

- 1 -

## STAR WARS MINIATURES - PRAVIDLA

### Úvod

Před dávnými časy v předaleké galaxii...

Základem pro tuto sběratelskou hru s miniaturomi se stal celý svět Star Wars. Můžete zvolit z hrdinů, ničemů, droidů a mimozemšťanů s jejichž pomocí velíte silám, které mají moc ovládat běh galaktické historie nebo přinejmenším následující bitvy.

Vyberete si stranu. Zvolíte si své vojsko. Velíte svým jednotkám. Je na vás prokázat své schopnosti proti svému soupeři ve fantastickém světě Star Wars.

Tři způsoby jak hrát

Hra se **Star Wars miniaturomi** nabízí tři odlišné cesty jak si užít svou kolekci miniatur.

### **Sbírejte**

Sbírejte fantastický svět *Star Wars* od rytířů Jedi po Sithy, od droidů po mimozemšťany. Samostatně prodávané **Star Wars Miniatures** Booster Packs obsahují miniatury ze všech vašich oblíbených časů světa *Star Wars*.

### **Bojujte**

Vyzvěte své přátele do bitvy, která určí vítěze mezi světlou a temnou stranou síly. Hra prověří schopnosti začínajících i zkušených hráčů.

Základy hry se naučíte pomocí pravidel pro rychlý start (Quick Start Rules). Po zvládnutí základních pravidel můžete přidat do své skupiny nové postavy, které získáte z Booster Packů a použít pokročilá pravidla k vylepšení svých bitev.

### **Znovu vytvořte**

Použijte miniatury k oživení vašich oblíbených momentů ze *Star Wars* a vytvoření nových scén pro výstavu, boj nebo pro *Star Wars Role Playing Game*.

Pokročilá herní pravidla

Tato brožura vysvětluje kompletní pravidla pro rychlou taktickou hru s miniaturomi (nazývanou **skirmish**) ze světa *Star Wars*.

Ve skirmishi bojují na herním plánu dvě **skupiny**. Vítězem je hráč, který porazí všechny nepřátelské postavy.

Postavy

Každá miniatura představuje postavu ze světa *Star Wars*. Ke každé postavě patří příslušná karta (stat card), která obsahuje její vlastnosti.

- 2 -

## **Jak číst karty postav (Stat Cards)**

### **Jméno (Name)**

Jméno na každé kartě odpovídá jménu na podstavci příslušné miniatury.

### **Symbol strany (Faction Symbol)**

Vaše skupina patří do určité strany, která odpovídá rozdělení stran v bitvách v průběhu časů. Strany jsou spřízněné se světlou nebo temnou stranou síly a jsou popsány na straně 7. Každá karta příslušící k postavě má symbol, který určuje, za kterou stranu bojuje. Postavy, které nemají symbol světlé ani temné strany, ale mají tzv. Fringe symbol, mohou bojovat za libovolnou stranu a být přidány do jakékoliv skupiny.

### **Cena (Cost)**

Cena představuje počet bodů které musíte zaplatit pro přidání postavy do vaší skupiny. Každá skupina může obsahovat postavy za celkovou cenu maximálně 100 bodů.

### **Statistiky (Statistics)**

Tato sekce obsahuje údaje potřebné v průběhu hry.

**Životy (Hit Points):** Vyjadřují kolik zranění postava vydrží před tím než je poražena. Ve chvíli kdy postava ztratí všechny životy je poražena a odstraněna z herního plánu.

**Obranné číslo (Defense):** Vyjadřuje, jak těžké je postavu zasáhnout v boji. Útočník musí provést útočný hod, který se rovná nebo je vyšší než obranné číslo cílové postavy, aby ji zasáhl a udělal zranění.

**Útočné číslo (Attack):** Je to míra efektivity postavy v boji. Ve chvíli, kdy postava útočí, hráč hodí 20-ti stěnnou kostkou a k hozenému číslu přičte útočné číslo. Pokud je výsledné číslo rovno nebo větší než obranné číslo (Defense) cílové nepřátelské postavy, tato postava je zasažena.

**Zranění (Damage):** Určuje jak velké zranění způsobí postava, když zasáhne nepřátelskou jednotku.

### **Speciální schopnosti (Special Abilities)**

Zahrnují speciální útoky, vlastnosti nebo limity dané postavy. Speciální schopnosti jsou nadřazeny pravidlům.

### **Moci síly (Force Powers)**

Některé postavy mají body síly (Force Points). Použití Moci síly stojí určitý počet těchto bodů dle popisu na kartě. Postavy které mají body síly je mohou také použít k opravnému hodů kostkou nebo rychlejšímu pohybu. Některé postavy mající body síly nemají Moci síly (mohou však body použít k opravnému hodů nebo rychlejšímu pohybu).

### **Efekt Velitele (Commander Effect)**

Některé postavy mohou pomoci ostatním ze své skupiny tím, že je řídí a povzbuzují nebo koordinují jejich útoky.

### **Znak sady (Set Icon)/ Sběratelské číslo (Collector Number)/ Symbol vzácnosti (Rarity Symbol)**

Znak určuje, ke které sadě miniatura náleží (např. sada Revenge of the Sith). Sběratelské číslo určuje pořadí miniatury a celkový počet miniatur v sadě. Symbol vzácnosti představuje jak snadné je miniaturu získat. Existují čtyři úrovně vzácnosti: obyčejný (common), neobyčejný (uncommon), vzácný (rare), velmi vzácný (very rare)

### **Přídavný text (Flavor Text)**

Některé karty obsahují krátký popis historie nebo osobnosti dané postavy.

- 3 -

### **Éry (Eras)**

Sága Star Wars se odehrává v průběhu několika rozsáhlých věků. Před tím než si postavíte skupinu, vy a váš protihráč si musíte vybrat jednu z těchto ér. Poté máte na výběr světlou a temnou stranou síly. Například pokud chcete hrát se setem Revenge of the Sith (Pomsta Sithů) zvolíte éru Rise of the Empire (najdete v přehledu éry a stran v kapitole **Výběr strany**). Můžete se podívat na scénáře a herní varianty na straně 27, pokud chcete kombinovat strany z různých éry.

#### **THE OLD REPUBLIC** (Stará Republika)

Tisíce let před Galaktickou civilní válkou se objevili Sithové. Toto je perioda Velké hyperprostorové války a Sithských válek, kdy Jediové veleli silám Staré Republiky proti hordám temné strany Sithů.

#### **RISE OF THE EMPIRE** (Vzestup Impéria)

Éra filmů Skrytá hrozba, Klony útočí a Pomsta Sithů, je období ve kterém Palpatim mění Republiku v Impérium. Rytíři Jedi a Armáda Klonů bojují za záchranu Republiky zatímco síly Separatistů (zmanipulované temnou stranou) hledají cestu k převratu v Senátu. První opravdové síly náležící Impériu se objevují ke konci této éry při bitvě o rozpadající se Republiku.

#### **THE REBELLION ERA** (Éra povstání)

Éra klasické filmové trilogie (Nová naděje, Impérium vrací úder, Návrat Jediho) je obdobím galaktické civilní války. Mocné válečné stroje Impéria utlačují galaxii, zatímco povstalci útočí ze skrytých základů, aby vrátili galaxii svobodu a prolomily tyranskou nadvládu Impéria. Těch, kteří vládnou silou je velmi málo, zatímco vojáků je mnoho a \*zločinci (nájemní bojovníci)\* mají největší vliv na vývoj událostí.

#### **THE NEW REPUBLIC** (Nová Republika)

Tato éra navazuje na konec Návratu Jediho a vykresluje galaxii, která se snaží vzchopit po dlouhé civilní válce. Z aliance povstalců se stává Nová Republika, která čelí výzvě zbytku Impéria odmítající se vzdát navzdory smrti imperátora a Darth Vadera.

#### **THE NEW JEDI ORDER** (Nový řád Jediů)

Dvacet pět let po pádu Impéria velí Luke Skywalker novému řádu rytířů Jedi. Když se objeví útočníci zpoza hranic známého vesmíru, galaxie čelí hrozbě jaké ještě nikdy před tím. Nová Republika a její obránci z řad Jediů se musí spojit se zbytky Impéria, aby vzdorovali nájezdníkům a neúprosným silám Yuuzhan Vonga.

### **Výběr Strany**

Ve skirmishi jeden hráč vytvoří skupinu patřící ke světlé straně síly a druhý skupinu náležící temné straně (viz. strana 27 pro další volby hry).

### **Strany**

Při tvorbě skupiny vyberte nejprve stranu, ke které skupina náleží. Každá karta postavy udává její herní statistiky, které také zahrnují symbol strany ukazující za kterou stranu bojuje.

Neutrální postavy (tzv. Fringe) mohou být přidány na jakoukoliv stranu do libovolné éry.

V setech miniatur Star Wars můžete nalézt postavy z různých ér.

- 4 -

### **Tvorba skupiny**

Po výběru strany, která odpovídá vámi požadované éře, zvolte postavy, se kterými chcete bojovat. Skupina může stát celkem maximálně 100 bodů.

**Cena:** Každá postava má na svém podstavci a v horním pravém rohu příslušné karty napsáno kolik bodů stojí.

**Strany:** Každá skupina může obsahovat postavy, které odpovídají vámi vybrané straně nebo mají Fringe symbol. Například ve skirmishi z éry Rise of the Empire jeden hráč sestaví skupinu postav Republiky a Fringe, zatímco druhý sestaví skupinu ze Separatistů a postav Fringe.

### **Pravidla při tvorbě skupiny**

Sestavte svou skupinu v tajnosti, pouze vybráním příslušných karet. Zatím neukazujte postavy ani karty soupeři.

Svou skupinu odhalte až při rozmisťování na herní pole.

Správná skupina pro dobrou bitvu

Skupiny mají rozdílné přednosti a slabosti v závislosti na kombinaci jednotlivých postav a stran, ke kterým přísluší. Pokuste se vytvořit několik rozdílných skupin a vyzkoušejte si s nimi zahrát. Každá vás odmění rozdílnou strategií a taktikou. Jedna skupina může obsahovat velký počet slabých postav, jiná se může skládat z několika málo velmi silných postav, další může určitým způsobem kombinovat obě tyto možnosti. Čím více kombinací vyzkoušíte, tím více triků a taktik se naučíte a snadněji budete vyhrávat.

Příprava (Setup)

Tento Startovací herní balíček obsahuje skládací hrací plochu (battle grid), která představuje část vesmírné lodi, jako je Tantive IV nebo Separatistický křižník.

### **Umístění**

Rozložte herní plán na stůl. Hráči se posadí proti sobě: Hráč kontrolující temnou stranu sedí na straně herního plánu, kde se nachází Blast Door. Hráč kontrolující světlou stranu sedí na straně plánu, kde se nachází Air Lock.

Například ve skirmishi z éry Rebellion hráč se skupinou Impéria sedí na straně herního plánu, kde se nachází Blast Door, zatímco hráč se skupinou Rebelů sedí u Air Locku.

Okraje herního plánu jsou neprůchodné zdi a nevede z něj žádná cesta.

### **Rozestavení skupiny**

Oba hráči odhalí svou skupinu. Hráč temné strany rozestaví svou skupinu nejdále do čtyřech čtverců od Blast Door. Hráč světlé strany rozestaví svou skupinu na druhou stranu herního plánu nejdále čtyři čtverce od Air Locku.

Skupina temné strany se rozestaví jako první, poté světlá strana. Po rozestavení skupin hráči hodí kostkou, aby se rozhodlo kdo začne hru.

Základy Skirmishe

Poté co oba hráči zvolí svou skupinu a rozestaví herní plán začne pohyb postav po jednotlivých kolech.

### **Jak vyhrát?**

Hru vyhrává hráč, který porazí **celou** nepřátelskou skupinu. (Další scénáře a způsoby vítězství na straně 27)

- 5 -

**Remíza:** Pokud žádná postava nezranila nepřátelskou postavu, neútočila a ani nedonutila nepřátelskou jednotku se chránit po 10 kol (round) v řadě, sečtou se body postav, které byly poraženy. Hráč který porazil postavy v nejvyšší celkové hodnotě vítězí. Pokud je výsledek nerozhodný vítězí hráč, který má postavu nejbližší středu herního plánu. Je-li stav stále nerozhodný vítězí hráč jehož postava u středu herního plánu má nejvyšší hodnotu (cost).

### **Initiative Check**

Skirmish začíná tzv. initiative checkem, což znamená, že oba hráči hodí 20-ti stěnnou kostkou, aby zjistili kdo začíná. Hráč, který hodí vyšší číslo, rozhoduje o tom, kdo začne v tomto kole hrát první. Pokud jsou výsledky stejné, hází oba hráči znovu.

Někdy budete chtít začít první, jindy budete chtít vidět co udělá váš protihráč před vaším tahem.

### **Kola, fáze a tahy (Rounds, Phases and Turns)**

Skirmish se hraje na jednotlivá **kola (round)**.

Každé kolo hráči pohybují (aktivují) postavy svých skupin po dvojicích.

**První hráč:** aktivuje dvě postavy, jednu po druhé (toto se nazývá fáze)

**Druhý hráč:** aktivuje dvě postavy, jednu po druhé

**První hráč:** aktivuje další dvě postavy, které ještě v tomto kole nebyly aktivovány

**Druhý hráč:** aktivuje další dvě postavy, které ještě v tomto kole nebyly aktivovány

Toto se opakuje dokud nejsou všechny postavy aktivovány. Někdy se stane, že hráč má více postav než jeho protihráč, a v tom případě aktivuje na konci kola všechny zbylé postavy.

Každá postava může být aktivována pouze jednou za kolo. Aktivace jedné postavy se nazývá **tah (turn)**. Aby jste v průběhu kola rozpoznali, která postava již byla aktivována obraťte její kartu nebo změňte směr pohledu miniatuře.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči aktivovali všechny své postavy. Nové kolo začíná novým Initiative Checkem.

### **Aktivování charakteru**

Když aktivujete postavu, je to její tah (turn). V tomto tahu můžete s postavou udělat jednu z následujících věcí.

- Pohnout s postavou o 6 polí a poté zaútočit nebo
- Zaútočit a poté pohnout postavou o 6 polí nebo
- Pohnout postavou o 12 polí (a neútočit)

**“Namísto útoku“ (Replaces Attacks):** Někdy text speciální schopnosti (special ability) nebo Moci síly (Force Power) říká “namísto útoku“. To znamená, že postava může použít speciální schopnosti nebo Moci síly namísto normálního útoku. Postava se může před nebo po použití speciální schopnosti nebo Moci síly, jako kdyby to byl normální útok, pohnout o šest polí.

**Pohyb**

Během tahu se postava může pohnout až o 6 polí a zaútočit, zaútočit a poté se pohnout až o šest polí nebo neútočit a pohnout se až o 12 polí.

**Pohyb po diagonále:** Diagonální pohyb stojí dvojnásobek. Když se pohybujete v diagonálním směru, každý krok stojí jako dva normální.

**Rohy:** Postava se nemůže pohybovat diagonálně přes roh nebo konec zdi. (Více na straně 24 Zdi).

**Ostatní postavy:** Postava se může pohybovat skrze pole obsazená spolubojovníkem, ale nemůže na tomto poli skončit svůj pohyb. Postava se nemůže pohybovat skrze pole obsazené nepřátelskými postavami. Pokud se postava pohybuje pryč z pole, které je přímo vedle nepřátelské postavy

- 6 -

(adjacent to), nepřátelská postava může udělat bezprostřední útok proti pohybující se postavě (podrobně viz strana 19 Příležitostný útok).

**Vlastnosti herního plánu:** Vlastnosti herního plánu mohou mít efekt na pohyb. Viz terén na straně 23 pro další detaily.

**Nízké objekty (zelené ohraničení):** Pohyb přes nízké objekty stojí dvojnásobek. (Diagonální pohyb po nízkých objektech stojí čtyřnásobek.)

**Obtížný terén (žluté ohraničení):** Pohyb přes obtížný terén stojí dvojnásobek (např. suť, rozbitá podlaha...).

**Zdi a šachty (červené ohraničení):** Zdi a šachty blokují pohyb. Některé velké objekty se počítají jako zdi.

**Dveře:** Dveře se počítají jako zdi dokud jsou zavřené. Pokud jsou otevřené nemají žádný efekt.

### **Velké postavy, obrovské postavy a pohyby**

Velké postavy zabírají 2x2 čtverce. Obrovské postavy zabírají 3x3 čtverce. Tyto postavy platí extra cenu za pohyb na nízkých objektech nebo v obtížném terénu pokud jakákoliv z jejich částí na takovéto pole vstoupí. Nemohou se pohybovat pokud by se jedna z jejich částí pohybovala přes nepřátelskou postavu.

**Protlačení se (Squeezing):** Velké a obrovské postavy mohou projít skrz malé průchody a průlezy, které jsou přinejmenším široké jako půl šířky postavy (zaokrouhleno na dva čtverce pro obrovské postavy) za předpokladu, že končí pohyb v prostoru, do kterého se normálně vejdou. Velké postavy se nemohou protlačit kolem nepřátelských postav. Někteří velmi velcí droidové a stroje se nemohou nikdy protlačit.

**Útočení**

Některé postavy ve světě Star Wars útočí energetickými zbraněmi, jiní používají světelné meče.

Kdykoli postava útočí na nepřítele, hráč zvolí cíl a hodí kostkou, pokud útok zasáhne postava udělí

zranění.

### **Výběr cíle**

Před útokem je třeba zvolit, kterou nepřátelskou jednotku útočící postava chce zasáhnout.

**Na dohled (Line of Sight):** Útočník musí mít cílovou nepřátelskou postavu na dohled (viz níže Na dohled).

**Krytí (Cover):** Postava nemůže cílit nepřátelskou jednotku, která je krytá pokud to není nejbližší nepřátelská postava. (viz níže Krytí)

**Určení vzdálenosti:** Pro určení vzdálenosti a tím i nejbližšího cíle, se pole počítají stejně jako při pohybu. (viz Pohyb strana 10)

**Sousedící nepřátelské postavy (Adjacent Enemies):** Pokud jsou nepřátelské postavy na poli přímo vedle útočníka, musí být cílem útoku jeden z těchto nepřátel.

### **Na dohled (Line of Sight)**

Obecně platí, že postava může cílit jen nepřátelské jednotky, které vidí. Pro určení toho, která postava je na dohled, spojte imaginární čarou kterýkoliv roh pole útočníka a cíle. Pokud se tato čára nedotkne zdi, postava má cíl na dohled. Čára, která se dotýká rohu nebo běží podél zdi neposkytuje dohled.\*\*\*. Pouze zdi, zavřené dveře a velké objekty, které se počítají jako zdi blokují dohled. Postavy, nízké objekty, obtížný terén a šachty dohled neznemožňují.

- 7 -

### **Krytí (Cover)**

Postavy a určité druhy terénu jako např. nízké objekty a zdi mohou poskytovat krytí proti nepřátelským útokům. Postava může útočit na krytého nepřítele pouze pokud je její nejbližší. Pokud útočník na tuto nepřátelskou jednotku útočí, tato jednotka získává díky krytí bonus +4 body ke svému obrannému číslu.

Pro určení zda je nepřátelská postava kryta, hráč který kontroluje útočící postavu, zvolí roh pole této své postavy. Pokud jakákoliv čára z tohoto rohu do kteréhokoliv bodu pole cílové nepřátelské jednotky prochází skrz postavu, zeď nebo čtverec poskytující krytí, postava je krytá.

Nepřátelská jednotka není krytá pokud čára pouze běží podél nebo se dotýká rohu zdi nebo jiného pole, které poskytuje krytí.

Nezáleží na počtu objektů nebo postav, které poskytují postavě krytí, vždy dostane pouze bonus +4 k obrannému číslu. Postava nikdy nemá dvojitě krytí.

Sousedící nepřátelská jednotka nemá nikdy krytí.

**Nízké objekty a krytí:** Nízké objekty poskytují krytí postavám, které jsou v těchto polích. Avšak útočící postava ignoruje nízké objekty, na kterých sama stojí nebo které jsou na sousedících polích, proto neposkytují nepřátelským jednotkám krytí. Útočník střílí přes ně.

**Postavy a krytí:** Postavy poskytují krytí, nezáleží na tom zda jsou přátelské či nepřátelské.

### **Útočení**

#### **Útočné hody (Attack Rolls)**

Před útokem je nejprve třeba udělat útočný hod (Attack Roll). Ten probíhá tak, že hráč hodí 20-ti stěnnou kostkou, přičte k hozenému číslu útočné číslo postavy a jiné další ovlivňující aspekty.

Pokud se výsledek útočného hodu rovná nebo je vyšší než obranné číslo nepřátelské jednotky, útočník zasahuje cíl. Útočící postava udělí zranění (Damage), o které sníží životy (Hit Points) cílové nepřátelské jednotky.

Například Generál Grievous, Supreme Commander útočí na Obi-Wana Kenobiho, Jedi Mastera. Hráč kontrolující skupinu separatistů hodí 20-ti stěnnou kostkou a k hozenému číslu přičte Grievousovo útočné číslo 12. Pokud tedy hráč hodí kostkou 12, celkové číslo je 24. Obranné číslo Obi-Wana Kenobiho je 21, to znamená, že je zasažen. Zranění, které Grievous udělí je 20, takže Obi-Wan Kenobi ztrácí 20 životů.

**Hození čísla 20, Kritický zásah (Critical Hit):** Pokud hráč hodí číslo 20 při útočném hodu (číslo 20 na kostce bez ohledu na další aspekty), útok automaticky zasahuje cíl, ať je obranné číslo cílové jednotky jakékoliv. Navíc kritický zásah dává dvojnásobné zranění. Droidi jsou imunní vůči kritickým zásahům a nedostávají dvojnásobné zranění, ale platí, že jsou automaticky zasaženi.

**Hození čísla 1, Automaticky vedle (Automatic Miss):** Pokud hráč hodí při útočném hodu číslo jedna (číslo 1 na kostce bez ohledu na další aspekty), útok automaticky míjí, ať je jakkoliv vysoký bonus k útočnému číslu či hodu.

**Útočný hod: Hod 20-ti stěnnou kostkou + útočné číslo.**

Výsledné číslo rovno nebo vyšší než obranné číslo je zásah.

Zásah uděluje zranění, které snižuje životy.

#### **Útok spojenecké(vlastní) postavy**

Postava nemůže útočit na přátelské jednotky.

Tento zákaz neplatí na užívání speciálních schopností a Moci síly zraňující i přátelské jednotky, platí pouze na útoky.

- 8 -

#### **Zranění a životy (Damage a Hit Points)**

Když útok zasáhne, udělí zranění, které snižuje životy nepřátelské postavy. Použijte žetony k zapamatování poškození.

Snížení životů na 0: Pokud se životy postavy sníží na 0 nebo níže, postava je poražena a odstraněna z herního plánu.

#### **Kombinovaná střelba (Combined Fire)**

Některé postavy mohou spojit své útoky v **kombinovanou střelbu**. Ve chvíli kdy postava útočí, mohou přátelské postavy, které v tomto kole ještě nebyly aktivovány, pomoci při střelbě. Tyto přátelské postavy musí mít cíl na dohled. Postavy se speciální schopností Melee Attack (boj nablízko) nebo postavy, které nemohou udělit zranění, nemohou dávat ani dostávat bonusy.

Tyto přátelské postavy se bezprostředně aktivují a dají útočnickovi +4 bonus k útočnému číslu za každou takto aktivovanou postavu. Postavy nedělají nic dalšího ve své aktivaci, kromě toho, že poskytují bonus kombinované střelby a nemohou být v tomto kole znovu aktivovány. Vzdaly se v tomto kole svých tahů, aby pomohly při útoku. Postavy aktivované pro kombinovanou střelbu se nezapočítávají do limitu pro aktivaci v této fázi (běžně dvě, jak je popsáno na straně 10).

Hráč se musí rozhodnout, které přátelské postavy budou kombinovat střelbu, před tím než udělá útočný hod. Nelze udělat útočný hod a poté se rozhodnout kolik přátelských postav bude pomáhat. Bonus získaný z kombinované střelby platí pouze pro jednotlivý útok. Pokud postava má speciální schopnost, která mu umožňuje útočit vícekrát za kolo, bonusy jsou použity pouze pro jeden předem určený útok (lze však v dalším útoku použít kombinovanou střelbu s jinými přátelskými postavami). Nelze využít kombinované střelby při příležitostném útoku.

#### **Příležitostné útoky (Attacks of Opportunity)**

Pokud se nepřátelská postava pohybuje pryč z pole, které je přímo vedle Vaší postavy, můžete proti ní provést samostatný bezprostřední útok (i přesto, že postava byla již v tomto kole aktivována). Toto se nazývá **příležitostný útok**.

**Omezení:** Počet příležitostných útoků, které může postava v jednom kole provést, není omezen, ale může udělat pouze jeden útok v tahu dané nepřátelské postavy.

**Útok je volitelný:** Postava nemusí provést příležitostný útok pokaždé, když má příležitost :).

**Načasování:** Postava provádí příležitostný útok jako reakci na pohyb nepřátelské postavy. Útok probíhá ve chvíli, kdy nepřátelská postava chce opustit sousední pole, avšak před tím než to doopravdy udělá. Je potřeba zastavit pohyb a provést útok; pokud nepřátelská postava není poražena, pokračuje v pohybu.

**Jednotlivý útok:** Příležitostný útok je jednotlivým útokem. Postavy se speciálními schopnostmi, které jim umožňují přídavné útoky, mohou provést pouze jeden příležitostný útok.

**Stěny:** Dvě postavy spolu sousedí, pouze pokud se mají navzájem na dohled. Jestliže jsou postavy na opačných stranách zdi, nejsou sousedící a proto nemohou provést příležitostný útok.

**“Namísto útoku“:** Některé speciální schopnosti lze použít namísto útoku. Nemohou však být použity namísto příležitostného útoku.

#### **Speciální schopnosti a útoky**

Některé speciální schopnosti udělují zranění nebo zvětšují zranění udělené útokem. Podívejte se na popis speciálních schopností ve slovníčku na konci těchto pravidel.

Některé speciální schopnosti umožňují provést přídavné útoky v jednotlivém kole. Kostkou je třeba hodit pro každý útok zvlášť: pokud porazíte jednu nepřátelskou jednotku, můžete zbývajícími útoky cílit další.

- 9 -

**Boj nablízko (Melee Attack):** Postavy se speciální schopností boj nablízko mohou útočit pouze na sousedící nepřátelské postavy. Nemohou používat kombinovanou střelbu a ani dávat nebo dostávat bonusy od ostatních postav.

Speciální schopnosti, Moci síly a Velitelské efekty

(Special Abilities, Force Powers a Commander Effects)

Některé charaktery mají speciální schopnosti, moci síly nebo velitelské efekty uvedené na svých kartách. Podívejte se do slovníčku pro jejich vysvětlení.

#### **Používání speciálních schopností**

Většina speciálních schopností je automatická. Fungují vždy a nebo za určitých podmínek. Například Wookiee Scout má vlastnost Momentum (bonus +4 k útočnému číslu a o +10 větší zranění sousedících nepřátelských jednotek, pokud se předtím pohne nejméně o 1 pole) a vlastnost Stealth (neplatí jako neblíží nepřítel pro vzdálené útočníky). Ve chvíli kdy hráč aktivuje Wookieeho Scouta, nemusí volit zda speciální schopnosti použije nebo kterou z nich použije. Obě schopnosti fungují kdykoli hráč potřebuje.

#### **Body Síly a Moci Síly**

Některé postavy mají přístup k silám a mohou je použít pro různé efekty. Tyto charaktery mají body síly (a jejich počet uvedený na kartách).

**Házet znovu (Reroll):** Postava může zaplatit 1 bod síly, aby mohla opakovat útočný hod nebo záchranný hod. Lze házet znovu i při hození jedničky při útoku (jinak automaticky vedle). Hráč musí přijmout výsledek opakovaného hodu i pokud je horší.

Počáteční hod (Initiative Check) má efekt na celou skupinu, ne pouze na jednotlivou postavu, proto nelze zaplatit bod síly pro opakování počátečního hodu.

**Rychlejší pohyb:** Postava může zaplatit 1 bod síly, aby se mohla během tahu pohnout o 2 pole navíc. Tento pohyb navíc je přidán k normálnímu pohybu postavy. Například Obi-Wan Kenobi může využít této vlastnosti, aby se pohnul o 8 polí a útočil, nebo se pohnul o 14 polí bez útočení. Může se také pohnout o 6 polí, zaútočit a poté zaplatit 1 bod síly a pohnout se o další 2 pole.

**Moci síly:** Postava může utratit body síly, aby použila moci síly uvedené na její kartě. V textu na kartě je uvedeno kolik bodů síly je třeba zaplatit. Některé postavy vlastní body síly nemají žádné speciální moci síly; mohou užívat své body síly pouze pro opakování hodu nebo pro rychlejší pohyb.

#### **Utrácení bodů síly**

Když postava utratí body síly jsou pryč do konce skirmishe. Je třeba je používat s rozmyslem.

**Jednou za tah:** Postava může utrácet body síly pouze jednou za tah. Avšak může utrácet body síly v průběhu tahů dalších postav, když je to vhodné a také vícekrát za kolo (pokud má dostatek bodů síly).

Například Shaak Ti začíná se třemi body síly. Ve svém tahu použije jeden bod síly, aby se pohnula o 8 polí a končí svůj tah na poli sousedícím s několika nepřáteli a dvěma body síly. Chtěla by zaútočit na všechny sousedící nepřátele, ale nemůže použít moc síly Lightsaber Sweep, která to umožňuje, protože již v tomto tahu body síly použila. Může tedy útočit pouze na jednoho nepřítele. Po jejím tahu následuje kolo nepřítele, který cílí Shaak Ty schopností Grenades. Shaak Ti se nepovedlo odvrátit tento útok záchranným hodem. Ihned potom může utratit jeden bod síly, aby mohla opakovat záchranný hod.

**Načasování:** Některé body síly mohou být použity jako reakce na událost, například útok nepřítele. Použití moci síly tímto způsobem je bezprostřední akcí a nevyžaduje aktivaci postavy. Příležitostně moci síly reagují na něco jiného než akce postavy (jako Anticipation, která umožňuje opakování počátečního hodu). Toto také neaktivuje postavu; Zaplatte příslušné body síly v tomto tahu.

- 10 -

#### **Velitelské efekty (Commander Effects)**

Některé postavy mohou ovlivňovat přátelské jednotky na herním poli. Tyto postavy mají velitelské efekty. Velitelské efekty za běžných podmínek neovlivňují droidy nebo **\*Savage?\*** jednotky.

Pravidla pro speciální schopnosti, moci síly a velitelské efekty

#### **Namísto útoku (Replaces Attacks)**

Některé speciální schopnosti a moci síly je možno používat kdykoliv v průběhu tahu postavy a jejich použití nenutí postavu vzdát se útoku v tomto tahu. Pokud použití speciální schopnosti a moci síly nahrazuje útok, je tento fakt zmíněn v textu této schopnosti na kartě a v definici ve slovníčku na konci těchto pravidel. Speciální schopnosti a moci síly, které jsou namísto útoku, mohou být použity pouze v tahu této postavy, nikoliv při příležitostném útoku.

Některé speciální schopnosti a moci síly nahrazují celý tah postavy. Postava nemůže dělat nic jiného v tomto tahu, ani se pohnout.

#### **Cíle speciálních schopností a moci sil**

Pokud zvolíte za cíl speciální schopnosti nepřátelskou jednotku, platí stejná pravidla jako pro útok.

**Na dohled:** Lze zvolit pouze nepřátelskou jednotku, kterou aktivovaná postava vidí.

**Krytí:** Pokud je nepřátelská jednotka krytá, nelze ji zvolit jako cíl, pokud není nejbližší nepřátelskou jednotkou

**Sousedící nepřátelská jednotka:** Pokud jedna nebo více nepřátelských jednotek sousedí s aktivovanou postavou musí být cílem jedna z nich.

#### **Současné efekty**

Pokud se několik efektů děje ve stejném čase, hrajte je jeden po druhém. Obvykle nezáleží na tom, v jaké pořadí se efekty stanou. Pokud na pořadí záleží, použijte následující pravidla.

**Hráčův výběr:** Pořadí určuje hráč, na jehož postavu nebo postavy efekty působí.

**Aktivní hráč:** Pokud efekty působí na postavy více než jednoho hráče, aktivní hráč (jehož postavy jsou právě na tahu) začíná první.

Terén

Herní plán v tomto startovacím herním balíčku obsahuje rozličné druhy terénu. Terén může ovlivňovat pohyb, zda je postava na dohled a krytí.

**Pole a okraje:** Různé druhy terénu mají barevně označené okraje, aby bylo možno rozpoznat, k jakému druhu terénu daná pole přísluší a k rozlišení, které rohy lze diagonálně překročit. Terén se rozprostírá pouze v oblasti, která je ohraničená barvou. Například obrázek energetických sloupů (který se počítá jako zeď) nevyplňuje celé pole nebo naopak zasahuje do vedlejšího pole, ale pro potřeby hry se počítají jako zeď pouze barevně vyznačená pole. Všechna pole uvnitř větší ohraničené oblasti se počítají jako stejný terén.

#### **Nízké objekty**

Počítačové terminály, židle, droidi a podobné objekty patří mezi nízké objekty. Pole patřící mezi nízké objekty mají zelené orámování.

**Pohyb:** Pohybovat se do i po nízkých objektech stojí dvakrát více. To znamená, že jedno pole se počítá jako dvě normální nebo čtyři při pohybu diagonálně.

**Na dohled:** Nízké objekty neblokují dohled.

- 11 -

**Krytí:** Nízké objekty poskytují krytí. Útočící postava ignoruje nízké objekty v poli na kterém stojí a v sousedních polích.

#### **Obtížný terén**

Rozbitá podlaha, pokroucené podlahové desky a podobné objekty se počítají do obtížného terénu. Pole patřící do obtížného terénu mají žluté ohraničení.

**Pohyb:** Pohybovat se do i po obtížném terénu stojí dvakrát více. To znamená, že jedno pole se počítá jako dvě normální nebo čtyři při pohybu diagonálně.

**Na dohled:** Obtížný terén neblokuje dohled.

**Krytí:** Obtížný terén neposkytuje krytí.

#### **Zdi**

Zdi jsou vysoké objekty, které oddělují pole. Některé velmi velké objekty, například energetické sloupky, se počítají jako zdi. Pole, která představují zdi, jsou orámována červeně.

**Pohyb:** Postavy se nemohou pohybovat skrz zdi. Nemohou se pohybovat diagonálně přes roh zdi.

**Na dohled:** Zdi blokují dohled. Postavy na opačné straně zdi nejsou sousedící.

**Krytí:** Zdi mohou poskytovat krytí (pokud přímo neblokují dohled).

#### **Dveře**

Dveře se mohou otevírat a zavírat v průběhu skirmishe. Hrana, která představuje dveře je zvýrazněna modrou čarou. Dveře jsou zavřeny a považovány za zeď, dokud nejsou otevřeny.

**Otevírání dveří:** Dveře se otevírají na konci tahu, pokud přímo u nich stojí postava. Otevřené dveře nemají efekt na pohyb, dohled nebo krytí.

**Zavírání dveří:** Dveře zůstávají otevřené dokud u nich na konci tahu stojí postava. Pokud na konci tahu u otevřených dveří nestojí žádná postava, dveře se zavírají.

#### **Šachty**

Šachty jsou hluboké jámy do nitra planet nebo vesmírných lodí. Pole, které je považováno za šachtu, má oranžové ohraničení.

**Pohyb:** Postavy se nemohou pohybovat přes šachty, pokud nemají speciální schopnost Flight (let). Postavy s Flight se mohou pohybovat přes šachty, ale jejich pohyb nesmí na těchto polích skončit.

**Na dohled a krytí:** Šachty neblokují dohled ani neposkytují krytí.

Scénáře a herní možnosti

Kromě hraní skirmishe, který je popsán v těchto pravidlech, můžete bojovat v jiných typech bitev. Zde

jsou některé příklady.

### **Skupiny neutrálních (Fringe) jednotek**

Místo souboje mezi světlou a temnou stranou síly s tradičním přidáním Fringe postav, lze vytvořit skupinu pouze s neutrálních postav. Žádná skupina nemůže zahrnovat postavy s ostatních stran.

### **Éra proti éře**

Zkuste postavit skupinu světlé strany z jedné éry proti skupině temné strany z jiné éry. Například Luke Skywalker, rytíř Jedi a jeho jednotky Rebelů mohou bojovat proti Darth Maulovi a jednotce separatistů.

- 12 -

### **\*Svoboda pro všechny:)\***

Lze sestavit skupiny nezávisle na příslušnosti jednotlivých postav ke stranám. Kontinuita zde nehraje roli; jde jen o bitvu samu pro sebe. Nechte bojovat například Rebely proti Rebelům nebo Separatisty proti Separatistům.

### **Skirmish tří stran**

V této variantě proti sobě bojují tři hráči místo dvou. Pouze jeden hráč může zvolit světlou stranu a pouze jeden hráč temnou stranu, nelze přidávat neutrální postavy. Třetí hráč hraje s neutrální skupinou (Fringe), která obsahuje pouze neutrální postavy.

Třetí hráč začíná se svou neutrální skupinou vedle nejvzdálenější strany **\*velké\*** šachty od Blast Door, a to nejdále do čtyřech polí od této strany.

Hráč vyhrává skirmish tří stran, pokud jako první dosáhne sta bodů (nebo bodů, které se rovnají celkovému počtu bodů skupiny, pokud hrajete s jinými než sto bodovými skupinami). Získané body se rovnají ceně (cost) vámi poražených postav. Pokud se stane, že porazíte vlastní postavu, například se speciální schopností nebo mocí síly, která zraňuje více postav zároveň, vaši soupeři si rozdělí body.

### **Týmová hra**

Pokud hrají čtyři hráči, je možno hrát skirmish v týmech. Dva hráči mají skupinu jedné strany a druzí dva hráči hrají za opačnou stranu. Stejně jako ve hře dvou hráčů, mohou všichni používat neutrální jednotky. Hraje se dokud obě skupiny z jednoho týmu nejsou zcela poraženy.

Obě skupiny z jednoho týmu začínají ve stejné startovní oblasti, ale hráči v týmu se mezi sebou mohou dohodnout v jakém pořadí budou hrát. Hru začíná první hráč z jednoho týmu, poté následuje fáze prvního hráče z druhého týmu a tak dále.

**Unikátní postavy:** Týmy nemohou mít více jak jednu stejnou unikátní postavu, stejně jako kdyby tým byla jedna skupina.

**Přátelské jednotky:** Postavy týmového spoluhráče jsou považovány za přátelské jednotky.

### **\*Ven z krabice\*:) )**

Při hře ven z krabice ignorujte strany a speciální schopnost Unique. Prostě hrajte s čímkoli co rozbalíte v Booster Packu.

Ven z krabice:) můžete hrát ve dvou nebo třech hráčích.

Každý hráč rozbalí jeden **Star Wars Miniatures** Booster Pack a postaví skupinu se všemi miniaturami bez ohledu na strany, cenu a speciální schopnost Unique.

Stejně jako ve Svobodě pro všechny získáváte body za každou postavu, kterou vaše skupina porazí. Vítězem je první hráč, který dosáhne počtu bodů rovnajícího se počáteční hodnotě jeho skupiny nebo který porazí celou nepřátelskou skupinu.

Jako alternativu lze rozbalit dva Booster Packy:-) a postavit co nejlepší stobodovou skupinu.

### **Ukořistění droida**

Místo snahy zničit všechny nepřátelské jednotky, můžete hrát skirmish s jinými podmínkami vítězství. Ve hře Ukořistění droida vaše skupina vyhraje pokud získá kontrolu nad droidem a unikne s ním.

**Speciální postava-Droid:** Položte extra miniaturu Droida (jako například Battle Droid nebo R2-D2) nebo něco co jej bude představovat, na jedno z polí v Turboliftu uprostřed herního plánu. Postava musí končit svůj pohyb na poli sousedícím s droidem, aby nad ním převzal kontrolu. Od této chvíle droid následuje tuto postavu. Aktivuje se, když se aktivuje tato postava a vždy stojí vedle této postavy. Postava může předat kontrolu nad droidem sousedící přátelské jednotce. Předání droida zabírá celý tah postavy; nemůže se hýbat nebo útočit v tomto tahu, kdy předává droida.

- 13 -

Nepřátelská jednotka musí porazit postavu, která kontroluje droida a poté skončit svůj pohyb na poli sousedícím s droidem, aby nad ním převzala kontrolu.

**Vítězství:** Vítězem je hráč jehož skupina dovede droida zpět do jakéhokoliv pole své startovní pozice (Blast Door nebo Air Lock). Počítá se i pole sousedící s touto oblastí.

1

## STAR WARS MINIATURES - Slovníček

Tento slovníček vysvětluje herní termíny, stejně jako klíčová slova, která se objevují na kartách postav. Obsahuje také podrobné informace o speciálních schopnostech a mocích síly, seřazené podle abecedy.

Postava používající speciální schopnost je zde uvedena jako "tato postava". Moci síly dále představované slovíčkem Force a body síly Force points. Statistiky postavy, speciální schopnosti a další informace, které se objevují na kartách, začínají velkým písmenem, zatímco ostatní herní termíny ne.

### Definice

Následující termíny jsou seřazené podle abecedního pořádku.

**Accelerate:** Postava se může pohnout až o 24 polí, pokud neútočí.

**Accurate Shot:** Tato postava může útočit na nepřátelskou jednotku bez ohledu na to, zda má krytí. Nepřátelská jednotka stále získává bonus díky krytí +4 body k obrannému číslu (defense).

**acting (hrající):** Hrající postava je postava, která se právě pohybuje, útočí nebo používá speciální schopnost či moc síly. Hrající hráč je hráč, k jehož skupině tato postava patří. Hrající postava je obvykle postava, která je na tahu, ale v případech jako je příležitostný útok nebo určitá speciální schopnost, postava hraje mimo svůj tah.

**activate (aktivovaný):** Pohyb nebo tah postavy. Postava může být aktivována jednou za kolo.

**adjacent (sousedící):** Okupující pole vedle tohoto prostoru (i diagonálně). Postava nemůže sousedit s postavou za zdí.

**Advantageous Attack:** Tato postava získává bonus +10 bodů ke zranění (damage) proti nepřátelské jednotce, která v tomto kole nebyla aktivována.

**Advantageous Cover:** Tato postava získává díky krytí bonus +8 bodů k Obrannému číslu (defense) místo +4.

**Alderaan Senator:** Tato postava se počítá jako Alderaan Trooper a může získávat výhody z speciálních schopností a efektů, které pomáhají Alderaan Trooperům.

**ally, allied character (přátelská postava):** Postavy ze stejné skupiny. V týmových skirmishích jsou mezi přátelské postavy zahrnuty postavy ze spoluhráčovy skupiny.

**Anticipation:** (Force; 1 Force point) Po počátečním hodu (initiative check) může postava využít této Moci síly pro opakování hodu. Musíte přijmout druhý hod, i pokud je horší. Toto lze použít pouze jednou za kolo bez ohledu na počet přátelských postav s Mocí síly Anticipation. Pokud jiná speciální schopnost nebo Moc síly umožňuje házet dvakrát počáteční hod, lze pomocí Anticipation opakovat oba dva hody.

**Attack (útočné číslo):** Číslo, které si postava přičítá k útočnému hodu.

**attack (útok):** Postava může útočit na nepřátelskou jednotku jako součást svého tahu nebo při příležitostném útoku.

**attack of opportunity (příležitostný útok):** Samostatný, bezprostřední útok proti nepřátelské jednotce, která se pohybuje. Pokud se nepřátelská jednotka pohybuje ven z pole, které je přímo vedle vaší postavy, tato postava může provést příležitostný útok proti této nepřátelské jednotce. Podívejte se na Příležitostný útok na straně 19. Postava nemůže použít speciální schopnost nebo moc síly, která nahrazuje útok, namísto příležitostného útoku.

2

**attack roll (útočný hod):** Hod kostkou určující zda útok zasahuje. Hodte 20-ti stěnnou kostkou a přičtete útočné číslo postavy. Pokud je výsledek, po přičtení případných bonusů, vyšší nebo roven obrannému číslu cílové postavy, útok zasahuje a uděluje zranění.

Hození čísla 20 při útočném hodu znamená vždy zásah. Je to zároveň kritický zásah a uděluje dvojnásobné zranění. Hození čísla 1 při útočném hodu znamená vždy vedle.

**Avoid Defeat:** Pokud jsou životy postavy s touto speciální schopností sníženy na nulu, hráč udělá dva záchranné hody, kde musí padnout číslo 11 nebo vyšší, aby byly úspěšné. Pokud jsou oba hody úspěšné, postava není poražena; namísto toho zůstává ve hře s 10-ti životy.

**battle grid (herní plán):** Herní plán na kterém se hraje skirmish.

**Betrayal:** Pokud nepřítel při útočném hodu proti této postavě hodí číslo jedna, stává se tato nepřátelská jednotka členem skupiny této postavy do konce skirmishe. V tomto kole nemůže provádět další akce, kromě případu, že může provádět přídatný útok. Pokud je postava s touto vlastností poražena, vrací se všechny nepřátelské jednotky jí ovlivněné do svých původních skupin (mohou být

aktivovány v tomto kole, pokud ještě nebyly).

**Blaster Barrage:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků může postava používající tuto moc síly útočit jednou na každý platný cíl. Stanovte platné cíle před prvním útočným hodem (jako například, která z nepřátelských jednotek s krytím je nejbližší jednotkou). Pokud je více nepřátelských jednotek počítáno jako nejbližší, všechny jsou platnými cíli pro tuto speciální schopnost.

**Bodyguard:** Pokud sousedící přátelská postava má být zasažena, tato postava může obdržet zranění místo ní, i pokud není platným cílem pro útočníka. Tato postava nemůže použít tuto speciální schopnost, pokud sousedící přátelská jednotka dostává zranění jinak než útokem, například od Grenades. Jestliže původní cíl má speciální schopnost Shield, musíte rozhodnout zda postava se schopností Bodyguard převezme zranění, dříve než původní cíl hází kostkou pro schopnost Shield (najdete na straně 37).

**bonus:** Bonusy jsou přidávány k hodům kostkou nebo statistikám. Bonus je číslo se znakem "+". Většina bonusů se sčítá s ostatními, ale ne sama se sebou. Například pokud má postava krytí více než z jednoho zdroje, stále dostává bonus pouze +4 k obrannému číslu. Clone Trooper Commander může dát blízkým klonovým vojákům bonus +3 k útočnému číslu, ale dva Clone Trooper Commandeři nemohou dát bonus +6.

**Bounty Hunter +4:** Postava se schopností Bounty Hunter dostává bonus +4 k útočnému číslu proti unikátním postavám.

**Careful Shot +4:** Ve svém tahu pokud se postava nepohne, získá bonus +4 k útočnému číslu. Vzhledem k tomu, že tuto speciální schopnost lze použít pouze v tahu této postavy, nelze ji použít při příležitostném útoku.

**character (postava):** Jednotlivá bytost představovaná jednotlivou miniaturoou. Některé postavy jsou unikátní jako například Luke Skywalker. Ostatní jsou lidé nebo tvorové určitého druhu a mají popisná jména, jako Stormtrooper Commander nebo Wampa.

**Charging Fire:** Namísto normálního útoku se může postava pohnout až o 12 polí a zaútočit ve stejném tahu.

**Cleave:** Jednou za tah, pokud postava porazí sousedící nepřátelskou jednotku při normálním útoku, může udělat bezprostřední útok proti jiné sousedící nepřátelské jednotce. Cleave funguje stejně, když postava dělá příležitostný útok.

**combined fire (kombinovaná střelba):** Postava může pomoci přátelské postavě, která útočí. Když postava ve svém tahu útočí, mohou se další přátelské postavy, které mají na dohled cíl útočící postavy, okamžitě aktivovat ke kombinované střelbě. Každá takto aktivovaná postava přidává bonus +4 k útočnému číslu útočící postavy. Podívejte se na Kombinovanou střelbu na straně 18.

3

**commander effects (velitelské efekty):** Určité postavy mohou ovlivnit své přátelské jednotky pomocí velitelských efektů. Některé velitelské efekty mají určitý dosah. Pro použití velitelského efektu nemusí být postava na dohled, pokud není uvedeno jinak. Avšak při počítání vzdálenosti je třeba počítat okolo zdí, dveří a podobných neschůdných terénů. Velitelské efekty za normálních podmínek nemají efekt na Droidy nebo Savage postavy.

Dva stejné velitelské efekty se nemohou sčítat. Jednotlivá postava může získávat bonusy od libovolného počtu různých velitelských efektů, ale pokud více než jeden bonus zvyšuje stejný hod nebo stejnou statistiku, platí pouze vyšší bonus.

Velitelský efekt končí ihned, když je tato postava poražena.

**cover (krytí):** Postavy a určité druhy terénu poskytují krytí proti útokům. Postava může útočit na nepřátelskou jednotku s krytím, pouze je-li nejbližší nepřátelskou jednotkou. Postava s krytím získává bonus +4 k obrannému číslu. Podívejte se na Krytí na straně 15.

**critical hit (kritický zásah):** Zásah, který zasahuje živý cíl a uděluje extra zranění. Kritický zásah nastane, když útočník hodí kostkou při útočném hodu číslo 20. Postava, která dává kritický zásah uděluje dvojnásobné zranění. Podívejte se na Útočné hody na straně 15. Jestliže postava může dát kritický zásah při hodu nižším než 20, kritický zásah se počítá také jako automatický zásah. Jestliže získává útok bonus ke zranění (jako například při speciální schopnosti Cunning Attack), kritický zásah zdvojnásobuje pouze základní zranění ne bonus.

**Crowd Fighting:** Tato postav získává bonus +2 k útočnému číslu za každou další sousedící postavu mimo cíle.

**Cunning Attack:** Tato postava získává bonus +4 k útočnému číslu a bonus +10 ke zranění proti nepřátelské jednotce, která nebyla toto kolo ještě aktivována.

**Cyborg:** Tato postava se počítá jako Droid i jako ne-Droid. To znamená, že získává bonusy z efektů, které cílí Droidy (jako Repair) stejně jako ostatní druhy efektů (jako Heal). Avšak tato postava je také zranitelná efekty, které normálně na Droidy nepůsobí (jako kritické zásahy), stejně jako efekty které působí pouze na droidy (jako Ion Gun 20). Cyborgové mohou být ovlivněni velitelskými efekty.

**Damage (zranění):** (statistika postavy) Postava uděluje zranění při úspěšném útoku (zásah).

**damage (zranění):** Postava je zraněna, když je zasažena útokem nebo je cílem určité speciální schopnosti nebo moci síly. Zranění snižuje životy zasažené postavy. Postava jejíž životy klesnou na 0 nebo níže je poražena a odstraněna z herního plánu.

**Dark Inspiration:** Při přípravě (setup), jestliže máte ve své skupině tuto postavu, zvolte přátelskou postavu s body síly. Tato postava získává speciální schopnost Lightsaber Duelist (najdete na straně 35) do konce hry.

**Dark Master:** Při přípravě (setup), jestliže máte ve své skupině tuto postavu, zvolte přátelskou unikátní postavu z vaší skupiny. Vybraná přátelská jednotka může utratit body síly této postavy, jako kdyby byly její vlastní. Tato přátelská jednotka nemusí mít body síly, ale pokud je má, nemůže je utratit ve stejném tahu.

**Deadeye:** Ve svém tahu, jestliže se postava nepohnula, získává bonus +10 bodů ke zranění. Tato speciální schopnost neplatí při příležitostných útocích.

**Deadly Attack:** Tato postava dává kritický zásah při hodu čísla 19 i 20 namísto pouze při čísle 20.

**defeat/defeated (porážka/poražený):** Postava je poražena, když její životy klesnou na 0 nebo níže. Odstraňte poraženou postavu z herního plánu.

4

**Defense (obrané číslo):** (statistika postavy) Schopnost postavy předejít zásahu v boji. Pokud je výsledek útočného hodu roven nebo vyšší než obranné číslo bránící se postavy, útok zasahuje a uděluje zranění, které snižuje životy bránící se postavy.

**difficult terrain (obtížný terén):** Tento terén zahrnuje suť, pokroucené podlahové desky, rozbitou podlahu a podobný nerovný terén. Pole, které obsahuje obtížný terén se počítá za 2 pole při pohybu. Obtížný terén neblokuje dohled a neposkytuje krytí.

**Disintegration:** Pokud postava s touto schopností hodí při útočném hodu číslo 20, cílová postava je poražena bez ohledu na její životy. Tento efekt platí i pokud cíl získal zranění od speciální schopnosti nebo moci síly. Pokud se jiná postava stane cílem tohoto útoku (například použitím speciální schopnosti Bodyguard), je poražen tento nový cíl namísto původního cíle.

**Dominate:** Namísto svého normálního tahu, může tato postava převzít kontrolu nad cílovou nedroidovou postavou, i pokud již byla tato cílová postava v tomto kole aktivována (toto se nepočítá jako aktivace). Cílová postava má svůj tah, jako kdyby patřila do skupiny hrajícího hráče, ale nemůže se pohybovat. Cílová postava může tomuto efektu předejít pokud hodí na kostce číslo 11 nebo větší (záchranný hod). U nepřátelských postav určete platný cíl normálně; u přátelských postav je platným cílem postava na dohled.

**door (dveře):** Dveře fungují jako zeď, dokud nejsou otevřeny. Otevřené dveře se chovají, jako by tam nebyly. Dveře se otevřou, pokud u nich na konci tahu stojí postava. Dveře zůstávají otevřené, dokud u nich na konci tahu stojí postava. Pokud na konci tahu u dveří nestojí žádná postava, dveře se zavírají.

**Door Gimmick:** Na konci svého tahu může tato postava otevřít jedny dveře, které má na dohled.

Dveře zůstávají otevřené do konce dalšího tahu této postavy nebo do konce tahu, ve kterém je tato postava poražena. Jiné postavy nemohou tyto dveře zavřít, pokud nemají speciální schopnost Override. Door Gimmick nefunguje na dveře, které jsou drženy zavřené speciální schopností Override (najdete na straně 36).

**Double Attack:** Ve svém tahu, jestliže tato postava útočí, aniž by se před tím pohnula, má možnost si vybrat, zda se poté normálně pohne nebo zaútočí znovu. Přídavný útok může být proti stejné nepřátelské jednotce jako první útok, ale nemusí. Vzhledem k tomu, že tuto speciální schopnost lze použít pouze ve svém tahu, tato postava může útočit pouze jednou při příležitostném útoku.

**Double Claw Attack:** Tato schopnost funguje stejně jako Double Attack, s tou výjimkou, že oba útoky mohou být použity pouze proti sousedícím nepřátelským jednotkám. Postava, která má Double Claw Attack může provést dva útoky proti sousedícím nepřátelským jednotkám nebo jeden útok proti vzdáleným jednotkám.

**Draw Fire:** Pokud nepřátelská jednotka cílí přátelskou jednotku, která je do 6-ti polí od této postavy, můžete namísto toho donutit tuto nepřátelskou postavu, aby cílila tuto postavu (za předpokladu, že nepřátelská jednotka může tuto postavu mít za cíl). Útočník může předejít tomuto efektu záchranným

hodem 11 a výše. Je třeba se rozhodnout, zda bude tato schopnost použita, předtím než útočník hází útočný hod.

**Droid:** Postava Droid nedostává dvojnásobné zranění od kritických zásahů a za normálních podmínek nemůže být ovlivněna velitelskými efekty.

**Droid Master:** Neunikátní přátelská postava Droid do 6-ti polí od postavy s touto speciální schopností získává Double Attack (najdete na straně 31).

**Droid Reinforcements 20:** Při přípravě (setup) po shlédnutí skupiny protihráče, můžete přidat do své skupiny postavy droidů, které stojí dohromady maximálně 20 bodů. Tyto postavy se nepočítají do ceny skupiny a protihráč je nemusí porazit, aby vyhrál skirmish. Při počítání získaných bodů pro porážku nebo při remíze, porážení těchto extra postav nepřidává body.

**Electric Shock +10:** Tato postava získává bonus +10 bodů ke zranění proti sousedícím nepřátelským Droidům.

5

**Emergency Life Support:** Nedroidové přátelské postavy získávají Avoid Defeat (najdete na straně 29), pokud sousedí s touto postavou.

**Emperor's Bodyguard:** Tato speciální schopnost funguje stejně jako Bodyguard (najdete na straně 30), s tím rozdílem, že tato postavy může převzít pouze zranění, které by obdržel Emperor (Imperátor).

**enemy/ enemy charakter (nepřátelská postava):** Nepřátelské postavy jsou postavy v protihráčově skupině, ne ve vlastní nebo spoluhráčově skupině.

**Evade:** Kdykoliv je tato postava zasažena útokem od nesousedící jednotky, může předejít zranění záchranným hodem 11 a výše.

**Execute Order 66:** Tato postava nemůže být cílena postavami se speciální schopností Order 66.

**faction (strany):** Tyto obsáhlé kategorie rozdělují postavy podle jejich příslušnosti k jednotlivým éram Star Wars.

**Fire Control:** Pokud je tato jednotka ve vaší skupině, neunikátní přátelské postavy Droidů získávají bonus +4 body k útočnému číslu.

**Flamethrower 10:** Namísto normálního útoku nebo útoků, postava používající tuto speciální schopnost, dává 10 bodů zranění do jedné cílové nepřátelské postavy a všech postav, které jsou sousedící s touto postavou (nepřátelské i přátelské). První nepřítel musí být platným cílem (například můžete cílit krytou nepřátelskou postavu, pouze je-li nejbližší) a musí být do 6-ti polí od postavy s touto speciální schopností, ale sousedící postavy s touto nepřátelskou postavou nemusí. Použití této speciální schopnosti není útok a proto nepotřebuje ke svému použití útočný hod. Nemůžete s Flamethrowerem cílit prázdné pole.

**Flight:** Tato postava ignoruje nepřátelské postavy, nízké objekty, obtížný terén a šachty při pohybu. Zdi této postavě stále blokují pohyb a stále musí končit svůj pohyb na platném poli. Vzhledem k tomu, že tato postava ignoruje při pohybu nepřátelské postavy, tyto nepřátelské postavy nemohou provést příležitostný útok proti této postavě.

**Flurry Attack:** Když tato postava uděluje kritický zásah, může udělat jeden bezprostřední extra útok (přídavný k jiným efektům kritického zásahu). Tato postava může udělat extra útok pokaždé, když uděluje kritický zásah, i pokud je výsledkem tohoto extra útoku. Tento extra útok nemusí cílit stejný cíl, pokud je zde jiný platný cíl.

**followers (přívrženci):** Postava ve vaší skupině, která nemá velitelský efekt. Většina velitelských efektů působí na přívržence.

**Force Absorb:** (Force; 2 Force points) Postava, která používá tuto moc síly, zruší efekt moci síly používaný sousedící postavou. Musíte se rozhodnout, zdali použijete Force Absorb ihned po oznámení použití jiné moci síly, předtím než se provede. Stále se počítá jako by se moc síly měla tento tah provést a tato postava musí utratit body síly.

**Force Burst:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního tahu, postava používající tuto moc síly uděluje 10 zranění všem postavám (nepřátelským i přátelským) do 6-ti polí. Nemusí mít tyto postavy na dohled, ale nemůže počítat pole skrz zdi (pouze kolem nich).

**Force Defense:** (Force; 3 Force points) Postava, která používá tuto moc síly, zruší efekt moci síly používaný postavou, která se nachází do 6-ti polí od této postavy. Musíte se rozhodnout, zdali použijete Force Defense ihned po oznámení použití jiné moci síly, předtím než se provede. Stále se počítá jako by se moc síly měla tento tah provést a tato postava musí utratit body síly.

**Force Grip:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, postava používající tuto moc

síly, uděluje 10 bodů zranění cílové nepřátelské postavě, kterou má na dohled a která splňuje všechna obvyklá pravidla pro výběr cíle. Použití Force Grip není útok, a proto nepotřebuje útočný hod.  
6

**Force Heal:** (Force; 2 Force point) Namísto normální útoku nebo útoků, postava používající tuto moc síly, může vyléčit uvedené množství zranění sousedící zraněné postavě nebo sama sobě. Force Heal nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu. Nemá efekt na Droid postavy. Dříve byla tato moc síly na kartách nazývána pouze "Heal".

**Force Leap:** (Force; 1 Force point) Po zbytek tohoto tahu, se postava používající tuto moc síly může pohybovat skrz nepřátelské postavy. Navíc tato postava nevyprovokuje příležitostný útok. Použití Force Leap nezabírá žádný čas; postava se může stále normálně pohybovat a útočit.

**Force Lighting 30:** (Force; 2 Force Points) Namísto normální útoku nebo útoků, postava používající tuto moc síly, uděluje 30 bodů zranění cílové nepřátelské jednotce a dvěma postavám sousedícím s cílem, pokud tam jsou (přátelským i nepřátelským postavám i této hrající postavě pokud zde není dostatek dalších). První nepřátelská jednotka musí být platným cílem (nemůžete cílit nepřátelskou jednou s krytím, jen pokud není nejbližší) a musí být do 6-ti polí, ale sousedící postavy nemusí. Použití Force Lighting 30 není útok, a proto nepotřebuje útočný hod.

**Force points (body síly):** Některé postavy mohou používat síly k vytvoření speciálních efektů. Tyto postavy mají body síly, to je počet bodů, které mohou zaplatit pro použití moci síly (viz níže), k opakování hodu kostkou (i při hození 1 při útočném hodu) nebo k prodloužení pohybu o dvě pole navíc. Když postava utratí bod síly, nemůže ho znovu použít do konce skirmishe.

Postava může utratit body síly jednou za tah. Někdy také může postava utratit body síly v tazích ostatních postav, jako při opakování nepovedeného záchranného hodu. V tomto případě, může postava utrácet body síly vícekrát než jednou za kolo.

**Force Powers (moci síly):** Jde o speciální útoky, pohyby nebo schopnosti. Při použití moci síly odečtete její cenu v bodech síly od celkového počtu. Moc síly nemůže být použita, pokud postava nemá dostatečný počet bodů síly.

**Force Renewal 1:** (Force) Kdykoliv je postava s touto mocí síly aktivována, automaticky získává 1 bod síly. Může mít více bodů síly než měla na začátku.

**Force Spirit 8:** (Force) Když je postava s touto mocí síly poražena, bezprostředně přidává 8 bodů síly přátelské postavě, která má nebo na začátku hry měla body síly. Tato přátelská postava může nyní po zbytek skirmishe použít tyto body síly dvakrát v jednom tahu. Pokud zde není přátelská postava, na kterou by bylo možno tyto body síly umístit, moc síly nemá žádný efekt.

**Force Storm:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly udělit 20 zranění všem postavám (nepřátelským i přátelským).

**Force Strike:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly udělit 30 zranění jedné nepřátelské postavě Droida nebo nepřátelské postavě s Mounted Weapon vzdálené do 6-ti polí. Použití Force Strike není útok, a proto nepotřebuje útočný hod. Postavy z předchozích setů s touto mocí síly mohou také cílit nepřátelské postavy s Mounted Weapon, přestože to není uvedeno na jejich kartách.

**Force Thrust:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly udělit 20 zranění jedné nepřátelské postavě vzdálené do 6-ti polí. Cílová postava může toto zranění snížit na 10 bodů, pokud při záchranném hodu hodí číslo 11 nebo vyšší. Použití Force Thrust není útok, a proto nepotřebuje útočný hod.

**Force Valor:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního útoku nebo útoků, získává postava používající tuto moc síly následující velitelský efekt do konce skirmishe: Přátelské postavy vzdálené do 6-ti polí získávají bonus +2 body k útočnému a obrannému číslu. Toto je navíc k jakémukoliv velitelskému efektu.

7

**Fringe Reinforcements 30:** Při přípravě (setup) po shlédnutí skupiny protihráče, můžete přidat do své skupiny postavy Fringe, které stojí dohromady maximálně 30 bodů. Tyto postavy se nepočítají do ceny skupiny a protihráč je nemusí porazit, aby vyhrál skirmish. Při počítání získaných bodů pro porážku nebo při remíze, poražení těchto extra postav nepřidává body.

**Gallop Attack:** Tato postava může při pohybu útočit na každou sousedící nepřátelskou jednotku; při tom získává bonus +4 k útočnému číslu. Musíte s touto postavou provést útočný hod při útoku proti každé sousedící nepřátelské jednotce. Tato postava nemůže v jednom tahu útočit na stejnou nepřátelskou postavu dvakrát a nemůže se pohybovat do pole, které právě opustila. Platí, že při

pohybu vyvolává příležitostný útok. Tato postava může stále provést normální útok v tahu, ve kterém se pohybuje o 6 a méně polí.

**Grenades 10:** Namísto normálního útoku nebo útoků, může tato postava cílit nepřátelskou jednotku vzdálenou do 6-ti polí. Je třeba dodržovat všechna běžná pravidla pro výběr cíle. Cílová postava a s ní sousedící postavy (nepřátelské i přátelské) dostávají 10 zranění. Každá postava může tomuto zranění předejít záchranným hodem 11 a výše. Použití této speciální schopnosti není útok, a proto nepotřebuje útočný hod. Pomocí Grenades nelze cílit prázdné pole.

**Gunner:** Tato postava může kombinovat střelbu se sousedící přátelskou postavou, která má speciální schopnost Mounted Weapon (podívejte se na stranu 36).

**Hand of the Emperor:** Navíc k použití vlastních bodů síly jednou za tah, může tato postava jednou za tah utratit body Emperora Palpatina. Emperor Palpatin musí být ve vaší skupině pro použití této schopnosti.

**Heal 10:** Namísto normálního útoku nebo útoků může tato postava vyléčit 10 zranění sousedící postavě nebo sama sobě. Heal nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu. Nemá efekt na Droid postavy.

**Heavy Weapon:** Tato postava nemůže útočit a pohybovat se ve stejném tahu. Stále může provádět příležitostný útok.

**Hit Points (životy):** (statistika postavy) Míra, kolik zranění je třeba, aby byla postava poražena. Postava jejíž životy jsou sníženy na nulu, je poražena.

**Huge (obrovský):** Obrovská postava (jako např. Rancor) zabírá tři pole na šířku i délku a musí se protlačit při pohybu skrz úzké prostory. Podívejte se na Protlačení se na straně 11.

**immediate/immediately (bezprostřední):** Bezprostřední akce se děje okamžitě jako reakce na určité okolnosti, přestože postava právě není na tahu. Tato akce může přerušit ostatní akce a má efekt dříve, než se stanou. Pokud se současně děje několik bezprostředních akcí, nejprve vyhodnotí své akce hrající hráč, poté hráč nalevo atd.

**Impulsive Savagery:** Pokud je unikátní přátelská postava poražena, po zbytek skirmishe tato postava dostává speciální schopnost Savage (podívejte se na stranu 37).

**Impulsive Shot:** Jednou za tah, když je poražena unikátní přátelská postava, může tato postava provést bezprostřední útok.

**Impulsive Sweep:** Jednou za tah, pokud je poražena unikátní přátelská postava, může tato postava zaútočit jednou na každou sousedící nepřátelskou jednotku.

**in a square (v poli):** Postava je v poli pokud jakákoliv její část zasahuje do tohoto pole. Většina postav zabírá pouze jedno pole, ale velké postavy zabírají dvakrát dvě pole a obrovské postavy zabírají třikrát tři pole.

**Industrial Repair 10:** Namísto normálního útoku nebo útoků může tato postava odstranit 10 zranění sousedící postavě se schopností Mounted Weapon. Industrial Repair nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu.

8

**initiative:** Hod kostkou na začátku kola určující kdo začíná první. Každý hráč hodí 20-ti stěnnou kostkou a ten, který hodí nejvyšší číslo vybírá, kdo začne první. Při stejném čísle opakujte hod.

**Ion Gun +20:** Tato postava získává bonus +20 ke zranění proti nepřátelským jednotkám Droid.

**Jedi Hunter:** Tato postava získává bonusy +4 body k útočnému číslu a +10 bodů ke zranění proti nepřátelským jednotkám, které mají nebo na začátku hry měly body síly.

**Knight Speed:** (Frce; 1 Foce point) Ve svém tahu se může postava používající tuto moc síly pohnout o 4 pole navíc.

**Kouhun Infestation:** Namísto normálního tahu může tato postava udělit 60 zranění nepřátelské jednotce do 12-ti polí. Tuto jednotku nemusí mít na dohled, ale nesmí počítat vzdálenost skrz zdi (pouze okolo). Cílová nepřátelská postava může provést záchranný hod 11 a výše.

**Large (velký):** Velká postava (jako např. Yuzzem) zabírá dvakrát dvě pole a musí se protlačit skrz úzké prostory. Podívejte se na stranu 11.

**legal target (platný cíl):** Nepřátelská postava musí být platným cílem pro útok, speciální schopnost nebo moc síly. Hrající postava musí mít cíl na dohled. Nepřátelská postava s krytím je platným cílem, jen pokud je nejbližší. Pokud jedna nebo více nepřátelských postav je sousedících s touto jednotkou, jen tyto nepřátelské postavy jsou platnými cíli.

**Lightsaber:** Postava používá lightsaber (světelný meč) namísto blaster (palné zbraně) při útoku na sousedící nepřátelské jednotky. Takový útok dostává bonus +10 zranění.

**Lightsaber Assault:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly, provést dva útoky proti sousedící nepřátelské postavě (postava nemusí cílit jen jednoho nepřítele). Postava používající tuto moc síly se může v tomto tahu normálně pohybovat.

**Lightsaber Block:** (Force; 1 Force point) Pokud je postava používající tuto moc síly zasažena útokem bez střelné zbraně, může se tato postava vyhnout zranění záchranným hodem 11 a výše. Musíte se rozhodnout zda použijete tuto moc síly bezprostředně po zásahu od útočnicka.

**Lightsaber Deflect:** (Force; 1 Force point) Pokud je postava používající tuto moc síly zasažena útokem ze střelné zbraně, může se tato postava vyhnout zranění záchranným hodem 11 a výše. Musíte se rozhodnout zda použijete tuto moc síly bezprostředně po zásahu od útočnicka.

**Lightsaber Duelist:** Tato postava získává bonus +4 body k obrannému číslu, pokud na ni útočí sousedící postava, která má nebo na začátku hry měla body síly.

**Lightsaber Precision:** (Force; 1 Force point) Postava používající tuto moc síly získává bonus +10 bodů ke zranění k jejímu příštímu útoku. Musíte se rozhodnout zda použijete tuto moc síly ještě před útočným hodem. Lightsaber Precision se dá použít i při příležitostném útoku.

**Lightsaber Reflect:** (Force; 2 Force point) Pokud je postava používající tuto moc síly zasažena útokem ze střelné zbraně, může se tato postava vyhnout zranění záchranným hodem 11 a výše. Pokud se tato postava vyhne zranění touto speciální schopností, útočnick dostane 10 zranění pokud nehodí záchranný hod 11 a výše. Musíte se rozhodnout zda použijete tuto moc síly bezprostředně po zásahu od útočnicka.

**Lightsaber Resistance:** Tato postava získává bonus +2 body k obrannému číslu, pokud na ní útočí sousedící postava, která má nebo na začátku hry měla body síly.

**Lightsaber Riposte:** (Force; 1 Force point) Pokud je postava používající tuto moc síly zasažena útokem bez střelné zbraně, může provést bezprostřední útok proti tomuto útočnickovi. Musíte se rozhodnout zda použijete tuto moc síly bezprostředně po zásahu od útočnicka.

9

**Lightsaber Sweep:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly provést jeden útok proti každé sousedící nepřátelské postavě. Postava používající tuto moc síly se může v tomto tahu normálně pohybovat.

**line of sight (na dohled):** Postava může vidět cíl, pokud ho má na dohled. Zdi blokují dohled. Pro určení toho, která postava je na dohled, spojte imaginární čarou kterékoliv rohy polí dvou různých postav. Pokud se tato čára nedotkne zdi, postavy mají jedna druhou na dohled. Čára, která se dotýká rohu nebo běží podél zdi neposkytuje dohled.

**Loner:** Tato postava získává bonus +4 body k útočnému číslu, pokud se kolem ní do 6-ti polí nevyskytuje žádná přátelská postava.

**low objects (nízké objekty):** Tento terén představují pulty, stroje, počítačové terminály, židle, údržbářští droidi a další objekty, které překáží v pohybu. Pole obsahující nízký objekt se počítá za dvě pole při pohybu. Nízké objekty neblokují dohled, ale poskytují krytí. Z hlediska krytí útočnick může ignorovat nízké objekty na poli, ve kterém stojí a v sousedících polích.

**Master of Force 3:** (Force) Postava s touto mocí síly může použít body síly až třikrát za jeden tah. Tato postava může také utratit body síly více než jednou pro stejnou akci (jako například pro pohyb o dvě pole navíc nebo opakování útočného hodu).

**Master Speed:** (Force; 1 Force point) Ve svém tahu se může postava používající tuto moc síly pohnout o 6 polí navíc.

**Medium (střední):** Středně velká postava zabírá jedno pole. Většina postav je středně velká.

**Melee Attack:** Tato postava může útočit pouze na sousedící nepřátelské jednotky.

**melee attack (útok bez střelné zbraně):** Útok bez střelné zbraně je útok způsobený postavou se speciální schopností Melee Attack (viz výše). Určité speciální schopnosti a moci síly lze použít pouze proti útoku bez střelné zbraně. Ostatní útoky jsou útoky střelnou zbraní i pokud jsou způsobené nepřátelskou jednotkou sousedící s cílem.

**Mercenary:** Tato postava se může pohybovat, pouze pokud nemá platný cíl pro útok z místa, na kterém stojí. (Avšak pokud nejprve porazí nepřátelskou jednotku jednotlivým útokem a nemůže poté útočit na další, může se poté pohybovat). Pokud se při pohybu dostane do pole z kterého může útočit nemusí skončit svůj pohyb na tomto poli.

**Mighty Swing +10:** Ve svém tahu pokud se tato postava nepohnula získává bonus +10 bodů ke zranění proti sousedícím nepřátelským jednotkám. Tuto speciální schopnost lze použít pouze v tahu této postavy, nelze ji proto použít při příležitostném útoku.

**Mobile Attack:** Tato postava se může pohybovat zároveň před útokem i po útoku, celkově maximálně o 6 polí. Stále může být cílem příležitostného útoku.

**Momentum:** Pokud se tato postava ve svém tahu pohnula, získává bonus +4 body k útočnému číslu a +10 bodů ke zranění. Tuto speciální schopnost lze použít pouze v tahu této postavy, nelze ji proto použít při příležitostném útoku.

**Mounted Weapon:** Pouze přátelské postavy se speciální schopností Mounted Weapon nebo sousedící přátelské jednotky se speciální schopností Gunner mohou kombinovat střelbu s touto postavou.

**move/movement (pohyb):** Postava se může pohnout až o 6 polí a útočit ve svém tahu. Pokud neútočí může se pohnout až o 12 polí.

10

**nearest enemy (nejbližší nepřátelská jednotka):** Pro postavu je nejbližší nepřátelskou jednotkou ta nejbližší nepřátelská jednotka, kterou vidí. Jiná nepřátelská jednotka, která je sice blíže, ale mimo dohled, se nepočítá jako nejbližší. Podívejte se na Krytí na straně 15.

**on terrain (v terénu):** Postava je v určitém terénu, pokud některá její část zabírá pole, které tento terén obsahuje. Toto speciální pravidlo je nezbytné pouze pro velké a obrovské postavy, které zabírají více než jedno pole. (Samozřejmě postavy, které zabírají jedno pole jsou v terénu, který pole obsahuje)

**opponent (protihráč):** Hráč proti kterému hrajete ve skirmishi.

**Order 66:** Postava s touto speciální schopností může být ve skupině s Emperorem Palpatinem, Sith Lordem, bez ohledu na příslušnost ke straně. Postavy z předchozích setů, jejichž jména obsahují slovo "Clone Trooper" mají také vlastnost Order 66, přestože to není na jejich kartách uvedeno.

**Override:** Na konci svého tahu může tato postava otevřít nebo zavřít jedny dveře, které má na dohled. Dveře zůstávají otevřené nebo zavřené do konce dalšího tahu této postavy nebo do konce tahu, ve kterém je tato postava poražena. Jiné postavy nemohou tyto dveře otevřít nebo zavřít, pokud nemají speciální schopnost Override.

**Pawn of the Dark Side:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava s touto mocí síly zvolit jednu neunikátní přátelskou jednotku, kterou má na dohled. Zvolená postava může okamžitě začít svůj tah, i pokud již byla toto kolo aktivována (toto se nepočítá jako aktivace). Na konci tohoto bezprostředního tahu je zvolené postavě uděleno 10 bodů zranění.

**phase (fáze):** Součást kola. V průběhu fáze hráč aktivuje dvě postavy (pokud máte pouze jednu zbývající postavu k aktivaci, aktivujete pouze jednu).

**pít (šachta):** Druh terénu. Šachty blokují pohyb, ale ne dohled. Neposkytují krytí. Postava se speciální schopností Flight se může pohybovat přes pole obsahující šachtu, ale nemůže zde skončit svůj pohyb.

**Quadruple Attack:** Ve svém tahu může tato postava provést čtyři útoky, ale nemůže se již pohnout. Každý útok může být proti stejnému nebo různým cílům. Útočník se nemusí rozhodnout, která nepřátelské jednotky budou cílem dalších útoků, dokud neprovede první útok. Dokud neprovede první útok, se také nemusí rozhodnout, zda bude provádět další útoky; může se na místo toho pohnout. Tuto speciální schopnost lze použít pouze v tahu této postavy, nelze ji proto použít při příležitostném útoku.

**Quick Reactions:** Tato postava získává bonus +6 bodů k útočnému číslu při provádění příležitostného útoku.

**range (vzdálenost):** Některé moci síly nebo speciální schopnosti lze použít pouze do určité uvedené vzdálenosti. Jde o počet polí mezi poli útočníka a cíle, včetně pole cíle. Diagonála se počítá za dvě pole. Nízké objekty a šachty neovlivňují vzdálenost, ale nelze počítat cestu skrz zed' (počítá se okolo zdi).

**Recon:** Pokud má některá přátelská postava s touto speciální schopností na dohled nepřátelskou jednotku může hráč házet dvakrát při počátečním hodu a vybrat si vyšší hod. Pokud skončí počáteční hod remízou oba hráči házejí znovu (Recon lze použít při opakovaném hodu znovu). Tuto vlastnost nelze počítat, bez ohledu na počet přátelských jednotek s Recon.

**Recovery 20:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního tahu může postava používající tuto moc síly odebrat 20 bodů zranění ze sebe sama. Recovery nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu.

**Regeneration 10:** Pokud se tato postava toto kolo nepohybovala, odebere 10 bodů zranění ze sebe sama na konci jejího tahu. Regeneration nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu.

11

**Rend +20:** Tato speciální schopnost platí na některé postavy, které mohou útočit více než jednou na sousedící nepřátelskou jednotku. Pokud dva útoky této postavy zasáhnou sousedící nepřátelskou jednotku, druhý zásah dostává bonus +20 bodů ke zranění.

**Repair:** Namísto normálního útoku nebo útoků může tato postava vyléčit uvedený počet zranění sousedící Droid postavě nebo sama sobě. Repair nemůže zvýšit postavě její životy nad počáteční hodnotu. Nemá efekt na ne-Droid postavy.

**replaces attacks (namísto útoku):** Některé moci síly a speciální schopnosti mají "namísto útoku" jako speciální cenu za její použití. Postava, která používá takovou moc síly nebo speciální schopnost nemůže provádět další útoky tento tah, pokud nemá jinou schopnost, která povoluje extra útoky a v tom případě nemůže nahradit více než jeden útok. Když provádí příležitostný útok, postava nemůže použít speciální schopnost nebo moc síly, která je namísto útoku.

**Republic Reserves 20:** Pokud máte ve své skupině postavu s touto speciální schopností a hodíte 20 při počátečním hodu, můžete si bezprostředně přidat do své skupiny postavy republiky, které stojí dohromady maximálně 20 bodů. Tyto postavy začínají ve stejné oblasti, ve které začínala vaše skupina. Tyto postavy se nepočítají do ceny skupiny a protivráč je nemusí porazit, aby vyhrál skirmish. Pokud se počáteční hod opakuje kvůli remíze, přidáváte si postavy do své skupiny, pouze pokud i takto opakovaný neremízový hod je 20.

**Rigid:** Tato postava se nemůže protlačit skrz úzké prostory a průchody.

**Rolling Cleave:** Jednou za tah, pokud tato postava porazí sousedící nepřátelskou jednotku útokem, může se bezprostředně pohnout o jedno pole a poté provést útok proti další sousedící nepřátelské jednotce. Tento pohyb nevyvolává příležitostný útok. Rolling Cleave lze použít i v případě, že tato postava provádí příležitostný útok.

**round (kolo):** Skirmish se hraje v kolech. Na začátku kola hráči hází počáteční hod. V průběhu kola každý hráč aktivuje své postavy ve fázích. Pokud již byly všechny postavy aktivovány kolo končí a začíná nové kolo.

**Savage:** Tato postava je divoká a je těžké ji kontrolovat. Musí končit svůj pohyb na sousedním poli nepřátelské jednotky, pokud to lze (pokud nemůže dosáhnout nepřátelské jednotky pohybuje se normálně). Pokud začíná svůj tah vedle nepřátelské jednotky může se pohnout o nula polí a skončit svůj pohyb u této nepřátelské jednotky. V tomto případě pokud tuto nepřátelskou jednotku porazí nemusí se postava Savage přemístit na sousední pole další nepřátelské jednotky. Postava Savage nemůže být ovlivněna velitelskými efekty.

**save (záchranný hod):** Mnoho speciálních schopností a mocí síly umožní postavě hodit záchranný hod uvedeného čísla a předejít nebo snížit záporný efekt. Hodíte 20-ti stěnnou kostkou. Pokud se výsledek tohoto hodu rovná nebo je vyšší než uvedené číslo, záchranný hod je úspěšný.

Pokud je v textu pravidel jednoduše uvedeno save + číslo, záchranný hod provádí cíl tohoto efektu. Někdy naopak dělá záchranný hod aktivní postava, jako například při využití Force Block. V tomto případě je v textu pravidel přesně uvedeno, že záchranný hod provádí postava s tímto efektem.

**Self-Destruct 10:** Ve chvíli kdy je tato postava poražena, bezprostředně uděluje 10 zranění všem postavám, které s ní sousedí (nepřátelským i přátelským).

**Separatist Reserves 20:** Pokud máte ve své skupině postavu s touto speciální schopností a hodíte 1 při počátečním hodu, můžete si bezprostředně přidat do své skupiny postavy separatistů, které stojí dohromady maximálně 20 bodů. Tyto postavy začínají ve stejné oblasti, ve které začínala vaše skupina. Tyto postavy se nepočítají do ceny skupiny a protivráč je nemusí porazit, aby vyhrál skirmish. Pokud se počáteční hod opakuje kvůli remíze přidáváte si postavy do své skupiny, pouze pokud i takto opakovaný neremízový hod je 1.

12

**Shields 2:** Pokud by tato postava měla být zraněna z jakéhokoliv zdroje, hodíte dva záchranné hody z nichž každý roven nebo vyšší 11, je úspěšný. Za každý úspěšný záchranný hod je zranění sníženo o 10 bodů. Tato schopnost je vyhodnocena pouze až poté co se hráč rozhodne pro všechny Bodyguardy.

**Shockwave:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního útoku nebo útoků, může postava používající tuto moc síly dočasně omráčit postavy okolo ní. Všechny postavy (jak nepřátelské tak přátelské) do vzdálené do 6-ti polí jsou považovány za již aktivované toto kolo; v podstatě přeskakují své tahy.

Každá potencionálně zasažená postava může tomuto efektu předejít záchranným hodem 11 a výše.

**sight (dohled):** Mnoho mocí sil a speciálních schopností je omezeno dohledem. Zasahují pouze cíle, které postava používající tuto moc nebo schopnost může vidět.

**Sith Grip:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního útoku nebo útoků uděluje postava používající tuto moc síly 20 zranění jedné nepřátelské jednotce, kterou má na dohled. Toto se řídí běžnými pravidly pro výběr cíle. Použití Sith Grip není útok a nevyžaduje útočný hod.

**Sith Lighting 30:** (Force; 2 Force points) Namísto normálního útoku nebo útoků uděluje postava používající tuto moc síly 30 zranění jedné nepřátelské jednotce vzdálené do 6-ti polí. Použití Sith Lighting není útok a nevyžaduje útočný hod.

**Sith Rage:** (Force; 1 Force point) Postava používající tuto moc síly získává bonus +10 bodů ke zranění při všech útocích do konce tahu. Sith Rage lze použít i při příležitostném útoku.

**Small (malý):** Malá postava zabírá jedno pole stejně jako postava střední.

**Sniper:** Tato postava ignoruje ostatní postavy, které poskytují krytí cílové nepřátelské postavě. Ignoruje tyto postavy při rozhodování zda je nepřátelská jednotka platným cílem a zda získává bonus +4 body k obrannému číslu. Tato schopnost neumožňuje útočící postavě ignorovat terén, který poskytuje krytí.

Například, Nikto Soldier má schopnost Sniper. Může střílet na Clone Trooper Commandera, který stojí za Clone Trooperem a Commander nezískává bonus +4 body k obrannému číslu. Avšak pokud by byly mezi Clone Trooperem a Clone Trooper Commanderm nízké objekty, Nikto Soldier by Commandera nemohl cílit.

**Sonic Attack:** Nepřátelská jednotka, na kterou bylo útočeno touto postavou, nemůže do konce tohoto tahu používat moci síly, bez ohledu na to zda ji útok zasáhl.

**space (prostor):** Pole nebo více polí, která postava zabírá. Malé a střední postavy zabírají 1 pole. Velké postavy zabírají 4 pole. Obrovské postavy zabírají 9 polí.

**Speed 2:** Tato postava se může ve svém tahu pohnout pouze o 2 pole a útočit nebo se pohnout o 4 pole bez útoku.

**Speed 8:** Tato postava se může ve svém tahu pohnout o 8 polí a útočit nebo se pohnout o 16 polí bez útoku.

**Spotter:** Pokud tato postava kombinuje střelbu proti cíli do 6-ti polí, útočící postava získává uvedený bonus ke zranění proti tomuto cíli.

**squad (skupina):** Skupina postav bojujících za jednoho hráče ve skirmishi.

**squeeze (protlačit se):** Velké postavy mohou projít skrz malé průchody a průlezy, které jsou přinejmenším široké jako půl šířky postavy za předpokladu, že končí pohyb v prostoru, do kterého se normálně vejdou. To znamená, že velké postavy se mohou protlačit skrz 1 pole, ale obrovské postavy potřebují pro protlačení nejméně 2 pole. Postavy se nemohou protlačit kolem nepřátelských postav.

13

**stacking (kumulace):** V podstatě se efekty způsobené mocí síly, speciální schopností, velitelským efektem a krytím mohou navzájem sčítat. Například, Tarfful poskytuje přátelským postavám bez velitelského efektu do 6-ti polí bonus +4 body k útočnému číslu proti sousedícím nepřátelským jednotkám a Wookiee Berserker má schopnost Momentum, která mu přidává bonus +4 body k útočnému číslu a +10 bodů ke zranění proti sousedícím nepřátelským jednotkám, pokud se pohnul alespoň o jedno pole. Wookiee Berserker, který je vzdálen do 6-ti polí od Tarffula získá tedy proti sousedícím nepřátelské jednotce celkový bonus +8 bodů k útočnému číslu (+ bonus ke zranění), pokud se pohnul alespoň o jedno pole.

Pokud není uvedeno jinak žádné efekty způsobené mocí síly, speciální schopností, velitelským efektem nebo krytím se nemohou sčítat samy se sebou. Například Clone Trooper Commander může poskytnout přátelským postavám Trooper bez velitelského efektu bonus +3 k útočnému číslu, ale dva Clone Trooper Commanderi dohromady nemohou dát bonus +6 bodů k útočnému číslu.

**Stealth:** Pokud má tato postava krytí, nepočítá se pro útočníka vzdáleného více jak 6 polí, jako nejbližší nepřátelská jednotka při výběru cíle. Normálně postava může útočit na nepřátelské postavy s krytím, pouze pokud jsou nejbližší. Pokud tato postava je pro nepřátelskou postavu nejbližší, jako nejbližší se počítá další nejbližší postava. Pokud je postava se schopností Stealth vzdálena do 6-ti polí od útočníka, platí normální pravidla pro krytí.

**Strafe Attack:** Některé postavy s Flight mají také speciální schopnost Strafe Attack. Pokud se tato postava pohybuje, může útočit na každou nepřátelskou jednotku nad jejímž prostorem se pohybuje. Je třeba hodit útočný hod před vstupem do prostoru nepřátelské postavy. Tato postava nemůže útočit v jednom tahu na stejnou nepřátelskou postavu dvakrát a nemůže se vrátit zpět na pole, které právě opustila. Postava se schopností Strafe Attack může stále provést normální útok ve svém tahu, pokud se pohnula maximálně o 6 polí.

**Suprise Move:** (Force; 1 Force point) Po počátečním hodu může tato postava bezprostředně použít tuto moc síly, aby se pohnula o 6 polí, ještě před tím než se aktivují další postavy (toto se nepočítá jako aktivace). Tato postava použít tuto moc síly pouze jednou za kolo.

**Swarm +1:** Tato postava získává bonus +1 bod k útočnému číslu proti nepřátelské postavě za každou další přátelskou postavu, která má stejné jméno a sousedí s touto nepřátelskou postavou. Získává tento bonus i při příležitostném útoku.

**Synchronized Fire:** Pokud určitá postava (jako Droid nebo Alderaan Trooper) kombinuje střelbu s touto postavou, získává bonus +6 bodů k útočnému číslu namísto +4.

**target (cíl):** Nepřátelská postava vybraná pro útok, speciální schopnost nebo moc síly. Zda je tato postava na dohled a má krytí, je určeno pomocí čar směřujících do prostoru cíle. Pole samo o sobě nemůže být cílem.

**touch (dotyk):** Některé speciální schopnosti a moci síly omezeny na dotek, což znamená, že mohou být použity pouze na sousedící postavu nebo na postavu, která je používá.

**Tow Cable:** Namísto normálního tahu tato postava zvolí sousedící přátelskou postavu. Obě postavy se poté pohnou o 12 polí o obě mají speciální schopnost Flight do konce pohybu. Přátelská postava musí skončit svůj pohyb na sousedním poli k této postavě.

**Tripple Attack:** Ve svém tahu může tato postava provést tři útoky, ale nemůže se již pohnout. Každý útok může být proti stejnému nebo různým cílům. Útočník se nemusí rozhodnout, která nepřátelské jednotky budou cílem dalších útoků, dokud neprovede první útok. Dokud neprovede první útok, se také nemusí rozhodnout, zda bude provádět další útoky; může se na místo toho pohnout. Tuto speciální schopnost lze použít pouze v tahu této postavy, nelze ji proto použít při příležitostném útoku.

**trooper (voják):** Postava, která má ve svém názvu "Trooper" jako například Clone Trooper, Stormtrooper nebo Rebel Trooper. Určité velitelské efekty působí pouze na ně.

**turn (tah):** Když je postava aktivována má svůj tah. Každá postava je na tahu pouze jednou za kolo.

14

**Unique:** Tato postava je jedna svého druhu a má dané jméno, jako například Padmé Amidala. Nelze mít více jak jednu unikátní postavu stejného jména ve skupině.

Rozdílné verze stejné postavy mají lehce odlišná jména, ale pro účely této schopnosti se počítají jako jedna postava. Například, General Grievous, Supreme Commander; General Grievous; General Grievous, Jedi Hunter a Grievous's Wheel Bike se všichni počítají jako General Grievous. Kde je možnost, že by došlo k záměně, tak je v textu na kartě uvedeno o jakou postavu jde.

Ignorovat schopnost Unique při stavbě skupiny lze ve hře Out of the Box (viz Scénáře a herní možnosti na straně 27).

**Vaapad-Style Fighting:** Tato postava dává kritický zásah při hodu čísla 18, 19 a 20 namísto pouze 20.

**Vicious Attack:** Tato postava uděluje trojnásobné zranění při kritickém zásahu namísto dvojnásobného.

**wall (zeď):** Zeď je terén, který blokuje pohyb a dohled. Postava se nemůže pohybovat nebo útočit skrz zeď. Postava se také nemůže pohybovat diagonálně přes konec zdi. Při určování vzdálenosti mezi dvěma postavami je třeba počítat okolo zdi. Určité velké objekty se počítají jako zdi, i když jimi ve skutečnosti nejsou.

**Wheel Form:** Tato postava se může pohnout až o 18 polí pokud neútočí.

**Wheeled:** Namísto normálního tahu, se může tato postava pohnout o 18 polí a pak útočit.

**Whirlwind Attack:** (Force; 1 Force point) Namísto normálního tahu, může postava používající tuto moc síly provést dva útoky proti každé sousedící nepřátelské jednotce.

**wounded (zraněný):** Postava která byla zasažena a došlo ke snížení jejich životů pod počáteční hodnotu, je zraněna.