

Rafinovaný sek standardní akce**Útok:** +13 vs. Ref**Zásah:** 1k10 + 10 a protivník poskytuje až dokonce vašeho příštího kola bojovou výhodu (K: 20+2k10).**Dvojitě bodnutí** standardní akce**Útok:** +13 vs. Ref**Cíl:** 1 nebo 2 tvorové**Zásah:** 1k10 + 5 (K: 15+2k10)**Zvláštní (FP):** *Vir meče* - Můžete zaútočit na všechny tvory okolo.**Odražení střely** přerušení**Spoušť:** Byli byste zasaženi útokem na dálku**Obrana:** +13 vs. hodnota útoku**Efekt:** útok vás mine**Zvláštní:** druhé a každé další použití v jednom kole iniciativy snižuje Váš hod kumulativně o 5).**Zvláštní (FP):** *Vrácení střely* – Použijte váš hod jako útok proti původnímu útočníkovi. Zranění odpovídá původní zbrani.**Pohyb předmětem** standardní akce**Útok:** +16 UTF vs. Výdrž/DC**Dosah:** 10**Zvláštní:** DC/Zranění se odvíjí od velikosti: Střední DC 15/2k6; Velká DC 20/4d6; Obří DC 25/6d6, Gigantická DC 30/8d6; Kolosální DC 40/10d6.**Hod světelným mečem** standardní akce**Útok:** +13 vs. Ref**Dosah:** 5**Zásah:** 3k10 + 5 a protivník je omráčen (dazed) až do konce vašeho příštího kola. (K: 35 + 2k10)**Bitevný úder** standardní akce**Útok:** +13 vs. Ref**Cíl:** 1 nebo 2 tvorové**Zásah:** 2k10 + 5.(K: 15+2k10)**Zvláštní:** Po prvním nebo druhém útoku se můžete posunout o 3 čtverečky (1+Mdr).**Švihnutí Silou** drobná akce**Útok:** +16 UTF vs. Výdrž**Dosah:** blízký blast 3x3 (stran Jemie)**Efekt:** Cíle jsou sražen na zem.**Zásah:** 4k6 force (K: 24)**Škrčení Silou** standardní akce**Útok:** +16 UTF vs. Fort**Dosah:** dohled**Zásah:** 2k6 force a cíl poskytuje bojovou výhodu a je oslaben až do konce vašeho dalšího kola.(K: 12)**Udržení Standardní:** cíl je automaticky zasažen**Zvláštní (FP):** *Rdoušení Silou* - Zranění cíle se zvýší o +4k6 po celou dobu škrčení.**Vržení Silou** standardní akce**Útok:** +16 UTF vs. Výdrž**Dosah:** 20**Efekt:** Posunete cílem až o 12 čtverečků.**Zásah:** 6k6 force (K: 32) a cíl je omráčen (dazed) dokud neuspěje v záchranném hoďu.**Minutí:** 2k6 a cíl je omráčen do konce vašeho příštího kola.**Odražení Síly** přerušení**Spoušť:** Byli byste zasaženi Silovým útokem**Obrana:** +16 UTF vs. hodnota útoku**Zásah:** Zásah protivníka původní Silou.**Dovednost** bonus **Dovednost** bonus

Akrobacie	+14	Atletika	+6
Diplomacie	+11	Houževnatost	+12
Jezdectví	+9	<i>Kradmost</i>	+16^{UTF}
Léčení	+8	Mechanika	+7
Pilotování	+9	Počítače	+7
Podvádění	+11	Užití Síly	+16
Vědomosti	+7	Vhled	+8
Vnímání	+13	Znalost podsvětí	+11

Zdraví

Maximum životů:	80	Počet léčení:	7
Zkrvavení:	40	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:	22	Reflexy:	20
Výdrž:	17	Vůle:	25

+1 ke všem záchranným hoďům.

Trik s myslí drobná akce**Útok:** +14 UTF vs. Vůle**Zásah:** Můžete cíl přesvědčit o jednoduché pravdě.**Výskok** pohybová akce**Efekt:** Můžete se posunout o 12 čtverečků libovolným směrem.**Negace energie** přerušení**Spoušť:** jste zasaženi útokem**Efekt:** Okamžitě dostáváte odolnost 20 vůči všemu zranění až do konce Vašeho příštího kola.**Soresu (III. Forma boje)** drobná akce**Efekt (postoj):** Až do konce střetnutí dostáváte bonus +2 k odrážení střel. Pokud odraženou střelou zasáhnete, způsobujete o 1k10 větší zranění.**Body Síly (FP)** 12 bodů/den

Při hození „20“ se 1 bod obnoví.

- Jedna akce v kole navíc [DS] druhá akce v témže kole
- Obnovené použití schopnosti střetnutí [DS] denní
- Bonus 1d6 ke k20 hoďu [DS] bonus 1k10
- Bonus 1k6 ke zranění [DS] bonus 2k6
- [DS] Změna všech kostek zranění Silou na k8

Body osudu: OBJEV 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	11 (+0)	Inteligence	12 (+1)
Obratnost	17 (+3)	Moudrost	15 (+2)
Odolnost	13 (+1)	Charisma	20 (+5)

Odbornosti apod.

Lidská vytrvalost

- +1 ke všem záchranným hodům.

Rychlé tasení

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

Zaměření na zbraň

- +2 ke zranění světelným mečem.

Zlepšené obrany

- +2 ke všem obranám

Šerm světelným mečem

- Bonus k útoku a zranění světelným mečem se odvozuje od obratnosti.

Vír meče

- Rozšíření schopnosti Dvojitě bodnutí.

Vrácení střely

- Rozšíření schopnosti Odrazení střely.

Rdoušení Silou

- Rozšíření schopnosti Škracení Silou.

Skrytí v Síle

- Můžete místo Kradmosti používat dovednost Užítí Síly.

Jazyky

Basic, Rodianština

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

„Uživatel Síly“ si trénuje (+5) tři dovednosti:

- Akrobacie (Obr), Houževnatost (Odl), Pilotování (Obr), Vědomosti (Int), Vhled (Mdr), Vnímání (Mdr), Užítí Síly (Cha).
- 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)	Užítí 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.

Užítí Síly: útok Silou, pohyb lehkým předmětem (DC 15), vycitění síly, telepatie.

Zdraví

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

Životy na každé další úrovni: 5

Léčivých vln: 6 + oprava Odolnosti

Obrany

Lidé mají +1 ke všem obranám. Jediové mají +2 Vůli.

Zbroj: Obrana se zbrojí (proti standardním zbraním).

- 10 + ½ úrovně + Obr/Int + Zbroj (bonus Zbroje)
- Jedi knight robe (+2 Zbroj; 0 Postih; +1 Vůle)

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 (vlastní světelný meč)

Útoky pomocí Síly se vedou dovedností „Užítí Síly“ (Cha)

Zranění

Zranění zbraní:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti
- Světelný meč (k10) + oprava obratnosti (+3)

Kritické zranění:

- Plné kostky základního zranění + dle zbraně
- Rytířský světelný meč (vlastní výroby) 2k10

Zranění Silou:

- Násobky kostky zranění + oprava vlastnosti
- Schopnosti Síly vždy k6 (při použití DS k8)
- Kritické zranění plné kostky, ale bez dodatečných.

Schopnosti (Powers)

Lidé mají jedno volní dovednost na první úrovni navíc.

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

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

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.