

AGES 12+

STAR WARS

MINIATURES

SZABÁLYKÖNYV



Hungarian Version – www.starwarsklub.hu

Star Wars Miniatures

Starter Game Components

Quick Start Rules booklet
6 preprinted plastic miniatures
(Obi-Wan Kenobi, Jedi Master,
2 Clone Troopers;
General Grievous, Supreme Commander,
2 Super Battle Droids)
6 stat cards, one for each figure
Battle grid (game board)
Damage and Force counters
20-sided die (d20)
Advanced Rules booklet
Revenge of the Sith set checklist

Credits

Game Design and Development: **Bill Slavicsek, Rob Watkins**
Special Assistance: **Chris Gollaher, Jeff Grubb, Mons Johnson, Christopher Perkins**
Editing: **Jennifer Clarke Wilkes**
Senior Art Direction (Sculptures): **Stacy Longstreet**
Art Direction (Print): **Mari Kolkowsky**
Sketch Artists: **Llangdon Foss, Des Hanley, Matthew Hatton, Jeremy Jarvis, Vinod Rams, Stephen Tappin, Chris Trevas**
Painters: **Monique Catino, Eve Forward-Rollins, Dylan S., Jason Soles**
Package Art: **Tomás Giorello**
Graphic Design: **Mari Kolkowsky, Leon Cortez, Trish Yochum**
Cartography: **Christopher West, Kyle Hunter**
Production: **Chas DeLong, Linae Foster, Yenvik Zhong**

Based on the Star Wars Roleplaying Game by Bill Slavicsek, Andy Collins, and JD Wiker, utilizing mechanics developed for the new Dungeons & Dragons game by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison, and the D&D Miniatures game by Rob Heinsoo, Skaff Elias, and Jonathan Tweet.

This Wizards of the Coast® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



www.wizards.com
300967840000012 EH
9 8 7 6 5 4 3 2 1

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

© 2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, D&D Miniatures, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. © 2005 Wizards of the Coast, Inc.



www.starwars.com

Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrinck Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.
Printed in the U.S.A.

Bevezetés

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban...

Az egész Star Wars galaxis szolgál ennek a lépkedős, gyűjtögetős miniatúra játéknak a háttéréül. Válogathatsz a galaxis összes hőse, gonosza, droidja és idegen faja közül, hogy irányítsd azokat az erőket, melyek befolyásolni tudják a galaktikus történelem alakulását - vagy, végeredményben, a következő csatát!

Te választod az oldalt. Te válogatod össze a katonáidat. Te irányítod a csapataidat. És rajtad múlik, hogy bizonyíts magadnak, szemtől szemben az ellenséggel a fantasztikus Star Wars-univerzum helyszínein.

Három féle játékmód

A Star Wars Miniature játék három különböző utat kínál, hogy élvezd a miniatúra-gyűjteményedet.

Gyűjtögetés

Gyűjtsd a Star Wars-figurákat, Jeditől a Sith-ig, droidtól az idegenekeig, és tovább. A Star Wars Miniature Booster Pack-ek, melyek külön kaphatóak, több figurát nyújtanak az összes kedvenc Star Wars-korszakodból. Keresd a boostereket a klasszikus trilógia felkelésének korához, a prequel-trilógiában a Birodalom felemelkedésének korához, vagy a kiterjesztett Star Wars-univerzum más korszakaihoz.

Csatázás

Hívd ki a barátaidat csatára bármelyik korszakba, hogy lássátok, vajon a világos, vagy a sötét oldal fog-e nyerni. A Star Wars Miniatures játék jellemzője a lépegetős játék, hogy teszteljétek az új és a veterán játékosok ügyességét.

Kezdjétek a Gyors Kezds Szabályokkal, hogy megtanuljátok a játék alapjait. Azután vegyetek Booster-eket, hogy új karaktereket adjatok a csapataitokhoz, és használjátok ennek a könyvnek a haladó szabályait, hogy felépítsétek a csatáitokat.

Újra-alkotás

Használj a figuráidat, hogy újjáéleszd a kedvenc Star Wars pillanataidat és új jeleneteket alkoss vagy használj őket a Star Wars Szerepjátékban.

Haladó szabályok

Ez a füzet tartalmazza a teljes szabálykészletet a gyors, taktikai miniatúra csatákhoz (skirmish-ekhez) a Star Wars-univerzumban.

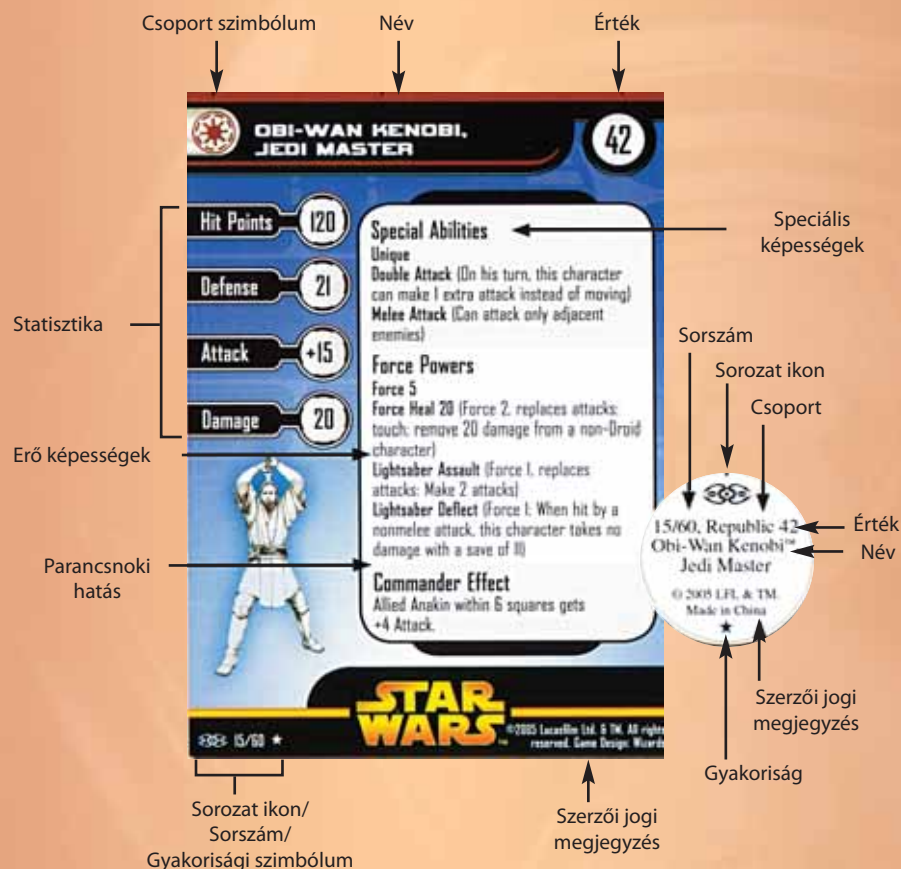
Egy skirmishben két csapat versenyez a táblán. Az a játékos győz, akinek a csapata megsemmisíti az összes ellenséges karaktert.

Harakterek

Minden mini figura a Star Wars-univerzum egy-egy szereplőjét ábrázolja. (Ezek a szabályok minden mini figurára karakterként utalnak.) Minden karakternek van egy kapcsolódó karakter-kártyája, ami listázza a statisztikáját.

Hogy olvassuk a karakterkártyát

Nézd meg az alább bemutatott karakterkártyát.



Név

A név megegyezik a karakterkártyán és a karakter talpán.

Csoport szimbólum

A csapatod egy meghatározott csoporthoz tartozik, ami megfelel a csatákban résztvevő oldalaknak, amelyek a különböző korszakokban vannak. A csoportoknak van bizonyos kapcsolatuk az Erő világos, illetve sötét oldala felé. (Ezek a 7. oldalon vannak leírva.)

Minden karakter kártyája tartalmaz egy szimbólumot, ami meghatározza, hogy melyik csoporthoz tartozik. A kívülről (fringe) szimbólummal ellátott karakterek bármelyik csoport mellett tudnak harcolni, így minden csoporthoz hozzáadhatóak.

Érték

Az érték az a pontszám, amit "fizetsz", amikor hozzáadod a karaktert a csapatodhoz. Egy csapatnak legalább 100 pontnyi karaktert kell tartalmaznia.

Statisztika

Ez a szekció azokat az alapadatokat tartalmazza a karakterről, amikre feltétlenül szükség van a játékhoz.

Az **életpontok** (Hit Points) mutatják, hogy maximum mennyi sérülést tud a karaktered elviselni, mielőtt meghal a csatában. Amikor a karakter életpontjai 0-ra fogynak, a karakter megsemmisül és el kell távolítani a pályáról.

A **védekezés** (Defense) megmutatja, hogy milyen erősen kell megütni a karaktert a támadás folyamán. A támadónak legalább ezt az értéket, vagy magasabbat kell dobnia ahhoz, hogy a célpont sérülést szenvedjen.

A **támadás** (Attack) az az érték, hogy milyen erős a karakter a csatában. Amikor a karakter támad, dob a 20 oldalú kockával és hozzáadja ezt a számot. Ha az eredmény egyenlő, vagy nagyobb, mint a megtámadott ellenség védekezése, a támadás talált.

A **sebzés** (Damage) az az érték, amennyi sérülést a karakter okoz, amikor a támadása talál.

Különleges képességek

Ide tartozik minden speciális támadás, tulajdonság és korlát, ami a karakternek van. A különleges képességek felülírják az általános szabályokat.

Erő képességek

Néhány karakternek van Erő-érzékenysége, egy pontszám, amit el tudnak költeni bizonyos Erő képességekre. Az Erő képességek használata bizonyos Erőpontokba kerül, ezek fel vannak tüntetve a képesség leírásánál.

Az Erőpontokkal rendelkező karakterek arra is tudják őket használni, hogy újradobjanak egy rossz dobást, vagy gyorsabban mozogjanak. Vannak olyan karakterek, amiknek, bár vannak Erőpontjaik, nincsenek Erő képességeik. Ők csak gyorsabb mozgásra és újradobásra tudják használni a pontjaikat.

Parancsnoki hatások

Néhány karakter képes segíteni a csapata többi tagját, irányítja, bátorítja őket vagy összehangolja a támadásukat. Ezek a képességek vannak kilistázva ebben a pontban.

Sorozat ikon / Sorszám / Gyakorisági szimbólum

Az ikon megmutatja, hogy az adott figura melyik sorozathoz tartozik. A sorszám azt jelöli, hogy a figura hányadik a sorozaton belül, valamint hogy összesen hány figurából áll a sorozat.

A gyakorisági szimbólum jelzi, hogy mennyire könnyű a figurát megszerezni. A gyűjthetőségnek négy szintje van: általános (common) ●, nem gyakori (uncommon) ◆, ritka (rare) ★, nagyon ritka (very rare) ✨.

Jellemző szöveg (Flavor text)

Néhány karakterkártya tartalmaz egy rövid leírást a karakter történetéről, vagy személyiségéről. Ez a karakter játék-képességei alatt található.

Horszakok

A Star Wars Saga sok évet ölel fel, különböző széles korszakokba gyűjtve. Mielőtt összerakod a csapatodat, neked és az ellenfelednek választanotok kell ezek közül a korszakok közül. Ez a választás meghatározza a világos és a sötét oldali csoportot. Például, ha a Revenge of the Sith sorozattal akarsz játszani, akkor a Birodalom felemelkedésének korszakából választhatsz (nézd meg a korszak-táblázatot és a csoportokat a Csoport kiválasztása cím alatt). Nézd át a küldetésleírásokat és a játék-opciókat a 27. oldalon, arra vonatkozólag, hogy milyen módokon keveredhetnek a különböző korszakok csoportjai.

A RÉGI HÖZTÁRSASÁG

A Galaktikus Polgárháború előtt sok ezer évvel a Sith-ek felfedték magukat a galaxisnak. Ez a Nagy Hiperűr Háború és a Sith Háborúk kora, amikor a Jedi-ok a Régi Köztársaság erőit a Sith-ek sötét oldali hordái ellen.

A BIRODALOM FELEMELHEDÉSE

A prequel-trilógia korszaka az a periódus, melyben Palpatine átalakítja a Köztársaságot Birodalommá. Itt Jedi-ok és klónok harcolnak, hogy megóvják a Köztársaságot, míg a szeparatista erők (a sötét oldal által manipulálva) igyekeznek megdönteni a régi kormányzatot. Az első igazi, a Birodalomnak elkötelezett erők ennek a korszaknak a végén jelennek meg, hogy legyőzzék az összeomló Köztársaságot.



A FELHELÉS HORA

A klasszikus trilógia korszaka, a Galaktikus Polgárháború ideje. A Birodalom hatalmas hadigépezete elnyomja a galaxist, míg a Felkelők Szövetsége titkos bázisokról támad, hogy visszaállítsa a szabadságot és megtörje a Birodalom zsarnoki uralmát. Itt az Erőhasználók ritkák, a rohamosztagosok általánosan, míg a kívülállók (fringe) van a legerősebb befolyása a történelem alakulására.



AZ ÚJ HÖZTÁRSASÁG

Ez a korszak ott kezdődik, ahol a Jedi visszatér befejeződött, és egy olyan galaxist mutat be, amely megpróbálja újra felépíteni magát egy hosszú polgárháború után. A Felkelők Szövetsége átalakul Új Köztársassággá, és szembenéz a Birodalom maradvékának kihívásaival, amely visszautasította a megadást, bár az Uralkodó és Darth Vader meghaltak.

AZ ÚJ JEDI REND

Huszonöt évvel a Birodalom bukása után Luke Skywalker vezeti a Jedi lovagok új rendjét. Ekkor betolakodók jelennek meg az ismert úr határain túlról. A galaxisnak egy eddig soha nem látott fenyegetéssel kell szembenéznie. Most az Új Köztársaságnak és a Jedi védőinek szövetkezniük kell a Birodalom maradvékáival, hogy ellen tudjanak állni a Yuuzhan Vong idegen és könyörtelen erőinek.

Csoport kiválasztása

A skirmish-ben ha az egyik játékos világos oldali csapatot állít fel, a másiknak sötét oldalt kell választania. (Lásd a 27. oldalt további játékoptionsért.)

Csoportok (Factions)

Amikor egy csapatot összeállítasz, először a csoportot kell kiválasztani, amihez a csapatod tartozik. Minden karakter kártyája megadja a statisztikákat, beleértve a csoportszimbólumot is, ami megmutatja, hogy a karakter melyik csoportért tud harcolni.

KORSZAK	VILÁGOS OLDALI CSOPORTOK	SÖTÉT OLDALI CSOPORTOK
Régi Köztársaság	Régi Köztársaság	Sith-ek
A Birodalom felemelkedése	Köztársaság	Szeparatisták, Birodalom
Felkelés	Felkelők szövetsége	Birodalom
Új Köztársaság	Új Köztársaság	Birodalom
Új Jedi Rend	Új Köztársaság, Birodalom	Yuuzhan Vong

A kívülálló (fringe) karaktereket bármelyik korszak bármelyik csoportjához hozzá lehet adni. A különböző Star Wars Miniature sorozatokban különböző korszakokból találsz karaktereket.

Csapat összeállítása

Miután kiválasztottad a csoportot, ami megfelel a korszaknak, amiben szeretnél játszani, elkezdhetsz kiválogatni a karaktereket, amik harcolni fognak a csapatodban. Összesen 100 pontot költshetsz el, hogy felépítsd a csapatodat.

Érték: Minden karakternek van egy pontértéke, ami megtalálható a figura talpán és a kártyája jobb felső sarkában is.

Csoportok: A csapatod olyan karaktereket tartalmazhat, amelyek vagy az általad választott csoport szimbólumát, vagy a kívülálló (fringe) szimbólumát viselik. Például, egy skirmishben, ami a Birodalom felemelkedése korában játszódik, az egyik játékos köztársasági és fringe, míg a másik szeparatista, (birodalmi) és fringe karakterekből állíthatja össze a csapatát.

MINTA KÖZTÁRSASÁGI CSAPAT

Karakter	Érték
Obi-Wan Kenobi, Jedi mester	42
AT-RT	35
Klón parancsnok	13
Klón katona	9
Összesen	99

Csapat-összeállítási előírások

Titokban állítsd össze a csapatodat, csak a karakterkártyákat használva. Ne mutasd meg, mely karaktereket akarod éppen használni; csak tartsd készenlétben a kártyáidat. Csak akkor fedd fel a csapatodat, amikor kiterítitek a játéktáblát.

A megfelelő csapat a megfelelő csatába

A csapatoknak eltérő erősségeik és gyengéik vannak, ami a karakterek és a csoportok összeválogatásán múlik, amikhez tartoznak. Próbálj különböző csapatokat kialakítani és tapasztald ki, hogyan játszanak. Mindegyik különböző stratégiát és taktikát kíván. Valaki összeállíthat egy nagy számú, de gyenge karakterekből álló csapatot, más csak néhány, de erős karaktert rak össze, míg a harmadik kombinálja a két harci módot. Minnél több kombinációt kipróbálsz, annál több trükköt és taktikát tanulsz - és annál több csatát nyersz!

Felállítás

Ez a kezdő csomag tartalmaz egy kihajtható játéktáblát, ez a harcmező (battle grid). Ez egy űrhajó részletét mutatja, mint a Tantive IV, vagy egy szeparatista cirkáló.

Elhelyezés

Helyezd a játéktáblát az asztalra. A játékosok üljenek az ellentétes végeihez: a sötét oldali játékos az ajtó (blast door) felőli végéhez, a világos oldali a zsilip (airlock) felőlihez.

Például, egy a felkelés korában játszódó skirmishben a Birodalmi játékos ül a tábla blast door felőli végére, míg a felkelő játékos a zsilip mellé.

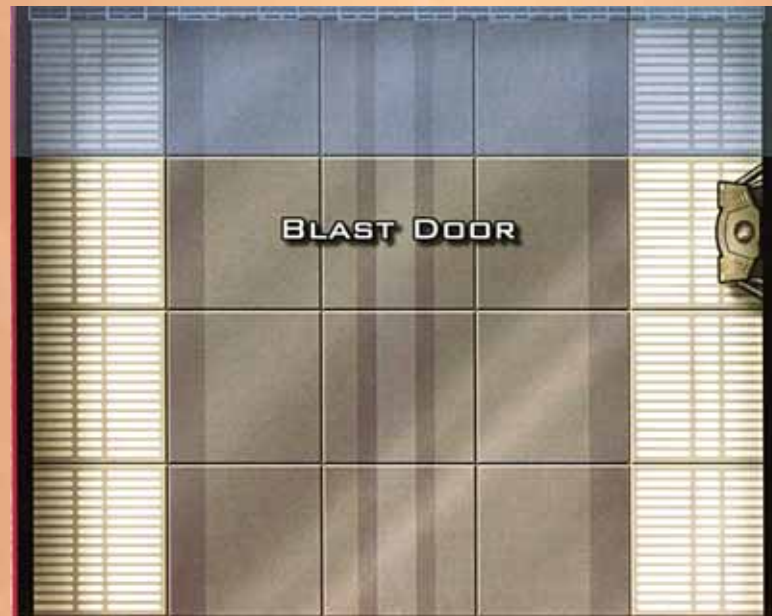
A tábla szélei áthatolhatatlan falak. a tábláról nem lehet lemenni a karakterekkel.



A csapatod felállítása

Mindkét játékos felfedi a csapatát. A sötét oldali játékos felállítja a figuráit az ajtótól (blast door) 4 négyzeten belül, a világos oldali a zsiliptől (airlock) 4 négyzeten belül, a tábla áttellenes sarkában.

Előbb a sötét oldali csapatot kell felállítani, utána a világos oldalit. Miután feállítottátok a csapatotokat, kezdésnek dobni kell, hogy kezdődhessen a játék.



Skirmish alapok

A csapatok felállítása után te és az ellenfeled felváltva tudjátok mozgatni a csapatotok tagjait a táblán.

Nyerés

Akkor nyersz, ha az összes ellenséges karaktert megsemmisíted a pályán. (Egyéb játékleírások és nyelési módok a 27. oldalon találhatóak.)

Kivéve: Hogyha egy karakter sem tudott támadással egy ellenséget sem megsemmisíteni, vagy védekezésre kényszeríteni 10 körben egymás után, összesítsétek a már megölt karakterek pontértékét. Az a játékos nyer, amelyik összesen több pontértékű karaktert ölt meg. Hogyha így döntetlen, akkor az a játékos nyer, amelyiknek a figurája közelebb van a tábla közepéhez. Ha még így is döntetlen, akkor az a játékos, akinek a tábla közepéhez közeli karaktere magasabb pontértékű.

Kezdődobás

A játék egy kezdődobással kezdődik, ami meghatározza, hogy ki léphet elsőnek. Minden játékos dob a 20 oldalú dobókockával. Aki a magasabb értéket dobja, az döntheti el, hogy ki lépjen elsőnek. Ha az eredmény egyenlő, újra kell dobni.

Néha te akarsz elsőként elindulni, máskor inkább kívárod, hogy mire készül az ellenfél, mielőtt mozgatnád az erőidet.

Körök, szakaszok, fordulók

A skirmisht **körökre oszva** kell játszani.

A játékosok minden körben aktiválják (mozgatják) a karaktereiket, egymás után kettőt.

Első játékos: Aktivál egymás után két karaktert.

A két karakter egyszeri aktiválását nevezzük egy szakasznak.

Második játékos: Aktivál egymás után két karaktert.

Első játékos: Aktivál két újabb karaktert, amelyeket ebben a körben még nem aktivált.

Második játékos: Aktivál két újabb karaktert, amelyeket ebben a körben még nem aktivált.

Ezt addig kell ismételni, amíg a pályán minden karakter nem lett egyszer aktiválva. Előfordul, hogy az egyik játékosnak több karaktere van, mint a másiknak, ilyenkor a maradék karaktereket egyszerre aktiválja a kör végén.

Minden karaktert csak egyszer lehet aktiválni egy körben. Amikor egy karakter éppen aktiválva van, az az ő **fordulója**. Ahhoz, hogy követni tudjuk, hogy melyik karakter volt már aktiválva, fordítsuk meg a kártyájukat, vagy fordítsuk a figurát visszafelé a pályán.

Egy körnek akkor van vége, ha minden játékos egyszer aktiválta az összes karakterét. Ekkor egy új kör kezdődik, egy új kezdő dobással.

Karakterek aktiválása

Amikor aktiválsz egy karaktert, az az ő fordulója. A saját fordulójában

a karakter egy dolgot csinálhat a következők közül:

- Mozog maximum 6 négyzetnyit, azután támad; vagy
- Támad, azután mozog maximum 6 négyzetnyit; vagy
- Mozog maximum 12 négyzetnyit (ilyenkor nem támadhat)

„Támadás helyett”: Néha egy különleges képesség, vagy erőképesség magyarázata azt mondja, hogy „támadás helyett” érvényes. Ilyen esetben, a karakter a szokásos támadás helyett használhatja ezt a képességet. A karakter mozoghat maximum 6 négyzetnyit a képesség használata előtt vagy után, mintha az is egy szokásos támadás lenne.

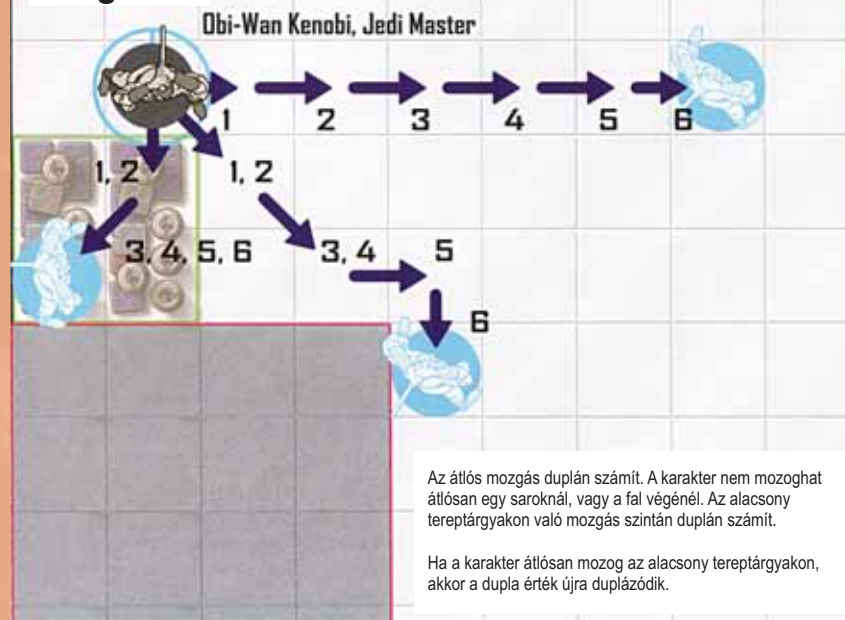
Mozgás

A saját fordulója alatt a karakter mozoghat maximum 6 négyzetnyit, azután támad; támadhat és mozog maximum 6 négyzetnyit; vagy mozog maximum 12 négyzetnyit (ilyenkor viszont nem támadhat).

Átlós mozgás: Az átlós mozgás duplán számít, vagyis minden egyes átlós négyzetet 2 négyzetnek kell venni.

Sarkok: A karakter nem mozoghat átlósan egy sarok, vagy olyan fal mentén, ami kiér a tábla széléig. (Lásd bővebben: Falak, 24. oldal.)

Mozgások



További karakterek: A karakter keresztül tud menni olyan négyzeteken, amiket **szövetséges** karakterek foglalnak el, de nem fejezheti be a mozgást olyanon, amin már áll valaki. Viszont a karakter nem képes az ellenség által elfoglalt négyzeteken keresztülhaladni. Ha a karakter elmozdul egy olyan négyzetről, ami szomszédos egy ellenséges karakterrel, az ellenség képes egy azonnali támadást intézni a mozgó karakter ellen. (A részletekért lásd: a lehetőség támadása - attack of opportunity, a 19. oldalon.)

A játéktábla elemei: A játéktábla elemei befolyásolhatják a mozgást. (A részletekért lásd: Terep, a 23. oldalon.)

Alacsony tereptárgyak (low objects): Duplán számít, ha olyan mezőre lépünk, amit egy alacsony tereptárgy foglal el. Az átlós mozgás az alacsony objektumokon négyszeresen számít.

Nehéz terep (difficult terrain): Duplán számít, ha olyan mezőre lépünk, ami törmeléket, törött padlót, vagy egyéb nehéz terepet tartalmaz.

Falak és gödrök (walls and pits): A falak és a gödrök, szakadékok blokkolják a mozgást. Néhány nagyobb tereptárgy szintén falnak számít.

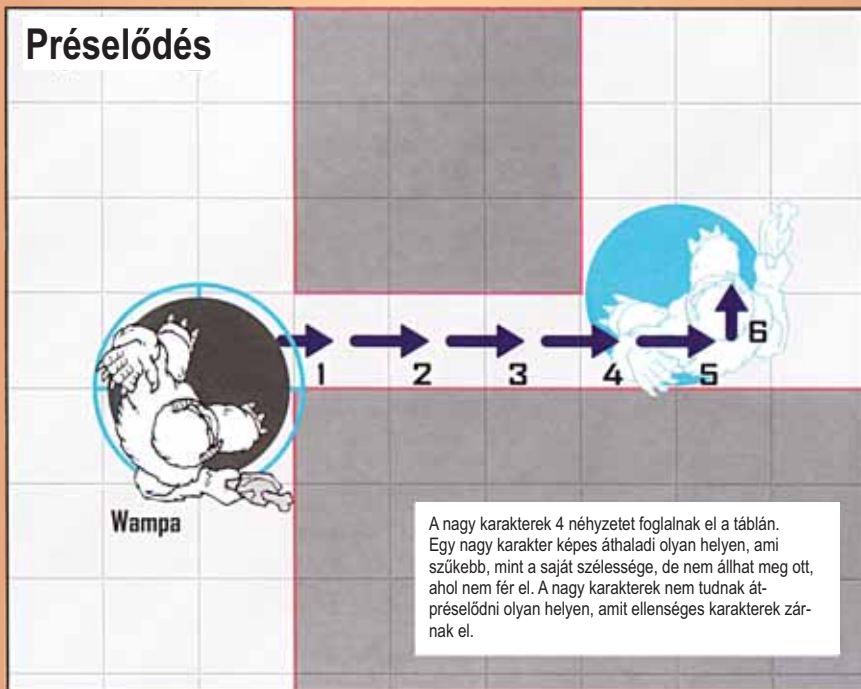
Ajtók (doors): Az ajtók, amikor zárva vannak, ugyanúgy működnek, mint a falak. Ha nyitva vannak, nem befolyásolják a mozgást.

Nagy (large) karakterek, óriás (huge) karakterek és a mozgás

A nagy karakterek 2x2 négyzetet foglalnak el, az óriás karakterek 3x3-at. Rájuk is vonatkozik az extra lépéserő, ha nehéz terepen, vagy alacsony tereptárgyakon haladnak keresztül, elég, ha a talpuk egy része ilyen négyzeten áll. Nem mozoghatnak, ha az útvonaluk bármely négyzetét ellenség foglalja el.

Átpréselőds: A nagy és az óriás karakterek át tudnak préselődni szűk átjárókon és csarnokokon, amelyek legalább fele olyan szélesek, mint a karakter (az óriás karaktereknél legalább 2 négyzetnyi), feltéve, ha a lépésüket olyan helyen fejezik be, amit normálisan el tudnak foglalni. A nagy karakterek nem préselődhetnek keresztül ellenséges karaktereken. Néhány nagyon nagy droid, vagy jármű nem képes átpréselődni.

Préselődés



Támadás

A Star Wars-univerzum bizonyos karakterei lézerpisztollyal támadnak, mások vibro-fegyvereket használnak, megint mások fénykardot. Amikor egy karakter megtámad egy ellenséget, először kiválasztod a célpontot, csinálsz egy támadó dobást a kockával, és ha a támadás talált, elkönnyelitek a sebzést.

Célpont kiválasztása

A támadás előtt ki kell választani, hogy melyik ellenséget veszi célba a támadó.

Látótengely (line of sight): A támadónak látnia kell az ellenséget. (A látótengelyt lásd lejjebb.)

Fedezék (cover): A karakter nem támadhat meg olyan ellenséget, aki fedezékben van, kivéve, ha ő a legközelebbi ellenség. (A fedezéket lásd lejjebb.)

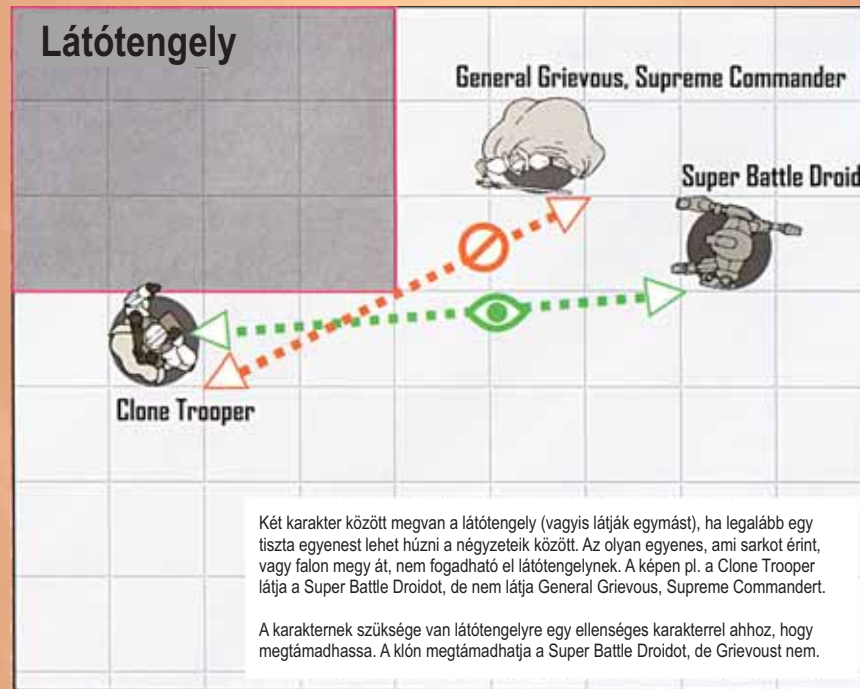
Távolság meghatározása (determining range): Úgy számold meg a négyzeteket a távolság meghatározásához, és a legközelebbi ellenséghez, mintha oda akarnál lépni hozzá. (A mozgást lásd a 10. oldalon.)

Szomszédos ellenségek (adjacent enemies): Ha az ellenség(ek) szomszédos(ak) a támadóval, azok közül kell egyet megtámadnia.

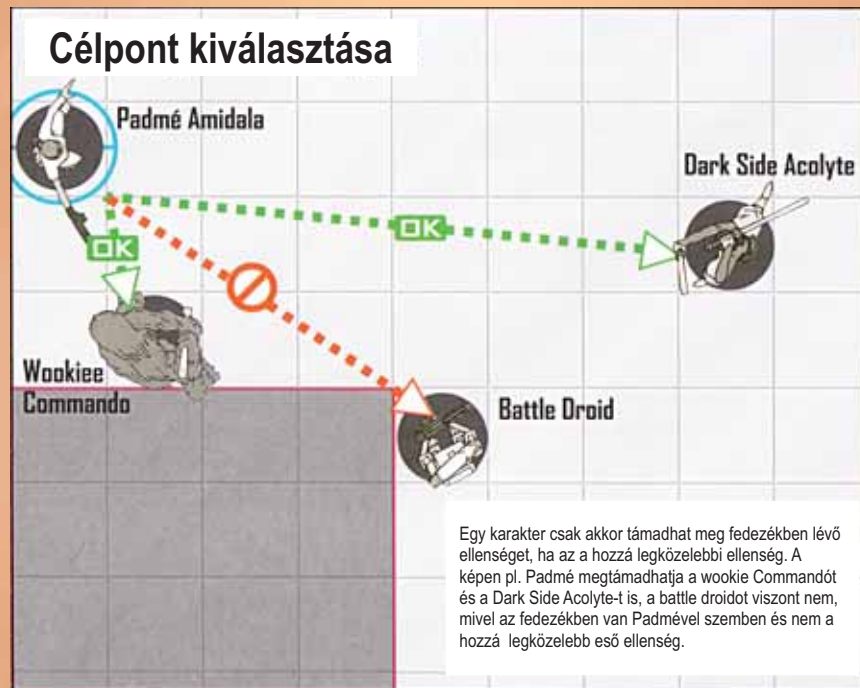
Látótengely (line of sight)

Általában egy karakter bármely ellenséget (védekezőt) meg tud támadni, akit lát. A védekező látását meg lehet határozni a látótengely megkeresésével. Rajzolj egy képzeletbeli egyenest a támadó négyzetének bármely pontjától a védekező négyzetének bármely pontjára. Ha lehet rajzolni ilyen vonalat anélkül, hogy falat érintenénk, akkor a támadó karakter a védekezővel látótengelyben van. Az olyan egyenes, ami sarkot érint, vagy egy fal mentén fut végig, nem számít látótengelynek. A falak, zárt ajtók és nagyméretű objektumok (amik falnak számítanak) blokkolják a látótengelyt. A karakterek, alacsony tereptárgyak, a nehéz terep és a gödrök nem blokkolják a látótengelyt.

Látótengely



Célpont kiválasztása

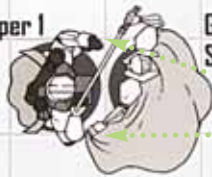


Szomszédos ellenségek



Clone Trooper 2

Clone Trooper 1



General Grievous,
Supreme Commander



Super Battle Droid

Ha egy vagy több ellenség szomszédos a támadó karakterrel, a támadónak kötelezően csak a szomszédos ellenségek közül lehet célpontot választania. A képen pl. Clone Trooper 1 nem támadhatja meg a Super Battle Droidot, mivel General Grievous, SC szomszédos vele.

Egy karakter csak akkor támadhat meg egy fedezékben lévő ellenséget, ha az a hozzá legközelebbi ellenség. A képen pl. a Super Battle Droid megtámadhatja mindkét Clone Troopert. General Grievous, SC fedezéket nyújt a Clone Trooper 1-nek (+4 bónusz a védekezésre), de mivel mindkét Clone Trooper egyaránt 5 négyzetre áll a Super Battle Droidtól, a Super Battle Droid akár a Clone Trooper 1-et is megtámadhatja.

Fedezék

Karakterek és a terep bizonyos elemei, mint alacsony tereptárgyak és falak képesek fedezéket nyújtani a támadásokkal szemben. Egy karakter csak akkor támadhat meg fedezékben lévő ellenséget, ha az a hozzá legközelebbi ellenség. Ha a támadó megtámadhatja azt az ellenséget, a védekező +4 bónuszpontot kap a védekezéséhez, mivel fedezékben van.

Hogy kiszámítsuk, vajon a védekező fedezékben van-e, a támadót irányító játékosnak ki kell választania a támadó négyzetén az egyik sarkot. Ha az ebből a pontból a védekező négyzetének bármely pontjába húzható egyenes átmegy egy másik karakteren, falon, vagy bármely olyan négyzeten, ami fedezéket nyújthat, az ellenség fedezékben van.

Az ellenség nincs fedezékben, ha az egyenes fal mentén fut végig, vagy fedezéknek nem számítható négyzeteken megy keresztül.

Nem számít, hogy mennyi tereptárgy vagy karakter nyújt fedezéket a védekezőnek, mindenképpen csak +4 bónusz védekezést kap. Egy karakter soha nem lehet „dupla fedezékben”.

Alacsony tereptárgyak és a fedezék: Az alacsony tereptárgyak fedezéket nyújtanak azoknak a karaktereknek, akik rajtuk állnak. Bár a támadó karakter figyelmen kívül hagyja azokat az alacsony tereptárgyakat, amelyeken áll, vagy amelyek szomszédosak vele. Azok az alacsony tereptárgyak, melyeken a támadó áll, vagy amelyek szomszédosak vele, nem nyújtanak fedezéket a célpont számára (a támadónak viszont igen), vagyis a támadó „lélőheti” őket.

Karakterek és a fedezék: A karakterek mindig fedezéket nyújtanak, nem számít, hogy szövetségesegek vagy ellenségek.

Támadások

Amikor a karaktered támad, először dobni kell a 20 oldalú dobókockával; ha a támadás talált, le kell vonni a sérülést a védekezőtől.

Támadó dobás

Amikor a karaktered támad, dobnod kell egyet a támadásra. Dobj a 20 oldalú kockával, az eredményhez add hozzá a karaktered támadáspontját, majd minden egyéb módosító számot (parancsnoki bónuszok, stb.)

Ha az összesített támadáspont megegyezik, vagy magasabb, mint az ellenség Védekezéspontja, a támadás talált. Ekkor a támadó karakter sebzés értékét le kell vonni a célpont életpontjaiból.

Például, Grievous Főparancsnok megtámadja Obi-Wan Kenobit. A szeparatista játékos dob a kockával és az eredményhez hozzáad 12-t, ami Grievous támadáspontja (ha más módosító tényezők nem játszanak közre). A dobás értéke 12 lett, így a végleges támadáspont 24. Obi-Wan védekezése 21, vagyis a támadás talált. Grievous sebzés értéke 20, vagyis Obi-Wan elveszt 20 életpontot, az élete lemegy 120-ról 100 pontra.

A 20-as dobás kritikus találat: Ha 20-at dob sz a kockával a támadáskor, a támadás automatikusan talál, mindegy, hogy mennyi a célpont védekezése. Ráadásul a kritikus találatnál a sebzés duplán számít. A droid karakterek immunisak a kritikus találatra, és nekik nem számít duplán a sebzés, de a 20-as dobás náluk is automatikusan betalál.

Az 1-es dobás automatikus tévesztés: Ha 1-et dob sz a kockával támadáskor, a támadás automatikusan mellémegy, mindegy, hogy mennyi bónusz adódik a dobáshoz.

Támadó dobás: 20-as kocka + Támadáspont

A Védekezés ponttal való egyezés vagy magasabb érték: találat.

A találat csökkenti az életpontot a sebzés ponttal.

Fedezék



Luke Skywalker

Royal Guard

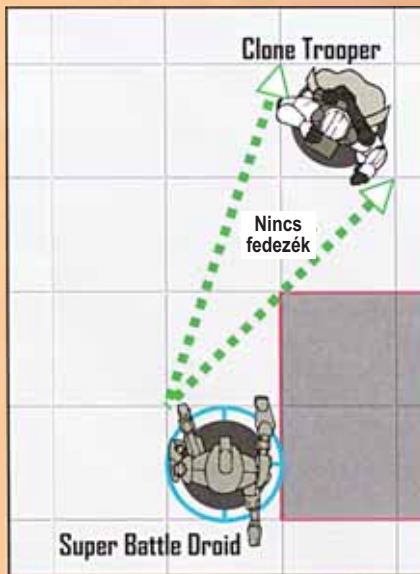
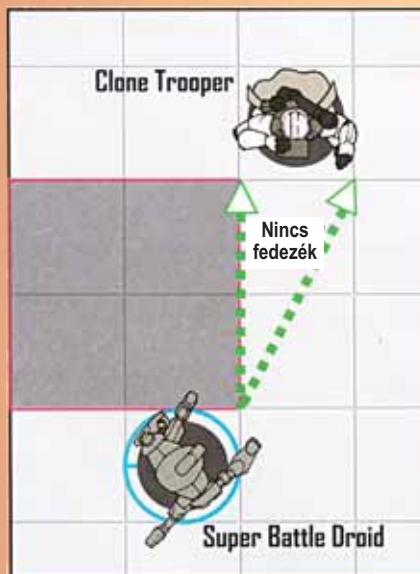
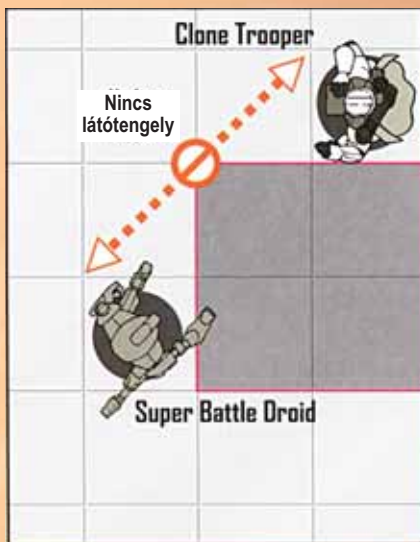
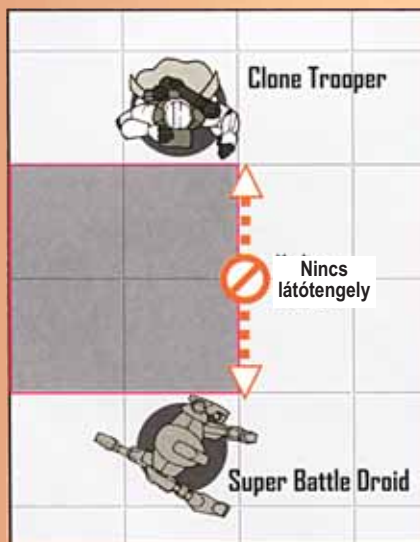


Stormtrooper
+4 Defense

Hogy kiszámoljuk, vajon a védekező fedezékben van-e a támadással szemben, válasszunk ki egy sarkot a támadó négyzetén. Ha az ebből, a védekező négyzetéhez húzott bármely egyenes akadályba ütközik (fal, másik karakter, alacsony tereptárgyak, stb.) akkor a célpont fedezékben van és +4 bónuszt kap a védekezéspontjaihoz. Egy karakter csak akkor támadhat meg egy fedezékben lévő ellenséget, ha az a hozzá legközelebbi ellenség.

A képen pl. húzható legalább egy tiszta egyenes Luke Skywalker négyzetének egyik sarkától a Stormtrooperig, bár vannak olyan egyenesek is, melyek keresztül mennek egy falon, ezért a Stormtrooper fedezékben van (+4 bónusz védekezése van) Luke támadásával szemben. Luke mégis támadhatja a Stormtroopert a fedezék ellenére, mivel ő hozzá a legközelebbi ellenség.

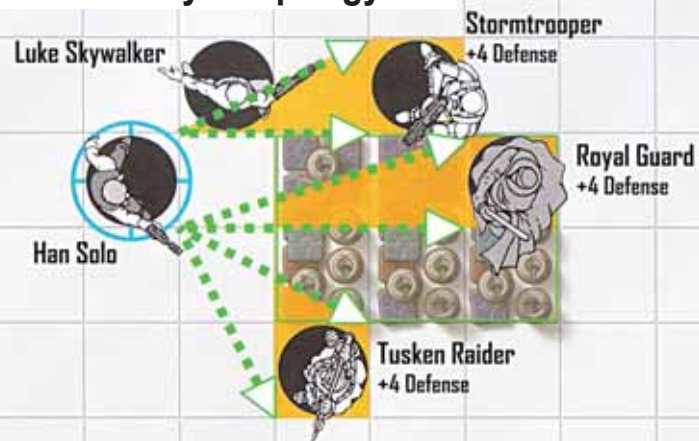
Fedezék és Látótengely



Az az egyenes, ami egy fal mentén fut végig, vagy sarkot érint, nem tekinthető látótengelynek két karakter között. Ellenben, ha több más egyenes is húzható a karakterek között, akkor az egyenes, ami a fal mentén fut végig, vagy sarkot érint, szintén nem ad fedezéket.

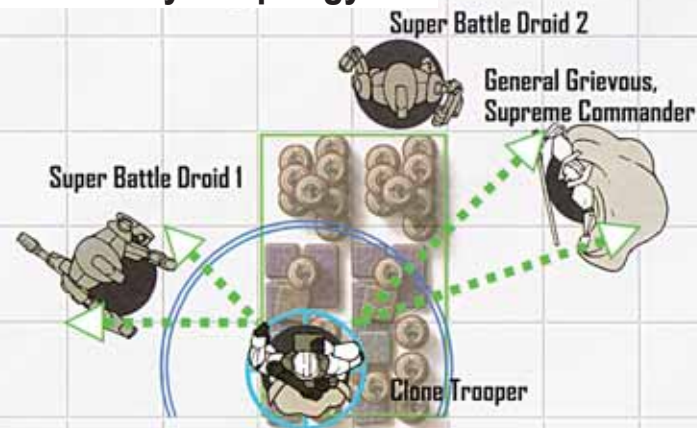
A látótengely vagy a fedezék meghatározásánál ne számoljuk azokat az egyeneseket, amik fal mentén vagy sarkot érintve futnak.

Fedezék alacsony tereptárgyról 1



Ha a támadó választott sarkától a védekező négyzetéhez húzott egyenes keresztülmegy olyan négyzeten, amelyben vagy alacsony tereptárgy, vagy másik karakter van, a védekező fedezékben van (+4 védekezési bónuszt kap). Ezen a példán Han Solo megtámadhatja bármelyiket a három ellenség közül. Az alacsony tereptárgyak fedezéket nyújtanak a Royal Guard-nak és a Tusken Raider-nek, Luke fedezéket nyújt a Stormtrooper-nek. Mivel a három ellenség egyforma távolságra van Hantól, ő bármelyiküket megtámadhatja, bár fedezékben vannak.

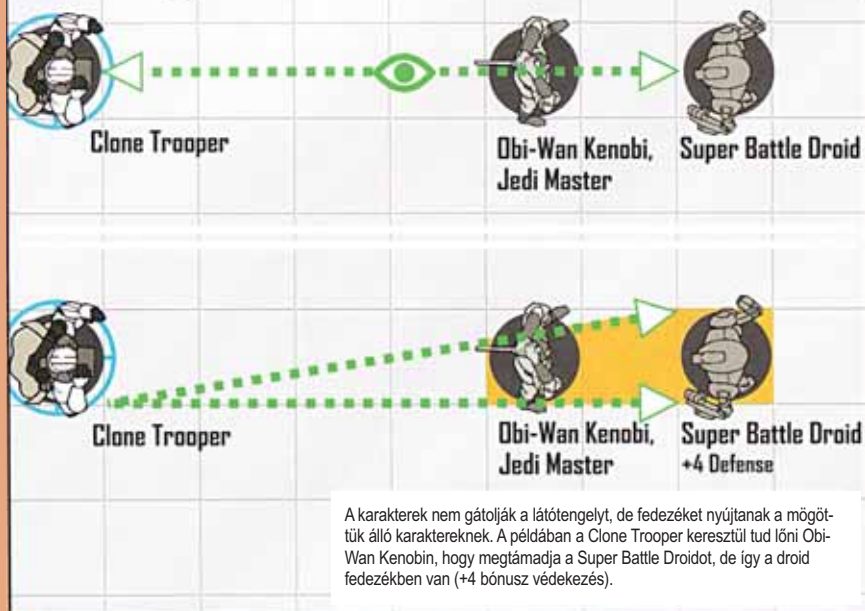
Fedezék alacsony tereptárgyról 2



Ha le akarjuk ellenőrizni, hogy a támadás célpontja fedezékben van-e, a támadó figyelmen kívül hagyhatja az alacsony tereptárgyakat azon a négyzeten, amin áll, és az azzal szomszédos négyzeteken. Az ezeken a négyzeteken lévő alacsony tereptárgyak nem nyújtanak fedezéket az ellenségeknek.

A példában a Clone Trooper megtámadhatja a Super Battle Droid 1-et és Grievoust. Egyikőjük sincs fedezékben a Clone Trooper támadásával szemben. A Super Battle Droid 2 viszont fedezékben van. Mivel a SBD 2 fedezékben van és nem ő a legközelebbi ellenség, a Clone Trooper nem tudja őt megtámadni. Ha viszont a Super Battle Droid 2 lő a Clone Trooper-re, neki fedezéket nyújt (+4 bónuszt védekezés) az a tereptárgy, amin áll.

Lövés karaktereken keresztül



Szövetséges karakterek megtámadása

Egy karakter nem támadhat meg szövetséges karaktert. Ez a korlátozás azonban nem tiltja különleges képességek vagy Erő képességek használatát, melyek megsebezhetnek szövetségeseket is – csak a közvetlen támadást.

Sebzés és életpontok (Damage and Hit Points)

Amikor egy támadás talál, sebesülés következik, amit le kell vonni az eltalált ellenség életpontjaiból. Használd a kezdő szettben mellékelt zsetonokat a sebesülések számontartásához.

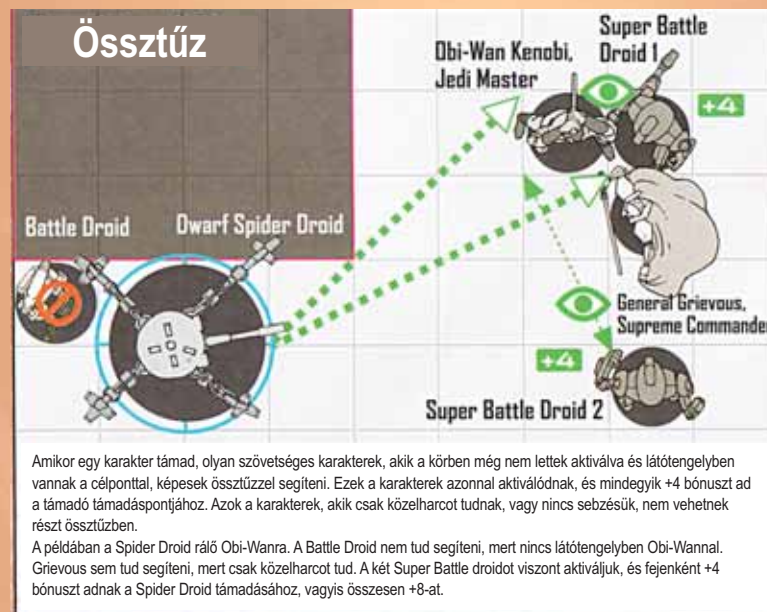
Ha az életpont 0-ra fogy: Amikor egy karakter életpontja 0-ra vagy az alá esik, a karakter megsemmisül és le kell venni a tábláról.

Össztűz

Hasonló szövetséges karakterek képesek összeadni a támadásukat és **össztűz**et zúdítani. Amikor egy karakter a saját fordulójában támad, azok a szövetséges karakterek, akik még nem lettek aktiválva ebben a körben, összűzzel tudják segíteni a támadást. Ezeknek a szövetségeseeknek viszont látótengelyben kell lenniük a célponttal. Azok a karakterek, akik csak közelharcolni tudnak, vagy a sebzésük 0, nem tudnak összűzben segíteni.

Ezek a szövetséges karakterek ilyenkor azonnal aktiválódnak, +4 támadási bónuszt adva a támadónak fejenként. A karakterek az így történt aktiválásukkor nem tudnak semmi mást csinálni, mint hogy +4 bónuszt adnak a támadónak, és nem aktiválhatóak újra ebben a körben. Feladják ezt a fordulójukat, hogy segítsenek a támadásban. Azok a karakterek, akik összűzre lettek aktiválva, nem számítanak bele a játékos szakaszonkénti aktiválási keretébe (ami alapesetben kettő, ahogy a 10. oldalon le van írva).

Össztűz



Még a támadó dobás előtt el kell döntened, hogy melyik szövetségesegek fognak részt venni az összűzben. Nem dobhatsz előbb, hogy utána számold ki, hogy mennyi segítségre van még szükséged! Az összűzből származó bónusz csak egy támadás alatt használható fel. Ha a támadó karakternek van olyan különleges képessége ami megengedi, hogy újra támadjon a fordulójában, a bónuszok a második támadásra már nem érvényesek. (Persze lehet újra összűzket zúdítani olyan karakterekkel, akik eddig még nem lettek aktiválva.)

A lehetőség támadásánál (attack of opportunity) nem lehet összűzet használni.

A lehetőség támadása (Attack of Opportunity)

Ha egy karakter elmozdul egy olyan négyzetről, ami szomszédos egy ellenséggel, az ellenség indíthat egy egyszeri, azonnali támadást a karakter ellen (még akkor is, ha már volt aktiválva ebben a körben.) Ezt nevezzük a **lehetőség támadásának**.

Fordulónként egyszer: Nincs korlátozva, hogy egy karakter hány lehetőség támadását csinálhat egy körben, az viszont igen, hogy egy adott karakter fordulójában csak egyet.

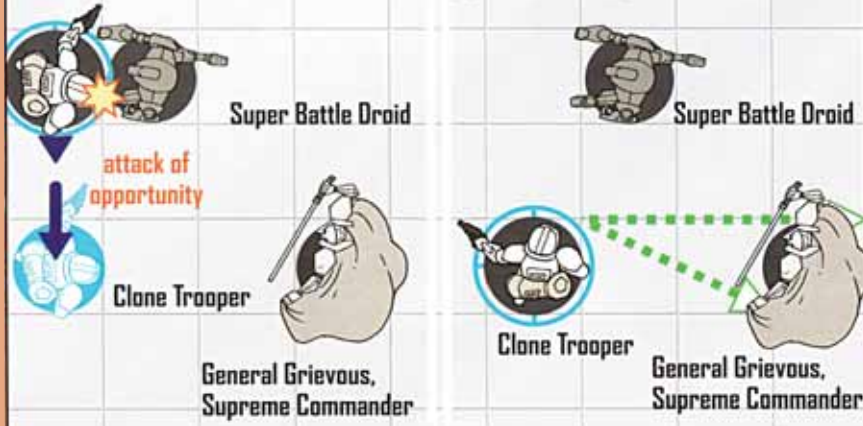
A támadás tetszés szerinti: A karakternek nem kötelező lehetőség támadását csinálnia, amikor igénybe vehető.

Időzítés: A karakter a lehetőség támadását válaszként csinálja egy ellenséges karakter mozgására. A támadás akkor történik meg, amikor az ellenség éppen elhagyja a szomszédos négyzetet, de még azelőtt, hogy ténylegesen megtenné. Ilyenkor szüneteltetni kell a lépést és végrehajtani a támadást. Ha az ellenség ennek következtében nem hal meg, utána folytathatja a mozgást.

Egyedüli támadás: A lehetőség támadása egy egyedüli támadás. Azok a karakterek, melyeknek van olyan különleges képessége, hogy egyidejűleg többet támadjanak, azok is csak egy lehetőség támadását tudnak csinálni egy adott karakter fordulójában.

Falak: Két karakter csak akkor szomszédos, ha megvan köztük a látótengely. Ha a két karakter egy fal ellentétes oldalán áll, akkor nem szomszédosak, így egyik sem tud lehetőség támadását csinálni a másik ellen, amikor elmozdulnak.

A lehetőség támadása



Ha egy karakter elmozdul egy olyan négyzetből, ami szomszédos egy ellenséges karakterrel, az ellenség képes egy azonnali támadást intézni a karakter ellen, ez a **lehetőség támadása**. Egy karakter csak egy lehetőség támadását tud csinálni fordulónként.

A példában a Clone Trooper a Super Battle Droid mellett kezdte a fordulóját. Ha egy karakter szomszédos egy ellenséggel, csak azt, vagy egy másik szomszédos ellenséget tud megtámadni. Mivel a Clone Trooper Grievoust akarja megtámadni, először el kell lépnie a Super Battle Droid mellől. Ez a lépés provokálja ki a Super Battle Droid **lehetőség támadását**. Ezután a Clone Trooper már megtámadhatja Grievoust.

“Támadás helyett”: Néhány különleges képességet támadás helyett lehet használni. Ezeket nem lehet használni a lehetőség támadása helyett.

Különleges képességek és támadások

Néha egy különleges képesség sebzést okoz, máskor hozzáadódik egy támadás okozta sebzéshez. Nézd meg a füzet végén található szöszedetben a különleges képesség leírását a hatásaihoz.

Néhány különleges képesség engedélyezi a karakternek plusz támadások indítását egy fordulón belül. Mindegyik támadáshoz külön kell dobni: ha egy ellenséget megsemmisítesz, megcélzhatsz egy másikat a megmaradt támadás(aid)dal.

Közelharc (melee attack): A közelharc különleges képességgel rendelkező karakterek csak szomszédos négyzeten álló ellenséget támadhatnak meg. A közelharc képességű karakterek nem zúdíthatnak összeállítást, se úgy, hogy ők kapják a bónuszt, se úgy, hogy bónuszt adnak egy másik karakternek.

MINTA TÁMADÁS

A szeparatista játékos szakasza van. Ő aktiválja a Dwarf Spider Droidot (lásd az összeállítás ábrát a 19. oldalon.)

Mozgás: A Dwarf Spider Droid nem látja Obi-Wan Kenobit mert fal van az útjában, ezért a szeparatista játékos elmozdítja a droidot 6 négyzettel. A droid lépésének a végén tiszta rálátása van Obi-Wan-ra, (aki nincs fedezékben.)

Célzás: A Dwarf Spider Droid célpontra válsztja Obi-Wan-t. Elvégre a szeparatista játékos ezért léptette a droidot pozícióba.

Össztűz: Mielőtt támadó dobást végezne, a szeparatista játékos eldönti, hogy bevon a támadásba két Super Battle Droidot. Őket azonnal aktiválja, hogy +8 bónusz támadáspontot adjanak a Dwarf Spider Droidnak. (+4-et fejenként)

Támadó dobás: A szeparatista járékos dob a 20 oldalú kockával a Dwarf Spider Droidnak, az eredménye 7 lett. A játékos hozzáadja ehhez a Spider Droid támadáspontját (+6) és az összeállításból származó + 8 pontot. A végeredmény 21. Mivel Obi-Wan védekezése is 21, a támadás talált.

Sebzés: A Dwarf Spider Droid sebzése 30, így Obi-Wan 30 sérüléspontot szerez. Mivel a kezdeti életpontja 120 volt, így még 90 pontja marad.

Hölönleges képességek, Erő képességek és Parancsnoki hatások

Néhány karakter rendelkezik különleges képességekkel, Erő képességekkel és parancsnoki hatásokkal, melyek fel vannak sorolva a karakterkártyájukon. Nézd meg a szöszedetben a különleges képességekre, Erő képességekre és a parancsnoki hatásokra vonatkozó szabályokat.

A különleges képességek használata

A legtöbb különleges képesség automatikus. Vagy állandóan működnek, vagy bizonyos feltételek mellett. Például a wookie felderítőnek megvan a Lendület (+4 Támadás és +10 Sebzés szomszédos ellenségek ellen, ha legalább 1 négyzetnyit mozog előtte) és a lopakodás (fedezékben nem számít a legközelebbi ellenségnek egy bizonyos távolságra lévő ellenség számára). Ha aktiválsz egy wookie felderítőt, nem kell eldöntened, hogy akarod-e használni a különleges képességeit. Mindkét képesség működik, valahányszor szükséged van rá.

Erő pontok és Erő képességek

Néhány karakternek hozzáférése van az Erőhöz és képes használni is számos hatását. Ezeknek a karaktereknek vannak Erőpontjaik (és Erőértékük a kártyájukon).

Újradozás: A karakter elkölthet 1 Erőpontot arra, hogy újradojon egy támadást, vagy kivédjen egy sebesülést. Még egy 1-es támadódobást is újra lehet dobni, (ami alapesetben automatikus rontásnak számít). Ilyenkor azonban mindenképpen a második dobás eredményét kell használni, még akkor is, ha rosszabb lett az elsőnél.

Mivel a kezdő dobás az egész csapatra vonatkozik, nem csak egy karakterre, arra nem költhetsz Erőpontot, hogy a kezdődobást újradozd.

Gyorsabb mozgás: Egy karakter elkölthet 1 Erőpontot arra, hogy a fordulójában 2 extra négyzetet léphessen. Ez az extra távolság hozzáadódik a karakter szabályos lépéséhez. Például Obi-Wan Kenobi használhatja ezt a lehetőséget, hogy 8 négyzetnyit lépjen és utána támadjon, vagy 14 négyzetnyit lépjen támadás nélkül. Azt viszont nem csinálhatja, hogy lép 6-ot, támad, majd felhasználva 1 Erőpontot, lép még 2 négyzetnyit.

Erő képességek: Egy karakter költheti arra az Erőpontjait, hogy olyan Erő képességeket használjon, amik fel vannak sorolva kártyáján. Az Erő képességek leírása tartalmazza, hogy mennyi Erő pontba kerül a használatuk. Néhány karakter, aki rendelkezik Erő pontokkal, nincs semmilyen Erő képessége. Ezek a karakterek csak az újradowásra, és a gyorsabb mozgásra tudják felhasználni az Erő pontjaikat.

Erő pontok költése

Amikor egy karakter elkölti az Erő pontjait, azok véglegesen elvesznek a skirmish további részére. Használj őket okosan!

Fordulónként egyszer: Egy karakter egy fordulón belül csak egyszer költhet Erő pontot. Azonban egy másik karakter fordulójában ismét van lehetősége használni az Erő pontjaiból. Ha szüksége van rá és meg is teheti (ha van elég Erő pontja) akár több alkalommal is egy körben. Például Shaak Ti-nak 3 Erő pontja van. A saját fordulójában elhasznál 1 Erő pontot, hogy 8 négyzetnyit mozoghasson, hogy így jusson szomszédos négyzetre egy bizonyos ellenségtől. Ekkor még 2 Erő pontja marad. Meg akarja támadni az összes szomszédos ellenséget, de nem használhatja az Fénykard Söprés képességet, mert már elköltött egy Erő pontot a fordulójában. Így csak egy ellenséget tud megtámadni. Miután az ő fordulójának vége, az egyik ellenség megtámadja Shaak Ti-t gránátokkal. Shaak Ti elrontja a védekezést. Mivel már egy másik karakter fordulójában vagyunk, felhasználhat 1 Erő pontot, hogy újradowja a rontott védekezést.

Időzítés: Néhány Erő képességet válaszként lehet használni bizonyos történésre, mint például egy ellenséges támadás. Az Erő képesség ilyen használata egy azonnali cselekvés, így módon nem számít a karakter aktiválásának. Esetenként az Erő képesség a karakter cselekvésén kívül befolyásol valamit (ilyen pl. az Előrelátás (Anticipation), ami engedélyezi a kezdő dobás újradowását). Ez nem jelenti a karakter aktiválását; használj az Erő pontokat a kellő pillanatban a kör folyamán.

Parancsnoki hatások (Commander Effects)

Néhány karakter képes a szövetségeseit befolyásolni a csatamezőn. Ezeknek a karaktereknek vannak parancsnoki hatásai. A parancsnoki hatások normális esetben nem befolyásolják a droid és a primitív (savage) karaktereket.

A Különleges képességekre, Erő képességekre és Parancsnoki hatásokra vonatkozó általános szabályok

Támadás helyett

Sok különleges képesség és Erő képesség megengedi a karakternek, hogy bármikor használja őket a saját fordulójában, és ezek használata nem gátolja a karaktert a támadásban abban a fordulóban. Ha olyan különleges képességgel vagy Erő képességgel használunk, amit csak támadás helyett lehet, ez mindig fel van tüntetve a karakter kártyáján a képesség leírásánál. Az ilyen képességeket csak az éppen cselekvő karakter fordulójában lehet használni, nem pedig a lehetőség támadása helyett!

Néhány különleges képesség és Erő képesség elhasználja a karakter egész fordulóját. Ilyenkor a karakter nem csinálhat semmi mást abban a fordulóban, még csak nem is mozoghat.

A különleges képességek és az Erő képességek célpontjai

Amikor egy különleges képesség vagy Erő képesség célpontjául jelölsz ki egy ellenséget, ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a támadásnál.

Látótengely: Csak olyan ellenséget választhatsz célpontnak, akit a cselekvő karakter lát.

Fedezék: Fedezékben lévő ellenséget nem választhatsz célpontnak, csak ha ő a legközelebbi ellenség.

Szomszédos ellenség: Ha több ellenség szomszédos a cselekvő karakterrel, csak egyet jelölhetsz ki ezek közül célpontnak a karakter számára.

Egyidejű hatások

Ha több hatás is történik egyszerre, egymás után hajtásukra végre őket. Általában nem számít, hogy ezek a hatások milyen sorrendben történnek meg. Ha mégis számít, használd az alábbi szabályokat.

A játékos választása: Ha több hatás vonatkozik egy játékos karakterére, vagy karaktereire, az a játékos határozza meg a sorrendet.

Az aktív játékos az első: Ha a hatások egynél több játékos karaktereire vonatkoznak, az aktív játékos (akinek a karaktere éppen csinál valamit) az első.

A terep

A kezdő szetthez tartozó játéktábla különböző típusú terepeket tartalmaz. A terep befolyásolhatja a mozgást, a látótengelyt és a fedezéket.

Négyzetek és élek: A különböző típusú terepeknek eltérő színkóddal jelölt határai vannak, egyrészt hogy emlékeztessenek rá, hogy az egész négyzetet kezeld annak a tereptípusnak megfelelően, másrészt, hogy tisztában legyél vele, hogy pontosan milyen típusú is az adott terep, valamint, hogy jelezze, hogy melyik sarkokat lehet keresztirányban átszelni. A terep a teljes négyzetet elfoglalja, ha a színek kiterjed a négyzet széleiig. Például egy energiaszlop képe (ami falnak számít), lehet, hogy nem tölti ki a teljes négyzetet, vagy éppen túllóg egy másik négyzetbe, de a játéknak megfelelően csak a kijelölt négyzetek számítanak falnak. Egy adott színnel körülhatárolt nagyobb egységen belül minden négyzet ugyanannak a fajta terepnek számít.

Alacsony tereptárgyak (Low Objects)

A komputer terminálokat, székeket, droidokat, és hasonló akadályokat kollektíven alacsony tereptárgyaknak nevezünk. Az alacsony tereptárgyat tartalmazó négyzetek zöld körvonallal vannak jelölve.



Mozgás: Az alacsony tereptárgyat tartalmazó négyzetbe való belépés, vagy azokon lépkedés duplán számít, vagyis 2-t számolunk, ha egyenesen, 4-t, ha átlósan akarunk haladni.

Látótengely: Az alacsony tereptárgyak nem blokkolják a látótengelyt.

Fedezék: Az alacsony tereptárgyak fedezéket nyújtanak. A támadó karakter viszont figyelmen kívül hagyja a saját négyzetében és a vele közvetlenül szomszédos négyzetekben lévő alacsony tereptárgyakat.



Nehéz terep (Difficult Terrain)

A törött padlókat, az elferdült fedélzetelemeket és a hasonló akadályokat kollektíven nehéz terepnek nevezzük. A nehéz terepet tartalmazó négyzeteknek citromsárga körvonala van.

Mozgás: A nehéz terepet tartalmazó négyzetbe való belépés, vagy azokon lépkedés duplán számít, vagyis 2-t számolunk, ha egyenesen, 4-t, ha átlósan akarunk haladni.

Látótengely: A nehéz terep nem blokkolja a látótengelyt.

Fedezék: A nehéz terep nem nyújt fedezéket.

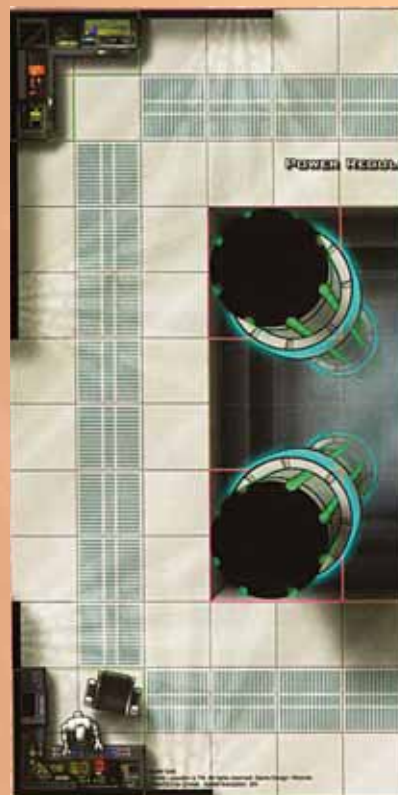
Falak (Walls)

A falak olyan magas objektumok, amik elválasztják a négyzeteket. Néhány nagyon nagy objektum, mint az energiaoszlopok, elég nagyok ahhoz, hogy falnak számítsuk őket. A falak mentén magenta egyenes fut végig.

Mozgás: A karakterek nem képesek átmenni a falakon. Nem mozoghatnak átlósan egy fal sarkánál, ha színkóddal van jelölve.

Látótengely: A falak blokkolják a látótengelyt. Egy fal átellenes oldalán lévő karakterek nem szomszédosak egymással.

Fedezék: A falak fedezéket nyújtanak (amikor nem blokkolják a látótengelyt).



Ajtók (Doors)

A játék alatt az ajtók lehetnek nyitva és csukva is. Az olyan négyzeteknél, ahol ajtó van, egy sor kis kék téglalap jelzi ezt végig az ajtó hosszában. Az ajtók alapesetben zárva vannak és falként funkcionálnak amíg valaki ki nem nyitja őket.

Az ajtó kinyitása: Egy ajtó bármelyik karakter fordulójának a végén kinyílik, ha a karakter az ajtó szomszédságában fejezi be a mozgását. A nyitott ajtónak nincs semmilyen hatása a mozgásra és a látótengelyre, és nem nyújt fedezéket.

Az ajtó bezárása: Az ajtó addig marad nyitva, míg valaki áll mellette. A mellőle utolsóként ellépő karakter fordulójának a végén az ajtó bezáródik.

Ajtók

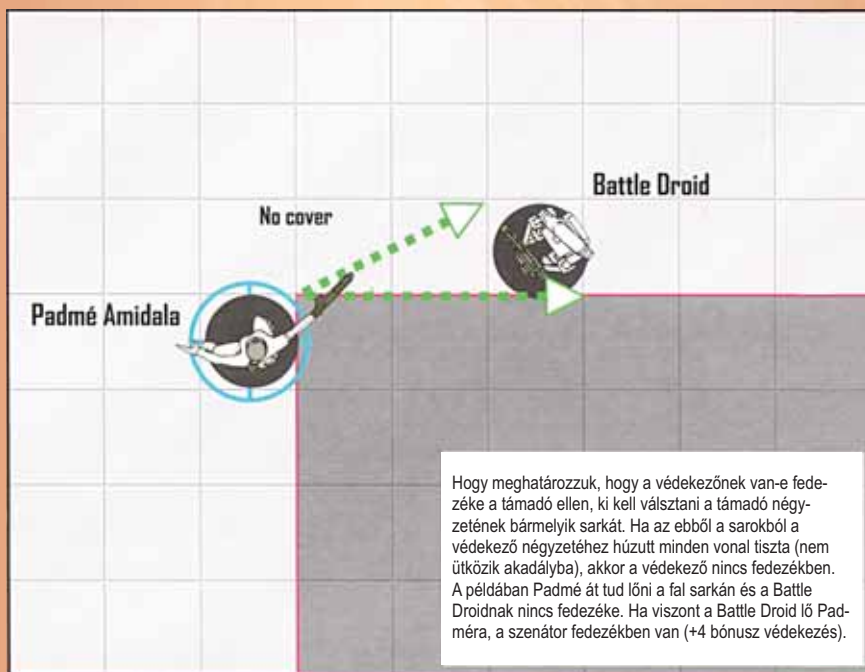
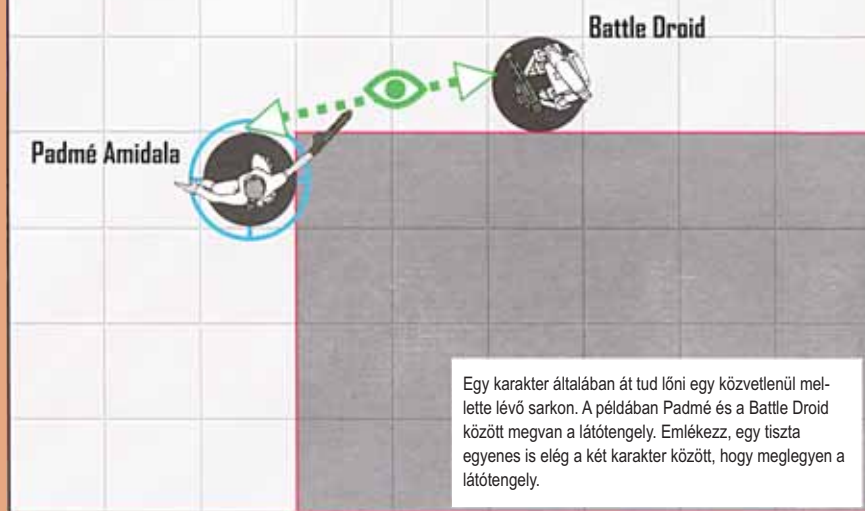


Egy ajtó falként működik amikor nem áll mellette senki. Ha egy karakter a szomszédságában fejezi be a mozgását, az ajtó kinyílik, mintha ott sem lenne. Az ajtó addig marad nyitva, amíg valaki áll mellette.

Például (1) a Clone Trooper egy, az ajtóval szomszédos négyzeten fejezi be a fordulóját (a satírozott négyzetek bármelyikén), de nem tud átmenni rajta. A fordulójának a végén az ajtó kinyílik.

(2) Ezután Obi-Wan Kenobi akadálytalanul átmehet az ajtón.

Lövöldözés a sarkok körül



Szakadékok, üregek (Pits)

A szakadékok mély nyílások, amelyek mélyen benyúlnak egy bolygóba, vagy űrhajóba. Az olyan négyzeteknek, amik ilyen üregeket tartalmaznak, narancssárga körvonaluk van.

Mozgás: A karakterek nem képesek átmenni az olyan négyzeteken, amik üregeket tartalmaznak, kivéve ha van Repülés különleges képességük. A repülés képességű karakterek át tudnak menni az üregek fölé, de nem fejezhetik be a lépésüket ilyen négyzeten. Ha valamilyen oknál fogva egy karakter véletlenül egy üreg, vagy szakadék mélyén fejezi be a lépését, automatikusan meghal.

Látótengely és Fedezék: A szakadékok és üregek nem gátolják a látótengelyt és nem nyújtanak fedezéket.

Játékleírások és opciók

A fentiekben leírt játékvezetésen túl játszhatok más típusú csatákat is. Íme néhány példa.

Fringe csapat

Ahelyett, hogy világos- és sötét oldali csapatokkal játszol, alkothatsz teljesen tiszta fringe csapatot. Az ilyen csapatban azonban nem lehet semmilyen más csoportból karakter.

Korszak korszak ellen

Próbáld ki egy világos oldali csapatot az egyik korszakból egy másik korszak sötét oldali csapata ellen. Például Luke Skywalker, Jedi lovag és a Felkelő szövetségesei harcoljanak Darth Maul és a szeparatisták ellen.

Mindenki mindenki ellen

Úgy is dönthetsz, hogy a csoportosításokra való tekintet nélkül állítasz össze csapatokat. A kontinuitás itt nem számít; ez a csata saját magáért van. Hagyd, hogy felkelők küzdjenek felkelők ellen, vagy a szeparatisták, szeparatisták ellen.

Három irányú skirmish

Ebben a variációban három játékos küzd kettő helyett. Csak egy játékos választja a világos oldalt, egy a sötét oldalt, végül pedig egy játékos egy tisztán fringe csapatot alkot. Ebben a verzióban fringe karakterek nem lehetnek a másik két csapatban.

A harmadik játékos a fringe csapatot a szakadék környékén állítsa fel, a lehető legtávolabbra a csapóajtótól. (blast door)

A három irányú skirmisht úgy nyerheted meg, ha a te csapatod éri el elsőként a 100 pontot (vagy ahány pontos csapatokkal kezdtétek a játékot). Vagyis annyi pontnyi ellenséget ölsz meg. Minden megölt karakter után megkapod az érték pontját. Ha véletlenül saját karaktert ölsz meg egy különleges képességgel, vagy Erő képességgel, ami egyszerre több karaktert megsebesít, az ellenfeleid kapják meg a pontot.

Csapatjáték

Ha négyen vagytok, játszhatjátok a skirmisht csapatokban. Ilyenkor két játékos vezeti ugyanazon csoport egy-egy csapatát, a másik két játékos pedig az ellenséges csoport egy-egy csapatát. Mint ahogy a két emberes játékban, itt is bármelyik csapatban lehetnek Fringe karakterek. A játék addig tart, amíg az egyik csoport mindkét csapata megsemmisül.

Egy csoport mindkét csapata ugyanazon kezdőhelyről indul, de azon belül különválasztva egymástól. A játék folyamán egy csoport csapatainak a fordulói egymást követően vannak.

Egyedi karakterek: Egy csoporton belül a két csapat nem tartalmazhat egyforma egyedi karaktereket.

Szövetségesek: Az egy csoporton belüli két csapat karakterei szövetségesek.

Ami a dobozban van

Amikor a dobozból kivett figurákkal játszunk, nem érvényesek sem a csoportok, sem az egyedi karakterek különleges képességei. Csak azzal játszotok, amit a dobozban találtok!

Ezt a fajta játékot ketten és hárman is játszhatjátok.

Minden játékos kinyit egy bontatlan **Star Wars Miniatures** kiegészítő (booster) csomagot, és azokból állít össze egy csapatot, ami a dobozban volt. Itt a figurák értéke sem számít.

Hasonlóan a mindenki mindenki elleni játékhoz, minden egyes, a csapatod által megsemmisített ellenséges karakter után pontot kapsz. Az a nyertes, akinek elsőként sikerül annyi pontot összegyűjtenie, amennyivel ő kezdte a játékot, vagy aki az összes ellenséget megsemmisíti.

Ennek egy variációja, ha két kiegészítő csomagot nyitok ki, és abból a legjobb 100 pontos csapatokat összeállítva játszotok.

Szerezd meg a droidot

Az összes ellenséges karakter megölése helyett úgy is játszhattok skirmisht, hogy külvölvőzö nyelési feltételeket határoztok meg. A "szerezd meg a droidot" változatban akkor nyer a csapatod, ha kiszabadít egy droidot és elmenekül vele.

Speciális karakter - a droid: Helyezz egy extra droid miniature figurát (pl. egy battle droid, vagy R2-D2), vagy egy droidot szimbolizáló zsetont a tábla közepén lévő turbóliftbe. A szabadító karakternek közvetlenül a droid melletti egyik négyzetben kell befejeznie a lépést, hogy megszerezze fölötté az irányítást. Ezután a droid már követi a karaktert. Akkor aktiválódik, amikor a karakter is, és mindig szomszédos négyzeten kell állnia.

A karakter át is tudja adni a droidot egy másik, szövetséges karakternek. A droid átadása a karakter egész fordulóját elveszi, abban a fordulóban nem léphet és más egyebet sem csinálhat. Az ellenségnek meg kell semmisítenie a droidot irányító karaktert, azután a droid mellé lépnie, hogy átvegye fölötté az irányítást.

Győzelem: Az a csapat győz, amelyik el tudja vinni a droidot a saját kezdőpontjához (az ajtó vagy a zsilip). Minden négyzet, ami szomszédos a kijelölt objektummal, szintén győzelemnek számít.

Szószedet

Ez a szószedet leírja a játék fogalmait és a karakterkártyákon megjelenő kulcsszavakat. Részletes információkat tartalmaz a különleges képességekről és Erő képességekről, az angol eredeti sorrendjét követve.

Definíciók

A következő meghatározások az angol eredeti terminusok sorrendjét követik.

Accelerate - Gyorsulás: A karakter legfeljebb 24 négyzetet léphet, ha nem támad.

Accurate Shot - Pontos lövés: Ez a karakter képes megtámadni egy ellenséget figyelmen kívül hagyva, hogy fedezékben van-e. Az ellenség ettől még megkapja a +4 bónusz védekezést, ha éppen fedezékben van.

acting - cselekvés: A cselekvő karakter az a karakter, aki éppen mozog, támad, vagy különleges képességet, ill. Erő képességet használ. A cselekvő játékos az a játékos, akinek a csapatához a karakter tartozik. A cselekvő karakter általában az, amelyik éppen a fordulóját csinálja, de némely esetben, mint a lehetőség támadása vagy bizonyos különleges képesség használata, a karakter cselekedhet a fordulóján kívül.

activate - aktiválás: A karakter mozgása, vagy fordulója. Egy karaktert egy körben csak egyszer lehet aktiválni.

adjacent - szomszédos: Azok a négyzetek, melyek egy adott négyzet közvetlen közelében találhatók (átlósan is). A karakterek nem szomszédosak egymással egy fal két oldalán.

Advantageous Attack - Előnyös támadás: Ez a karakter +10 bónusz támadást kap, ha olyan ellenséget támad meg, aki még nem volt aktiválva ebben a körben.

Advantageous Cover - Előnyös fedezék: Ez a karakter +8 bónusz védekezést kap, a +4 helyett, ha fedezékben van.

Alderaan Senator - Alderaani szenátor: Ez a karakter egyenértékű egy alderaani katonával, és képes juttatni a különleges képességeiből és parancsnoki hatásából, ami segít az alderaani katonáknak.

ally / allied character - szövetséges karakter: Ugyanazon csapatban lévő karakterek. A csapatjátékban a csapattárs csapatának karakterei is szövetségesnek számítanak.

Anticipation - Megérzés: (Erő; 1 Erő pont) A kezdő dobás után a karakter felhasználva ezt a képességét, felhatalmaz téged, hogy újradobd a kezdődobást. Ezután mindenképpen a 2. dobás eredményét kell használnod, még akkor is, ha kedvezőtlenebb. Ezt körönként csak egyszer csinálhatod meg, nem számít, hogy mennyi ilyen képességgel rendelkező karakter van a csapatodban.

Attack - Támadás: (karakter statisztika) Az a bónusz, amit egy adott karakter a támadó dobáshoz ad.

attack - támadás: Egy karakter képes egy ellenséget megtámadni a fordulója részeként, vagy a lehetőség támadása alkalmával.

attack of opportunity - a lehetőség támadása: Egy egyszeri, azonnali támadás egy ellenség ellen, aki éppen mozog. Ha egy ellenség éppen elmozdul egy karakterrel szomszédos négyzetből az a karakter egy "lehetőség támadását" képes végrehajtani a mozgó ellenség ellen. Lásd bővebben a lehetőség támadása a 19. oldalon. A karakterek nem használhatnak támadás helyett végrehajtható különleges képességeket vagy Erő képességeket a "lehetőség támadása" helyett.

attack roll - támadó dobás: Egy kockadobás, ami meghatározza, hogy a támadás talált-e. Dobj a 20 oldalú kockával és az eredményhez add hozzá a támadó karakter támadás pontját. Ha a végeredmény (minden bónusszal együtt) egyenlő vagy több, mint a célpont védekezése, a támadás talált, és el kell könyvelni a sebzést.

A 20-as dobás automatikus találat, valamint kritikus találat egyben. Ekkor a sebzés duplán számít (a nem droid karaktereknél). Az 1-es dobás automatikus tévesztés.

Avoid Defeat - Halál elkerülése: Az ezzel a képességgel rendelkező karakter életpontja 0-ra csökken, 2 védekező dobást tehet. Ha mindkettő legalább 11 lesz, a karakter nem hal meg, hanem 10 életponttal folytathatja a játékot.

battle grid - harcmező: A játéktábla, amelyen a csata folyik.

Betrayal - Árulás: Ha ezzel a képességgel bíró karaktert egy ellenség megtámad és közben 1-et dob, az ellenség csatlakozik ezen karakter csapatához a játék végéig. Ebben a fordulóban már nem támadhat vagy léphet többet. Ha az irányító karakter megsemmisül, minden befolyásolt el-

lenség azonnal visszatér az eredeti csapatához. (Még lehet őket aktiválni ebben a körben, ha még nem voltak.)

Blaster Barrage - ?: (Erő, 1 Erő pont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter használva ezt az Erő képességet, képes egyszer megtámadni minden támadható célpontot. Meg kell határozni a támadás előtt a támadható célpontokat (vagyis, hogy pl. egy fedezékben lévő ellenség a legközelebbi-e stb.). A több ellenség egyforma távolságra van, mindegyik tekinthető támadható célpontnak ezen képesség számára.

Bodyguard - Testőr: Ha egy karakter sérülést szerezne egy támadásból, egy szomszédos testőr karakter képes átvállalni helyette a sérülést, még akkor is, ha egyébként nem támadható a támadó számára. A testőr karakter nem tudja átvállalni a sérülést, amikor a szomszédos szövetséges karakter nem támadás miatt sérül, hanem egyéb okból, pl. gránát miatt. Ha az eredeti karakternek van Pajzs képessége, még azelőtt kell eldönteni, hogy a testőr bevállalja-e a sérülést, mielőtt az eredeti célpont dobja a pajzsra. (lásd 37. oldal.)

bonus - bónusz: A bónuszokat a dobáshoz vagy a statisztikához kell hozzáadni. a bónuszt mindig “+” jellel jelöljük. A legtöbb bónusz halmozható, de nem önmagukkal. Pl.: ha egy karakter több, mint egy forrás okán van fedezékben, akkor is csak +4 bónuszt kap a védekezéséhez. Egy Clone Trooper Commander a közeli követőknek +3 bónusz támadást ad, de 2 Clone Trooper Commander együtt nem adhat a követőknek +6 támadási bónuszt.

Bounty Hunter +4 - Fejvadász +4: A fejvadász karakterek +4 támadási bónuszt kapnak az egyedi karakterek ellen.

Careful Shot +4 - Óvatos lövés +4: Ha ez a karakter nem mozog a fordulójában, +4 támadási bónuszt kap. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem segít a “lehetőség támadása” közben.

character - karakter: Egy egyedi entitás, amit egy egyedi mini figura szimbolizál. Némely karakter egyedi, kint pl. Luke Skywalker. Mások egy bizonyos típusba tartozó emberek, vagy más lények, és csak leíró nevük van, mint a rohamosztagos parancsnok, vagy a wampa.

Charging Fire - Támadó tüzelés: A szokásos támadás helyett a karakter képes 12 négyzetnyit lépni és utána támadni ugyanabban a fordulóban.

Cleave - Szétzúzás: Fordulónként egyszer ez a karakter, ha megsemmisít egy ellenséget, képes egy azonnali támadást intézni egy másik szomszédos ellenség ellen. A szétzúzás a “lehetőség támadása” alatt is működik.

combined fire - ösztűz: A karakterek képesek segíteni egy éppen támadó szövetséges karakternek. Amikor egy karakter támad a fordulójában, a többi szövetséges karakter, akik látótengelyben vannak a célponttal (és tudnak lőni), azonnal aktiválhatóak egy ösztűzre. Minden aktivált karakter után a támadó +4 támadási bónuszt kap. Bővebben lásd: ösztűz a 18. oldalon.

commander effect - parancsnoki hatás: Bizonyos karakterek képesek befolyásolni a játékot, különösen a szövetségeseiket, a parancsnoki hatásokkal. Néhány parancsnoki hatás csak bizonyos távolságon belül érvényes. A látótengely nem szükséges a parancsnoki hatás működéséhez, ha csak másképp nem rendelkezik a karakterkártya. A távolság számolásánál viszont figyelembe kell venni a gátló tényezőket, mint a falak vagy ajtók. Alapesetben a parancsnoki hatások nem hatnak a droid és a vad karakterekre.

A parancsnoki hatások soha nem duplázódhatnak. Egy egyszerű karakter képes egyszerre több különböző parancsnoki hatást is kihasználni, de ha ugyanarra képességre egyszerre több hatás is befolyással van, csak a legmagasabb érték számít.

A parancsnoki hatásoknak azonnal vége szakad, ha a karakter, akihez tartoztak, meghal.

cover - fedezék: A karakterek és bizonyos tereptárgyak fedezéket nyújtanak a támadásokkal szemben. Egy karakter csak akkor támadhat meg egy fedezékben lévő ellenséget, ha az a legközelebbi ellenség. A fedezékben lévő karakter +4 védekezési bónuszt kap a támadásokkal szemben. Bővebben lásd a 15. oldalt.

critical hit - kritikus találat: Olyan találat, ami extra sebesülést okoz. A kritikus találat akkor van, ha a támadó játékos 20-at dob a kockával. Ilyenkor a támadó karakter sebzése duplán számít. Lásd: támadó dobás a 15. oldalon. Bizonyos karaktereknél a 20-nál kisebb dobás is kritikus találatnak számít, náluk ez is automatikus találatnak minősül. Ha a támadáshoz még további bónuszok járnak (pl: az alattomos támadás képességnél), a kritikus találat csak az alap sebzést duplázza, nem a bónuszt.

Crowd Fighting - Csapatos harc: Ez a karakter +2 bónusz támadást kap minden szomszédos karakter után, kivéve a célpontot.

Cunning Attack - Alattomos Támadás: Ez a karakter +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán.

Cyborg - Kiborg: A kiborg karakter droidnak és nem droidnak is számít. Ez azt jelenti, hogy élvezi, mind a droidokra (pl: javítás), mind a nem droidokra (pl: gyógyítás) irányuló hatások előnyeit. Bár a kiborg sebezhető az olyan ártalmas hatások által is, amik normál esetben nem hatnak a droidokra (pl: kritikus találat), és az olyanok által is, amik csak a droidokra veszélyesek (pl: Ion fegyver 20). A kiborgokat befolyásolják a parancsnoki hatások.

Damage - Sebzés: (karakter statisztika) A karakter sebzését sikeres támadás után kell számítani.

damage - sebesülés: A karakterek akkor sebesülnek meg, amikor egy ellenük irányuló támadás talál, vagy célpontjai valamilyen különleges, vagy Erő képességnek. A sebesülés csökkenti az életpontokat. Az a karakter, ameynek az életpontja 0-ra fogyott, meghal, és le kell venni a játéktábláról.

Dark Inspiration - Sötét Inspiráció: A felállítás folyamán, ha ilyen képességű karakter van a csapatodban, választhatasz egy Erőérzékeny szövetséges karaktert. Az a karakter megkapja a Fénykard Párbaező képességet (lásd 35. oldal) a játék végéig.

Dark Master - Sötét Nagyúr: A felállítás folyamán, ha ilyen képességű karakter van a csapatodban, kiválaszthatasz egy egyedi szövetséges karaktert a csapatodból. A kiválasztott képes ezen karakter Erő pontjait költeni a játék folyamán, mintha azok a sajátjai lennének. A kiválasztottnak nem szükséges, hogy legyen Erő érzékenysége, de ha van, egy fordulón belül akkor sem költhet 2x Erő pontokat.

Deadeye - Mesterlövész: A saját fordulójában, ha ez a karakter nem mozog, +10 sebzési bónuszt kap. Ez a képesség nem használható a “lehetőség támadása”-nál.

Deadly Attack - Halálos Támadás: Ennél a karakternél a 19-es dobás is kritikus találatnak számít a 20-as mellett.

defeat - megsemmisülés: Egy karakter akkor semmisül meg, ha az életpontjai 0-ra vagy az alá csökkentek egy támadás során. A megsemmisült karaktert el kell távolítani a játéktábláról.

Defense - Védekezés: (karakter statisztika) A karakter képessége, hogy elkerülje a találatot. Ha a támadó dobás értéke a hozzáadott bónuszokkal együtt egyenlő, vagy magasabb, mint a célpont védekezése, a támadás talált, és le kell számolni a sebzést a célpont életpontjaiból.

difficult terrain - nehéz terep: Ide tartozik a törmelék, töredezett padló és hasonló szabálytalan felszínek. A nehéz terepet tartalmazó négyzetekben való haladást duplán kell számítani. A nehéz terep nem korlátozza a látótengelyt és nem nyújt fedezéket.

Disintegration - Megsemmisítés: Ha ezzel a képességgel bíró karakter támadó dobásra 20-at dob, a célpont megsemmisül, tekintet nélkül az életpontjára. Ez a hatás akkor is működik, ha a célpont normál esetben kikerülhetné a támadást valamilyen különleges, vagy Erő képességgel. Ha másik karakter válik célpontá (pl: egy testőr), akkor ő semmisül meg az eredeti célpont helyett.

Dominate - Uralkodás: A szokásos fordulója helyett, ez a karakter képes átvenni az irányítást egy kijelölt nem-droid karakter fölött, még akkor is, ha a célpont már volt aktiválva ebben a körben.

(Ez ui. nem számít aktiválásnak.) A kijelölt karakter csinál egy fordulót, mintha az aktív játékos csapatában lenne, de nem mozoghat. Képes ellenállni ennek a hatásnak 11-es dobásával. Bár erre a hatásra inkább ellenséges karakter érdemes kiválasztani, a látótengelyben lévő szövetséges karakterek is lehetnek célpontok.

door - ajtó: Ez a tereptárgy falként funkcionál, amíg zárva van. A nyitott ajtó nem zavar semmit. Az ajtó akkor nyílik ki, ha egy karakter egy szomszédos négyzeten fejezi be a mozgását. Addig marad nyitva, amíg áll melette valaki.

Door Gimmick - Ajtó csel: A fordulója végén ez a karakter képes a látótengelyében egy ajtót kinyitni. Az ajtó ezen karakter következő fordulójának végéig, vagy a haláláig marad nyitva. Más karakterek nem tudják bezárni ezt az ajtót, hacsak nincs meg nekik a Felülírás képesség. Az ajtó csel nem működik olyan ajtón, amit a Felülírás képességgel zártak le.

Double Attack - Dupla támadás: A saját fordulójában, ha ez a karakter úgy támad, hogy előtte nem mozgott, megvan a lehetősége, hogy a támadás után mozogjon, vagy mozgás helyett támadjon egy extrát. Az extra támadás irányulhat ugyanaz ellen a célpont ellen, mint az eredeti támadás, de nem kötelező. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában használható, nem lehet a “lehetőség támadása” folyamán alkalmazni.

Double Claw Attack - Dupla mancs támadás: Ugyanúgy működik, mint a dupla támadás (lásd fentebb), kivéve, hogy mindkét támadást csak szomszédos célpont ellen lehet használni. Az ezzel a képességgel rendelkező karakter vagy két támadást intéz szomszédos, vagy egyet távoli ellenség(ek) ellen.

Draw Fire - Tűz elvonása: Ha egy ellenség célba vesz egy, ettől a karaktertől 6 négyzeten belüli szövetségest, meg tudod parancsolni az ellenségnek, hogy ezt a karaktert célozza, az eredeti célpont helyett. (Feltéve, ha az ellenség nincs akadályoztatva, hogy megcélozza ezt a karaktert.) A támadó ellenállhat ennek a hatásnak 11-es dobásával. Még azelőtt kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, hogy a támadó dobott a kockával.

Droid: A droid karakter nem kaphat dupla sebést egy kritikus találat eredményeként, és alpesetben nem hatnak rá a parancsnoki hatások.

Droid Master - Droid irányító: Az ezzel a képességgel bíró karaktertől 6 négyzeten belül lévő nem egyedi droid karakterek dupla támadás képességet kapnak.

Droid Reinforcements 20 - Droid erősítés 20: A felállításkor (lásd 8. oldal), miután megláttad az ellenfél csapatát, még 20 pontnyi droid karaktert adhatsz a csapatodhoz. Ezek a karakterek nem számítanak bele a csapatod összlétszámába és az ellenfelednek nem kell megsemmisítenie őket, hogy megnyerje a játékot. Ezeknek az extra karaktereknek a megölése nem ér extra pontot.

Electric Shock +10 - Áramütés +10: Ez a karakter +10 sebzési bónuszt kap szövetsédes droid ellenségek ellen.

Emergency Life Support - Vészhelyzeti életmentés: Az ezzel a karakterrel szövetsédes nem droid szövetségesek megkapják a Halál elkerülése különleges képességet (lásd 29. oldal).

Emperor's Bodyguard - A császár testőre: Ez a képesség hasonlóan működik, mint a síma testőr (lásd 30. oldal), kivéve, hogy a testőr csak a császár helyett vállalhatja be a sérülést.

enemy character - ellenséges karakter: Ellenségek az ellenfél csapatának karakterei. A saját és a csapatárs karakterei nem!

Evade - Kitérés: Ha ez a karakter bármikor találatot kap egy nem szövetsédes ellenségtől, ki tudja védeni a sérülést 11-es dobásával.

Execute Order 66 - A 66-os parancs végrehajtása: Ezt a karaktert nem támadhatják a 66-os parancs képességgel rendelkező karakterek.

factions - csoportok: Ezek az általános kategóriák a lojalitásuk szerint osztályozzák a karaktereket minden egyes Star Wars-korszakon belül.

Fire Control - Tüzelés irányítása: Ha ez a karakter a csapatodban van, a nem egyedi droid karakterek +4 támadási bónuszt kapnak.

Flamethrower 10 - Lángszóró 10: Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter, ha ezt a képességet használja 10 pont sebesülést okoz a célpontnak és minden, vele szövetsédes karakternek (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt). Az elsődleges ellenségnek legális célpontnak kell lennie (pl: fedezékben lévő ellenséget csak akkor választhatasz célpontnak, ha ő a legközelebbi), és 6 négyzeten belül kell állnia, de a vele szövetsédes karaktereknél ez már nem feltétel. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá a kockával dobni. Üres négyzetet nem jelölhetsz ki a lángszóró célpontjával.

Flight - Repülés: Ez a karakter a mozgása közben figyelmen kívül hagyja az ellenséges karaktereket, alacsony tereptárgyakat, nehéz terepet és üregeket. A falak viszont blokkolják a mozgását, és a lépését legális négyzeten kell befejeznie (amin nem áll senki). Mivel figyelmen kívül hagyja az ellenséges karaktereket, nem provokál lehetőség támadását, amikor elhalad mellettük.

Flurry Attack - Szélroham támadás: Amikor ez a karakter kritikus találatot szerez, azonnal egy extra támadást csinálhat (a kritikus találat egyéb hatásain felül). Minden kritikus találatnál támadhat még egy extrát. Az extra támadásnak nem kell ugyanaz ellen az ellenség ellen irányulnia, ha van a közelben másik legális célpont.

follower - beosztott (követő): A csapatod azon tagjai, akiknek nincs parancsnoki hatásuk. A legtöbb parancsnoki hatás csak a beosztottakra hat.

Force Absorb - Erő elszívása: (Erő; 2 Erő pont) Amikor egy karakter ezt az Erőképpességet használja, törli egy szövetsédes karakter által használt Erőképpesség hatását. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, miután a másik Erőképpességet bejelentették, de még azelőtt, hogy hatna. A másik Erőképpesség még ezután is használható ebben a fordulóban, és a megtámadott karakter még használhat Erő pontokat.

Force Burst - Erő robbantás: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, 10 pont sebesülést okoz minden karakternek (ellenségnek és szövetségesnek is) 6 négyzeten belül. Nem szükséges a látótengely, de a falakon keresztül nem hat a képesség. (körben számolandó a 6 négyzet.)

Force Defense - Erő védelem: (Erő; 3 Erő pont) Ezt a képességet használva a karakter töröl egy 6 négyzeten belüli ellenség által használt Erőképpességet. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, miután a másik Erőképpességet bejelentették, de még azelőtt, hogy hatna. A másik Erőképpesség még ezután is használható ebben a fordulóban, és a megtámadott karakter még használhat Erő pontokat.

Force Grip - Erő szorítás: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képpességet használja, 10 pont sebesülést okoz egy, a látótengelyében lévő ellenségnek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos lépései követik. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá a kockával dobni. (A Sith Grip megnevezése a Rebel Storm szettben.)

Force Heal - Erő gyógyítás: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, eltávolítja a listában megadott értékű sérülést egy szövetsédes, sebesült karakterről, vagy önmagáról. Az Erő gyógyítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé. A képesség droidokra nem hat.

(A korábbi szettekben ez a képesség a karakterkártyákon egyszerűen "gyógyítás"-ként szerepelt.)

Force Leap - Erő ugrás: (Erő; 1 Erő pont) A forduló további részében a karakter ezt az Erőképpességet használva, át tud menni ellenséges karaktereken, ráadásul nem provokál lehetőséget a támadásra. A karakter a képesség használata után a szokásos módon mozoghat és támadhat.

Force Lighting 30 - Erő villám 30: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, 30 pont sebesülést okoz egy ellenséges célpontnak és 2 vele szövetsédes karakternek (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt, beleértve a támadó karaktert is, ha nincs elég szövetsédes karakter). Az elsődleges ellenségnek legális célpontnak kell lennie (pl: fedezékben lévő ellenséget csak akkor választhatasz célpontnak, ha ő a legközelebbi), és 6 négyzeten belül kell állnia, de a vele szövetsédes karaktereknél ez már nem feltétel. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá kockával dobni. (A Sith Lighting megnevezése a Rebel Storm szettben.)

Force points - Erő pontok: Bizonyos karakterek képesek használni az Erőt a különleges képességeikhez. Ezek a karakterek valamilyen Erő értékkel bírnak, ami egy pontszám. Ennyit tudnak költeni, hogy használják az Erő képességeiket (lásd lejjebb), újra dobjanak bármely dobást (még 1-es is a támadásnál), vagy 2 extra négyzetet mozogjanak a lépésük részeként. Ha a karakter Erő pontjai elfogytak, nem tud többet költeni a játék alatt.

A karakterek fordulónként csak egyszer költhetnek Erő pontokat, bár előfordulhat, hogy a karakter egy másik karakter fordulójában költ Erő pontot (pl: elrontott védekeződobás újradozása). Ebben az esetben a karakter egy körön belül többször is költhet Erő pontot.

Force Powers - Erő képességek: Ezek speciális támadások, mozgások vagy egyéb képességek.

Egy Erő képesség használatakor le kell vonni az értékét a karakter összes Erő pontjából. Az Erő képességek nem használhatóak, ha a karakternek nincs elegendő Erő pontja.

Force Renewal 1- Erő megújítása 1: (Erő) Akárhányszor egy ilyen Erő képességű karaktert aktiválunk, automatikusan 1 Erő pontot kap. A játék folyamán az Erő pontjai a kezdeti érték fölé is emelkedhetnek.

Force Spirit 8 - Erő szellem 8: (Erő) Ha ilyen Erő képességű karakter meghal, azonnal hozzáad 8 Erő pontot egy szövetséges, Erőértékkel bíró karakter Erő pontjaihoz. A szövetséges karakter ezután a játék végéig képes 1 extra alkalommal Erő pontot költeni fordulónként. Ha nincs szövetséges, Erőértékkel bíró karakter a csapatban, ennek az Erőképpességnek nincs hatása.

Force Storm - Erő vihar: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, 20 pont sebesülést okoz minden, vele szövetsédes karakternek (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt).

Force Strike - Erő csapás: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, 30 pont sebesülést okoz egy ellenséges droid, vagy egy ellenséges állványos fegyverű karakternek 6 négyzeten belül. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá kockával dobni. A korábbi szettekben az ilyen képességű karakterek szintén támadhatnak állványos fegyverű ellenségeket, bár ez nincs feltüntetve a kártyájukon.

Force Thrust - Erő lökés: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, 20 pont sebesülést okoz egy ellenségnek 6 négyzeten belül. A célpont kivédhet 10 pontnyi sérülést 11-es dobásával. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá kockával dobni.

Force Valor - Erő bátorság: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, megkapja a következő parancsnoki hatást a játék végéig: a 6 négyzeten belüli szövetséges karakterek +2 támadási és +2 védekezési bónuszt kapnak. Ez hozzáadódik az egyéb meglévő parancsnoki hatásokhoz.

Fringe Reinforcements 30 - Törvényen kívüli erősítés 30: A felállításnál, miután meglátd az ellenség csapatát, 30 pontnyi fringe karaktert adhatsz a csapatodhoz. Ezek nem számítanak bele a csapatod pontszámába, és az ellenfelednek nem kell őket megsemmisítenie, hogy megnyerje a játékot. Ha a megölések után számoljátok a pontokat, vagy a kivételes esetben (9. old.), ezen karakterek megölése nem ér pontot.

Galloping Attack - Vágtázó támadás: Amikor ez a karakter mozog, képes megtámadni minden egyes szomszédos ellenséget. Ekkor +4 támadáspontot kap. Minden támadásra külön kell dobni, amikor a karakter az ellenség mellé ér. A karakter egy ellenséget sem támadhat meg kétszer a fordulót alatt, és nem léphet vissza olyan négyzetbe, amit előtte hagyott el. Mozgás közben provokálja a lehetőség támadását. A karakter, ha csak 6 négyzetnyit mozog, utána csinálhat hagyományos támadást is.

Grenades 10 - Gránát 10: Hagományos támadás helyett ez a karakter képes célpontnak kijelölni egy 6 négyzeten belüli ellenséget. Ezt az ellenség kijelölésének szokásos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt) 10 sérülés-pontot kap. Minden egyes karakter elkerülheti a sérülést 11-es dobásával. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá a kockával dobni. Üres négyzetet nem jelölhetsz ki a gránát célpontjául.

Gunner - Tüzér: Ez a karakter csak állványos fegyverű szövetségesekkel képes ösztüzet zúdítani. (Lásd a 36. oldalon.)

Hand of the Emperor - Császár keze: A saját erőpontjainak használata után ez a karakter képes fordulónként egyszer Palpatine császár erőpontjait is használni. A képesség használatához Palpatine császárnak a csapatodban kell lennie.

Heal 10 - Gyógyítás 10: Hagományos támadás helyett a karakter eltávolít 10 sérülést egy szomszédos karakterről, vagy önmagáról. A gyógyítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé. A képesség droidokra nem hat.

Heavy Weapon - Nehéz fegyverzet: Ez a karakter nem mozoghat és támadhat egyszerre ugyanabban a fordulóban. A lehetőség támadásánál a szokásos szabályok szerint támad.

Hit Points - Életpontok: (karakter statisztika) A karakter megöléséhez szükséges pontérték.

A karakter akinek az életpontja 0-ra, vagy az alá csökkent, meghal.

Huge - Óriás: Az óriás karakterek (mint a rancor) 3x3 négyzetnyi helyet foglalnak el a táblán, és préselődniük kell, amikor szűk helyeken akarnak áthaladni. A préselődést lásd a 11. oldalon.

immediate(ly) - azonnal(i): Egy azonnali cselekvés bizonyos pillanatnyi körülmények hatására történhet, még akkor is, ha nem az adott karakter fordulója van. Ez a cselekvés félbe tud szakítani más cselekvéseket, és még azok hatása előtt hat. Ha több azonnali cselekvés történik egy időben, az éppen cselekvő játékos csinálhatja meg elsőként a saját azonnali cselekvését, utána a tőle balra ülő, stb.

Impulsive Savagery - Impulzív vadság: Ha egy egyedi szövetséges karakter meghal, a játék további részére ez a karakter megkapja a Vadság különleges képességet (lásd a 37. oldalon).

Impulsive Shot - Impulzív lövés: Fordulónként egyszer ez a karakter képes egy azonnali támadást végrehajtani, amikor egy egyedi szövetséges karakter meghal.

Impulsive Sweep - Impulzív száguldas: Fordulónként egyszer, amikor egy egyedi szövetséges karakter meghal ez a karakter képes egy azonnali támadást végrehajtani minden egyes vele szomszédos ellenség ellen.

in a square - egy négyzetben: Egy karakter egy négyzetben van, ha az általa elfoglalt egész terület egy négyzeten belül van. A legtöbb karakter 1 négyzetet foglal el, de a nagy karakterek 2x2-t (4-et), az óriás karakterek pedig 3x3-at (9-et).

Industrial Repair 10 - Ipari javítás 10: Hagományos támadás helyett a karakter eltávolít 10 sérülést egy szomszédos állványos fegyverű karakterről. Az ipari javítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

initiative - kezdő dobás: A kör elején dobandó kezdődobás, ami meghatározza, hogy ki kezdi a kört. Minden játékos dob a 20 oldalú kockával, és aki a legmagasabb értéket dobja, az mondja meg, hogy ki kezdjen. Pontegyenlőség esetén újradozás van.

Ion Gun +20 - Ionfegyver +20: Ez a karakter droid ellenségek ellen +20 támadási bónuszt kap.

Jedi Hunter - Jedi vadász: Ez a karakter +4 támadási és +10 Sebzési bónuszt kap Erőhasználó ellenségek ellen.

Knight Speed - Lovagi gyorsaság: (Erő; 1 Erő pont) A saját fordulójában, a karakter ha ezt az Erő-képességet használja, ráadásként +4 négyzetet mozoghat.

Kohun Infestation - Kouhun támadás: Hagományos forduló helyett a karakter 60 pontnyi sérülést okoz egy 12 négyzeten belüli ellenségnek. Nem szükséges a látótengely, de a falakon keresztül nem hat a képesség (körben számolandó a 6 négyzet.) A célpont elkerülheti a sérülést 11-es dobással.

Large - Nagy: A nagy karakterek, (pl: Yuzzem) 2x2 négyzetet foglalnak el a táblán, és préselődniük kell, amikor szűk helyeken akarnak áthaladni. A préselődést lásd a 11. oldalon.

legal target - legális célpont: Egy ellenségnek a támadás, különleges képesség vagy Erőképeség legális célpontjának kell lenni a támadáshoz. A támadó karakternek látótengelyben kell lenni vele. A fedezékben lévő ellenség csak akkor legális célpont, ha ő a támadóhoz legközelebbi ellenség. Ha egy vagy több ellenség szomszédos a támadó karakterrel, csak azok lehetnek számára legális célpontok.

Lightsaber - Fénykard: Ez a karakter közelharcban (szomszédos ellenégek ellen) fénykardot használ pisztoly helyett. Így a támadásnál +10 bónusz sebzéspontot kap.

Lightsaber Assault - Fénykard roham: (Erő; 1 Erő pont) Hagományos támadás helyett a karakter ezt az erő képességet használva képes két támadást csinálni egy szomszédos ellenség ellen. (Nem kell mindkét támadásnak ugyanaz ellen a célpont ellen irányulnia.) A karakter rendesen mozoghat a fordulójában.

Lightsaber Block - Fénykard blokkolás: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karaktert közelharcban megtámadják, ezen Erőképeség használatával elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképeséget, miután a támadás talált.

Lightsaber Deflect - Fénykard védés: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karaktert távolról megtámadják, ezen Erőképeség használatával elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképeséget, miután a támadás talált.

Lightsaber Duelist - Fénykard párbajozó: Ez a karakter +4 bónusz védekezéspontot kap, amikor egy Erőhasználó karakter közelharcban megtámadja. *

Lightsaber Precision - Fénykard pontosság: (Erő; 1 Erő pont) Ha egy karakter ezt az Erőképeséget használja, +10 sebzési bónuszt kap a következő támadására. Közvetlenül a támadó dobás előtt kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet. A fénykard pontosság a lehetőség támadásánál is használható.

Lightsaber Reflect - Fénykard visszaverés: (Erő; 2 Erő pont) Amikor a karaktert távolról megtámadják, ezen Erőképeség használatával elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Ha sikerült a támadást hárítani, a támadóra visszaverődik 10 sebzés, hacsak nem védi ki 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképeséget, miután a támadás talált.

Lightsaber Resistance - Fénykard ellenállás: Ez a karakter +2 védekezési bónuszt kap, ha Erőhasználó karakter közelharcban megtámadja. *

Lightsaber Riposte - Fénykard ríposzt: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karakter közelharcban sérül, ezen Erőképeség használatával egy azonnali támadást tud végrehajtani a támadó ellen. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképeséget, miután a támadás talált.

Lightsaber Sweep - Fénykard söprés: (Erő; 1 Erő pont) Hagományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképeséget használva képes minden vele szomszédos ellenséget egyszer megtámadni. A karakter a fordulójában normálisan mozoghat.

line of sight - látótengely: Egy karakter akkor látja a célpontot, ha az látótengelyben van vele. A látótengely meghatározásához húzzunk egy képzeletbeli vonalat az egyik karakter négyzetének bármely pontjából a másik karakter négyzetének bármely pontjába. Ha ezen vonalak közül van olyan, amit nem blokkol fal, a két karakter egymás látótengelyében van. A vonal akkor tiszta, ha nem megy át falon, vagy nem érint falat.

Loner - Magányos: A karakter +4 bónusz támadáspontot kap, ha nincsenek szövetségesek 6 négyzeten belül.

low objects - alacsony tereptárgyak: Ebbe a tereptípusba tartoznak az alkatrészek, számítógép terminálok, székek, karbantartó droidok és egyéb, a padlón lévő objektumok. Az alacsony tereptárgyat tartalmazó négyzeten való mozgásnál 2 négyzet számolandó 1 helyett. Az alacsony objektumok nem gátolják a látótengelyt, de fedezéket nyújtanak. A támadó a fedezék meghatározásánál figyelmen kívül hagyja a saját négyzetének és a szomszédos négyzetek tereptárgyait. (ld. 17. old.)

Master of the Force 3 - Az Erő mestere 3: (Erő) Ezzel az Erőképeséggel rendelkező karakter fordulónként 3 alkalommal tud Erőpontokat költeni. Szintén egynél többször költhet Erőpontot, hogy ugyanazt a képességet egymás után többször használja (pl: támadás többszöri újradozása vagy +2 négyzet gyors haladás)

Master Speed - Mester sebesség: (Erő; 1 Erő pont) A saját fordulójában a karakter ezt a képességet használva képes +6 négyzetnyit mozogni a lépése részeként.

Medium - Közepes: A közepes karakterek 1 négyzetet foglalnak el. A legtöbb karakter közepes méretű.

Melee Attack - Közelharc: A karakter csak szomszédos négyzeten álló karaktert tud támadni.

melee attack - közelharc: Bizonyos különleges és Erőképeségek csak közelharcban működnek. A másik csoport a nem közeli támadás. Ezek akkor is nem közeli támadásnak számítanak, ha a célpont szomszédos a támadóval.

*(ford. megj.: Ez csak a fénykarddal támadó karakterek ellen érvényes. Lásd: melee attack)

www.starwarsklub.hu

Mercenary - Zsoldos: Ez a karakter csak akkor mozoghat, ha arról a helyről, ahol áll, nincs legális célpont. (Ha az első támadásával megöl egy ellenséget és nincs másik látótengelyben, akkor elmehet a helyéről.) Ha olyan négyzetre ér, amiből már tud támadni, nem kell ott megállnia.

Mighty Swing +10 - Hatalmas lendítés +10: A saját fordulójában ha ez a karakter nem mozog, +10 bónusz sebészpontot kap szomszédos ellenség ellen. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem használható a lehetőség támadásánál.

Mobile Attack - Mobil támadás: Ez a karakter a támadás előtt és után is tud mozogni, összesen maximum 6 négyzetet. A lehetőség támadása normálisan alkalmazható.

Momentum - Lendület: Ha ez a karakter mozog a fordulójában, +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap szomszédos ellenségek ellen. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem használható a lehetőség támadásánál.

Mounted Weapon - Állványos fegyver: Ez a karakter csak állványos fegyverű szövetségeseikkel, vagy szomszédos, tűzér képességű szövetségeseikkel képes ösztözet zúdítani.

move(ment) - mozgás: Egy karakter max. 6 négyzetnyit mozoghat, ha utána még támadni is akar a fordulójában. Ha nem támad, max. 12 négyzetnyit mozoghat.

nearest enemy - legközelebbi ellenség: Egy karakterhez az a legközelebbi ellenség, aki a látótengelyén belül a legközelebbi. Olyan ellenség, aki ugyan közelebb van, de nincs a látótengelyben, nem számít a legközelebbinek. (Lásd: Fedezék, 15. oldal.)

on terrain - terepen: Egy karakter akkor áll valamilyen típusú terepen, ha az általa elfoglalt négyzetek bármelyike is az a bizonyos típus. Ez csak a nagy és az óriási karakterek esetében fontos, a közepes karakterek egyszerre csak egyféle tereptípuson állnak.

opponent - ellenfél: Az a játékos, aki ellen játszol.

Order 66 - 66-os parancs: Ezzel a képességgel rendelkező karakterek lehetnek egy csapatban Palpatine császáral, tekintet nélkül az eredeti csoportjukra. A korábbi szettek karakterei, melyek neve tartalmazza a klón katoná elnevezést, szintén számolhatók úgy, hogy megvan ez a képességük, bár nincs a karakterkártyájukra nyomtatva.

Override - Felülírás: A fordulójának a végén ez a karakter képes egy ajtót a látótengelyében nyitni vagy zártat kijelölni. Az ajtó a karakter következő fordulójának a végéig vagy a megsemmisüléséig marad így. Más karakterek nem tudják ezt az ajtót kinyitni vagy bezárni, hacsak nem rendelkeznek ők is a felülírás képességével.

Pawn of the Dark Side - A sötét oldal bábja: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter ezt a képességet használva kiválaszt egy nem egyedi szövetséges karaktert a látótengelyében. A kiválasztott karakter azonnal csinál egy fordulót, még akkor is, ha már volt aktiválva a körben. (Ez nem számít aktiválásnak.) Az azonnali forduló végén a választott karakter 10 sebesülést szenved.

phase - szakasz: A kör egy része. A saját szakaszodban két karaktert aktiválsz. (Ha már csak egy karaktered maradt, akkor csak egyet.)

pit - gödör/üreg/szakadék: Egy tereptípus. A gödör blokkolja a mozgást, de a látótengelyt nem. Nem nyújt fedezéket. A repülés képességű karakterek képesek áthaladni olyan négyzeteken, melyek gödört tartalmaznak, de nem fejezhetik be rajta a mozgásukat.

Quadruple Attack - Négyzeres támadás: A saját fordulójában ez a karakter négy támadást képes csinálni, de utána már nem mozoghat. A támadások irányulhatnak egy vagy több célpont ellen is. Mivel ez a képesség csak a saját fordulójában érvényes, a lehetőség támadásakor csak egyszer támadhat.

Quick Reactions - Gyors reakció: Ez a karakter +6 támadási bónuszt kap, amikor lehetőség támadását csinál.

range - hatáskör: Néha egy Erő vagy egy különleges képesség csak bizonyos távolságon belül működik. Ez a távolság négyzetekben számolandó a támadó és a védekező négyzete között a védekező négyzetét is beleszámolva. Az átlós irány két négyzetnek számít. Az alacsony tereptárgyak és a gödörök nem befolyásolják a hatáskört, de a falak igen. (Azokat meg kell kerülni a számolásakor.)

Recon - Felderítés: Ha ezzel a képességgel rendelkező bármely szövetséges karakter látótengelyben van egy ellenséges karakterrel, kezdődődobásnál kétszer dobhatsz és választhatod a nagyobb értéket. Ha a dobások egyenlőek, mindkét játékos újradob. (Te ekkor is használhatod a Felderítés képességet, hogy kétszer dobhass.) Ezt azonban körönként csak egyszer csinálhatod, nem számít, hogy hány Felderítés képességű karakter van a csapatodban.

Recovery 20 - Felépülés 20: (erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter használva ezt a képességet eltávolít 20 sebesüléspontot magáról. A felépülés képesség nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

Regeneration 10 - Regeneráció 10: Ha a karakter nem mozog a fordulójában, 10 sérülésponzt eltávolít magáról a fordulója végén. A regeneráció nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

Rend +20 - Széttépés +20: Ez a különleges képesség néhány olyan karakternél található meg, melyek egynél több támadást képesek indítani szomszédos ellenség ellen. Ha a karakter mindkét támadása ugyanazt ellen az ellenség ellen irányul, a második találatnál +20 sebzési bónuszt kap. **Repair - Javitás:** Hagyományos támadás helyett a karakter eltávolítja a megjelölt értékű sérülést egy szomszédos droid karakterről. A javítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé. A képesség nem hat nem droid karakterekre.

replaces attacks - támadás helyett: Néhány Erő és különleges képesség támadás helyett használható. A karakter, aki ilyen képességet használ nem csinálhat újabb támadást az adott fordulójában, még akkor sem, ha egy másik képesség extra támadást engedélyez, és csak egy támadás helyett akarja a képességet használni. A lehetőség támadásánál a karakter nem használhat a támadás helyett alkalmazható képességet.

Republic Reserves 20 - Köztársasági tartalék 20: Ha ezzel a képességgel rendelkező karakter van a csapatodban, és kezdődődobásnak 20-at dobsz, azonnal 20 pontnyi köztársasági karaktert adhatsz a csapatodhoz. Ezeket a karaktereket ugyanoda kell felállítani, ahol a csapatod van, közvetlenül a köztársasági karakterek első aktiválása előtt a körben. Ezek nem számítanak bele a csapatod pontszámába, és az ellenfelednek nem kell őket megsemmisítenie, hogy megnyerje a játékot. Ha a kezdődődobást pontegyenlőség miatt újra kell dobni, csak akkor adhatod a plusz karaktereket a csapatodhoz, ha a végső dobásod 20.

Rigid - Merev: Ez a karakter nem tud átréslődni szűk helyeken és ajtókon.

Rolling Cleave - Gördülő hasítás: Fordulónként egyszer, ha ez a karakter megöl egy szomszédos ellenséget, azonnal képes 1 négyzetnyit mozogni és megtámadni egy másik szomszédos ellenséget. Ez a mozgás nem provokál lehetőség támadását. Ez a képesség akkor is működik, ha a karakter lehetőség támadását csinál.

round - kör: A játékot körökre osztva kell játszani. A körök kezdetén a játékosok kezdődődobást dobznak. A körök alatt minden játékos fázisokban aktiválja a karaktereit. Ha a táblán lévő összes karakter lett aktiválva, befejeződik a kör és egy új kezdődik.

Savage - Vadság: Ez a karakter alapvetően vad és szinte lehetetlen kontrolálni. Ha lehetősége van rá, mindenképpen egy ellenséges karakter mellett kell befejeznie mozgását. (Ha nem tudja, akkor rendesen mozoghat.) Ha a fordulóját egy ellenséges karakter mellett kezdi, nem mozdulhat el, rögtön támadnia kell. Ha megöli az ellenséget, nem kötelező egy másik ellenség mellé mennie. A vad karakterekre nem hatnak a parancsnoki hatások.

save - mentő dobás: Sok különleges és Erő képesség megkívánja, hogy a célbavett karakter védekezzen, hogy így elkerülje, vagy lecsökkentsen a listában megadott sérülés értékét. Ilyenkor dobni kell a 20 oldalú kockával. Ha a dobott érték egyenlő, vagy több a megadott értéknél (ez általában 11, de előfordul más érték is), a védekezés sikeres volt. Ha a leírás csak a védekezést és az értéket határozza meg (pl: kivédés 11-gyel), a hatás célpontjának kell védekeznie. Néha viszont a képesség végrehajtójának kell védekeznie, pl. az Erő blokkolás képességnél. Ebben az esetben a leírás kiemeli, hogy a hatás végrehajtójának kell a védekezésre dobnia.

Self-Destruct 10 - Önmegsemmisítés 10: Amikor ez a karakter megsemmisül, az összes vele szomszédos karakternek 10 pontnyi sebesülést okoz (ellenségnek és szövetségeseinek egyaránt).

Separatist Reserves 20 - Szeparatista tartalék 20: Ha ezzel a képességgel rendelkező karakter van a csapatodban, és kezdődődobásnak 1-et dobsz, azonnal 20 pontnyi szeparatista karaktert adhatsz a csapatodhoz. Ezeket a karaktereket ugyanoda kell felállítani, ahol a csapatod van, közvetlenül a szeparatistai karakterek első aktiválása előtt a körben. Ezek nem számítanak bele a csapatod pontszámába, és az ellenfelednek nem kell őket megsemmisítenie, hogy megnyerje a játékot. Ha a kezdődődobást pontegyenlőség miatt újra kell dobni, csak akkor adhatod a plusz karaktereket a csapatodhoz, ha a végső dobásod 1.

Shield 2 - Pajzs 2: Amikor ez a karakter bármilyen támadásból sérülést szenvedne, 2 mentést csinálhat, melyek sikeréhez legalább 11-et kell dobnia mindkét esetben. Minden sikeres védés (dobás) 10 ponttal csökkenti a sebesülés értékét. Ez a képesség a Testőr képesség végrehajtása után lép életbe.

Shockwave - Lökéshullám: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter ezt az Erő-képességet használva képes ideiglenesen elkábítani a körülötte lévő karaktereket. 6 négyzeten belül minden karakter (ellenségek és szövetségeseik egyaránt) úgy számolandó, mintha már lett volna aktiválva ebben a körben, vagyis elvesztik ezt a fordulójukat. Minden megtámadott karakter elkerülheti a hatást 11-es dobásával.

sight - látómező: Sok Erő és különleges képesség hatótávolsága a látómező. Ezeket bármely olyan célpontra lehet használni, akit a karakter lát.

Sith Grip - Sith szorítás: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő-képességet használja, 20 pont sebesülést okoz egy, a látótengelyében lévő ellenségnek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos lépései követik. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá kockával dobni.

Sith Lighting 30 - Sith villám 30: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképességet használja, 30 pont sebesülést okoz egy 6 négyzeten belüli ellenséges célpontnak. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá kockával dobni.

Sith Rage - Sith düh: (Erő; 1 Erő pont) A karakter ezt az Erő képességet használva +10 sebzési bónuszt kap ebben a fordulóban az összes támadására. A Sith düh a lehetőség támadása alkalmával is működik.

Small - Kicsi karakter: A kis karakterek, hasonlóan a közepesekhez, 1 négyzetet foglalnak el.

Sniper - Orvlövész: Ez a karakter figyelmen kívül hagyja a célpontján kívül az összes többi karaktert, beleértve azokat is, akik fedezéket nyújtanak a célpontnak. A legális célpont meghatározásánál figyelmen kívül hagyja a közbülső karaktereket, így a célpont a fedezék miatt egyéb karaktertől nem kaphat +4 védekezési bónuszt. Ez a képesség arra nem jogosítja fel a támadó karaktert, hogy figyelmen kívül hagyja a fedezéket nyújtó terepelemeket is.

Pl.: A nikto katona mesterlövész. Keresztül lehet a klón katonán, hogy eltalálja a katona mögött álló klón parancsnokot, és a parancsnok nem kaphat +4 védekezési bónuszt, mert a klón katona fedezéket nyújt neki. De ha a parancsnok és a katona között van egy terepelem is, mondjuk egy konzol, akkor a nikto katona már nem támadhatja meg a parancsnokot, mert nem ő a legközelebbi célpont.

Sonic Attack - Szonikus támadás: Az ezzel a képességgel megtámadott ellenség a forduló végéig nem használhat Erőt, mindegy, hogy talált-e a támadás vagy nem.

space - hely: A négyzet(ek), ami(ke)t egy karakter elfoglal. A kis és közepes karakterek 1 négyzetet foglalnak el, a nagy karakterek 4-et, az óriás karakterek pedig 9-et.

Speed 2 - Sebesség 2: Ez a karakter maximum 2 négyzetnyit mozoghat, ha támad is a fordulóban és 4 négyzetnyit, ha nem támad.

Speed 8 - Sebesség 8: Ez a karakter maximum 8 négyzetnyit mozoghat, ha támad is a fordulóban és 16 négyzetnyit, ha nem támad.

Spotter - Felderítő: Ha egy karakter ilyen képességű karakterrel zúdít ösztüzet egy ettől 6 négyzeten belüli ellenségre, a támadó a célpont ellen megkapja a listázott bónuszt a sebzésére.

squad - csapat: A játékban az egy játékos által összeválogatott karakterek összessége.

squeeze - préselőds: Bizonyos nagyméretű karakterek képesek átréselődni olyan szűk folyosókra és ajtókon, melyek legalább fele olyan szélesek, mint a karakter. A nagy karaktereknél ez egy négyzet, az óriás karaktereknél 2 négyzet. A préselőds csak akkor lehetséges, ha a karakterek a mozgást olyan területen tudják befejezni, ahol normálisan elérnek. A karakterek ellenséges karaktereken nem tudnak átréselődni.

stacking - halmozás: Általában a különböző Erő képességek, különleges képességek és parancsnoki bónuszok hatásai halmozódhatnak. Pl.: Tarful a 6 négyzeten belüli követőknek +4 támadási bónuszt ad szomszédos ellenségek ellen, és a wookiee harcok Lendület képessége még +4 bónusz támadást és +10 bónusz sebzés ad szomszédos ellenségek ellen, ha legalább 1 négyzetnyit mozog előtte. Így a Tarffullal 6 négyzeten belüli wookiee harcok kaphat összesen +8 támadási és +10 sebzési bónuszt, ha legalább 1 négyzetnyit mozog és utána támad meg egy szomszédos ellenséget.

Az egyetlen kikötés, hogy egy hatás sem halmozódhat önmagával. Pl.: A klón parancsnok adhat a közeli katonáknak +3 támadási bónuszt, ha nem mozognak a fordulóban, de két parancsnok esetén a bónusz nem duplázódhat +6-ra.

Stealth - Lopakodás: Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi ellenségnek a célpont kiválasztásánál egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll. Mivel a karakterek fedezékben lévő ellenséget csak akkor támadhatnak meg, ha az a hozzájuk legközelebbi első ellenség, ha ilyen képességű karakter van a legközelebbi 6 négyzeten belüli támadóhoz, akkor a második legközelebbi számít a legközelebbinek. Ha a támadó 6 négyzeten kívül áll, akkor a lopakodás képesség nem érvényes.

Strafe Attack - Bombázó támadás: Néhány repülés képességű karakternek szintén megvan a bombázó támadás képesség is. Ahogy ez a karakter mozog, képes megtámadni minden olyan ellenséges karaktert, akinek a négyzetére belép. Minden támadásra külön kell dobni akkor, amikor belépsz az ellenséges karakter négyzetére. Ez a karakter nem támadhat meg egy ellenséget sem kétszer egy fordulón belül, és nem léphet vissza olyan mezőre, amit az előbb hagyott el. A bombázó támadás képességű karakterek csinálhatnak hagyományos támadást is, ekkor viszont maximum 6 négyzetnyit léphetnek abban a fordulóban.

Surprise Move - Meglepetés mozgás: (Erő; 1 Erő pont) A kezdődobások után a karakter ezt az Erő képességet használva képes egy azonnali, maximum 6 négyzetnyi mozgást csinálni, mielőtt bármely más karakter aktiválna. (Ez nem számít aktiválásnak.) A karakter ezt a képességet minden körben csak egyszer használhatja.

Swarm +1 - Tömeg +1: Ez a karakter +1 támadási bónuszt kap olyan ellenség ellen, amellyel szomszédos egy, a támadóval azonos nevű másik karakter. Ez a bónusz a lehetőség támadásánál is érvényes.

Synchronized Fire - Összehangolt tűz: Amikor egy meghatározott karakter (pl: droid vagy alde-raani katona) ösztüzet zúdít ezzel a karakterrel, a támadó +4 támadási bónusz helyett +6 támadási bónuszt kap.

target - célpont: Egy támadás, különleges képesség vagy Erő képesség hatására kiválasztott ellenség. A látótengelyt és a fedezéket meg kell határozni egy képzeletbeli egyenessel, amit a támadó helyétől a célpontba húzunk. Üres négyzet nem jelölhető ki célpontnak.

touch - érintés: Néhány különleges képesség és Erő képesség hatótávolsága az érintés, ami azt jelenti, hogy csak szomszédos karakteren, vagy saját magán használhatja a cselekvő karakter.

Tow Cable - Kábeles vontatás: Hagyományos forduló helyett a karakter kiválaszt egy szomszédos szövetséges karaktert. Ezután mindkét karakter maximum 12 négyzetnyit mozog, és ekkor mindkettő megkapja a repülés képességet a mozgás idejére. A szövetségesnek ezen karakter szomszéd-ságában kell befejeznie a mozgását.

Triple Attack - Tripla támadás: A saját fordulójában, ez a karakter támadhat háromszor, de ha így tesz, utána már nem mozoghat. Minden támadás irányulhat ugyanaz ellen a célpont ellen, de ez nem kötelező. A támadónak nem kell előre kiválasztania az összes célpontot. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában használható, a "lehetőség támadása" folyamán csak egyszer támadhat. **trooper - katona:** Bizonyos karakterek megnevezésében szerepel a katona (trooper) szó, mint a klón katona (clone trooper), felkelő katona (rebel trooper) és rohamosztágos (stormtrooper). Bizonyos parancsnoki hatások csak a katona beosztottakra vonatkoznak.

turn - forduló: Amikor egy karaktert aktiválunk, az a karakter fordulója. Minden karakternek csak egy fordulója van körönként.

Unique - Egyedi: Az ilyen típusú karaktereknek van saját neve, pl: Obi-Wan Kenobi. A csapatodban ugyanolyan néven csak egy egyedi karakter lehet.

Ugyanannak a karakternek különböző variációi, némileg különböző néven szintén nem lehetnek egy csapaton belül. Pl: Grievous tábornok - Főparancsnok, Grievous tábornok, Grievous tábornok - Jedi vadász és Grievous wheel bike-ka, mind "Grievous tábornok"-nak számít. Nem egyértelmű esetekben a kártya szövege megjelöli, hogy az illető karakter kivel egyenértékű.

Vaapad-Style Fighting - Vaapad-stílusú harcmodor: Ennél a karakternél a 18, 19, és 20-as támadó dobás is kritikus találatnak számít.

Vicious Attack - Heves támadás: Ennél a karakternél kritikus találat esetén háromszoros sebzés számít kétszeres helyett.

wall - fal: A fal olyan tereptípus, ami akadályozza a látótengelyt. A karakterek nem támadhatnak és nem mozoghatnak a falakon keresztül. Szintén nem mozoghatnak a fal sarkánál átlósan. Két karakter között a falakat megkerülve kell a távolságot kiszámolni. Bizonyos nagy objektumok (pl: űrhajó a pályán) szintén falnak számítanak, még ha igazából nem is azok.

Wheel Form - Kerék forma: Ez a karakter 18 négyzetnyit mozoghat, ha nem támad.

Wheeled - Kerekes: Hagyományos forduló helyett ez a karakter képes maximum 18 négyzetnyit mozogni és utána még támadhat is egyet ugyanabban a fordulóban.

Whirlwind Attack - Forgószél támadás: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos forduló helyett a karakter ezt az Erő képességet használva képes minden szomszédos ellenséget kétszer megtámadni.

wounded - sebesült: Olyan karakter aki sérülést szerzett, és az életpontja a kezdeti értéke alá süllyedt.

Csoport szimbólum

Név

Statiztiha

Életpont: A karakter megsemmisül, ha az életpontja 0-ra fogy.

Védekezés: Az ellenség egész támadási értékének legalább ezzel az értékkel egyenlőnek kell lennie a találathoz.

Támadás: Ezt az értéket kell a támadó dobáshoz hozzáadni. A sikeres támadáshoz az összértéknek magasabbnak kell lennie a célpont védekezésénél.

Sebzés: Találat esetén ezt az értéket kell levonni a célpont életpontjából.

**obi-wan kenobi,
JEDI MESTER**

42

Életpont 120

Védekezés 21

Támadás +15

Sebzés 20

Különleges képességek

Egyedi
Dupla támadás (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett.)
Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Erő képességek
Erő 5
Erő gyógyítás 20 (Erő 2, támadás helyett; érintés; megszüntet 20 sebesülést egy nem-droid karakteren)
Fénykard roham (Erő 1, támadás helyett: Két támadást csinálhat)
Fénykard védés (Erő 1, Ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést: 11-es dobással)

Parancsnoki hatás
 Szövetséges Anakin 6 négyzeten belül +4 támadáspontot kap.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu
 2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

Rajz

Sorozat ikon

Sorozám

Gyakorisági szimbólum

- = általános (common)
- ◆ = nem gyakori (uncommon)
- ★ = ritka (rare)
- ⊛ = nagyon ritka (very rare)

Csoport

Sorozám

Név

Gyakoriság

15/60, Republic 42
 Obi-Wan Kenobi™,
 Jedi Master
 2005 LFL & TM.
 Made in China

★

Érték: Minél erősebb egy karakter, annál nagyobb az értéke.

Különleges képességek: (Ha van) Speciális erősségek és gyengeségek.

Erő képességek: (Ha van) Kilistázza a az Erő pontokat és a karakter által elérhető Erő-képességeket. Bármely Erő pontokkal rendelkező karakter költhet 1 Erő pontot bármely dobás újradobására, vagy a lépése részeként +2 extra négyzetnyi mozgásra.

Parancsnoki hatás: (Csak parancsnokoknak) Más karaktereknek nyújtanak kedvezményeket. Minden, parancsnoki hatással nem rendelkező karakter követőnek számít.

HÉROÉSEK?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America:

Wizards of the Coast, Inc.
 custserv@wizards.com
 P.O. Box 707,
 Renton WA 98057-0707,
 U.S.A.
 1-800-324-6496 (within the U.S.)
 1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire & South Africa:

Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs
 wizards@hasbro.co.uk
 P.O. Box 43,
 Caswell Way
 Newport NP19 4YD
 GREAT BRITAIN
 Tel: 00 800 22 427276

All Other European Countries:

Wizards of the Coast
 custserv@hasbro.co.uk
 p/a Hasbro Belgium
 't Hofveld 6D
 B-1702 Groot-Bijgaarden
 BELGIUM
 +32.70.233.277