Charisma	12 (+1)

Odbornosti apod.

Zaměření na zbraň

- +2 ke zranění blasty

Rychlá střelba

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

Akrobatická hbitost

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

Nezlomnost

- Dostáváte 10 HP na každém stupni hry.

Trénink dovednosti: Počítače

- Trénovaná dovednost (+5)

Trénink dovednosti: Atletika

- Trénovaná dovednost (+5)

Trénink dovednosti: Mechanika

- Trénovaná dovednost (+5)

Bojové šilenství

- Jste-li ve střetnutí poprvé zkrvaveni, způsobujete až do konce vašeho dalšího kola +10 zranění.

Jazyky

Basic, Bothanština

Popis pravidel

Vlastnosti

Postavy jsou generovány metodou „standard array“:

- 16, 14, 13, 12, 11, 10**
- Bothané mají +2 Obr a +2 Int
- 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 „Darebáka“ si trénuje (+5) čtyři dovednosti:

- Akrobacii (Obr), Atletiku (Sil), Houževnatost (Odl), Kradmost (Obr), Mechaniku (Int), Pilotování (Obr), Počítače (Int), Podvádění (Cha), Vědomosti (Int), Vhled (Mdr), Vnímání (Mdr), Znalost podsvětí (Cha)
- Bothané mají +2 Počítače a +2 Vědomosti
- 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, astrogace, přeprogramování droidů.

Zdraví

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

Životy na každé další úrovni: 6

Léčivých vln: 9 + oprava Odolnosti

Obrany

Bothané mají +2 k Vůli:

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 těžká blasterová pistole)

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

Zranění

Zranění zbraní:

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

Kritické zranění:

- Plné kostky základního zranění + dle zbraně
- Těžká blasterová pistole 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.

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

Bothané mají schopnost „Tajemství SpyNetu“

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.