Wstęp

A long time ago in a galaxy far, far away....

Całe uniwersum Gwiezdnych Wojen tworzy tło dla tej szybkiej, pełnej akcji gry bitewnej. Wybierając z bohaterów, łajdaków, droidów i obcych z całej galaktyki, dowodzisz siłami, które mogą zmienić bieg historii w galaktyce – lub przynajmniej do najbliższej bitwy!

Wybierasz frakcję. Wybierasz swoich żołnierzy. Dowodzisz swoimi siłami. Teraz tylko od Ciebie zależy, aby udowodnić swoją wyższość w rywalizacji twarzą w twarz w niezwykłym świecie Gwiezdnych Wojen.

Trzy sposoby gry!

Gra Star Wars Miniatures dostarcza trzy rożne drogi, aby cieszyć się kolekcją figurek.

Kolekcjonowanie
Zbieraj figurki Star Wars, od Jedi do Sith, droidów do obcych i wielu innych. Boostery Star Wars Miniatures, sprzedawane oddzielnie, dostarczają więcej figurek z Twoich ulubionych czasów Gwiezdnych Wojen. Szukaj boosterów z czasów Rebelii z klasycznej trylogii, Narodzin Imperium z prequelów oraz innych okresów z expanded universe.

Bitwa
Rzuć wyzwanie kolegom, aby stoczyć bitwę w dowolnej erze, by sprawdzić czy zatriumfuje Ciemna czy Jasna Strona. Gra Star Wars Miniatures zapewnia szybką, pełną akcji grę, w której sprawdzić umiejętności mogą jednakowo nowi gracze jak i weterani
Rozpocznij od skrótu zasad, wykorzystując figurki zawarte w tym starterze. Później dodaj do swojej drużyny nowe postacie z boosterów i wykorzystaj zaawansowane zasady zawarte w tej instrukcji, aby rozwinąć bitwy.

Odtwarzanie
Wykorzystaj figurki, aby przeżyć na nowo swoje ulubione momenty Gwiezdnych Wojen, stworzyć nowe sceny, dioramy, lub wykorzystać w sesjach Star Wars RPG.

Podstawowe zasady

Pierwsza część tego podręcznika zasad zawiera przegląd zasad, potrzebnych do rozegrania potyczki wykorzystując figurki zawarte w zestawie startowym. Jak tylko przebrniesz przez podstawowe zasady, będziesz gotów do używania zaawansowanych zasad, rozpoczynających się na stronie 12.

Generał Obi-Wan Kenobi prowadzi swoją drużynę żołnierzy-klonów przeciwko hrabiemu Dooku i jego bezlitosnym droidom bojowym. Los galaktyki jest w twoich rękach.

Niech moc będzie z Tobą!

Wybór Strony

Ty i twój przyjaciel macie właśnie zadecydować o losie galaktyki – lub co najmniej o wyniku jednej ważnej bitwy. Każdy z was kontroluje grupę postaci (**drużynę**): Jeden gracz kontroluje drużynę Republiki, drugi drużynę Separatystów.

Drużyna Republiki: General Obi-Wan Kenobi, Clone Trooper Commander, Clone Trooper

Drużyna Separatystów: Count Dooku of Serenno, Super Battle Droid Commander, Security Battle Droid

Każdy z was wybiera stronę. Jeśli obaj chcecie grać po tej samej stronie, rzućcie kością **d20**. Ten kto wyrzuci większą wartość wybiera drużynę.

Jak wygrać?

Wygrywasz pokonując wszystkie postacie przeciwnika.

Rozstawienie

Rozłóż mapę i połóż ją na płaskiej powierzchni pomiędzy tobą a przeciwnikiem. Na początek powinieneś używać mapy Christophsis.

Ustawienie drużyny

Weź figurki składające się na twoją drużynę i ich **karty statystyk** (obrazek na karcie pomoże dopasować je do postaci). Umieść dwudziestościenną kość (d20) oraz **znaczniki obrażeń** i **Mocy** w takim miejscu aby obaj gracze mogli po nie sięgać.

Pozycja startowa

Gracz kontrolujący drużynę Republiki rozstawia swoje postacie na wolnych polach w zasięgu 4 pól od końca jednego z węższych boków mapy. Tylko jedna postać może zajmować dane pole. Następnie gracz kontrolujący drużynę Separatystów rozstawia postacie, 1 na pole, w zasięgu 4 pól od przeciwległego węższego boku mapy.

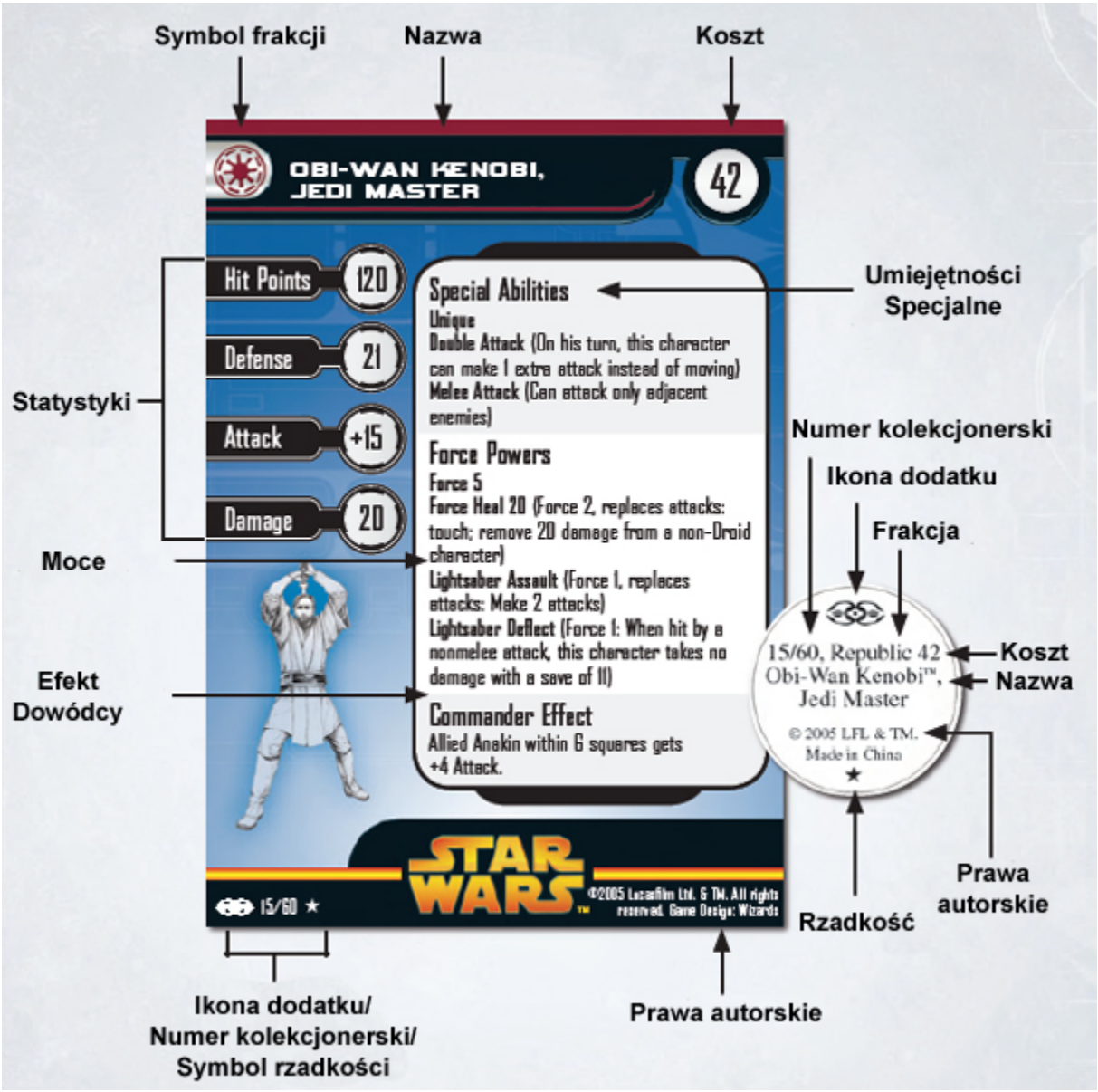
Kto zaczyna pierwszy?

Na początku każdej rundy, każdy z graczy rzuca kością d20 aby sprawdzić kto rozpoczyna. Nazywa się to **rzutem na inicjatywę**. Gracz z wyższą wyrzuconą wartością wybiera, kto zaczyna. Przy remisie rzuca się raz jeszcze.
Czasami będziesz chciał rozpocząć pierwszy, innym razem będziesz chciał zobaczyć posunięcia przeciwnika przed własnym ruchem.

Jak czytać kartę postaci?

Każda z figurek przedstawia postać ze świata Gwiezdnych Wojen (zgodnie z tymi zasadami wszystkie figurki są „postaciami"). Każda z postaci posiada **kartę postaci**, zawierającą wszystkie jej statystyki.

Poniższa ilustracja przedstawia kartę postaci.



Nazwa (Name)
Nazwa postaci. Nazwa na karcie odpowiada nazwie figurki.

Frakcja (Fraction)

Twoja drużyna należy do określonej **frakcji**, odpowiadającej jednej ze stron biorących udział w walkach, rozgrywających się w świecie Gwiezdnych Wojen. Frakcje można podzielić na związane z Jasną i Ciemną Stroną Mocy. Spis wszystkich frakcji znajduje się na stronie 14.

Każda z kart postaci posiada symbol, który określa, dla której frakcji postać może walczyć. Postacie z symbolem Fringe (Niezależni) mogą walczyć dla każdej frakcji, a więc mogą być dodane do każdej drużyny.

Koszt (Cost)
Koszt określa liczbę punktów, jaką należy wydać by daną postać dodać do drużyny.

Statystyki (Statistic)
Ta sekcja przedstawia informacje na temat postaci, potrzebne do gry.

Hit Points – Punkty Obrażeń określają ile obrażeń może odnieść postać zanim zginie w bitwie.
Kiedy liczba Punktów Obrażeń postaci spadnie do 0, postać jest **pokonana (defeated)** i usuwana z mapy.

Defense - Obrona określa zdolności obronne postaci. Atakujący musi wyrzucić, co najmniej taką wartość, aby trafić tą postać i zadać jej **obrażenia**.

Attack – Atak określa zdolności postaci w walce zarówno na vibronoże, blastery jak i wręcz. Kiedy postać wykonuje **atak**, rzuca się kostką d20 i dodaje tą wartość. Jeśli wartość końcowa jest większa lub równa od Obrony wroga, to atak kończy się powodzeniem.

Damage – Obrażenia określa obrażenia, jakie zadaje postać, kiedy powiedzie się jej atak.

Umiejętności Specjalne (Special Abilities)
Zawarte tu są wszystkie specjalne ataki, cechy szczególne lub ograniczenia, jakie posiada postać. Umiejętności specjalne mogą unieważniać niektóre zasady ogólne.

Moce (Force Powers)
Niektóre postacie są wrażliwe na moc i posiadają Punkty Mocy, które mogą wydać posłużenie się Mocą. Liczba Punktów Mocy, jaką należy wydać, aby użyć daną moc, znajduje się w opisie danej mocy. Postać może także wykorzystać punkty mocy do wykonania ponownego rzutu kością, lub do szybszego poruszania się. Niektóre postacie posiadające punkty mocy nie posiadają żadnych mocy; punkty mogą oni wykorzystać tylko do ponownego rzutu lub szybszego poruszania.

Efekt Dowódcy (Commander Effect)
Niektóre postacie mogą pomagać innym członkom swojej drużyny, kierując nimi, dodając im odwagi lub koordynując ich ataki. Wszystkie takie efekty znajdują się tutaj.

Ikona Dodatku/Numer kolekcjonerski/ Symbol rzadkości (Set Icon/Collector Number/Rarity Symbol)
Ikona określa, z którego dodatku pochodzi dana figurka, na przykład *z The Clone Wars*. (Figurki zawarte w Zestawie Startowym nie mają specjalnych ikon). Numer kolekcjonerski oznacza numer danej figurki w liście figurek danego zestawu, a także wskazuje ile figurek znajduje się w danym zestawie.

Symbol rzadkości określa jak łatwo jest znaleźć daną figurkę. Wyróżnia się cztery poziomy:

common - zwykła ● , uncommon - częste ◆ , rare- rzadka ★ , very rare- bardzo rzadka ✪. (Figurki zawarte w Zestawie Startowym nie mają symbolu rzadkości; każdy zestaw zawiera te same figurki).

Flavor Text – Notka Opisowa
Niektóre karty postaci zawierają krótki opis historii postaci lub jej osobowości. Informacje te wynikają ze zdolności postaci w grze.

Rundy i fazy

Podczas każdej **rundy,** możesz **poruszyć** (lub „aktywować") postacie z twojej drużyny według poniższych **faz.**

> *Faza 1, Pierwszy gracz: Porusza 1 postać, później kolejną*
> *Faza 1, Drugi gracz: Porusza 1 postać, później kolejną*
> *Faza 2, Pierwszy gracz: Porusza 1 pozostającą postać, później kolejną*
> *Faza 2, Drugi gracz: Porusza 1 pozostającą postać, później kolejną*
>
> Obaj gracze kontynuują poruszanie po dwie postacie w ten sposób, dopóki wszystkie postacie nie wykonają swojego ruchu.

Każda z postaci może poruszyć się tylko jeden raz na rundę. Kiedy obaj gracze poruszą wszystkie swoje postacie, runda kończy się. Wykonuje się rzut na inicjatywę aby rozpocząć nową rundę.

Jeśli gracz posiada już tylko 1 lub 2 postacie, wtedy porusza swoje postacie tylko w pierwszej fazie rundy. Nie można poruszać danej postaci więcej niż jeden raz w rundzie. Aby zasygnalizować, że dana postać została aktywowana w rundzie, obróć jej kartę postaci lub zmień kierunek patrzenia figurki.

Ruch postaci

Kiedy postać wykona ruch rozpoczyna się jej **tura**. W czasie tury postać może wykonać jedną z następujących czynności:

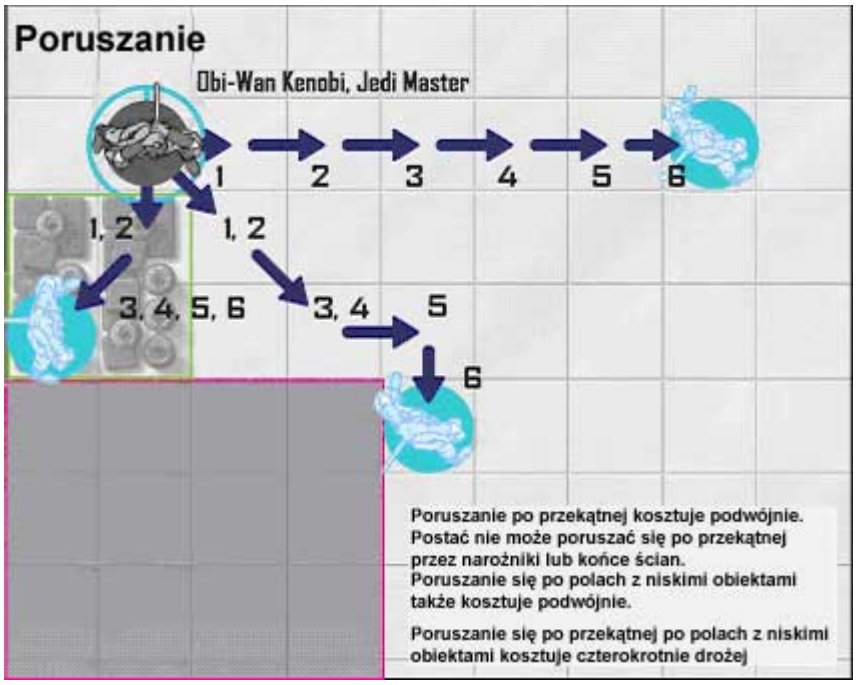
- Poruszyć się do 6 pól i wykonać atak; lub
- Wykonać atak i poruszyć się do 6 pól; lub
- Poruszyć się do 12 pól (nie może wykonać ataku)

Poruszanie

Postać może się poruszyć do 6 pól i zaatakować. Jeśli postać nie wykonuje ataku,może poruszyć się do 12 pól.

Poruszanie po przekątnej: Poruszanie po przekątnej kosztuje podwójnie (każde pole liczy się jako dwa pola).

Sojusznicy: Postać może przejść przez pole zajmowane przez **sojusznika** (inną postać z twojej drużyny).



Wrogowie: Postać nie może poruszać się przez pola zajmowanie przez **wroga** (postać z drużyny przeciwnika). Jeśli postać opuszcza pole **sąsiadujące** z wrogiem, to wróg może wykonać natychmiastowy atak na poruszającą się postać. (Zobacz Atak odruchowy - Attack of Oportunisty na stronie 22)

Typu terenu: Ściany (oznaczone kolorem czerwonym) i zagłębienia (oznaczone kolorem pomarańczowym) blokują ruch. Drzwi (jasne niebieskie prostokąty) otwierają się kiedy postać zakończy swój ruch obok nich i zamykają jeśli nie ma obok nich żadnej postaci. Wejście na pole zawierający trudny teren (oznaczone na żółto) lub niskie obiekty(oznaczone na zielono) kosztuje podwójnie.

Atak

Kiedy postać atakuje, wybierz wrogą postać jako cel i postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

Krok 1: Rzuć kością d20 i dodaj wartość Ataku swojej postaci.
Krok 2: Jeśli suma jest, co najmniej równa wartości Obrony celu, to postać jest trafiona.
Krok 3: Jeśli atak się powiódł, odejmij wartość Obrażeń atakującego od wartości Punktów Obrażeń celu. Użyj znaczników obrażeń ze startera aby śledzić obrażenia.

Rzut ataku: d20 + wartość Ataku
Jeśli końcowa wartość jest, co najmniej równa wartości Obrony, to postać jest trafiona.
Trafiony odnosi obrażenie, zmniejszające wartość jego Punktów Obrażeń.

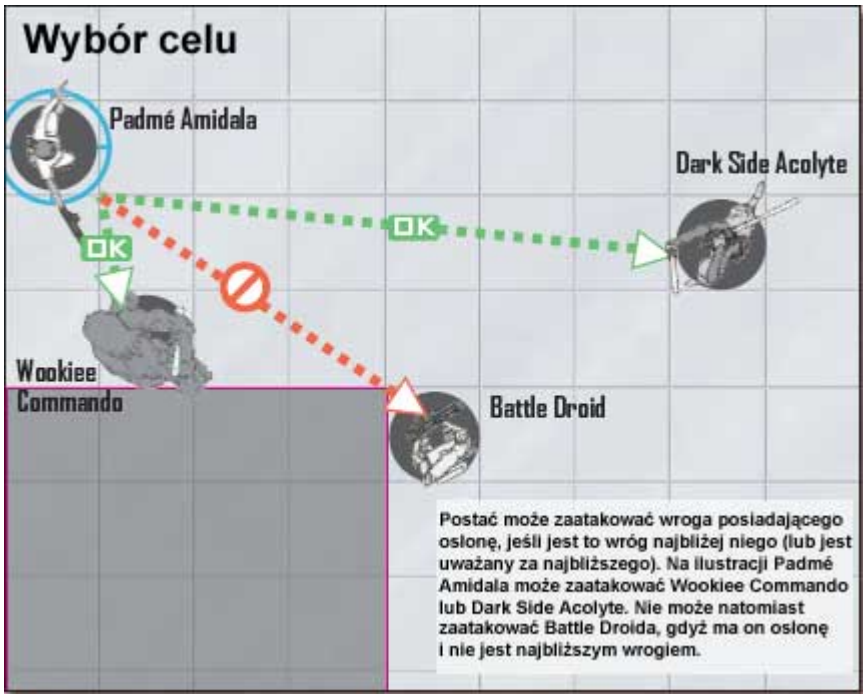
Na przykład: Hrabia Dooku atakuje Obi-Wana Kenobiego. Gracz Separatystów rzuca kością i dodaje 16 z Ataku Dooku (zakładamy, że nie występują inne modyfikatory). Na kości

wypadło 11, więc suma wynosi 27. Obrona Obi-Wana Kenobiego wynosi 22, więc atak się powiódł. Wartość obrażeń Dooku wynosi 20, więc Obi-Wan Kenobi traci 20 Punktów Obrażeń. Wartość Punktów Obrażeń spada z 120 do 100.

Spadek Punktów Obrażeń do 0: Kiedy liczba Punktów Obrażeń spadnie do zera lub poniżej, postać jest **pokonana** i usuwana z mapy.

Wybór celu

Przed wykonaniem ataku, należy wybrać, która postać przeciwnika będzie celem ataku.

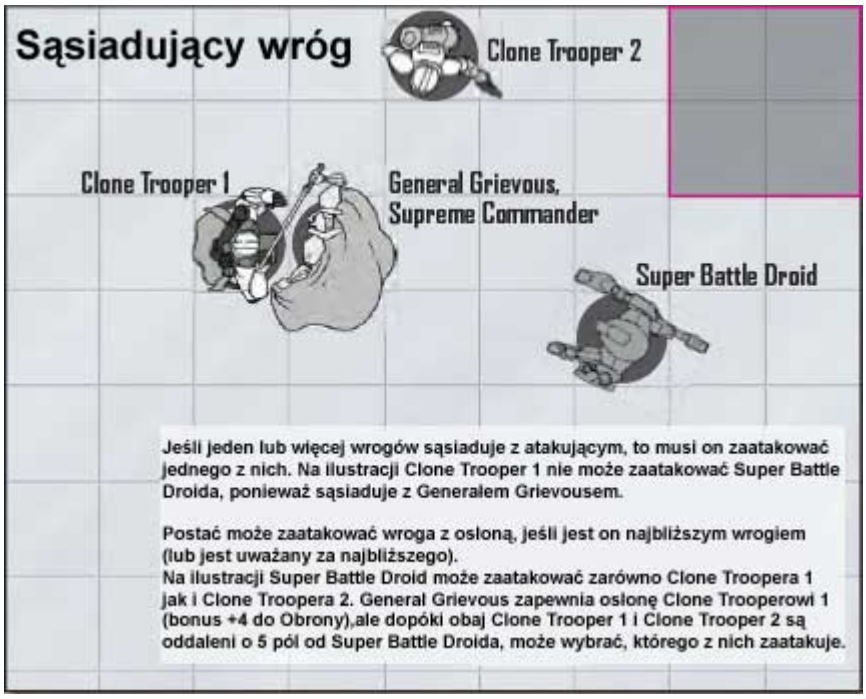


Linia wzroku: Postać musi widzieć wroga, aby go zaatakować. Zobacz Linię Wzroku poniżej.

Osłona: Postać może atakować wroga posiadającego osłonę, jeśli jest to jej najbliższy wróg. Zobacz Osłonę na stronie 10.

Określenie zasięgu: Policz pola, aby określić zasięg do najbliższego wroga, podobnie jakbyś liczył pola dla poruszania (pola, które spowalniają ruch nie wpływają na określanie zasięgu). Zobacz Poruszanie na stronie 6.

Sąsiadujący wróg: Jeśli wrogowie znajdują się na sąsiadujących polach, to postać może zaatakować tylko jedną z sąsiadujących postaci.

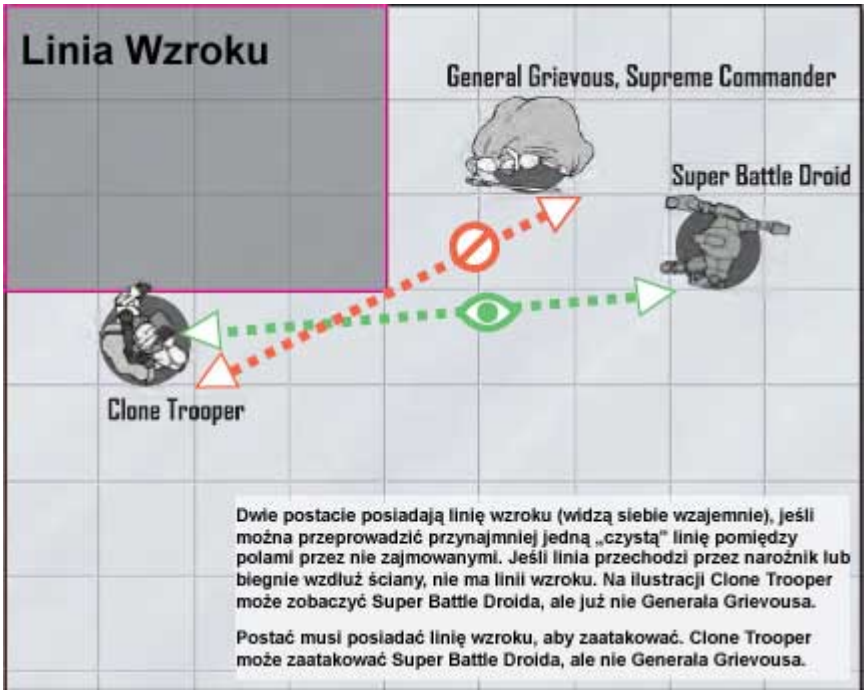


Linia wzroku

Generalnie postać musi widzieć wroga, aby go zaatakować. Widzenie atakowanego jest zdeterminowane znalezieniem tak zwanej **Linii Wzroku**.

Należy przeprowadzić linię z dowolnego punktu pola zajmowanego przez atakującego do dowolnego punktu pola zajmowanego przez atakowaną postać. Jeśli gracz kontrolujący atakującą postać może przeprowadzić taką linię nie dotykając w żaden sposób ścian, postać taka ma linię wzroku do atakowanego wroga. Linia, która styka się z rogiem ściany lub biegnie po ścianie nie zapewnia linii wzroku.

Tylko ściany, zamknięte drzwi oraz duże obiekty traktowane jako ściany blokują linię wzroku. Postacie, niskie obiekty, trudny teren oraz zagłębienia nie blokują linii wzroku.



Osłona

Postacie i niektóre typy terenu, takie jak niskie obiekty i ściany, zapewniają **osłonę** podczas ataku. Postać może atakować wroga posiadającego osłonę, jeśli jest to jej najbliższy wróg. Jeśli atakujący może zaatakować wroga, to atakowany dostaje bonus +4 do Obrony (Defense), za fakt posiadania osłony.

Aby sprawdzić czy wróg posiada osłonę, gracz kontrolujący atakującą postać wybiera jeden z rogów pola swojej postaci. Jeśli jakaś linia poprowadzona z tego punktu do dowolnego punktu pola zajmowanego przez wroga przechodzi przez postać, ścianę, lub inne pola zapewniające osłonę, to wróg posiada osłonę.

Po więcej informacji zobacz Osłona na stronie 18.

Umiejętności specjalne

Umiejętności specjalne znajdujące się na kartach statystyk postaci opisane są poniżej:

Cunning Attack – Podstępny Atak: Security Battle Droid otrzymuje bonus +4 do Ataku oraz +10 do Obrażeń przeciwko wrogowi, który nie aktywował się w tej rundzie.

Double Attack – Podwójny Atak: Jeśli Count Dooku lub Obi-Wan rozpoczynają swoje tury sąsiadując z wrogiem i nie poruszają się, mogą zaatakować dwa razy. Po pierwszym ataku decydują czy poruszyć się czy zaatakować drugi raz.

Droid – Droid: Zarówno Security Battle Droid jak i Super Battle Droid Commander posiadają tą zdolność. Nie otrzymują oni dodatkowych obrażeń z Trafienia Krytycznego (zobacz strona 21) i normalnie nie podlegają efektom dowódcy (zobacz Efekt Dowódcy na stronie 11).

Lightsaber Duelist – Miecz Świetlny Pojedynek: Count Dooku otrzymuje bonus +4 do Obrony, gdy jest atakowany przez sąsiadującą postać z wartością Mocy (wyłącznie Obi-Wan podstawowych zasadach).

Makashi and Soresu Style Master – Mistrz Stylu Makashi oraz Soresu: Zarówno Count Dooku lub Obi-Wan są mistrzami wybranego stylu walki na miecze świetlne. Kiedy którakolwiek postać zostanie trafiona w walce wręcz, nie odnosi obrażeń przy rzucie obronnym na 11. (Jednakże styl Soresu Obi-Wana nie obroni przed stylem Makashi Hrabiego Dooku).

Melee Attack – Walka Wręcz: Count Dooku Obi-Wan walczą mieczami świetlnymi, więc mogą atakować wrogów z nimi sąsiadujących (także po przekątnej).

Mettle – Ambicja: Jeśli Obi-Wan wykorzysta 1 punkt Mocy na powtórny rzut (zobacz punkty Mocy na stronie 11), dodaj +4 do wyniku.

Synchronized Fire – Ostrzał Zsynchronizowany: Super Battle Droid Commander poprawia Atak łączony (zobacz strona 21) z droidami, dając bonus +6 do Ataku zamiast +4.

Order 66, Unique – Rozkaz 66, Unikalny: Te umiejętności specjalne nie są brana pod uwagę w podstawowych zasadach. (Jeśli chcesz wiedzieć więcej na ich temat, zobacz słowniczek na stronie końcu podręcznika).

Punkty Mocy

Count Dooku lub Obi-Wan posiadają Punkty Mocy (Force points), które pozwalają im wykonywać specjalne rzeczy. Postać z Punktami Mocy może wydać 1 punkt na:

- **Reroll – Powtórny Rzut:** powtórzyć rzut ataku, który właśnie wykonała **lub**
- **Poruszyć się o 2 dodatkowe pola** w swojej turze (wlicza się do do ruchu postaci).

Kiedy postać wyda wszystkie Punkty Mocy, traci je do końca gry. Postać może wydać Punkty Mocy tylko raz na turę

Nazwane Moce

Nazwane Moce pozwalają postaci dokonywać spektakularnych wyczynów. Ponieważ mogą być one skomplikowane, postaraj się rozegrać swoją pierwszą grę bez nich. Jak tylko zapoznasz się z zasadami gry, możesz włączy te Moce do walki.

General Obi-Wan Kenobi: Obi-Wan posiada trzy nazwane Moce. Może używać ich dopóki posiada Punkty Mocy do wydania (rozpoczyna grę z 2 Punktami Mocy i dostaje jeden Punkt Mocy w każdej turze dzięki Force Renewal – Odnowieniu Mocy).

Force Push 3 – Pchnięcie Mocą 3: Jeśli Obi-Wan nie porusza się lub nie wykonuje innych akcji w swojej turze, może wydać 3 Punkty Mocy aby użyć tej Mocy. Wybiera wroga w zasięgu 6 pól i zadaje 30 punktów Obrażeń temu wrogowi i wszystkim sąsiadującym z nim postaciom – nawet jeśli są one sojusznikami Obi-Wana. Dodatkowo, odpycha wszystkie te postacie (z wyjątkiem postaci Huge) o 3 pola.

Knight Speed – Szybkość Rycerza: Poruszając się w swojej turze Obi-Wan może wydać jeden Punkt Mocy aby poruszyć się 4 dodatkowe pola.

Master of the Force 2 – Mistrz Mocy 2: Obi-Wan może wydawać Punkty Mocy dwukrotnie w jednej turze.

Count Dooku of Serenno: Hrabia Dooku posiada dwie nazwane Moce. Może używać ich dopóki posiada Punkty Mocy do wydania (rozpoczyna grę z 5 Punktami Mocy).

Force Lightning 2 – Błyskawica Mocy 2: Zamiast wykonywać normalny atak, Hrabia Dooku może wydać 2 Punkty Mocy aby użyć tej Mocy. Wybiera wroga w zasięgu 6 pól i zadaje 30 punktów Obrażeń temu wrogowi i dwóm sąsiadującym z nim postaciom – nawet jeśli są one sojusznikami Dooku.

Lightsaber Riposte – Miecz Świetlny Riposta: Jeśli Hrabia Dooku zostanie trafiony w walce wręcz może wydać jeden Punkt Mocy aby wykonać natychmiastowy atak przeciwko postaci, która go trafiła.

Efekt dowódcy

General Obi-Wan Kenobi, Cloone Trooper oraz Super Battle Droid Commander posiadają efekt dowódcy.

Jakakolwiek postać w drużynie Obi-Wana nieposiadająca efektu dowódcy (follower – podwładny) dostaje bonus +4 do Ataku i Obrony tak długo jak inny sojusznik jest w zasięgu 6 pól od niego.

Jakakolwiek postać w drużynie Clone Trooper Commandera, która posiada słowo „trooper" w nazwie i jest w zasięgu 6 pól od Commandera dostaje bonus +3 do Ataku tak długo jak nie porusza się w turze w której atakuje.

Jakikolwiek droid w drużynie Super Battle Droid Commandera znajdujący się w zasięgu 6 pól od Commandera dostaje bonus +4 do Ataku tak długo jak nie porusza się w turze w której atakuje. (Ten efekt dowódcy anuluje zasadę mówiącą, że postacie droidów nie mogą korzystać z efektów dowódcy.)

Zaawansowany zasady gry

Ta część opisuje dodatkowe zasady rozszerzające rozgrywki miniaturek.

Postacie

W pojedynku jeden z graczy buduje drużynę związaną z Jasną Stroną Mocy, a drugi drużynę podporządkowaną Ciemnej Stronie. (Zobacz stronę 31 po inne warianty gry).

Ery

Saga Gwiezdnych Wojen rozciąga się na lata i można podzielić ją na kilka osobnych epok. Figurki zawarte w tym Zestawie Startowym są jedynie początkiem. Zanim stworzysz drużynę zarówno ty jak twój przeciwnik musicie zdecydować się na jeden z tych okresów. Wybór ten będzie miał wpływ na wybór frakcji stojących po Jasnej jak i Ciemnej stronie.

Na przykład, jeśli będziesz chciał grać dodatkiem *The Clone Wars* wybierzesz Narodzin Imperium (zobacz tabelę er i frakcji w rozdziale Wybór Frakcji, na stronie 15). W rozdziale Scenariusze i tryby gry znajdziesz zasady łączenia frakcji z różnych okresów, strona 31.

Stara Republika (The Old Republic)

Tysiące lat przed Galaktyczną Wojną Domową, Sithowie pojawili się w galaktyce. Jest to okres Wielkiej Wojny Nadprzestrzennej i Wojen Sithów, kiedy Jedi prowadzili siły Starej

Republiki przeciwko siłom Ciemnej Strony oraz przerażających wojowników Mandalorian sprzymierzonych z siłami Ciemnej Strony.

Narodziny Imperium (Rise of the Empire)
Jest to okres filmów (*Mroczne Widmo, Atak Klonów, Zemsta Sithów*), kiedy to Palpatine przekształca Republikę w Imperium. To czas apogeum Wojen Klonów, kiedy Jedi i armie klonów walczą o uratowanie Republiki, podczas gdy Separatyści (manipulowani przez Ciemną Stronę) próbują obalić stary porządek. Pierwsze prawdziwe siły Imperium pojawiają się pod koniec tego okresu, aby walczyć z upadającą Republiką.

Okres Rebelii (The Rebellion Era)
Czasy klasycznej trylogii (*Nowej Nadziei, Imperium Kontratakuje i Powrotu Jedi*) a więc Galaktycznej Wojny Domowej. Potężna machina wojenna Imperium uciska galaktykę, a Sojusz Rebeliantów atakując z ukrytych baz stara się przywrócić wolność i uwolnić galaktykę z uścisku Imperium. Użytkowników Mocy trudno spotkać a Szturmowców wręcz przeciwnie. Duży wpływ na sytuację mają różnego rodzaju łajdacy i wolni strzelcy.

Nowa Republika (The New Republic)
Okres ten zaczyna się po zakończeniu filmu *Powrót Jedi* i ukazuje galaktykę próbującą się odbudować po długotrwałej wojnie domowej. Sojusz Rebeliantów przekształci się w Nową Republikę i podejmuje walkę ze szczątkami Imperium, które pomimo śmierci Imperatora i Darth Vadera nie zamierzają złożyć broni.

Nowa Era Jedi (The New Jedi Order)
Dwadzieścia pięć lat po upadku Imperium, Luke Skywalker przewodzi odrodzonemu Zakonowi Jedi. Wtedy to pojawiają się najeźdźcy spoza znanych przestworzy a galaktyka staje naprzeciwko zagrożenia, z jakim do tej pory się nie spotkała. Nowa Republika i jej obrońcy - Jedi muszą połączyć siły z szczątkami Imperium, aby stawić czoło obcym i nieustępliwym siłom Yuuzhan Vong.

Wybór frakcji
Budując drużynę, najpierw wybiera się frakcję, do której będzie ona należeć. Każda z kart postaci zawiera statystyki włączając w to symbol frakcji, który wskazuje, dla której frakcji postać może walczyć.

Era	Frakcje jasnej strony	Frakcje ciemnej strony
Stara Republika	Stara Republika	Sithowie, Mandalorianie
Narodziny Imperium	Republika	Separatyści, Imperium
Rebelia	Sojusz Rebeliantów	Imperium
Nowa Republika	Nowa Republika	Imperium
Nowa Era Jedi	Nowa Republika, Imperium	Yuuzhan Vong

Postacie niezależne mogą być dodawane do każdej z frakcji w każdej erze.

Tworzenie drużyny

Podobnie jak w przypadku zasad podstawowych, jeden gracz buduje drużynę związaną z Jasną Stroną Mocy, a drugi z Ciemną Stroną Mocy. Zamiast używać wyłącznie postacie zawarte w Zestawie Startowy, można zmodyfikować swój skład używając dodatkowych postaci zawartych w boosterach Star Wars Miniatures.

Po wyborze frakcji odpowiadającej okresowi, w którym zamierzasz grać, rozpoczyna się wybór postaci walczących w twojej drużynie. Na stworzenie drużyny można wydać do 100 punktów.

Przykładowa drużyna Republiki:

Postać	Koszt
General Obi-Wan Kenobi	55
ARC Trooper	18
3 Clone Trooper	27
Całkowity koszt	**100**

Zasady składania drużyn
Drużynę składaj w tajemnicy, używając kart postaci. Nie ujawniaj, jakich postaci używasz, trzymaj tylko w gotowości karty postaci.
Drużynę ujawnij dopiero w momencie ustawiania na planszy.

Właściwa drużyna, do odpowiedniej potyczki
Drużyna mają różne słabe i dobre strony, które zależą od frakcji i postaci do nich należących. Spróbuj stworzyć wiele różnych drużyn i zastanowić się jak nimi grać. Każda wymaga zastosowania odmiennej strategii i taktyki. Jedna może składać się z dużej liczby słabszych postaci inna skupić się na kilku potężnych postaciach, a natomiast trzecia może być unikalnym połączeniem dwóch poprzednich strategii. Im więcej kombinacji wypróbujesz, tym więcej taktyk i sztuczek się nauczysz – a w ten sposób wygrasz więcej pojedynków.

Ustawianie drużyny
Obaj gracze ujawniają swoje drużyny. Gracz Ciemnej Strony rozstawia postacie w zasięgu 4 pól od końca jednego z węższych boków mapy. Gracz Jasnej strony rozstawia postacie w zasięgu 4 pól od przeciwległego węższego boku mapy.
Drużyna Ciemnej Strony rozpoczyna przygotowani do pojedynku pierwsza, potem zaś drużyna Jasnej Strony. Po zakończeniu przygotowań każdy z graczy rzuca inicjatywę, aby rozpocząć pojedynek..

Rozszerzone Zasady Pojedynków

Następne strony zawierają zasady rozszerzające podstawowe zasady gry.

Jak wygrać?
Wygrywa się pokonując wszystkie postacie przeciwnika (Inne scenariusze i warunki zwycięstwa opisane są na stronie 31)

Tie-break- rozstrzyganie remisu: Jeśli żadna z postaci nie zadała obrażeń postaci przeciwnika, wykonała ataku lub wymusiła na postaci przeciwnika dokonania rzutu obronnego przez 10 rund z rzędu, podsumuj punkty postaci, które dotychczas zostały pokonane. Gracz, który pokonał postacie za najwięcej punktów wygrał. Jeśli między graczami jest remis, wygrywa gracz, którego postać znajduje się najbliżej środka planszy. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, którego postać o największej wartości punktowej znajduje się najbliżej środka planszy.

Rundy, Fazy, Tury
Pojedynek rozgrywany jest w **rundach**. Podczas każdej rundy, gracz aktywuje postacie, aby wykonać akcje, ale naraz może aktywować tylko dwie postacie na **fazę**. Każda z postaci może być aktywowana tylko jeden raz na rundę. Kiedy postać zostanie aktywowana rozpoczyna się jej **tura**.

Runda kończy się, kiedy gracze aktywują wszystkie swoje postacie. Nowa runda zaczyna się od kolejnego rzutu na inicjatywę.

Aktywacja postaci
W czasie tury aktywowana postać może wykonać jedną z następujących czynności:

- Poruszyć a następnie wykonać atak (lub użyć umiejętności, która zastępuje atak).
- Wykonać atak (lub użyć umiejętności, która zastępuje atak) a następnie poruszyć się.
- Poruszyć się z dwukrotną prędkością.
- Użyć umiejętności, która zastępuje turę.

Ruch: Większość postaci może poruszać się z prędkością 6 pól. Jeśli postać porusza się o inną liczbę pól, na jej karcie znajduje się informacja o Prędkości (Speed).

Niektóre umiejętności specjalne (zobacz strona 23) mogą wpływać na ruch postaci. Na przykład Mobilny Atak (Mobile Attack) pozwala postaci na poruszenie się o część swojej prędkości, zaatakować (lub użyć umiejętności zastępującej atak) a następnie kontynuować ruch.

Zastępuje Atak - Replaces Attacks– Czasami umiejętność specjalna lub Moc „zastępuje atak". W takim przypadku postać używa takiej umiejętności lub Mocy zamiast wykonywać zwykły atak.

Zastępuje Turę - Replaces Turn– Czasami umiejętność specjalna lub Moc „zastępuje turę". W takim przypadku postać używająca takiej umiejętności lub Mocy nie może wykonać innej akcji w swojej turze, np. poruszyć się czy zaatakować.

Poruszanie

W niektórych sytuacjach stosuje się specjalne zasady odnośnie poruszania się.

Narożniki: Postać nie może poruszać się po przekątnej przez narożniki lub końce ścian. (Zobacz Ściany na stronie 28).

Typu terenu: Różne typy terenu mają wpływ na poruszanie się postaci. (Zobacz Typy Terenu na stronie 26 po więcej szczegółów).

Niskie obiekty: Poruszanie się po polach z niskimi obiektami kosztuje podwójnie. (Poruszanie się po przekątnej po polach takich kosztuje czterokrotnie drożej)

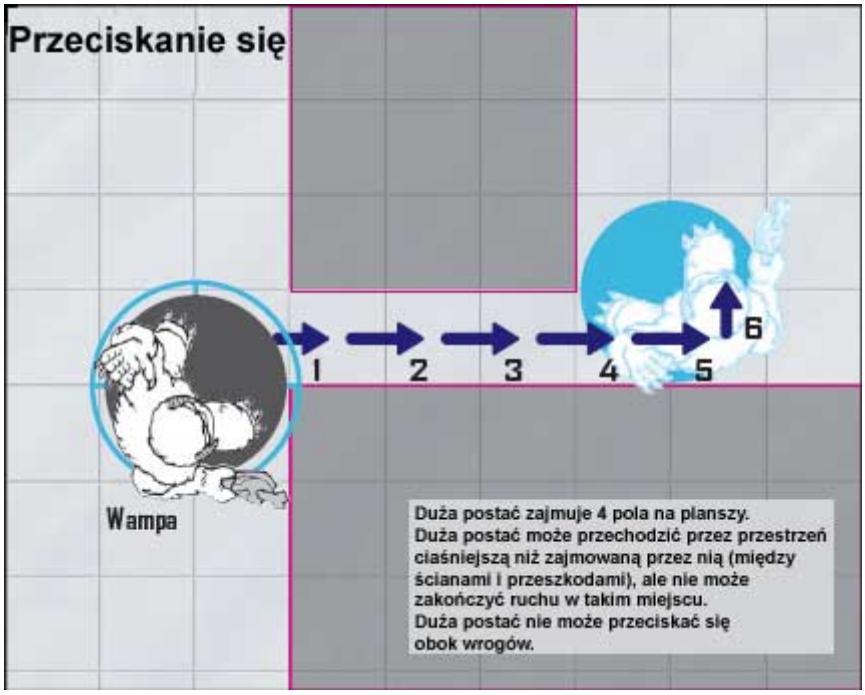
Trudny teren: Poruszanie się po terenie zawierającym gruz, zniszczoną powierzchnię lub inne utrudnienia kosztuje podwójnie.

Ściany i zagłębienia: Ściany i zagłębienia blokują możliwość ruchu. Niektóre duże obiekty także traktuje się jako ściany.

Drzwi: Drzwi w czasie, gdy są zamknięte traktuje się tak samo jak ściany, podczas gdy są otwarte nie wpływają w żaden sposób na poruszanie.

Duże postacie, wielkie postacie i poruszanie

Niektóre postacie, takie jak Wampa, Rankor czy AT-ST, są większe niż postacie humanoidalne i zajmują większą powierzchnię. Poruszanie się takich dużych postaci po niskich obiektach i trudnym terenie kosztuje dodatkowo, jeśli jakąkolwiek częścią zajmowanego przez nich miejsca wejdą na taki teren. Nie mogą się poruszać, jeśli jakakolwiek część zajmowanego przez nich miejsca wejdą na pole zajmowane przez wroga.



Przeciskanie się: Duże postacie mają możliwość przeciśnięcia się przez małe otwarte korytarze, jeśli są, co najmniej o połowę szersze od normalnie zajmowanego pola przez

postać (dla ogromnych postaci zaokrągla się do 2 pól), pod warunkiem, że mają możliwość zakończenia ruchu na miejscu, którym mogą normalnie zajmować. Duże postacie nie mogą przeciskać się obok wrogich postaci. Niektóre bardzo duże droidy i pojazdy nie mogą przeciskać się w ogóle.

Atak
Niektóre postacie w świecie Gwiezdnych Wojen do ataku używają blasterów, różnego rodzaju vibro-broni a jeszcze inne mieczy świetlnych. Kiedy postać atakuje, wybiera jedną z postaci wroga jako cel, wykonuje rzut ataku i jeśli atak powiedzie się wróg ponosi obrażenia.

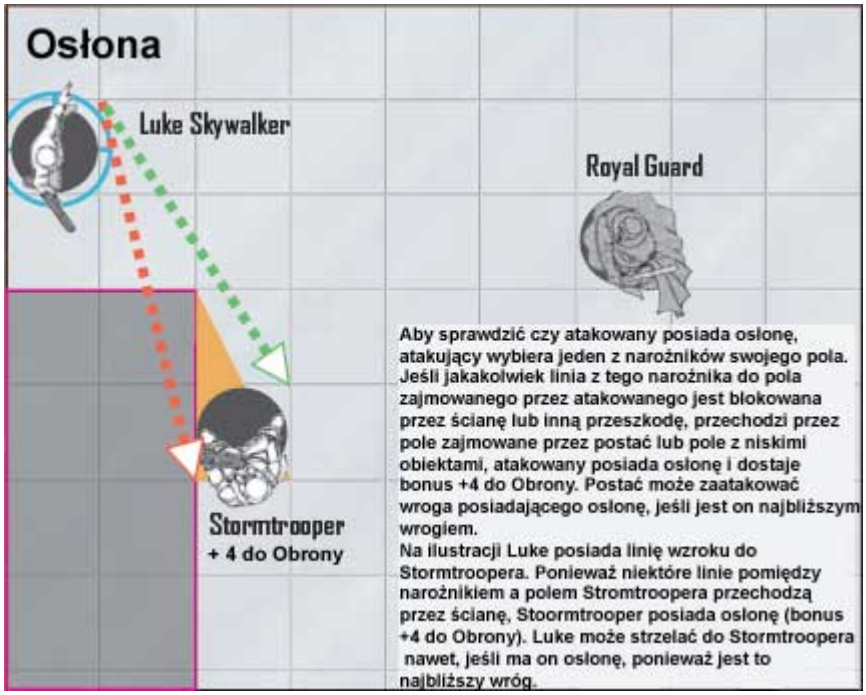
Osłona
Postacie i niektóre typy terenu, takie jak niskie obiekty i ściany, zapewniają **osłonę** podczas ataku. Wróg nie posiada osłony, jeśli linia przebiega wzdłuż lub tylko styka się z ścianą lub innym polem zapewniającym osłonę.

Niezależnie od ilości pól lub postaci zapewniających osłonę, atakowany dostaje bonus +4 do Obrony tylko jeden raz. Postać nigdy nie może dostać „podwójnej osłony".

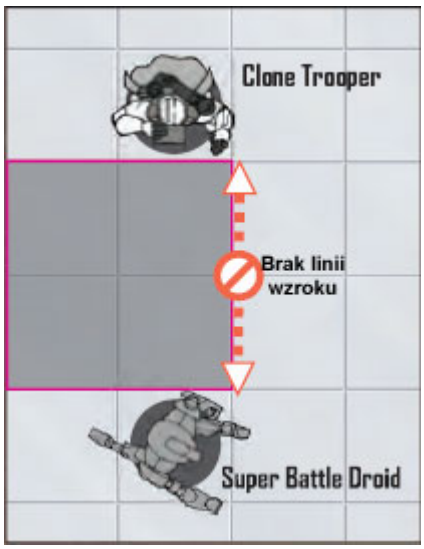
Sąsiadujący wróg nigdy nie ma osłony.

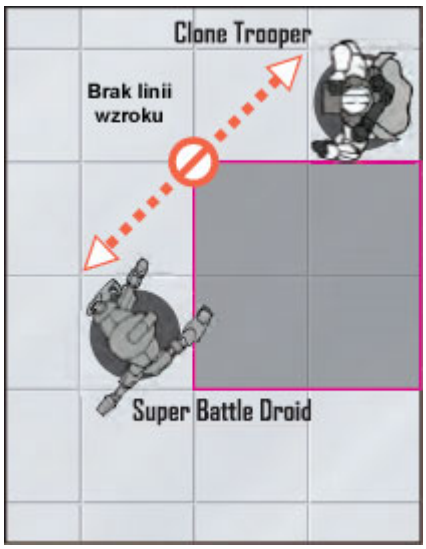
Niskie obiekty i osłona: Niskie obiekty zapewniają osłonę dla postaci zajmujących takie pola. Jednakże, atakujący ignoruje niskie obiekty znajdujące się na jego polu i polach bezpośrednio z nim sąsiadujących. Niskie obiekty znajdujące się na polu atakującego i polach sąsiadujących nie zapewniają osłony wrogowi. Atakujący może „strzelać ponad nimi".

Postacie i osłona: Postacie zapewniają osłonę niezależnie czy są sojusznikami czy wrogami.

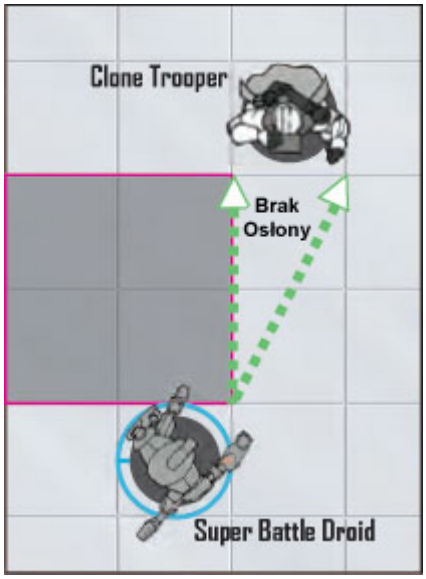


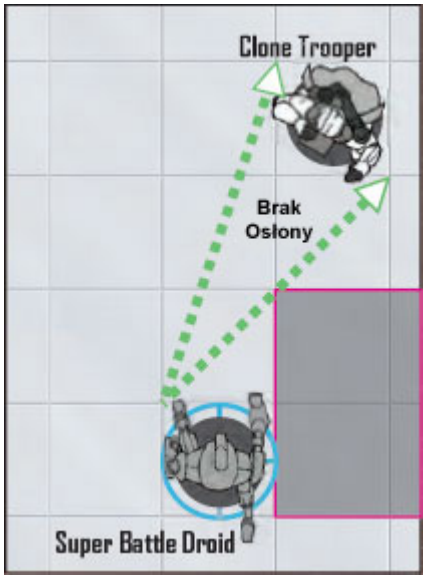
Osłona i linia wzroku



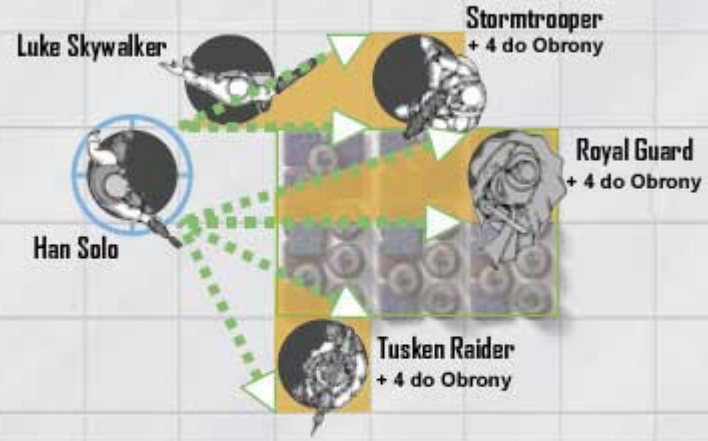


Linia, która przebiega wzdłuż lub tylko styka się z ścianą, nie zapewnia linii wzroku. Jeśli inne linie zapewniają linię wzroku, linia biegnąca wzdłuż lub tylko stykają się z ścianą także nie zapewnia osłony. Wyznaczając linię wzroku lub osłonę, nie liczy się linii, które przebiegają wzdłuż lub tylko stykają się z ścianami.





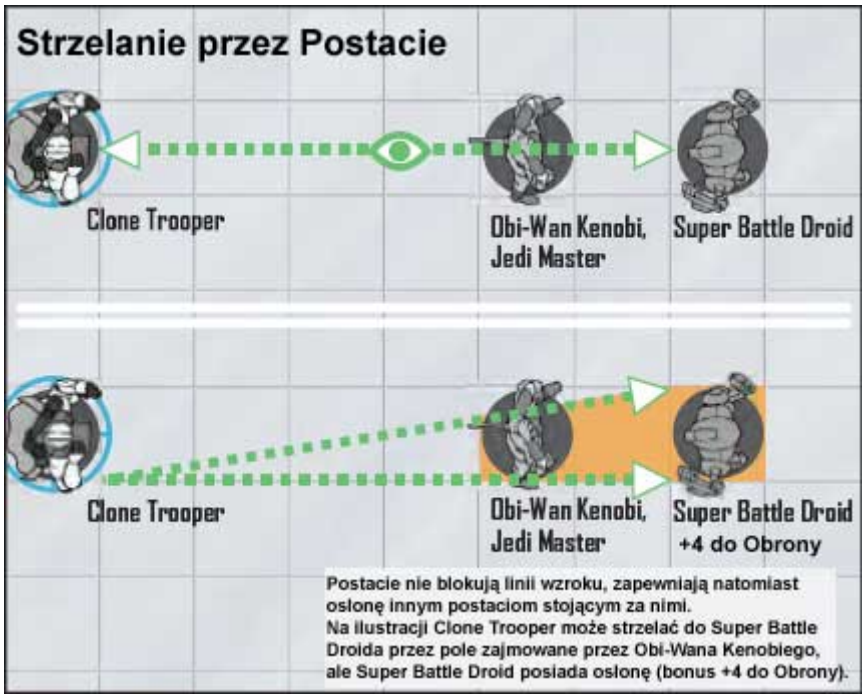
Osłona z Niskich Obiektów 1



Jeśli linia biegnąca od wybranego narożnika atakującego do pola zajmowanego przez atakowanego przechodzi przez pola zawierające niskie obiekty lub inne postacie, atakowany posiada osłonę (bonus +4 do Obrony).
Na ilustracji Han Solo może zaatakować jednego z trzech wrogów. Niskie obiekty zapewniają osłonę Royal Guard i Tusken Raider. Luke zapewnia osłonę Stormtrooperowi. Dopóki wszyscy trzej są w tej samej odległości od Hana, może on strzelać do każdego nich, mimo że posiadają osłonę.

Osłona z Niskich Obiektów 2

Określając czy atakowany posiada osłonę, atakujący ignoruje niskie obiekty na polu przez niego zajmowanym i polach sąsiadujących. Niskie obiekty na tych polach nie zapewniają osłony wrogom.
Na ilustracji Clone Trooper może zaatakować zarówno Super Battle Droida 1 jak i Generała Grievousa. Żaden z nich nie ma osłony przed jego atakiem. Super Battle Droid 2 posiada jednak osłonę z niskich obiektów. Dopóki Super Battle Droid 2 posiada osłonę i nie jest najbliższym wrogiem, Clone Trooper nie może do niego strzelać. Jeśli Super Battle Droid 2 zaatakowałby Cloone Troopera, to miałby on osłonę (bonus +4 do Obrony) dzięki niskim obiektom na jego polu.



Rzut ataku
Podczas atakowania najpierw wykonujesz rzut ataku a następnie, gdy atak się powiedzie zadajesz obrażenia.

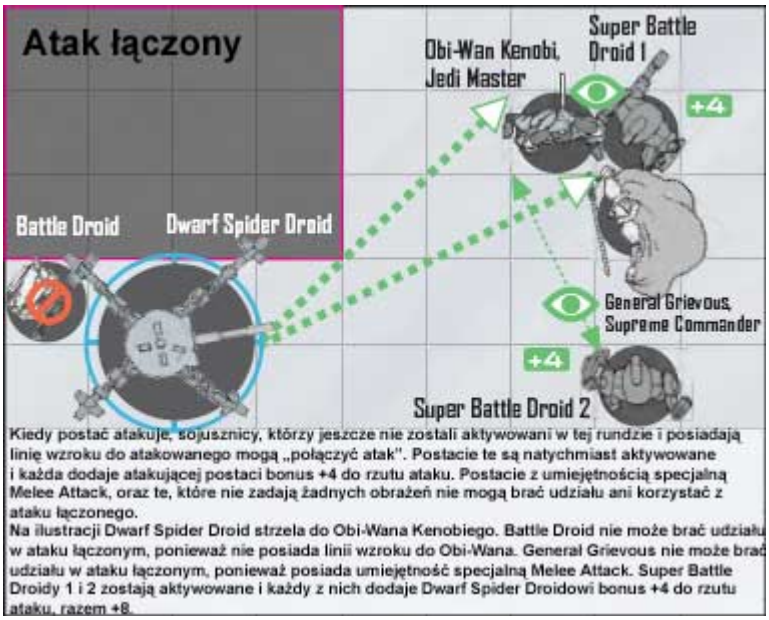
Naturalna 20 to Trafienie Krytyczne: W przypadku wyrzucenia 20 w rzucie ataku (wyrzucenie 20 na kostce, niezależnie od innych modyfikatorów), atak kończy się automatycznym trafieniem niezależni od wartości Obrony przeciwnika. Jednocześnie jest to **trafienie krytyczne** i trafiona postać odnosi podwójne obrażenia. Droidy są odporne na trafienie krytyczne i nie odnoszą podwójnych obrażeń, ale wyrzucenie naturalnej 20 nadal powoduje automatyczne trafienie.

Naturalna 1 to Automatyczne Pudło: W przypadku wyrzucenie 1 w rzucie ataku (wyrzucenie 1 na kostce, niezależnie od innych modyfikatorów), atak automatycznie kończy się niepowodzeniem niezależnie od bonusów ataku.

Atakowanie sojuszniczych postaci
Postać nie może atakować sojuszników. To ograniczenie nie stosuje się do użycia umiejętności specjalnych i Mocy, które także mogą zranić sojuszników na danym obszarze – dotyczy tylko atak.

Atak łączony (Combined Fire)
Kilka postaci może wspomóc atakującego w tak zwanym **ataku łączonym**. Jeśli postać atakuje w swojej turze, sojusznicze postacie, które w danej rundzie nie zostały jeszcze aktywowane mogą wspomóc atak danej postaci. Postacie biorące udział w ataku łączonym muszą posiadać linię wzroku do atakowanej postaci przeciwnika. Postacie z umiejętnością Walka Wręcz (Melee Attack) oraz takie, które nie zadają obrażeń (wartość Damage równa jest 0) nie mogą brać udziału ani korzystać z ataku łączonego.
Każda z postaci biorących udział w ataku łączonym daje atakującemu bonus +4 do ataku. Postać biorąca udział w ataku łączonym traktowana jest jako aktywowana i nie może zostać już aktywowana w danej rundzie. Poświęcają one własną turę w rundzie, aby wspomóc ten

atak. Postacie biorące udział w ataku łączonym nie są liczone do limitu aktywacji w danej fazie (normalnie nadal są to dwie postacie).



Decyzja przed atakiem: Gracz musi dokonać wyboru postaci biorących udział w ataku łączonym przed wykonaniem rzutu ataku. Nie można wykonać rzutu ataku a następnie decydować o liczbie postaci pomagających w ataku.

Pojedynczy atak: Bonus z ataku łączonego liczony jest tylko dla pojedynczego ataku. W przypadku postaci atakującej mającej umiejętność specjalną pozwalającą wykonać jej więcej niż jeden atak w turze, bonus z ataku łączonego dodawany jest tylko do danego ataku (Cały czas można użyć ataku łączonego z innymi sojuszniczymi postaciami dla kolejnych ataków).

Atak odruchowy (attack of opportunity)
Jeśli wróg opuszcza pole sąsiadujące z postacią, to postać ta może wykonać pojedynczy, natychmiastowy atak na wroga (nawet w przypadku, gdy postać była już aktywowana w danej rundzie). Atak taki nazywany jest **atakiem odruchowym**.

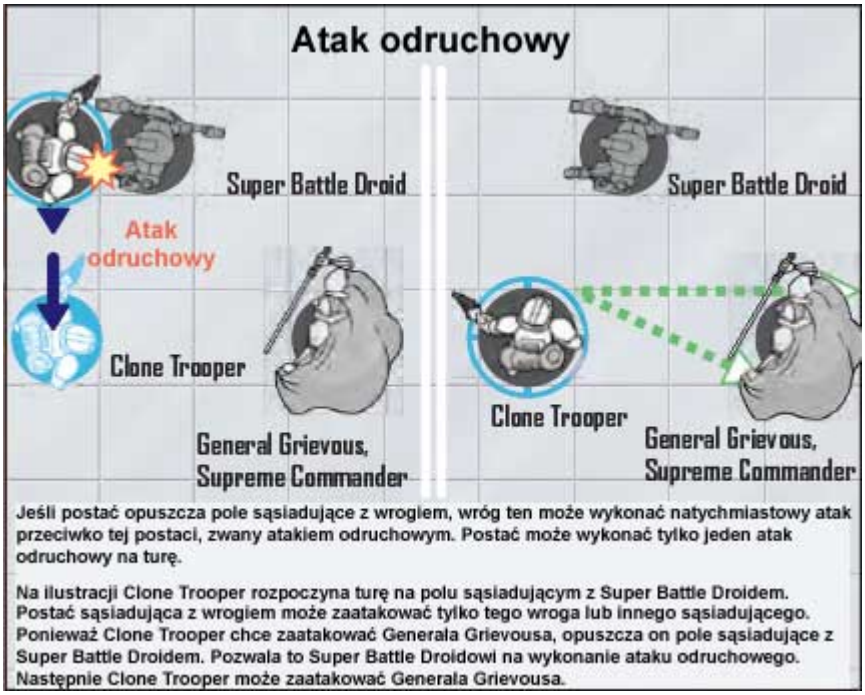
Jeden na turę: Nie ma ograniczenia, co do ilość ataków odruchowych, które może wykonać postać w rundzie, ale może wykonać tylko jeden w danej turze postaci.

Atak jest opcjonalny: Postać nie ma obowiązku wykonywania ataku odruchowego.

Czas ataku: Postać wykonuje atak odruchowy w odpowiedzi na ruch wroga. Atak wykonuje się w momencie, gdy wróg zamierza opuścić sąsiadujące pole, ale wcześniej nim je faktycznie opuści. Zastopowuje się ruch i wykonuje atak i jeśli wróg nie zostanie pokonany to dalej kontynuuje on ruch.

Pojedynczy atak: Atak odruchowy jest atakiem pojedynczym. Postać mająca umiejętność specjalną pozwalającą wykonać jej dodatkowe ataki, nadal może wykona tylko jeden atak odruchowy.

Ściany: Dwie postaci sąsiadują tylko w przypadku, gdy posiadają linię wzroku pomiędzy sobą. Jeśli dwie postacie są po przeciwnych stronach ściany, to nie sąsiadują ze sobą a więc nie mogą wykona ataku odruchowego przeciwko sobie.



“Replaces Attacks” Zastępuje atak: Niektóre umiejętności specjalne zastępują ataki. Nie mogą być one wykorzystywane zamiast ataku odruchowego.

Umiejętności specjalne a atak

Czasami umiejętności specjalne zadają obrażenia lub dodają obrażenia do tych zadanych z ataku.
Zobacz definicję umiejętności specjalnych w słowniczku na końcu instrukcji.
Niektóre umiejętności specjalne pozwalają postaci wykonać dodatkowe ataki w turze. Rzuty ataku wykonuje się oddzielnie dla każdego ataku. Jeśli pokonasz jednego wroga, to możesz zaatakować kolejnego wykorzystując pozostałe ataki.

Walka wręcz (Melee Attack): Postacie z umiejętnością specjalną Walka Wręcz mogą atakować tylko sąsiadujących wrogów. Postacie z Walką Wręcz nie mogą wykorzystywać ataku łączonego, korzystać z jego bonusu ani dawać taki bonus innym postaciom.

Umiejętności specjalne, Moce, Efekt Dowódcy

Niektóre postacie posiadają umiejętności specjalne, Moce, efekty dowódcy wydrukowane na ich kartach postaci. Zobacz w słowniku zasady dotyczące konkretnych umiejętności specjalnych, Mocy i efektów dowódcy.

Zastępuje Atak - Replaces Attacks: Wiele umiejętności specjalnych oraz Mocy pozwalają postaci użyć ich kiedykolwiek podczas ich tury, a ich użycie nie zabrania postaci wykonania ataku podczas tej tury. Jeśli użycie umiejętności specjalnej lub Mocy zastępuje ataki; informacja ta zawarta jest w opisie umiejętności na karcie postaci oraz w definicji w słowniku znajdującym się na końcu tej instrukcji. Umiejętności specjalne oraz Moce, które zastępują

ataki mogą być użyte wyłącznie w turze aktywnej postaci i nie mogą być użyte zamiast ataku odruchowego.

Zastępuje Turę - Replaces Turn: Niektóre umiejętności specjalne oraz Moce zastępują całą turę postaci. Postać nie może wykonać innej akcji w swojej turze, np. poruszyć się czy zaatakować.

Cele: Kiedy wybierasz wroga jako cel dla umiejętności specjalnej, Mocy czy efektu dowódcy, stosuj te same zasady jak dla ataku (zobacz Wybór celu na stronie 8).

Równoczesne efekty: Jeśli kilka efektów działa w tym samym momencie to zagrywa się je jeden po drugim. Zwykle nie ma znaczenia, w jakim porządku te efekty działają. Jeśli ma to jednak znaczenie, stosuje się następujący reguły.

Wybór gracza: Jeśli kilka efektów stosuje się do postaci lub kilku postaci jednego gracza, to ten gracz decyduje o kolejności.

Aktywny gracz pierwszy: Jeśli efekty stosuje się do postaci lub kilku postaci więcej niż jednego gracza, to gracz aktywny (ten, którego postać wykonuje coś) zaczyna pierwszy.

Save – rzut obronny: Wiele umiejętności specjalnych i Mocy wymagają od postaci wykonania rzutu obronnego o określonej wartości aby uniknąć bądź zredukować niekorzystny efekt. Rzuć kością d20. Jeśli wynik rzutu jest większy lub równy od wymienionej liczby, rzut obronny powiódł się. Tak jak przy ataku wyrzucenie naturalnej 20 w rzucie obronnym to automatyczny sukces, natomiast naturalnej 1 to automatyczna porażka.

Rzut obronny nie jest opcjonalny i postać nie może z niego zrezygnować aby się nie powiódł.

PRZYKŁADOWA WALKA

Na potrzeby tego przykładu Gracz kontrolujący Ciemną Stronę Mocy posiada figurki Count Dooku of Serenno, Super Battle Droid Commander oraz Security Battle Droid. Gracz kontrolujący Jasną Stronę Mocy posiada figurki General Obi-Wan Kenobi, Clone Trooper Commander oraz Clone Trooper. Walka właśnie się rozpoczęła.

Jest faza gracza Ciemnej Strony Mocy (wygrał on inicjatywę na początku rundy). Jak jedną z aktywacji w fazie, aktywuje on Security Battle Droida mając nadzieję na zaatakowanie Obi-Wana Kenobiego.

Poruszanie: Obi-Wan Kenobi stoi za rogiem ściany. Security Battle Droid posiada linię wzroku do Obi-Wana, ale ściana zapewnia mu osłonę. Gracz Ciemnej Strony mógłby przesunąć Droida aby mieć czysty strzał, ale nie może go poruszyć wystarczająco daleko aby mieć czysty strzał. Gracz wybiera nie poruszać Security Battle Droida.

Cel: Security Battle Droid wybiera Obi-Wana Kenobiego jako cel ataku. Ponieważ Obi-Wan posiada osłonę, otrzymuje on bonus +4 do Obrony, podnosząc ją z 22 do 26. (Posiadanie osłony jednocześnie oznacza, że Security Battle Droid może zaatakować Obi-Wana jedynie gdy jest to najbliższy cel). Ponieważ Obi-Wan Kenobi nie był jeszcze aktywowany, Security Battle Droid otrzymuje bonus +4 do Ataku oraz +10 do Obrażeń z umiejętności specjalnej Cunning Attack (Podstępny Atak).

Atak łączony: Przed wykonaniem rzutu ataku, gracz Ciemnej Strony zdecydował się wykorzystać Super Battle Droid Commandera w tym ataku. Postać ta posiada linię wzroku do Obi-Wana. Aktywuje ją natychmiast, aby dać atakującemu Security Battle Droidowi bonus +4 do rzutu ataku. Jednocześnie Super Battle Droid Commander jest w zasięgu 6 pól od Security Battle Droida, więc Security Battle Droid dostaje bonus +4 do Ataku ponieważ się nie poruszył (bonus z efektu dowódcy).

Rzut ataku: Gracz Ciemnej Strony wykonuje rzut ataku dla Security Battle Droida. Wyrzuca kostką d20 15. Gracz dodaje +3 z ataku Security Battle Droida oraz oraz +4 z ataku łączonego, +4 z Cunning Attack oraz +4 z efektu dowódcy i łączna suma ataku wynosi 30. Obrona Obi-Wana wynosi 26, a więc został on trafiony.

Obrażenia: Wartość zadawanych obrażeń przez Security Battle Droida wynosi 10, ale dostaje on bonus +10 do Obrażeń z Cunning Attack, a więc Obi-Wan odnosi obrażenia o wartości 20 punktów. Wartość Punktów Obrażeń spada ze 120 do 100.

Po tym ataku gracz Ciemnej Strony może nadal aktywować Count Dooku. Natychmiastowa aktywacja na potrzeby ataku łączonego, oznacza, że Super Battle Droid Commander nie może wykonać innych akcji w tej rundzie, ale nie liczy się do liczby aktywacji w tej fazie.

Używanie Umiejętności Specjalnych
Większość umiejętności specjalnych jest automatyczna. Działają zawsze lub po spełnieniu określonych warunków. Na przykład: Wookiee Scout posiada Impet - Momentum (+4 do Ataku i +10 do Obrażeń przeciwko sąsiednim wrogom, jeśli poruszył się, co najmniej o 1 pole) oraz Skradanie się - Stealth (nie traktuje się go jako najbliższego wroga dla oddalonych atakujących). Jeśli aktywuje się Wookiee Scouta, nie trzeba wybierać czy używać umiejętności specjalnych lub wybierać pośród nich. Obie umiejętności działają kiedykolwiek są potrzebne.

Punkty Mocy i Moce
Niektóre postacie moją dostęp do Mocy i mogą wykorzystać ją do uzyskania wielu efektów. Takie postacie posiadają Punkty Mocy (Punkty Mocy wydrukowane są na karcie postaci).

Powtórny Rzut (Reroll): Postać może wydać 1 punkt Mocy na powtórzenie rzutu ataku lub obrony (save), który właśnie wykonała. Można powtarzać także wyrzucenie naturalnej 1 (normalnie oznacza ono automatyczne pudło). Wynik drugiego rzutu jest ostateczny i nawet jak jest gorszy nie można go zmienić.

Ponieważ rzut na inicjatywę dotyczy całej drużyny, a nie pojedynczej postaci nie można wydać punktów Mocy na powtórzenie rzutu na inicjatywę.

Szybsze Poruszanie (Move Faster): Postać może wydać 1 punkt Mocy, aby poruszyć się o 2 dodatkowe pola podczas swojej tury. Ten dodatkowy dystans dodawany jest do podstawowego ruchu postaci. Count Dooku, na przykład może użyć tej opcji, aby poruszyć się 8 pól i zaatakować lub poruszyć się 14 pól bez atakowania. Nie może natomiast poruszyć się 6 pól, zaatakować a następnie wydać 1 punkt Mocy, aby poruszyć się kolejne 2 pola.

Nazwane Moce: Postać może wydać Punkty Mocy, aby użyć Mocy wskazanych na jej karcie postaci. Tekst opisujący Moc zawiera informację o ilości Punktów Mocy, jakie trzeba wydać, aby ją użyć.

Wydawanie punktów Mocy: Kiedy postać wydaje Punkty Mocy, traci je do końca pojedynku. Używaj ich mądrze.

Raz na turę: Postać może wydać Punkty Mocy tylko raz na turę. Może jednak wydawać Punkty Mocy także podczas tur innych postaci, jeśli ma takie możliwości, a więc wielokrotnie podczas rundy (jeśli ma wystarczającą ilość Punktów Mocy).

Czas użycia: Niektóre Moce mogą być użyte w odpowiedzi na wydarzenia, takie jak atak wroga. Użycie Mocy w taki sposób jest natychmiastową akcją i nie jest wymagane, aby postać wykorzystująca ją była aktywowana. Czasami oddziaływanie Mocy wykracza poza akcję postaci (np.: Przewidywanie - Anticipation, która pozwala na powtórzenie rzuty na inicjatywę). Ponownie, nie powoduje aktywacji postaci; wydanie punktów Mocy następuje w odpowiednim momencie rundy.

Punkty Mocy muszą być wydany kiedy Moc jest wykorzystana. Nie można wydać punktów Mocy przed czasem i posiadać Moc „zmagazynowaną" do późniejszego użycia.

Przykład: Count Dooku rozpoczyna z 5 Punktami Mocy. W swojej turze wydaje 1 punkt, aby poruszyć 8 pól, kończąc ruch z linią wzroku do kilku wrogów. Obecnie posiada 4 Punkty Mocy. Chce zaatakować wroga Błyskawicą Mocy 2 – Force Lightning 2 ale nie może, ponieważ wydał już Punkty Mocy podczas swojej tury. Może, więc zaatakować tylko jednego sąsiadującego wroga. Po zakończeniu swojej tury, wróg rozpoczyna swoją turę i trafia Count Dooku z walki wręcz (melee attack). Ponieważ jest to tura kolejnej postaci, Dooku może wydać 1 punkt Mocy, aby użyć użyć Miecz Świetlny Riposta – Lightsaber Riposte aby zaatakować tego wroga.

Efekty dowódcy
Niektóre postacie mają możliwość wpływania na sojuszników na polu walki. Postacie te posiadają efekty dowódcy. Efekty dowódcy zwykle nie wpływają na droidy czy dzikie (Savage) postacie.

Teren
Plansza zawarta w zestawie startowym zawiera kilka typów terenów. Teren może wpływać na ruch, linię wzroku oraz osłonę.

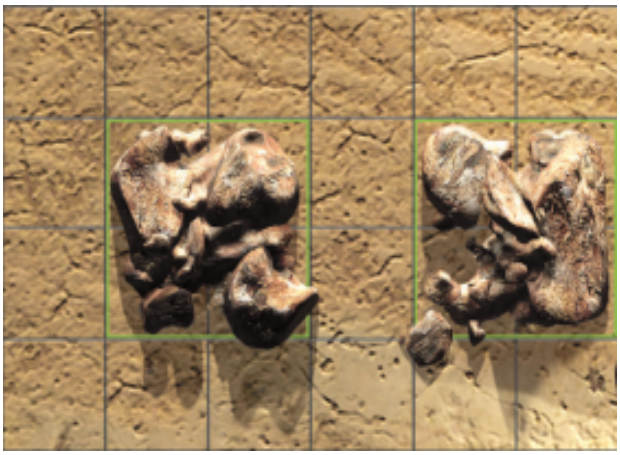
Pola i krawędzie: Różne typy terenów mają różnego koloru obramowania pól, w celu przypomnienia graczowi, aby traktował całe pole lub krawędź jako dany teren, jasno określić, jaki jest to typ terenu oraz określić, jakie rogi można przechodzić po przekątnej. Typ terenu stosowany jest do całego pola lub krawędzi, jeśli kolorowe obramowanie zawiera rogi pola lub krawędzi. Na przykład, obrazek filaru (traktuje się go jako ściany) może nie wypełniać całego pola, lub wykraczać poza granicę na inne pole, ale na potrzeby gry tylko zaznaczone pole jest uważane za ścianę. Wszystkie pola zawarte w większym obramowanym obszarze traktuje się dany typ terenu.

Niskie obiekty
Terminale komputerowe, krzesła, droidy i inne tego typu przeszkody uważa się za niskie obiekty. Pola zawierające niskie obiekty posiadają zielone obramowanie.

Ruch: Ruch po polach zawierających niskie obiekty kosztuje podwójnie. Oznacza to, że są liczone jako 2 pola lub 4 przy ruchu po przekątnej.

Linia wzroku: Niskie obiekty nie blokują linii wzroku.

Osłona: Niskie obiekty zapewniają osłonę. Atakująca postać ignoruje niskie obiekty na polu, na którym się znajduje i na polach sąsiadujących określając osłonę.



Trudny teren
Zniszczona podłoga, powyginane elementy pokładu i inne podobne przeszkody uważa się za trudny teren. Pola zawierające trudny teren posiadają żółte obramowanie

Ruch: Ruch po polach zawierających trudny teren kosztuje podwójnie. Oznacza to, że są liczone jako 2 pola lub 4 przy ruchu po przekątnej.

Linia wzroku: Trudny teren nie blokuje linii wzroku.

Osłona: Trudny teren nie zapewnia osłony.

Ściany

Ściany to wysokie obiekty, które oddzielają pola. Niektóre bardzo duże obiekty, takie jak kolumny energetyczne są wystarczająco wysokie, aby traktować je jako ściany. Krawędzie ścian oznaczone są czerwonym obramowaniem.

Ruch: Postacie nie mogą przechodzić przez ściany. Nie mogą poruszać się po przekątnej przez róg ściany, jeśli kolorowe obramowanie zawiera ten róg.

Linia wzroku: Ściany blokują linię wzroku. Postacie po przeciwnych stronach ściany nie sąsiadują ze sobą.

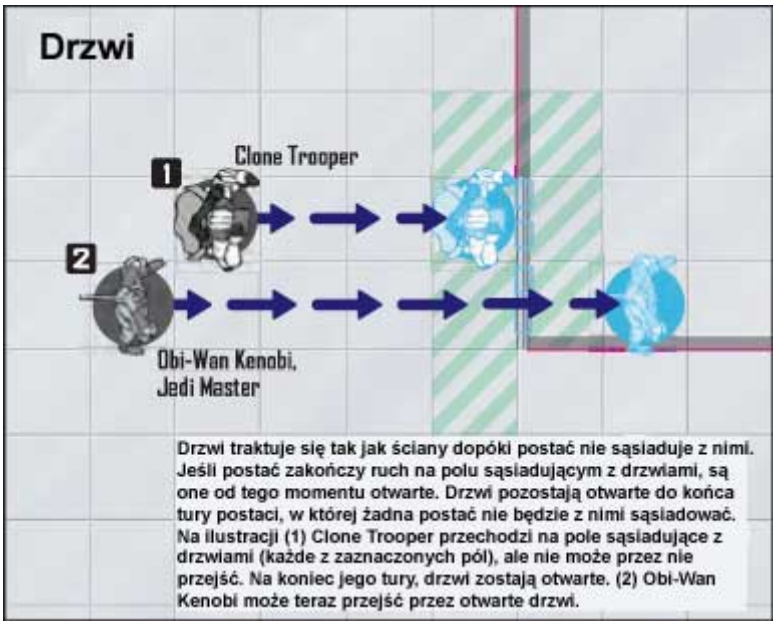
Osłona: Ściany mogą zapewniać osłonę, (kiedy nie blokują linii wzroku).

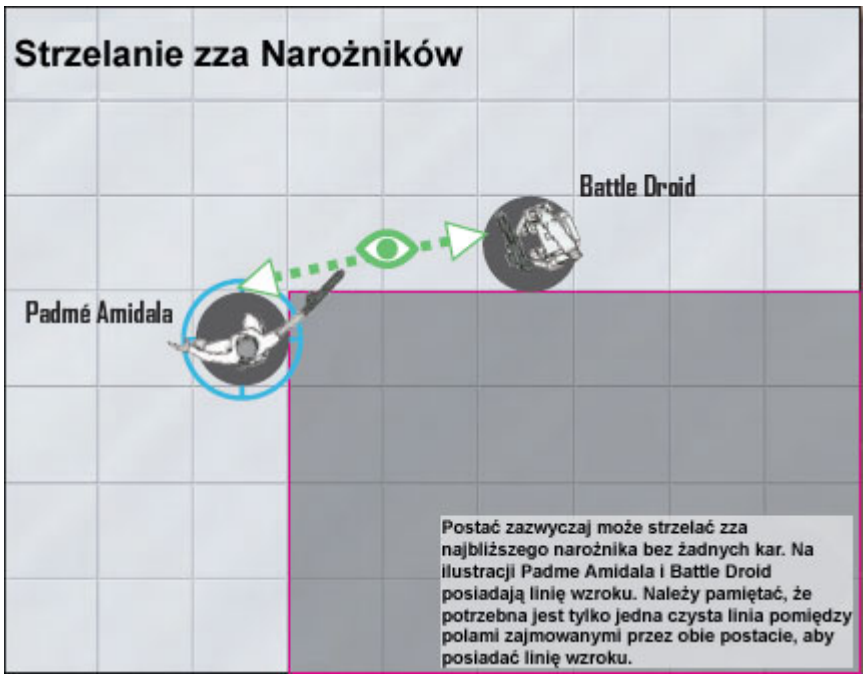
Drzwi

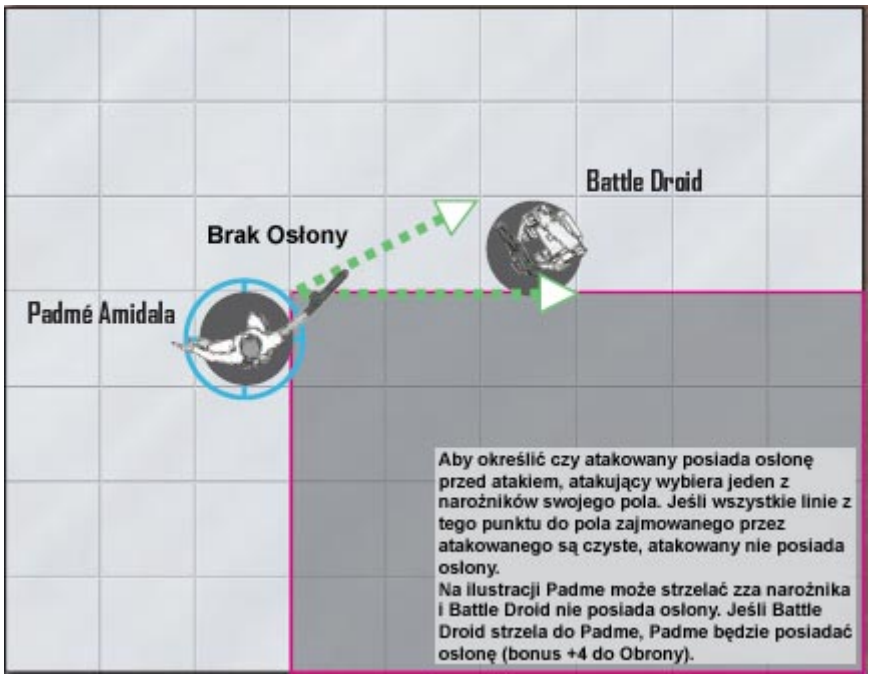
Drzwi mogą być otwierane i zamykane podczas pojedynku. Krawędź, która stanowi drzwi ma serię niebieskich prostokątów wzdłuż niej. Zamknięte drzwi są traktowane jako ściany.

Otwarcie drzwi: Drzwi stają się otwarte pod koniec jakiejkolwiek tury postaci, jeśli postać sąsiaduje z drzwiami. Otwarte drzwi nie wpływają na ruch, linię wzroku czy osłonę.

Zamykanie drzwi: Drzwi pozostają otwarte do czasu, gdy tura postaci zakończy się bez żadnej postaci sąsiadującej z drzwiami, od tego momentu są zamknięte.


Drzwi
1
Clone Trooper
2
Obi-Wan Kenobi,
Jedi Master
Drzwi traktuje się tak jak ściany dopóki postać nie sąsiaduje z nimi. Jeśli postać zakończy ruch na polu sąsiadującym z drzwiami, są one od tego momentu otwarte. Drzwi pozostają otwarte do końca tury postaci, w której żadna postać nie będzie z nimi sąsiadować. Na ilustracji (1) Clone Trooper przechodzi na pole sąsiadujące z drzwiami (każde z zaznaczonych pól), ale nie może przez nie przejść. Na koniec jego tury, drzwi zostają otwarte. (2) Obi-Wan Kenobi może teraz przejść przez otwarte drzwi.


Strzelanie zza Narożników
Battle Droid
Padmé Amidala
Postać zazwyczaj może strzelać zza najbliższego narożnika bez żadnych kar. Na ilustracji Padme Amidala i Battle Droid posiadają linię wzroku. Należy pamiętać, że potrzebna jest tylko jedna czysta linia pomiędzy polami zajmowanymi przez obie postacie, aby posiadać linię wzroku.

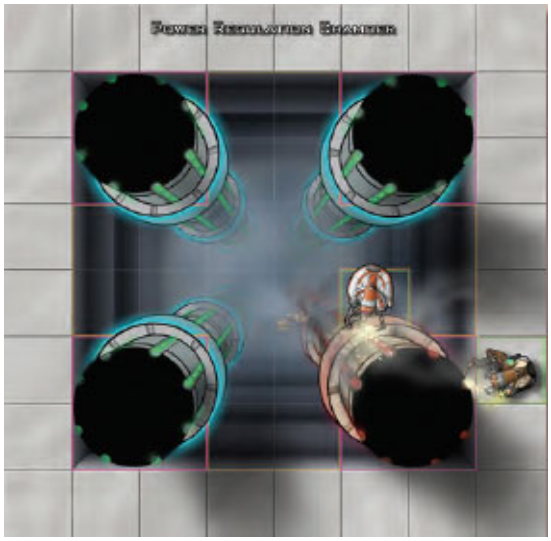


Zagłębienia
Zagłębienia to głębokie dziury opadające w głąb planet lub okrętów. Pola zawierające zagłębienia posiadają pomarańczowe obramowanie.

Ruch: Postacie nie mogą poruszać po polach zawierających zagłębienia, jeśli nie posiadają umiejętności specjalne Lot (Flight). Postacie latające mogą poruszać się po polach zawierających zagłębienia, ale nie mogą zakończyć ruchu na takim polu. Jeśli postać w jakiś sposób zakończy turę na takim polu to uznawana jest za pokonaną.

Jeśli postać nieumyślnie wejdzie na pole zagłębienia, zatrzymuje swój ruch na najbliższym polu sąsiadującym z zagłębieniem i wykonuje rzut obronny na 11. Przy pomyślnym rzucie postać zostaje na sąsiadującym polu. W przypadku porażki postać jest pokonana. Postacie z umiejętnościami pozwalającymi na poruszanie się po zagłębieniach (takie jak Lot) wykonują rzut obronny na 6.

Linia wzroku i osłona: Zagłębienia nie blokują linii wzroku i nie zapewniają osłony.



Scenariusze i typy gry
Dodatkowo oprócz pojedynków opisanych w powyższych zasadach, można rozegrać inne typy bitew i scenariuszy. Poniżej znajduje się kilka przykładów.

Drużyna niezależnych
Zamiast grać Jasna Strona kontra Ciemna Strona, z sporadycznie dołączonymi postaciami niezależnymi, można stworzyć drużynę opartą tylko na postaciach niezależnych. Taka drużyna nie może zawierać postaci z innych frakcji.

Era kontra Era
Spróbuj zmierzyć drużynę Jasnej Strony z jednego okresu z drużyną Ciemnej Strony z innego okresu. Na przykład Luke Skywalker i sojusznicy z Rebelii walczą przeciw siłom Separatystów dowodzonych przez Count Dooku.

Wszyscy przeciw wszystkim
Można stworzyć pojedynek bez względu na frakcję nim biorące. Niech staną naprzeciw siebie dwie drużyny Rebelii lub dwie drużyny Separatystów.

Gra drużynowa
W przypadku czterech graczy można rozegrać pojedynek drużynowo. Dwaj gracze używają drużyn z jednej frakcji, a pozostali dwaj z frakcji przeciwnej. Podobnie jak w standardowym pojedynku, wszyscy mogą używać postaci niezależnych. Gra trwa do momentu aż obie drużyny jednego zespołu zostaną całkowicie pokonane.
Obie drużyny jednego zespołu rozstawiają się na jednej lokalizacji startowej, ale gracze z danego zespołu rozstawiają się na przemian. W ten sposób, jeden z graczy zespołu kończy fazę, potem kolejny i tak dalej.

Postacie unikalne: W zespole nie może być więcej niż jedna figurka danej postaci unikalnej, tak jakby zespół był jedną drużyną.

Sojusznicy: Postacie z drużyny gracza z zespołu są traktowani jako sojusznicy twoich postaci.

Prosto z pudełka
Grając w ten typ gry ignoruje się frakcje i umiejętność specjalną Unikalny (Unique). Gra się figurkami znajdującymi się w boosterze!

W ten typ gry można grać w dwie lub trzy osoby.

Każdy gracz otwiera jeden zamknięty booster SW Miniaturek i tworzy drużynę z wszystkich figurek, nie zwracając uwagi na frakcję, koszt i umiejętność specjalną Unikalny.

Punkty zdobywa się za każdą pokonaną postać przeciwnika. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie liczbę punktów odpowiadającą wartości początkowej jego drużyny lub pokona wszystkich wrogów, zależnie, co nastąpi wcześniej.

W innym wariancie rozgrywki można otworzyć dwa boostery i na tej podstawie stworzyć najlepszą 100 punktową drużynę.

Słowniczek

Słowniczek wyjaśnia zarówno terminy związane z mechaniką gry jak i słowa kluczowe znajdujące się na kartach postaci. Ponadto zawiera szczegółowe informacje na temat umiejętności specjalnych i Mocach, w porządku alfabetycznym

Postać używająca umiejętności specjalnych, nazywana jest „tą postacią". Moce oznaczane są jako „(Moc)". Statystyki postaci, umiejętności specjalne i inne informacje zawarte na kartach postaci, pisane są z dużej litery, podczas gdy terminy z gry małą.

Moce lub umiejętności specjalne dające różny bonus używają symbolu „[#]". Na przykład Heal [#] oznacza, że umiejętność może zmniejszyć Obrażenia o zadaną wartość wydrukowaną na karcie (taką jak Heal 10 lub Heal 20).

Definicje

Terminy wymienione są w porządku alfabetycznym, według nazw angielskich. Polskie tłumaczenia znajdują się po myślniku.

Absorb Energy – Wchłonięcie Energii: (Moc; 2 Punkty Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy zostanie trafiona przez atak z dystansu (nie w walce wręcz), może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Jeśli postać uniknie w ten sposób obrażeń, jednocześnie zmniejsza swoje dotychczasowe obrażenia o wartość obrażeń, jaką uniknęła. O użyciu tej Mocy należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Accelerate – Przyspieszenie: Postać może poruszy się do 24 pól, jeśli nie atakuje.

Accurate Shot – Celny Strzał: Postać ta może zaatakować wroga niezależnie czy posiada on osłonę. Wróg nadal posiada bonus +4 do Obrony za osłonę.

acting – aktywny: Aktywną postacią jest ta, która aktualnie porusza się, atakuje lub używa umiejętności specjalnych lub Mocy. Aktywnym graczem jest ten, w którego drużynie znajduje się ta postać.
Zwykle aktywną postacią jest ta, której właśnie trwa tura, ale w niektórych przypadkach, takich jak atak odruchowy lub niektóre umiejętności specjalne, postać jest aktywna poza swoją turą.

activate/activation – aktywacja: Tura postaci. Postać może być aktywowana tylko raz na rundę. Postać jest uważana za aktywowaną natychmiast jak tylko gracz wybierze ją do aktywowania, zanim w rzeczywistości rozpocznie turę.

adjacent – sąsiadujący: Zajmujący pole tuż przy danym polu (także po przekątne). Postać nie sąsiaduje z inną po drugiej stronie ściany.

Advantageous Attack – Korzystny Atak: Postać otrzymuje bonus +10 do Obrażeń przeciwko wrogowi, który nie był aktywowany w danej rundzie.

Advantageous Cover – Korzystna Osłona: Postać otrzymuje bonus +8 do Obrony za osłonę zamiast +4.

Affinity – Przynależność: Postać ta może należeć do określonej drużyny nawet, jeśli należy do innej frakcji. Frakcja tej postaci jest w takim przypadku uważana za taką samą jak frakcja danej drużyny. Na przykład Mas Amedda należeć będzie do Imperium, jeśli należy do Imperialnej drużyny.

Aing-Tii Flow-Walking – Wędrówka po nurcie Aing-Tii: (Moc; 3 Punkty Mocy) Po określeniu inicjatywy, postać może użyć tej Mocy aby wykonać natychmiastową turę zanim zostaną aktywowane inne postacie. (Nie zalicza się tego do aktywacji a postać ta może być aktywowana raz jeszcze w tej rundzie.) Postać ta może użyć tej Mocy tylko raz na rundę. Jeśli kilka postaci posiada umiejętności i Moce, które używa się po określeniu inicjatywy, użycie ich rozpatruje się w porządku inicjatywy.

Alderaan Senator – Alderański Senator: postać ta traktowana jest jako **Alderaan Trooper** i może korzystać z umiejętności specjalnych i efektów działających na Alderaan Trooper.

ally/allied charakter – sojusznik/sojusznicza postać: Inna postać z tej samej drużyny lub drużyny gracza grającej po tej samej stronie (gra drużynowa)

Ambush – Zasadzka: W swojej turze postać może poruszyć się i wykonać wszystkie swoje ataki przeciwko jednemu wrogowi, który nie był jeszcze aktywowany w tej rundzie. Wiele umiejętności specjalnych dających dodatkowe ataki np. Potrójny Atak, wymagają, aby postać nie poruszała się, ale Zasadzka pozwala poruszyć się i wykonać dodatkowe ataki dopóki są przeciwko jednemu wrogowi.

Anticipation – Przewidywanie: (Moc; 1 Punkt Mocy) Po określeniu inicjatywy, postać używająca tej Mocy może powtórzy na inicjatywę. Drugi wynik rzutu należy zaakceptować nawet, jeśli jest gorszy. Można to wykonać tylko raz na rundę, niezależnie od ilości postaci posiadających Przewidywanie.
Jeśli inna umiejętność specjalna lub Moc pozwala rzucić dwa razy na inicjatywę, to używając Przewidywania można powtórzyć oba rzuty.

Attack – Atak: (współczynnik postaci) Modyfikator ten dodaje się do rzutów ataku.

attack – atak: Atak jest rzutem kością d20, dodaniem wartości Ataku postaci (uwzględniając modyfikatory), porównaniem z wartością Obrony celu oraz zadaniem obrażeń równych wartości Obrażeń atakującego wraz z bonusami. Jeśli umiejętność ofensywna nie jest używana w ten sposób nie zalicza się jej do ataku.

Postać może zaatakować wroga jako część swojej tury lub jako atak odruchowy. Niektóre Moce, umiejętności specjalne oraz efekty dowódcy także pozwalają wykonać atak lub ataki, jak jest napisanie w ich tekście.

attack of opportunity – atak odruchowy: Pojedynczy, natychmiastowy atak przeciwko sąsiadującemu wrogowi, który poruszył się. Jeśli wróg opuścił pole sąsiadujące z postacią, postać ta może wykonać atak odruchowy przeciwko temu wrogowi. W ataku odruchowym nie stosuje się zasad celowania. Zobacz Atak Odruchowy, strona 22;. Postać nie może używać umiejętności specjalnych lub Mocy, które zastępują atak zamiast ataku odruchowego.

attack roll – rzut ataku: Rzut kostką określający czy powodzenie ataku. Rzuć kostką d20 i dodaj wartość Ataku postaci. Jeśli wynik, po uwzględnieniu wszystkich bonusów jest większy lub równy wartości Obrony celu, atak trafia i zadaje obrażenia.

Naturalna 20 w rzucie ataku, to automatyczne trafienie. Jest to także trafienie krytyczne zadające podwójne obrażenia. Naturalna 1 w rzucie ataku to automatyczne pudło.

Atlatl [#] - Atlatl [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki, postać może zaatakować wroga w zasięgu 6 pól. Stosuje się normalne zasady wyboru celu. Cel oraz wszystkie postacie z nim sąsiadujące (zarówno wrogowie jak i sojusznicy) odnoszą [#] punktów obrażeń. Każda postać może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Duże lub mniejsze nieżywe postacie, które otrzymują obrażenia z tej umiejętności są ogłuszone (Strona 64) chyba że unikną tego efektu rzutem obronnym na 11.

Ataru Style – Styl Ataru: Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku wyłącznie jeśli tylko jeden wróg znajduje się w zasięgu 6 pól w momencie ataku.

Avoid Defeat – Uniknięcie porażki: Jeśli postać z tą umiejętnością specjalną zostanie pokonana, wykonuje ona dwa rzuty obronne, oba wymagają 11 dla powodzenia. Jeśli oba rzuty powiodą się postać nie jest pokonana; w zamian zostaje w grze i otrzymuje 10 Punktów Obrażeń.

battle grid – plansza: Miejsce gry, na którym odbywają się pojedynki.

Battle Meditation – Medytacja Bitewna: (Moc; 2 Punkty Mocy) Do końca pojedynku postać ta otrzymuje poniższy efekt dowódcy: Sojusznicy, który kombinują ogień otrzymują dodatkowo +2 do Ataku oraz wrogie postacie nie mogą używać ataku łączonego. Efekt dowódcy otrzymany z tej Mocy jest efektem dodatkowym do innych istniejących efektów dowódcy. Przyznany bonus kumuluje się z innymi efektami, które poprawiają atak łączony.

Betrayal – Zdrada: Jeśli rzut ataku wroga wykonywany przeciwko tej postaci jest Naturalną 1, to wróg ten staje się członkiem drużyny tej postaci do końca pojedynku. Nie wykonuje on także innych akcji w tej turze nawet, jeśli może wykonać dodatkowe ataki.
Jeśli postać ta zostanie pokonana, wszystkie wrogie postacie będące pod wpływem tej umiejętności, natychmiast wracają do swoich właściwych drużyn.

(Mogą się wciąż aktywować w tej rundzie, jeśli jeszcze tego nie zrobiły).

Black Sun – Czarne Słońce: Jeśli postać jest w tej samej drużynie z postacią, której nazwa zawiera *Vigo* lub *Xizor*, postać ta otrzymuje umiejętność specjalną Grenades 10 (Granaty 10). Postać zachowuje tą dodatkową umiejętność nawet jeśli inna postać nie jest aktualnie w grze (została pokonana, opóźnione zostało jej wystawienie na planszę, itp.).

Blaster [#] - Blaster [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki, postać ta może wykonać jeden atak przeciwko wrogowi w zasięgu linii wzroku, ignorując walkę wręcz, z podaną wartością Ataku, zadając [#] Obrażeń. Traktuje się to jako atak z dystansu na użytek takich efektów jak Miecz Świetlny Unik (Lightsaber Deflect) czy Molekularne Tarcze (Molecular Shielding).

Blaster Barrage – Ogień Zaporowy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki, postać używając tej mocy może zaatakować raz każdy legalny cel. Legalne cele określa się przed wykonaniem pierwszego rzutu ataku i kolejny raz przed wykonaniem ataku. Tylko postacie, które są legalnymi celami w obu przypadkach mogą zostać

zaatakowane. Jeśli kilku wrogów jest najbliższymi wrogami to wszyscy są legalnymi celami dla tej umiejętności specjalnej.

Blaster Rifle Upgrade – Ulepszenie Karabinu Blasterowego: Sojusznicy w zasięgu 6 pól z atakami z dystansu (nonmelee attack), których wydrukowana wartość Obrażeń wynosi dokładnie 20 otrzymują wskazaną umiejętność.

Blaster Upgrade – Ulepszenie Blastera: Sojusznicy w zasięgu 6 pól z atakami z dystansu (nonmelee attack), których wydrukowana wartość Obrażeń wynosi dokładnie 10 otrzymują wskazaną umiejętność.

Bodyguard – Ochroniarz: Jeśli sąsiadujący sojusznik otrzyma obrażenia z ataku, postać z umiejętnością Ochroniarz może otrzymać te obrażenia w zamian, nawet gdy nie jest legalnym celem dla atakującego. Ochroniarz nie może użyć swojej umiejętności w przypadku gdy sąsiadujący sojusznik otrzymał obrażenia w inny sposób niż z ataku np. od Granatów. Jeśli pierwotny cel posiada umiejętność specjalną Tarcze, należy zdecydować czy Ochroniarz przejmie obrażenia zanim pierwotny cel wykona rzuty dla Tarczy. (Zobacz strona 61).

Umiejętności specjalne, których nazwa zawiera słowo Bodyguard (takie jak Ochroniarz Imperatora – Emperor's Bodyguard) są traktowane dla wszystkich celów jako umiejętności Ochroniarz z wyjątkiem zastrzeżeń znajdujących się na karcie.

Bombad Gungan: Kiedykolwiek wróg celuje do tej postaci, postać ta musi wykonać rzut obronny na 11, rzut obronny nie jest opcjonalny. W przypadku niepowodzenia atak jest rozstrzygany normalnie. W przypadku sukcesu atak jest przekierowywany na inną postać wedle wyboru gracza (sojuszniczą lub wrogą) w zasięgu 6 pól, nawet jeśli normalnie nie mogłaby być ona legalnym celem (np. atakujący może zaatakować samego siebie).Jeśli w zasięgu 6 pól nie ma innej postaci, atak nie daje żadnego efektu. Rzut obronny na przekierowanie wykonuje się zanim atakujący wykona rzut ataku.

bonus – modyfikator: Modyfikatory są dodawane to rzutów kością lub współczynników. Modyfikator to liczba ze znakiem „+”. Większość modyfikatorów kumuluje się z innymi ale nie z samym sobą. Na przykład, jeśli postać posiada osłonę z kilku źródeł, nadal dostaje tylko +4 do Obrony. Clone Trooper Commander może dać pobliskim podwładnym bonus +3 do Ataku, ale dwóch Clone Trooper Commander nie może dać podwładnemu +6.

Booming Voice – Donośny Głos: Jeśli postać ta jest w twojej drużynie, każdy sojusznik z efektem dowódcy normalnie ograniczonym do 6 pól ma usunięte to ograniczenie.

Bounty Hunter +[#] – Łowca Nagród +[#]: Postać Łowca Nagród otrzymuje bonus +[#] do Ataku przeciwko Unikalnym postaciom.

Careful Shot +[#] – Dokładny Strzał +[#]: W tej turze, jeśli postać nie poruszała się, dostaje bonus **+[#]** do Ataku. Ponieważ umiejętność ta działa tylko w turze postaci, nie można jej użyć w czasie ataku odruchowego.

Cesta [#] - Cesta [#]: Ta umiejętność specjalna działa tak jak Atlat [#] (zobacz powyżej) z wyjątkiem tego, że jej zasięg to zasięg widzenia a nie 6 pól.

character – postać: Pojedyncza istota reprezentowana przez pojedynczą figurkę. Niektóre postacie są Unikalne, jak Luke Skywalker. Inne to ludzie lub stworzenia różnych rodzajów posiadające nazwę np.: Clone Trooper Commander czy Wampa.

Charging Assault +[#] – Szarża +[#]: Zamiast normalnej tury, postać może poruszyć się do dwukrotności swojej prędkości i po zakończeniu ruchu wykonać atak w tej samej turze przeciwko sąsiadującemu wrogowi. Postać musi poruszyć się minimum o jedno pole aby użyć tej umiejętności specjalnej. Podczas tego ataku postać otrzymuje bonus **+[#]** do Obrażeń.

Charging Fire – Natarcie: Zamiast normalnej tury, postać może poruszyć się do dwukrotności swojej prędkości i wykonać atak w tej samej turze.

Cleave – Łupnięcie: Raz na turę, jeśli postać pokonała sąsiadującego wroga w efekcie ataku, może wykonać natychmiastowy atak przeciwko kolejnemu sąsiadującemu wrogowi. Łupnięcie działa również w przypadku, gdy postać wykonuje atak odruchowy.

Cleave – Łupnięcie: Raz na turę, jeśli postać pokonała sąsiadującego wroga w efekcie ataku, może wykonać natychmiastowy atak przeciwko kolejnemu sąsiadującemu wrogowi. Łupnięcie działa również w przypadku, gdy postać wykonuje atak odruchowy.

Cloaked – Zamaskowany: Jeśli postać ta posiada osłonę, niesąsiadujący wrogowie nie mogą do niej celować oraz nie mogą jej traktować jako najbliższy cel podczas wybierania celu. Tak więc Celny Strzał (Accurate Shot) nie może celować do tej postaci, jeśli posiada ona osłonę. Postać ze Snajperem może celować do tej postaci jeśli jedyna osłona pochodzi od innej postaci, którą umiejętność Snajper ignoruje.

combine fire – ogień łączony: Postać może wspomóc sojuszniczą postać, która wykonuje atak. Jeśli postać atakuje w swojej turze inne sojusznicze postacie z linią wzroku do atakowanego celu, mogą natychmiast aktywować się i połączyć ogień. Każda z aktywowanych postaci daje bonus +4 do Ataku. Zobacz ogień łączony na stronie 21.

commander – dowódca: Postać z wydrukowanym efektem dowódcy, jest czasem określany jako dowódca. Dowódcą jest także postać, która otrzymuje efekt dowódcy z innych źródeł.

commander effect – efekt dowódcy: Pewne postacie wpływają na pojedynek, zwłaszcza na swoich sojuszników, efektami dowódcy. Niektóre efekty dowódcy mają zasięg. Linia wzroku nie jest wymagana do funkcjonowania efektu dowódcy, chyba, że jest napisane inaczej. Jednakże mierząc zasięg należy mierzyć wokół ścian, drzwi i innych podobnych „nieprzenikalnych" terenów. Efekty dowódcy zwykle nie działają na Droidy i dzikie postacie (Savage).
Duplikujące się efekty dowódcy nigdy się nie kumulują. Pojedyncza postać może być jednocześnie pod wpływem wielu różnych efektów dowódcy, ale jeśli więcej niż jeden daje bonus do tego samego rzutu lub współczynnika, liczy się tylko ten najwyższy. Kiedy efekt dowódcy przyznaje umiejętność specjalną, umiejętność ta traktowana jest jakby była wydrukowana na karcie. Bonus z tej umiejętności nie kumuluje się z innymi kopiami tej umiejętności, ale kumuluje się z innymi bonusami to tej samej statystyki, otrzymanymi z innych efektów dowódcy.
Efekt dowódcy kończy się natychmiast, gdy posiadająca go postać zostanie pokonana.

Commando – Komandos: Komandosem jest postać ze słowem „Commando” w nazwie lub posiadającą umiejętnością specjalną Komandos (Commando).

Control Minds – Kontrola Umysłów: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc uzyskuje do końca pojedynku następujący efekt dowódcy: Sojusznicy, który wykonują atak łączony uzyskują dodatkowy bonus +2 do Ataku. To jest dodatkowy efekt dowódcy do jakichkolwiek efektów jakie postać już posiada.

Cortosis Gauntlet [#] - Kortozyjne Rękawice [#]: Umiejętność ta występuje jedynie u postaci posiadających Moc Miecz Świetlny Blok (Lightsaber Block). Kiedy postać ta uzyska wynik większy lub równy od [#] używając Mocy Miecz Świetlny Blok (strona 52) przeciwko wrogowi z mieczem świetlnym, wróg ten otrzymuje do końca pojedynku – 20 do Obrażeń. Efekt ten nie kumuluje się w powtarzających blokach a Obrażenia nie mogą spaść poniżej 0.

cover – osłona: Postacie i niektóre typy terenów zapewniają osłonę przed atakiem. Postać może zaatakować wroga z osłoną tylko, jeśli jest on najbliższym wrogiem. Postać z osłoną otrzymuje bonus +4 do Obrony. Zobacz Osłona na stronie 18.

critical hit – trafienie krytyczne: Trafienie, które uderza w żywotne miejsce i zadaje większa obrażenia. Trefienie krytyczne zdarza się, gdy atakujący wyrzuci naturalną 20 w rzucie ataku (gdy na kości d20 wypadnie 20). Postać, która zadaje trafienie krytyczne, podwaja zadawane normalnie obrażenia. Zobacz Rzut Ataku na stronie 21. Jeśli postać z jakiegoś powodu zadaje trafienie krytyczne przy wartości rzutu mniejszej niż 20, to takie trafienie krytyczne jest także traktowane jako automatyczne trafienie.
Jeśli atak zadaje jakieś dodatkowe obrażenia (jak w przypadku umiejętności specjalnej Podstępny Atak),trafienie krytyczne podwaja podstawowe obrażenia, a nie dodatkowe.

Crowd Fighting – Walka w Tłumie: Postać ta otrzymuje bonus +2 do Ataku, za każdą sąsiadującą postać inną niż cel ataku. Jeśli postać może wykonać więcej niż jeden atak w turze, bonus wylicza się przed każdym atakiem. Na przykład, jeśli pierwszy atak ma bonus +16 i zabija wroga, to następny atak otrzyma tylko +14.

Cunning Attack (+[#])– Podstępny Atak (+[#]): Postać otrzymuje bonus +4 do Ataku oraz +10 do Obrażeń przeciwko wrogowi, który nie aktywował się w tej rundzie. Jeśli ta umiejętność specjalna posiada wartość +[#], bonus do Obrażeń wynosi +[#] zamiast +10.

Cyborg – Cyborg: Postać Cyborg traktuje się jednocześnie jako żywą, Droida i nie-Droida. Oznacza to, że podlega ona efektom dotyczących Droidów (jak Naprawa) dodatkowo do innych efektów (jak Leczenie).
Jednakże, Cyborg jest narażony na działanie szkodliwych efektów normalnie niedziałających na Droidy (np. Trafienie Krytyczne) oraz tych działających wyłącznie na Droidy (np. Broń Jonowa +20)
Cyborgi podlegają efektom dowódcy.

Damage – Obrażenia: (współczynnik postaci) Postać zadaje obrażenia równe temu współczynnikowi, gdy powiedzie się atak.

damage – obrażenia: Postacie otrzymują obrażenia, gdy zostaną trafione przez atak lub w efekcie niektórych umiejętności specjalnych lub Mocy. Obrażenia zmniejszają liczbę

Punktów Obrażeń trafionej postaci. Postać, której Punkty Obrażeń spadną do 0 lub niżej zostaje pokonana i jest usuwana z planszy.

Damage Reduction [#] – Redukcja Obrażeń [#]: Kiedy postać otrzymuje obrażenia, zadawane obrażenia zmniejszane są o podaną liczbę punktów. Ataki wykonane przez sąsiadujących wrogów z mieczem świetlnym lub przez Moc Rzut Mieczem Świetlnym, ignorują tą umiejętność specjalną. Użycie tej umiejętności następuje tylko po podjęciu decyzji o użyciu umiejętności specjalnej Ochroniarz.

Dark Armor – Mroczny Pancerz: Kiedy postać ta otrzymuje obrażenia wykonuje rzut obronny na 11. Jeśli rzut powiedzie się zadawane obrażenia zmniejszane są o 10 punktów. Użycie tej umiejętności następuje tylko po podjęciu decyzji o użyciu umiejętności specjalnej Ochroniarz. Ataki wykonane przez sąsiadujących wrogów z mieczem świetlnym lub przez Moc Rzut Mieczem Świetlnym, ignorują tą umiejętność specjalną.

Dark Force Spirit [#] – Energia Ciemnej Strony [#]: (Moc) Jeśli postać z tą Mocą zostanie pokonana, każda wroga postać z wartością Mocy aż do końca pojedynku automatycznie traci [#] liczbę Punktów Mocy, za każdym razem gdy się aktywuje. Efekt ten stosuje się także do postaci, które z wartością Mocy, które wchodzą do gry później. Jeśli nie ma wrogich postaci z wartością Mocy, Moc ta nie ma efekty.

Dark Inspiration – Mroczna Inspiracja: Podczas rozstawiania, jeśli posiadasz tą postać w swojej drużynie, wybierz sojuszniczą postać w wartością Mocy (force rating). Postać ta otrzymuje umiejętność specjalną Miecz Świetlny Pojedynek (Zobacz strona 52) do końca potyczki.

Dark Master – Mroczny Mistrz: Podczas rozstawiania, jeśli posiadasz tą postać w swojej drużynie, wybierz sojuszniczą unikalną postać ze swojej drużyny. Wskazany sojusznik może używać Punkty Mocy postaci, jak swoje własne. Taki sojusznik nie musi posiadać wartość Mocy (force rating), ale jeśli nie posiada jej to nie może także własnych Punktów Mocy w tej samej turze.

Deadeye – Zabójczy Strzał: W swojej turze, jeśli postać nie poruszała się, dostaje bonus +10 do Obrażeń. Ta umiejętność specjalna nie działa przy ataku odruchowym.

Deadly Attack – Morderczy Atak: Postać ta zadaje trafienie krytyczne przy wyrzuceniu naturalnej 19 lub 20, zamiast tylko 20.

defeat/defeated – pokonać/pokonany: Postać jest pokonana kiedy wartość jej Punktów Obrażeń spadnie do 0 lub poniżej. Pokonaną postać usuwa się z planszy.

Defense – Obrona: (współczynnik postaci) Umiejętność postaci do unikania trafienia w walce. Jeśli wartość rzutu ataku jest większa lub równa od Obrony atakowanego, atak powiódł się i powoduje obrażenia zmniejszające wartość Punktów Obrażeń.

Delta Fire Support – Wsparcie Ogniowe Delty: Każdy sojusznik, który w nazwie ma Republic Commando otrzymuje umiejętność specjalną Ostrzał Zsynchronizowany (Synchronized Fire – zobacz strona 64) tak długo jak postać ta pozostaje w grze.

Delta Shield Support – Wsparcie Tarcz Delty: Każdy sojusznik, który w nazwie ma Republic Commando otrzymuje umiejętność specjalną Tarcze 2 (Shields 2 – zobacz strona 61) tak długo jak postać ta pozostaje w grze.

Demolish – Zniszczenie: Obrażenia zadawane przez atak tej postaci ignorują Redukcję Obrażeń sąsiadującego wroga.

Demolition Charge – Ładunek Niszczący: Zamiast normalnej tury, postać ta pokonuje sąsiadującego Wielkiego (Huge) wroga lub dużego wroga z umiejętnością Broń Pokładowa (Mounted Weapon). Wróg ten może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 6.

Desert Skiff – Pustynny Skiff: Postać ta może przewozić do jednego dużego lub dwóch średnich lub małych sojuszników. Aby wejść na pokład, muszą oni zakończyć swój ruch na polu sąsiadującym z jej podstawą. Usuwając je z planszy można umieścić je na tej postaci aby zaznaczyć że znajdują się one na pokładzie. Przewożone postacie nadal są w grze i mogą odnosić korzyści z efektów dowódcy, umiejętności specjalnych lub Mocy. Traktowane są one jako sąsiadujące z tą postacią jak i z nimi samymi, a także poruszają się wraz z tą postacią, odnosząc korzyści z jej umiejętności specjalnej Lot i posiadając osłonę.

Przewożone postacie mogą atakować: Zasięg liczy się od tej postaci dodając do niego jedno pole. (Zasięg do atakowanych transportowanych postaci, podczas używania efektów dowódcy czy innych umiejętności liczy się w ten sam sposób.) Znaczy to, że postacie te nie mogą użyć Walki Wręcz jeśli nie posiadają Zasięgu Wręcz. Przewożone postacie mogą wysiąść i wrócić na planszę natychmiast przed pierwszą aktywacją w swojej rundzie i mogą wykonać swoje tury w tej rundzie. Umieszcza się je jako sąsiadujące z tą postacią.

Jeśli postać ta zostanie pokonana, przewożone postacie również są pokonane; każda z nich może wykonać rzut obronny na 11 aby uniknąć tego efektu. Przewożone postacie, które wykonają z powodzeniem rzut, są umieszczane na mapie jako sąsiadujące do miejsca wcześniej zajmowanego przez tą postać.

Jeśli jakieś inne efekty zmieniają położenie tej postaci na mapie, przewożone postacie również przechodzą na nowe miejsce. Jeśli transportowana postać dołącza do innej drużyny (np. przez umiejętność Zdrada) natychmiast opuszcza pokład.

difficult terrain – trudny teren: Teren ten reprezentuje rumowiska, zniszczony pokład, popękaną ziemię i inne podobne nierówne powierzchnie. Zobacz strona 27.

Diplomat – Dyplomata: Jeśli wroga postać bez Dyplomaty jest w zasięgu linii wzroku do aktywnej postaci, postać ta nie może celować lub atakować wroga z Dyplomatą, nawet jeśli z nim sąsiaduje. Jeśli wróg bez Dyplomaty jest w linii wzroku i jedyny sąsiadujący wrog jest Dyplomatą, to żaden legalny cel nie jest dostępny.

Disintegration -Dezintegracja: Jeśli postać ta wyrzuci naturalną 20 w rzucie ataku, postać będąca celem jest pokonana, niezależnie od Punktów Obrażeń. Efekt ten ma miejsce nawet, jeśli cel uniknie obrażeń dzięki umiejętnościom specjalnym lub Mocy. Jeśli inna postać staje się celem ataku (np. dzięki umiejętności specjalnej Ochroniarz), nowy cel zostaje pokonany zamiast celu pierwotnego.

W przypadku dużych i Wielkich postaci (large i Huge) atakujący otrzymuje bonus +40 do Obrażeń zamiast pokonać wroga. Bonus dodaje się po podwojeniu podstawowych obrażeń.

Disruption – Zakłócenie: Wrogi efekt dowódcy nie działa (na wrogów jak i sojuszników) w zasięgu 6 pól od tej postaci.

Postacie w zasięgu 6 pól nie nie odnoszą korzyści (lub kar) z wrogich efektów dowódcy dopóki nie wyjdą poza zasięg. Wrogi dowódca w zasięgu 6 pól ma zawieszone działanie swojego efektu dowódcy dopóki nie wyjdzie z zasięgu (nadal jest jednak traktowany jako dowódca.)

Postać, która rozpocznie swoją turę poza zasięgiem tej umiejętności, a której prędkość jest zmieniona przez efekt dowódcy kontynuuje swój ruch do końca tury z tą prędkością nawet jeśli wejdzie w zasięg 6 pól od tej postaci. Na odwrót, postać, która rozpocznie swój ruch w zasięgu, nie może zmienić swojej prędkości za pomocą efektu dowódcy do końca tury, nawet jeśli odejdzie dalej niż 6 pól od tej postaci.

Djem So Style – Styl Djem So: Za każdym razem gdy postać ta zostanie trafiona z walki wręcz, wykonuje rzut obronny na 11. W przypadku sukcesu, może wykonać natychmiastowy atak przeciwko atakującemu. Jeśli postać ma także Miecz Świetlny Ripostę (Lightsaber Riposte) lub inną umiejętność pozwalającą na wykonanie natychmiastowego ataku przeciwko atakującemu, decyzja o użyciu tych umiejętności musi być podjęta przed wykonaniem rzutu obronnego dla Stylu Djem So.

Doctrine of Fear – Doktryna Strachu: Wrogie postacie otrzymują -4 do Ataku, jeśli znajdują się w zasięgu 6 pól od tej postaci.

Dominate – Dominacja: Zamiast normalnej tury, postać przejmuje kontrolę nad żywą postacią nawet, jeśli była już aktywowana w danej rundzie. (Nie liczy się to jako aktywacja.) Postać będąca celem, rozpoczyna swoją turę jakby należała do drużyny aktywnego gracza, ale nie może się poruszać. Cel może uniknąć efektu, jeśli powiedzie się rzut obronny na 11. Legalne cele określa się normalnie dla wrogów; wszystkie sojusznicze postacie w linii wzroku są legalnymi celami.

door – dzwi: Typ terenu. Zobacz strona 28.

Door Gimmick – Kontrola Drzwi: Pod koniec swojej tury postać może wskazać jedne drzwi w zasiągu linii wzroku jako otwarte. Drzwi pozostają otwarte do końca następnej tury tej postaci lub do końca tury, w której postać zostaje pokonana. Inne postacie nie mogą zamknąć drzwi dopóki nie użyją umiejętności specjalnej Unieważnienie. Kontrola Drzwi nie działa na drzwi zamknięte przy pomocy umiejętności specjalnej Unieważnienie (Zobacz strona 56).

Double Attack – Podwójny Atak: W swojej turze, jeśli postać wykonała atak bez poruszania się, może normalnie poruszyć się lub wykonać dodatkowy atak. Dodatkowy atak może być przeciwko temu samemu wrogowi, co pierwszy, lub przeciwko innemu. Ponieważ ta umiejętność specjalna działa w turze postaci, więc postać może wykonać nadal tylko jeden atak wykonując atak odruchowy.

Double Claw Attack – Podwójny Atak Szponami: Działa tak samo jak Podwójny Atak (zobacz powyżej), poza tym, że oba ataki można wykonać tylko przeciw sąsiadującym

wrogom. Postać posiadająca Podwójny Atak Szponami może wykonać dwa ataki przeciwko sąsiadującym wrogom lub jeden przeciw odległemu wrogowi.

Drain Life [#] – Drenaż Życia [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Postać używająca tej Mocy zadaje [#] obrażeń żywemu przeciwnikowi w zasięgu 6 pól, jednocześnie zmniejszając swoje dotychczasowe obrażenia o podaną wartość. Przeciwnik może zanegować oba efekty rzutem obronnym na 11. Użycie Drenażu Życia nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

*Drain Life 3 – Drenaż Życia 3***:** (Moc; 3 Punkty Mocy) Żywy wróg w zasięgu 6 pól oraz każdy żywy przeciwnik sąsiadujący z nim odnosi 20 Obrażeń, wszystkie te postacie mogą uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Własne obrażenia zmniejsza się o wartość całkowitych zadanych obrażeń; np. jeśli trzy żywe postacie odniosą obrażenia w wyniku działania tej Mocy, to z postaci zdejmuje się 60 Obrażeń.

Drain Life Energy – Drenaż Energii Życia: Za każdym razem gdy postać ta pokona sąsiadującego żywego przeciwnika, natychmiastowo zdejmowane są z niej wszystkie obrażenia.

Draw Fire – Ściągnięcie Ognia: Jeśli wróg bierze za cel sojusznika z zasięgu 6 pól od postaci, możesz zmusić wroga do zaatakowania w zamian tej postaci (pod warunkiem, że wróg może wybrać tą postać jako cel). Atakujący może uniknąć tego efektu pod warunkiem sukcesu w rzucie obronnym na 11. O użyciu tej umiejętności specjalnej należy zdecydować zanim wróg wykona rzut ataku.

Droid – Droid: Postać Droid nie otrzymuje podwójnych obrażeń z trafienia krytycznego i normalnie nie podlega efektom dowódcy.

Droid Defender – Obrońca Droidów: Jeśli wróg bierze za cel sojuszniczego droida w zasięgu 6 pól od tej postaci możesz zmusić wroga do zaatakowania w zamian tej postaci (pod warunkiem, że wróg może wybrać tą postać jako cel). Atakujący może uniknąć tego efektu pod warunkiem sukcesu w rzucie obronnym na 11. O użyciu tej umiejętności specjalnej należy zdecydować zanim wróg wykona rzut ataku.

Droid Master – Mistrz Droidów: Nie unikalne, sojusznicze Droidy w zasięgu 6 pól od postaci z tą umiejętnością specjalną otrzymują Podwójny Atak (Zobacz strona 40).

Droid Reinforcements [#] – Posiłki Droidów [#]: Zobacz Posiłki (Reinforcements) na stronie 59.

Electric Shock +[#] – Porażenie Elektryczne +[#]: Postać ta otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń przeciwko sąsiadującym wrogim Droidom.

Emergency Life Suport – System Podtrzymywania Życia; Sojusznik niebędący Droidem otrzymuje Uniknięcie Porażki (Zobacz strona 34),gdy sąsiadują z tą postacią.

EMP Grenades – Granaty EMP: Za każdym razem gdy nie żywa postać będzie pod działaniem umiejętności specjalnej Granaty tej postaci, jest ona ogłuszona (strona 64). Postać może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Wielkie i duże postacie ignorują ten efekt.

Empathy – Empatia: Sojusznicy posiadający Dzikość (Savage), znajdujący się w zasięgu 6 pól, traktowani są jakby nie posiadali tej umiejętności specjalnej. Jeśli zaczynają turę w zasięgu 6 pól, mogą zignorować ograniczenia w poruszaniu wynikające z Dzikości. Gdy znajdują się w zasięgu 6 pól, działają na nie efekty dowódcy.

Emperor's Bodyguard – Ochroniarz Imperatora: Zobacz Ochroniarz (Bodyguard) na stronie 35.

Emplacement – Stanowisko: Postać ta nie może się poruszać lub zostać poruszone przez inną umiejętność (taką jak Pchnięcie Mocą – Force Push), a także nie może zmienić swojej pozycji za pomocą innego efektu. Postać tą można wystawić gdziekolwiek w swojej połowie mapy zamiast na normalnym obszarze startowym.

enemy\enemy charakter – wróg\wroga postać: Wrogami są postacie z drużyny przeciwnika, nie należący do twojej lub sojuszniczej drużyny.

Energy Shields – Tarcze Energetyczne: Gdy postać ta lub postać sąsiadująca zostanie trafiona z ataku wroga nie będącego sąsiadującym do żadnej z nich, atakujący wykonuje rzut obronny na 11. Jeśli rzut nie powiedzie się atakowane postacie nie odnoszą obrażeń a atakujący odnosi obrażenia równe zablokowanym obrażeniom.

Eternal Hatred – Wieczna Nienawiść: (Moc; 2 Punkty Mocy) Jeśli postać z Mocami ma zostać pokonana, wykonuje rzut obronny na 6. W przypadku sukcesu postać nie zostaje pokonana i zostaje w grze a także zdejmuje wszystkie swoje obrażenia.

Evade – Unik: Gdy postać ta zostanie trafiona podczas ataku przez nie sąsiadującego wroga, może uniknąć obrażeń wykonując rzut obronny na 11.

Ewok – Ewok: Ewokiem jest postać ze słowem Ewok w nazwie lub posiadająca umiejętność specjalną Ewok.

Execute Order 66 – Wykonać Rozkaz 66: Postać ta nie może być celem ataku postaci z umiejętnością specjalną Rozkaz 66.

Extra Attack – Ekstra Atak: W swojej turze postać może wykonać dodatkowy atak, ale nie może poruszyć się, jeśli to zrobi. Ta umiejętność specjalna działa podobnie jak inne umiejętności specjalne dodające dodatkowe ataki (np. Podwójny Atak). Ten dodatkowy atak kumuluje się z atakami dodawanymi z innych umiejętności specjalnych i efektów dowódcy oraz z innymi Ekstra Atakami otrzymanymi z innych umiejętności specjalnych (tan sam sojusznik może otrzymać kilka dodatkowych ataków w tej samej turze).

faction – frakcje: Szeroko pojęte kategorie klasyfikujące postacie do odpowiadających im sił działających w różnych erach Gwiezdnych Wojen.

Fire Control – KontrolaOgnia: Jeśli postać ta jest w twojej drużynie, nie-unikalny sojuszniczy Droid otrzymuje bonus +4 do ataku.

Flamethrower [#] – Miotacz Ognia [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki, postać używająca tej umiejętności specjalnej zadaje [#] Obrażeń jednemu wrogiemu celowi i wszystkim postaciom z nim sąsiadującym (zarówno wrogom jak i sojusznikom). Pierwszy

wróg musi być legalnym celem i musi być w zasięgu 6 pól, ale sąsiadujące z nim postacie już nie muszą. Użycie tej umiejętności specjalnej nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Nie można atakować pustego pola za pomocą Miotacza Ognia.

Flanking Support – Wsparcie Oskrzydlające: Jeśli postać ta używa ataku łączonego przeciwko wrogowi w zasięgu 6 pól i atak powiedzie się, cel otrzymuje – 4 do Obrony do końca danej rundy podczas wszystkich kolejnych ataków przeprowadzonych przez sojuszników nie posiadających Broni Pokładowej (Mounted Weapon).

Flight – Lot: Postać ta ignoruje wrogie postacie, niskie obiekty, trudny teren i zagłębienia podczas poruszania. Ściany nadal blokują jej ruch nadal musi zakończyć ruch na legalnym polu. Ponieważ postać ta ignoruje wrogów, nie mogą oni wykonać ataku odruchowego przeciwko niej.

Flurry Attack – Gwałtowny Atak: Gdy postać zada trafienie krytyczne (lub w rzucie ataku wyrzuci naturalną 20 jeśli cel jest niewrażliwy na trafienia krytyczne), może wykonać jeden natychmiastowy dodatkowy atak, jako dodatek do innych efektów trafienia krytycznego. Może wykonać dodatkowy atak za każdym razem, gdy zada trafienie krytyczne, nawet, gdy jest ono rezultatem dodatkowego ataku. Dodatkowy atak nie musi być przeciwko temu samemu wrogowi, jeśli są inne legalne cele.

Flux Density – Gęstość Strumienia: Postać ta otrzymuje bonus +10 do Obrażeń, jeśli jeden lub więcej droidów łączy z nim ogień. Efekt ten nie kumuluje się i jest ograniczony do pojedynczego bonusu +10 do Obrażeń na atak.

follower – podwładny: Postać z twojej drużyny nie posiadająca efektów dowódcy. Większość efektów dowódcy działa na podwładnych.

Force Absorb – Wchłonięcie Mocy: (Moc; 2 Punkty Mocy) Postać używająca tej Mocy anuluje efekty Mocy użytej przez sąsiadującą postać. O użyciu Wchłonięcia Mocy należy zdecydować natychmiast po zadeklarowaniu użycia innej Mocy zanim jej efekty zaczną działać. Tamta Moc nadal traktowana jest jako użyta w tej turze i postać zużywa na nią Punkty Mocy.

Force Alter – Zmiana Mocy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Wróg w zasięgu 6 pól musi raz jeszcze wykonać swój ostatni rzut ataku. Nie musi być legalnym celem. Musisz zdecydować o użyciu tej Mocy natychmiast po wykonaniu rzutu ataku.

Force Ascetic – Asceta Mocy: Postać ta nie może używać Punktów Mocy do powtarzania rzutów lub szybszego poruszania się; może używać tylko nazwanych Mocy.

Force Bubble – Bąbel Mocy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy odniesie obrażenia z dowolnego źródła, może zredukować te obrażenia o 20. Musisz zdecydować o użyciu tej Mocy natychmiast zanim efekt zadający obrażenia zostanie wykonany.

Force Burst – Wybuch Mocy: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc zadaje 10 punktów obrażeń wszystkim postaciom (zarówno wrogom jak i sojusznikom) w zasięgu 6 pól. Linia wzroku nie jest konieczna, ale nie można liczyć

odległości przez ściany (odległość liczy się naokoło ściany). Ta umiejętność nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Force Cloak – Płaszcz Mocy: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używająca tej Mocy otrzymuje umiejętność specjalną Zamaskowany (Cloaked) (strona 36).

Force Corruption 2 – Zepsucie Mocą: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje 20 punktów obrażeń wrogom nie będących droidami w zasięgu 6 pól. Obowiązują normalne zasady wyboru celów. Cel zostaje także skorumpowany. Za każdym razem gdy skorumpowana postać jest aktywowana musi wykonać rzut obronny na 11. W przypadku porażki odnosi ona 20 punktów obrażeń i nadal jest skorumpowana. W przypadku sukcesu nie odnosi kolejnych obrażeń i nie jest już skorumpowana. Zepsucie Mocą nie kumuluje się, wybiera się wyłącznie najdroższą jej wersję. Użycie Zepsucia Mocą nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Force Defense – Rozproszenie Mocy: (Moc; 3 Punkty Mocy) Postać używająca tej Mocy anuluje efekty Mocy użytej przez postać będącą w zasięgu 6 pól. O użyciu Rozproszenia Mocy należy zdecydować natychmiast po zadeklarowaniu użycia innej Mocy zanim jej efekty zaczną działać. Tamta Moc nadal traktowana jest jako użyta w tej turze i postać zużywa na nią Punkty Mocy.

Force Empathic [#] – Empatia Mocy [#]: Postać ta odnosi [#] liczbę obrażeń za każdym razem, gdy sojusznik z wartością Mocy ginie.

Force Grip [#]– Chwyt Mocy [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń wrogowi w zasięgu linii wzroku. Podlega to wszystkim zasadom odnośnie wyboru celu. Użycie Chwytu Mocy nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Force Grip 3 – Chwyt Mocy 3: (Moc; 4 Punkty Mocy) Moc ta działa tak samo jak Chwyt Mocy, ale kosztuje 4 punkty Mocy i zadaje 40 punktów obrażeń.

Force Heal [#] – Leczenie Mocą [#]: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zmniejsza o [#] liczbę punktów obrażeń sąsiadującej zranionej żywej postaci lub samej sobie. Leczenie Mocą nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.
We wcześniejszych rozszerzeniach, Moc ta nosiła nazwę po prostu „Leczenie” (Heal).

Force Immunity – Niewrażliwość na Moc: Inne postacie nie mogą wydawać Punktów Mocy, by oddziaływać na tą postać, powtórzyć rzut ataku przeciw tej postaci lub odpowiedzieć na jej ataki lub zdolności. Na tą postać nie działają Moce wpływające na wiele postaci, takie jak Błyskawice Mocy czy Fal Uderzeniowa (Force Lightning, Shockwave) – należy wybrać w zamian inną postać.

Force Leap – Skok Mocy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Do końca tej tury, postać używająca tej Mocy może poruszać się przez wrogie postacie. W dodatku postać ta nie powoduje ataku odruchowego. Użycie Skoku Mocy nie zabiera żadnego czasu; postać ta może normalnie poruszać się i atakować w tej turze.

Force Lightning [#] – Błyskawica Mocy [#]: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń jednemu wrogiemu celowi i dwóm postaciom z nim sąsiadującym, jeśli takowe są (zarówno wrogom jak i sojusznikom; wliczając w to aktywną postać, jeśli nie ma wystarczającej liczby innych). Pierwszy wróg musi być legalnym celem i musi być w zasięgu 6 pól, ale sąsiadujące z nim postacie już nie muszą. Użycie Błyskawicy Mocy nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Force Lightning 1 – Błyskawica Mocy 1: (Moc; 1 Punkt Mocy) Postać używająca tej Mocy zadaje 20 punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu 6 pól.

Force Lightning 2 – Błyskawica Mocy 2: (Moc; 2 Punkty Mocy) Moc ta działa jak podstawowa wersja Błyskawicy Mocy z wyjątkiem, że zadaje 30 punktów obrażeń.

Force Lightning 4 – Błyskawica Mocy 4: (Moc; 4 Punkty Mocy) Postać używająca tej Mocy zadaje 50 punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu 6 pól. Dodatkowo ogłusza tego wroga jeśli jest Wielką bądź mniejszą postacią (zobacz ogłuszenie na stronie 64). Cel może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 16.

Force Lightning 5 – Błyskawica Mocy 5: (Moc; 4 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc zadaje 60 punktów obrażeń jednemu wrogiemu celowi i dwóm postaciom z nim sąsiadującym, jeśli takowe są (zarówno wrogom jak i sojusznikom; wliczając w to aktywną postać, jeśli nie ma wystarczającej liczby innych). Wszystkie zaatakowane postacie są ogłuszone tak samo jak w przypadku Błyskawicy Mocy 4 są Wielkimi bądź mniejszymi postaciami. Pierwszy wróg musi być legalnym celem i musi być w zasięgu 6 pól, ale sąsiadujące z nim postacie już nie muszą. Wszystkie zaatakowane postacie mogą uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 16.

Force points – Punkty Mocy: Pewne postacie mogą kontrolować Moc, by osiągnąć specjalne efekty. Postacie te mają wartość Mocy, liczbę punktów, które mogą wydać, aby użyć Mocy (zobacz poniżej), powtórzyć dowolny rzut kostką (nawet naturalną 1 w rzucie ataku) lub poruszyć się o dodatkowe 2 pola jako cześć ruchu. Gdy Punkty Mocy zostaną zużyte, postać nie może ich użyć ponownie podczas potyczki.
Postać może wydać Punkty Mocy raz na turę. Czasami postać może wydać Punkty Mocy w turze innej postaci, np.: aby powtórzyć nieudany rzut obronny. W takim przypadku postać może wydać punkty Mocy więcej niż raz na rundę.

Force powers – Moce: Są to specjalne ataki, sposoby poruszania i zdolności. Używając Mocy, odejmuje się ich koszt w Punktach Mocy od punktów postaci. Moc nie może być użyta, jeśli postać nie posiada wystarczającej liczby Punktów Mocy.

Force Push – Pchnięcie Mocą: (Moc; różna liczba Punkty Mocy) Ta grupa „uwolnionych” Mocy, odpycha jednego lub więcej wrogów oraz zadaje obrażenia.

Force Push 2 – Pchnięcie Mocą 2: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje 20 punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu 6 pól. Jeśli cel jest Wielką lub mniejszą postacią odpycha ją o 2 pola (zobacz pchnięcie na stronie 57).

Force Push 3 – Pchnięcie Mocą 3: (Moc; 3 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc może zaatakować postać w zasięgu 6 pól. Podlega to wszystkim zasadom

odnośnie wyboru celu. Cel oraz wszystkie sąsiadujące z nią postacie (zarówno wrogowie jak i sojusznicy) odnoszą 30 punktów obrażeń. Wielkie i mniejsze postacie są odepchnięte o 3 pola od aktywnej postaci.

Force Push 4 – Pchnięcie Mocą 4: (Moc; 4 Punkty Mocy) Moc ta działa jak Pchnięcie Mocą 2 ale zadaje 40 punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu linii wzroku oraz odpycha go o 4 pola od aktywnej postaci.

Force Push 5 – Pchnięcie Mocą 5: (Moc; 5 Punkty Mocy) Moc ta działa jak Pchnięcie Mocą 3 ale zadaje 50 punktów obrażeń i odpycha zaatakowane postacie o 5 pól. Wielkie i mniejsze postacie są ogłuszone (strona 64). Postać może uniknąć efektu ogłuszenia rzutem obronnym na 16.

Force Renewal 1 – Odnowienie Mocy 1: (Moc) Za każdym razem, gdy postać z tą Mocą aktywuje się, automatycznie dostaje 1 Punkt Mocy. Może zdobyć więcej punktów niż na początku potyczki.

Force Repulse – Odrzucenie Mocą: (Moc; różna liczba Punkty Mocy) Ta grupa „uwolnionych" Mocy, odpycha jednego lub więcej wrogów w określone miejsce oraz zadaje obrażenia.

Force Repulse 2 – Odrzucenie Mocą 2: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje 20 punktów obrażeń wszystkim postaciom (zarówno wrogom jak i sojusznikom) w zasięgu 2 pól. Każda Wielka lub mniejsza postać będąca pod jej działaniem zostaje odepchnięta na legalne pole dokładnie o 3 pola od tej postaci.

Force Repulse 3 – Odrzucenie Mocą 3: (Moc; 3 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc zadaje 30 punktów obrażeń wszystkim postaciom (zarówno wrogom jak i sojusznikom) w zasięgu 3 pól. Każda Wielka lub mniejsza postać będąca pod jej działaniem zostaje odepchnięta na legalne pole o 4 pola od tej postaci oraz jest ogłuszona (strona 64). Postacie mogą uniknąć efektu ogłuszenia rzutem obronnym na 11.

Force Repulse 5 – Odrzucenie Mocą 5: (Moc; 5 Punkty Mocy) Moc ta działa jak Odrzucenie Mocą 3 ale zadaje 50 punktów obrażeń wszystkim postaciom w zasięgu 5 pól. Każda Wielka lub mniejsza postać będąca pod jej działaniem zostaje odepchnięta na legalne pole o 6 pola od tej postaci oraz jest ogłuszona. Postacie mogą uniknąć efektu ogłuszenia rzutem obronnym na 16.

Force Sense – Przeczucie Mocy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Wszystkie wrogie postacie tracą umiejętność specjalną Skradanie się (Stealth) do końca rundy.

Force Spirit [#] – Energia Mocy [#]: (Moc) Jeśli postać z tą Mocą zostanie pokonana, natychmiast dodaje [#] Punktów Mocy sojuszniczej postaci z wartością Mocy. Sojusznicza postać może teraz wydawać Punkty Mocy jeden dodatkowy raz w turze do końca potyczki. Jeśli nie ma sojuszniczych postaci z wartością Mocy, Moc ta nie ma efekty.

Force Storm [#] – Burza Mocy[#]: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń wszystkim postaciom z nią sąsiadującym (zarówno wrogom jak i sojusznikom).

Force Storm 2 – Burza Mocy 2: (Moc; 2 Punkty Mocy) Moc ta działa dokładnie jak Burza Mocy zadając 20 punktów obrażeń.

Force Strike [#] – Uderzenie Mocy [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń jednemu wrogiemu Droidowi lub jednemu wrogowi z Bronią Pokładową (Mounted Weapon) w zasięgu 6 pól. Użycie Uderzenia Mocy nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Postacie z wcześniejszych rozszerzeń z tą mocą także mogą atakować wrogów z Bronią Pokładową, mimo że nie jest to napisane na ich karcie postaci.

Force Stun – Ogłuszenie Mocą: (Moc; 1 Punkt Mocy) Cel będący żywą postacią w zasięgu 6 pól jest uważany za aktywowany w tej rundzie. Wróg ten może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Moc tą można używać wyłącznie w turze postaci.

Force Thrust [#] – Pchnięcie Mocy [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu 6 pól. Zaatakowana postać może zmniejszyć obrażenia o połowę, rzutem obronnym na 11. Użycie Pchnięcia Mocy nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Force Valor – Męstwo Mocy: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zyskuje następujący efekt dowódcy do końca potyczki: Podwładni w zasięgu 6 pól otrzymują bonus +2 do Ataku oraz +2 do Obrony. Liczy się on dodatkowo do istniejącego efektu dowódcy.

Force Weapon – Broń Mocy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc dostaje końca pojedynku bonus +10 do Obrażeń.

Fragile [#] – Kruchy [#]: Postać ta nie może dalej atakować, jeśli jej Punkty Obrażeń są mniejsze od podanej liczby. Jeśli efekty zmniejszające obrażenia przywrócą Punkty Obrażeń do tej liczby lub powyżej, postać może znów atakować.

Fringe Reinforcements [#] – Posiłki Niezależnych [#]: Zobacz Posiłki (Reinforcements) na stronie 59.

Fringe Reserves [#] – Rezerwy Niezależnych [#]: Zobacz Rezerwy (Reserves) na stronie 59.

Frozen in Carbonite – Zamrożenie w Karbonicie: Postać ta ma zmienny koszt punktowy (X). W trakcie składania drużyny wybierz każdą inną wersję Hana Solo. Postać ta kosztuje połowę wydrukowanej wartości wybranej postaci. Przeciwnik wystawia tą postać wraz ze swoją drużyną. Postać ta nie może być aktywowana, nie może się poruszać oraz nie jest legalnym celem. Traktuje się ją raczej jako obiekt niż postać, na jej pole nie można wejść ale zapewnia osłonę. Nie wlicza się jej punktacji lub do celów kończących grę. Jeśli wszystkie postacie bez Zamrożenia w Karbonicie zostaną pokonane ona także jest pokonana.

Jeśli sojusznik zakończy swoją turę sąsiadując z nią, możesz natychmiast usunąć tą postać z gry a na to miejsce wystawić wybranego Hana Solo. Nowa wystawiona postać jest traktowana jako aktywowana w tej rundzie. Nowa wystawiona postać jest warta połowę swojej wydrukowanego kosztu w punktach zwycięstwa jeśli zostanie pokonana.

Furious Assault – Wściekłe Natarcie: Zamiast normalnej tury, postać ta może poruszyć się na podwójnej prędkości a następnie zaatakować raz każdy legalny cel. Legalne cele wyznacza się przed wykonaniem pierwszego rzutu ataku. Jeśli kilku wrogów jest najbliższych, to wszyscy są legalnymi celami dla tej umiejętności.

Galloping Attack – Atak w Galopie: Gdy postać ta porusza się, może zaatakować każdego sąsiadującego wroga, otrzymując przy tym bonus +4 do Ataku. Musi poruszyć się mininum o jedno pole przed wykonaniem ataku. Wykonuje się osobny rzut ataku dla każdego sąsiadującego wroga podczas ruchu. Postać nie może zaatakować dwa razy tego samego wroga używając Ataku w Galopie i nie może wejść na pole, na którym wcześniej była. Podczas poruszanie postać cały czas może sprowokować atak odruchowy. Postać może wykonać normalny atak w turze, jeśli się poruszyła o 6 lub mniej pól. Tej umiejętności można użyć wyłącznie w turze postaci.

Gang [#] - Gang [#]: Postać ta otrzymuje bonus +[#] do swojego Ataku przeciwko danemu celowi za każdego innego sojusznika posiadającego podaną nazwę znajdującego się w zasięgu 6 pól od wybranego celu. Bonus otrzymuje także podczas wykonywania ataku odruchowego.

Greater Mobile Attack – Ulepszony Mobilny Atak: Ta umiejętność specjalna działa tak jak Mobilny Atak (Mobile Attack – strona 54) z wyjątkiem tego, że postać może wykonać kilka ataków (jeżeli istnieją) nawet jeśli porusza się w swojej turze. Musi zatrzymać się i wykonać wszystkie swoje ataki zanim wznowi rucha miejsce, w którym się zatrzyma musi być legalnym miejscem do zakończenia ruchy nawet jeśli postać będzie kontynuować ruch w swojej turze.

Gregarious – Towarzyski: Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku tak długo jak sojusznik znajduje się w zasięgu 6 pól.

Grenades [#] – Granaty [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać może zaatakować wroga w zasięgu 6 pól. Podlega to zwykłym zasadom wyboru celu. Cel i wszystkie sąsiadujące z nim postacie (zarówno wrogowie jak i sojusznicy) odnoszą [#] punktów obrażeń. Każda postać może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Użycie tej umiejętności specjalnej nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Nie można atakować pustego pola za pomocą Granatów.

Gungan – Gunganin: Gunganinem jest postać ze słowem „Gungan” w nazwie lub z umiejętnością specjalną Gunganin.

Gunner (+[#]) – Strzelec (+[#]): Postać ta może łączyć ogień z sąsiadującym sojusznikiem posiadającym umiejętność specjalną Broń Pokładowa (Zobacz strona 55). Jeśli ta umiejętność specjalna posiada wartość +[#], sojusznik z Bronią Pokładową otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń jako dodatek do bonusu do Ataku otrzymanego z ataku łączonego.

Hand of the Emperor – Ręka Imperatora: Postać dodatkowo do możliwości wydawania swoich Punktów Mocy raz w turze, może wydać raz w turze Punkty Mocy Imperatora Palpatine (Emperor Palpatine). Imperator musi być w twojej drużynie, aby użyć tej umiejętności.

Harpoon Gun – Działo Harpunowe: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać może wybrać za cel wroga z Bronią Pokładową (Mounted Weapon) znajdującego się w

zasięgu 6 pól. Wróg ten nie może się poruszać w tej rundzie. Może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11.

Heal [#] – Leczenie [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać zmniejsza o [#] punktów obrażeń sąsiadującej żywej postaci lub samej sobie. Leczenie nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.

Heavy Lift – Ciężki Podnośnik: Ta umiejętność specjalna działa tak jak Podnośnik (Lift – strona 51), z wyjątkiem tego, że postać ta może przenieść sąsiadującego małego, średniego bądź dużego sojusznika na inne sąsiadujące z nią pole.

Heavy Weapon – Ciężka Broń: Postać ta nie może atakować i poruszać się w tej samej turze. Wciąż może wykonywać atak odruchowy jak zwykle.

Hit Points – Punkty Obrażeń: (współczynnik postaci) Określa, jakie obrażenia musi odnieść postać, aby zostać pokonana. Postać, której liczba Punktów Obrażeń spadnie do 0 zostaje pokonana.

Hologram – Hologram: Postać ta może poruszać się przez wrogie postacie a także wrogowie mogą poruszać się przez nią tak długo jak żadna postać nie zakończy swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną postać. Postać ta nie liczy się jako najbliższy wróg a także nie liczy się jako postać sąsiadująca do innych postaci. Na postać tą nie działają efekty dowódcy.

Homicidal Surgery – Mordercza Chirurgia: Zamiast normalnej tury, postać zadaje 10 punktów Obrażenia sąsiadującej żywej postaci. Jeśli jest to sojusznicza postać, może wykonać rzut obronny na 11 i jeśli się powiedzie w zamian zmniejsza ona o 10 punktów swoje Obrażenia. Jeśli rzut się nie powiedzie sojusznik ten traci 10 punktów Obrażeń.

Huge – Wielki: Wielkie postacie (jak Rankor) zajmują przestrzeń o rozmiarze 3 na 3 pola i muszą przeciskać się, kiedy poruszają się przez wąskie miejsca. Zobacz przeciskanie się na stronie 17.

Illusion – Iluzja: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy, zostanie trafiona w ataku, unika ona obrażeń chyba że atakujący wykona rzut obronny na 11. O użyciu tej Mocy należy zadecydować natychmiast jak atak trafi.

immediate/immediately – natychmiastowy/natychmiast – Natychmiastowa akcja następuje w chwili spełnienia szczególnych okoliczności, nawet jeśli nie jest to tura postaci. Akcja ta może przerywać inne akcje, wywołując dany efekt przed innymi. Jeśli kilka natychmiastowych akcji zachodzi w tym samym czasie, aktywny gracz wykonuje swoje akcje, następnie gracz po lewej i tak dalej.

Impulsive Momentum – Nagły Impet: Jeśli Unikalna sojusznicza postać zostanie pokonana, do końca potyczki postać ta otrzymuje umiejętność specjalną Impet (Momentum) (Zobacz strona 55).

Impulsive Savagery – Raptowna Dzikość: Jeśli Unikalna sojusznicza postać zostanie pokonana, do końca potyczki postać ta otrzymuje umiejętność specjalną Dzikość (Savage) (Zobacz strona 60).

Impulsive Shot – Raptowny Strzał: Raz na turę, postać może wykonać natychmiastowy atak, jeśli zostanie pokonana Unikalna sojusznicza postać.

Impulsive Sweep – Raptowny Zamach: Raz na turę, jeśli zostanie pokonany Unikalny sojusznik, postać może natychmiast zaatakować raz każdego sąsiadującego wroga, zamiat używać zasad celowania.

in a square – na polu: Postać jest na polu, jeśli jakakolwiek część jej podstawki zajmuje to pole. Większość postaci zajmuje 1 pole, ale duże postacie zajmują miejsce o boku 2 pól a Wielkie o boku 3 pól.

Industrial Repair [#] – Naprawa Przemysłowa [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać zmniejsza o [#] punktów Obrażenia sąsiadującej postaci z umiejętnością specjalną Broń Pokładowa. Naprawa Przemysłowa nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń postaci ponad początkowy poziom.

initiative – inicjatywa: Rzut kością na początku rundy określający kto zaczyna pierwszy. Każdy gracz rzuca kością d20 i ten, kto uzyskał większą wartość decyduje, kto rozpoczyna. W przypadku remisu powtarza się rzut.

Intuition – Intuicja: Po tym jak inicjatywa zostanie rozstrzygnięta, postać ta może natychmiast wykonać ruch aż do swojej pełnej prędkości, zanim inne postacie zostaną aktywowane. (Nie wlicza się tego do aktywacji). Postać może użyć tej umiejętności wyłącznie raz w rundzie. Jeśli kilka postaci posiada Intuicję lub Zaskakujący Ruch (Surprise Move – strona 64) użycie tych umiejętności lub Mocy wykonuje się w porządku inicjatywy.

Invisibility – Niewidzialność: Postać ta może zostać zaatakowana wyłącznie przez atak sąsiadującej postaci. Nigdy nie liczy się jako najbliższy wróg.

Ion Gun +[#] – Broń Jonowa +[#]: Postać ta otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń przeciwko nieżywym wrogom.

It`s a Trap! – To Pułapka!: Wrogowie z umiejętnością specjalną Skradanie się (Stealth) w zasięgu 6 pól, traktowani są jako postacie nieposiadające tej umiejętności.

Jedi Hunter – Łowca Jedi: Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku i +10 do Obrażeń przeciwko wrogowi z wartością Mocy.

Jedi Mind Trick – Sztuczki Jedi: (Moc; 1 Punkt Mocy) Cel będący żywą postacią w zasięgu 2 pól jest ogłuszony (strona 64) w tej rundzie i nie może wykonywać ataków odruchowych do końca tury, w której została użyta ta Moc. Rzut obronny na 11 neguje wszystkie efekty. Ta Moc może być używana wyłącznie w turze tej postaci.

Jolt – Wstrząs: Wróg trafiony przez atak tej postaci jest ogłuszony (strona 64). Wróg może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Wielkie lub duże postacie ignorują ten efekt.

Karmic Mettle – Ambicja Karmic: Jeśli postać ta wyda 1 Punkt Mocy aby przerzucić rzut ataku lub obronny, dodaje bonus +4 do wyniku. Jeśli wynik rzutu ataku lub obronnego jest nadal porażką, postać ta odnosi 10 punktów Obrażeń. Jeśli postać może wydawać Punkty

Mocy więcej niż raz w turze, bonusy i obrażenia z dodatkowych użyć w tej samej turze kumulują się.

Knight Speed – Szybkość Rycerza: (Moc; 1 Punkt Mocy) W swojej turze postać używająca tej Mocy może poruszyć się o dodatkowe 4 pola.

Kouhun Infestation – Rój Kohunów: Zamiast normalnej tury, postać zadaje 60 punktów Obrażenia jednemu żywemu wrogowi w zasięgu 12 pól. Linia wzroku nie jest konieczna, ale nie można liczyć odległości przez ściany (odległość liczy się naokoło ściany). Cel może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11.

Large – Duży: Duże postacie (takie jak Yuzzem) zajmują przestrzeń o rozmiarze 2 na 2 pola i muszą przeciskać się, kiedy poruszają się przez wąskie miejsca. Zobacz przeciskanie się na stronie 17.

legal target – legalny cel: Postać musi być legalnym celem dla ataku, umiejętności specjalnej czy Mocy. Aktywna postać musi posiadać do niej linię wzroku. Wróg z osłoną nie jest legalnym celem chyba, że jest najbliższą postacią. Jeśli jeden lub więcej wrogów sąsiaduje z postacią, tylko ci wrogowie są legalnymi celami dla tej postaci.

Lift – Podnośnik: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać może przenieść sąsiadującą Małą lub Średnią sojuszniczą postać na inne pole sąsiadujące z nią. Przemieszczona postać nie może znaleźć się na polu zajmowanym przez inną postać lub być przemieszczana przez ściany. Przemieszczana postać nie wywołuje ataku odruchowego.

Light Spirit – Energia Jasności: Postać ta jest emanacją czystej Mocy. Ignoruje wszystkie tereny i może poruszać się przez wrogów (wrogowie mogą poruszać się przez nią), tak długo jak żadna postać poruszająca się nie kończy ruchu na polu zajmowanym przez inną postać. Nie może zakończyć swojej tury w ścianie czy innym stałym obiekcie (polach obramowanych czerwoną linią). Nie zapewnia ona osłony i nie może otworzy drzwi ani zapobiec ich zamknięciu. Nie może atakować ani odnieść obrażeń, nie liczy się także jako legalny cel, najbliższy wróg czy sąsiadująca do innych postaci. Postać ta nie może zdobyć punktów zwycięstwa za zajmowanie określonego terenu w scenariuszach uwzględniających takie punkty. Nie wpływają na nią efekty dowódcy.

Podczas rozstawiania wybierz unikalną sojuszniczą postać z Punktami Mocy. Ten sojusznik otrzymuje Odnowienie Mocy 1 (Force Renewal 1) oraz Ambicję (Mettle) tak długo jak jest w zasięgu 4 pól od tej postaci. Postać ta jest pokonana jeśli wybrany sojusznik zostanie pokonany. Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki, wróg w zasięgu 6 pól od tej postaci może wyda 1 Punkt Mocy aby pokonać tą postać. Postać ta może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11.

Light Tutor – Nauczyciel Jasnej Strony: Podczas rozstawiania, jeśli posiadasz tą postać w swojej drużynie, wybierz sojuszniczą Rebeliancką postać ze swojej drużyny. Jeśli wybrany sojusznik nie ma Punktów Mocy, otrzymuje 1 Punkt Mocy i jest traktowany jako posiadacz Punktów Mocy na czas trwania pojedynku. Jeśli wybrany sojusznik posiada już Punkty Mocy otrzymuje on po prostu 1 Punkt Mocy. Postać ta nie może wybrać samej siebie do tego efektu.

Lightsaber – Miecz Świetlny: Postać ta używa Miecza Świetlnego zamiast klastera atakując sąsiadującego wroga. Takie ataki dają bonus +10 do Obrażeń.

Lightsaber Assault – Miecz Świetlny Natarcie: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc wykonuje dwa ataki przeciwko sąsiadującemu wrogowi (celami mogą być różni wrogowie). Postać może poruszać się normalnie w turze, w której używa tej Mocy.

Lightsaber Block – Miecz Świetlny Blok: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy zostanie trafiona w walce wręcz, może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. O użyciu tej Mocy należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Lightsaber Deflect – Miecz Świetlny Unik: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy zostanie trafiona przez atak z dystansu (nie w walce wręcz), może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. O użyciu tej Mocy należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Lightsaber Duelist – Miecz Świetlny Pojedynek: Postać otrzymuje bonus +4 do Obrony, gdy jest atakowana przez sąsiadującą postać z wartością Mocy.

Lightsaber Precision – Miecz Świetlny Precyzja: (Moc; 1 Punkt Mocy) Postać używająca tą Moc otrzymuje bonus +10 do Obrażeń w następnym ataku. O użyciu tej Mocy należy zdecydować przed wykonaniem rzutu ataku. Miecz Świetlny Precyzja działa także, gdy postać wykonuje atak odruchowy.

Lightsaber Reflect – Miecz Świetlny Odbicie: (Moc; 2 Punkty Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy zostanie trafiona przez atak z dystansu (nie w walce wręcz), może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Jeśli postać w ten sposób uniknie obrażeń, atakujący otrzymuje 10 punktów obrażeń, może ich uniknąć rzutem obronnym na 11. O użyciu tej Mocy należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Lightsaber Resistance – Miecz Świetlny Odporność: Postać otrzymuje bonus +2 do Obrony, gdy jest atakowana przez sąsiadującą postać z wartością Mocy.

Lightsaber Riposte – Miecz Świetlny Riposta: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać używająca tej Mocy zostanie trafiona w walce wręcz, może wykonać natychmiastowy atak przeciwko atakującemu. O użyciu tej Mocy należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Lightsaber Sweep – Miecz Świetlny Zamach: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc może wykonać jeden atak przeciwko każdemu sąsiadującemu wrogowi. Postać może poruszać się normalnie w turze, w której używa tej Mocy.

Lightsaber Throw – Rzut Mieczem Świetlnym: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc może wykonać jeden atak przeciwko wrogowi w zasięgu 6 pól, ignorując ograniczenia z Walki Wręcz. Wszystkie Rzuty Mieczem Świetlnym liczy się to jako atak z dystansu dla efektów takich jak Miecz Świetlny Unik (Lightsaber Deflect) czy Molekularne Tarcze (Molecular Shielding).

Lightsaber Throw 2 – Rzut Mieczem Świetlnym 2: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc może wykonać dwa ataki przeciwko temu samemu wrogowi w zasięgu 6 pól

Lightsaber Throw 5 – Rzut Mieczem Świetlnym 5: (Moc; 5 Punktów Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc wybiera wroga w zasięgu linii wzroku, nawet jeśli posiada osłonę i nie jest najbliższym wrogiem. (Nawet wróg z Skradaniem się – Stealth może zostać wybrany). Postać ta wykonuje dwa ataki przeciwko wybranemu wrogowi oraz dwa dodatkowe ataki przeciwko każdej sąsiadującej z nią postaci (zarówno wrogowi jak i sojusznikowi).

line of sight – linia wzroku: Postać widzi cel jeśli posiada do niego linię wzroku. Ściany blokują linię wzroku. Aby określić linię wzroku, należy przeprowadzić linię z dowolnego punktu pola zajmowanego przez atakującego do dowolnego punktu pola zajmowanego przez atakowaną postać. Jeśli linia taka nie jest blokowana przez ściany, obie postacie mają do siebie linię wzroku. Linia wzroku jest czysta, jeśli nie przecina się lub nawet nie styka się ze ścianą.

Living – żywy: Żywe postacie nie posiadają umiejętności Broń Pokładowa (Mounted Weapon) oraz są nie-Droidami czy Cyborgami. Inne typy postaci są uważane jako nieżywe. Niektóre umiejętności specjalne z wcześniej opublikowanych dodatków powinny wpływać tylko na żywe postacie: Dominacja - Dominate, System Podtrzymywania Życia – Emergency Life Suppot, Leczenie Mocą – Force Heal, Leczenie – Heal, Mordercza Chirurgia – Homicidal Surgery, Paraliż - Paralysis, Feromony – Pheromones, Plaeryin Bol, Trucizna – Poison.

Loner – Samotnik: Postać otrzymuje bonus +4 do Ataku, jeśli w zasięgu 6 pól nie ma żadnych sojuszników.

low object – niskie obiekty: Teren ten reprezentuje różnego rodzaju maszyny, komputery, krzesła, droidy konserwujące i inne obiekty znajdujące się na drodze. Zobacz strona 27.

Machinery – Maszyny: Naprawa Przemysłowa (Industrial Repair) zmniejsza obrażenia z tej postaci mimo że nie posiada ona Broni Pokładowej (Mounted Weapon).

Makashi Style Master – Mistrz Stylu Makashi: Kiedy postać ta zostanie trafiona w walce wręcz, nie odnosi ona Obrażeń w rzucie obronnym na 11. Shii-Cho, Sorensu, Ataru oraz Niman (włączając w to mistrzów stylów) nie mogą zostać użyte przeciwko tej postaci.

Mandalorian Conscription – Mandaloriański Pobór: Wszystkie postacie w twojej drużynie są traktowane jako należące do frakcji Mandalorian do końca pojedynku. Jeśli jeszcze nie są Mandalorianami, to nie należą już dalej do swojej oryginalnej frakcji.

Master of the Force [#] – Mistrz Mocy [#]: (Moc) Postać z tą Mocą może wydać Punkty Mocy do podanej liczby razy w jednej turze. Postać ta może także wydać Punkty Mocy więcej niż raz, aby wykonać tą samą akcję (np. poruszyć się o 2 dodatkowe pola lub powtórzyć rzut ataku).

Master Speed – Szybkość Mistrza: (Moc; 1 Punkt Mocy) W swojej turze postać używając tej Mocy może poruszyć się o 6 dodatkowych pól.

Master Tactician – Mistrz Taktyki: Rzuć na inicjatywę jak normalnie, ale zawsze ty decydujesz, kto zaczyna chyba, że wyrzucisz 1. Remisy są nadal powtarzane. Jeśli więcej niż jedna drużyna posiadaj postać z umiejętnością Mistrz Taktyki, gracz z większą wartością rzuty na inicjatywę wybiera, kto zaczyna.

Medium – Średni: Średnie postacie zajmują 1 pole. Większość postaci jest średniej wielkości.

Melee Attack – Walka Wręcz: Postać ta może atakować tylko sąsiadujących wrogów.

melee attack – walka wręcz: Walka wręcz to atak wykonywany przez postać z umiejętnością specjalną Walka Wręcz (Zobacz powyżej). Niektóre umiejętności specjalne i Moce działają tylko przeciwko atakom wręcz. Inne ataki są atakami z dystansu (nonmelee attack) nawet, gdy są wykonywane przez wroga sąsiadującego z celem

Melee Reach [#] – Zasięg Wręcz [#]: Wykonując atak we własnej turze, postać ta traktuje wszystkie postacie w zasięgu [#] pól jako sąsiadujące do wszystkich celów. Postać ta może być pod wpływem wrogich efektów specjalnych i Mocy działających na sąsiadujące postacie i te przerywające ten atak takie jak Samozniszczenie (Self-Destruct).

Mercenary – Najemnik: Postać ta może poruszać się tylko, jeśli z miejsca, z którego zaczyna ruch nie ma żadnego legalnego celu do ataku. (Jeśli najpierw pokona wroga w pojedynczym ataku i nie może zaatakować innego, może się poruszyć). Jeśli poruszy się na pozycję, z której może zaatakować, nie musi kończyć swojego ruchu w takim miejscu.

Mettle – Ambicja: Jeśli postać ta wyda 1 Punkt Mocy aby przerzucić rzut ataku lub obronny, dodaje bonus +4 do wyniku. Jeśli postać może wydawać Punkty Mocy więcej niż raz w turze, bonusy z dodatkowych użyć w tej samej turze kumulują się.

Mighty Swing +[#] – Potężny Zamach +[#]: W swojej turze, jeśli postać ta nie poruszała się, otrzymuje bonus +**[#]** do Obrażeń przeciwko sąsiadującemu wrogowi. Ponieważ ta umiejętność specjalna działa tylko w turze postaci, nie można jej użyć podczas ataku odruchowego.

Mines [#] - Miny [#]: Jeśli wróg wejdzie na pole sąsiadujące z tą postacią, wróg ten odnosi [#] punktów Obrażeń. Obrażeń można uniknąć rzutem obronnym na 11.

Missiles [#] - Rakiety [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta może zaatakować wroga w zasięgu linii wzroku. Podlega to wszystkim normalnym zasadom wyboru celu. Cel oraz wszystkie sąsiadujące z nim postacie (wrogowie jak i sojusznicy) odnoszą [3] punktów Obrażeń. Każda postać może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Użycie tej umiejętności specjalnej nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Rakietami nie można zaatakować pustego pola.

Mobile Attack – Mobilny Atak: Postać ta może poruszyć się zarówno przed jak i po wykonaniu ataku (lub umiejętności zastępującej ataki). Łączny ruch nie może przekroczyć prędkości postaci. Postać ta jest celem ataku odruchowego jak normalnie. Łączny ruch może zostać zwiększony przez efekty dowódcy, Moce i tym podobne. Pole, z którego postać

wykonuje atak, musi być legalnym polem do zakończenia ruchu nawet jeśli postać nie zakończyła swojego ruchu.

Molecular Shielding – Molekularne Tarcze: Kiedy postać ta zostanie trafiona przez nie sąsiadującego wroga, atakujący wykonuje rzut obronny na 11. Jeśli rzut ten się nie powiedzie, postać ta nie odnosi obrażeń a atakujący odnosi obrażenia równe unikniętym obrażeniom.

Momentum – Impet: Jeśli postać ta poruszyła się co najmniej o 1 pole w swojej turze, otrzymuje bonus +4 do Ataku i +10 do Obrażeń przeciwko sąsiadującemu wrogowi. Ponieważ ta umiejętność specjalna działa tylko w turze postaci, nie można jej użyć podczas ataku odruchowego.

Mounted Weapon – Broń Pokładowa: Tylko sojusznicze postacie z umiejętnością specjalną Broń Pokładowa lub sąsiadujący sojusznicy z umiejętnością specjalną Strzelec (Gunner) mogą łączyć ogień z tą postacią.

move/movement – ruch/poruszanie się: Postać może poruszyć się do swojej prędkości i wykonać atak w swojej turze. Może poruszyć się do podwójnej prędkości, jeśli nie wykonuje ataku.

named/name contains – nazwany/nazwa zawiera: Niektóre efekty wskazują na postacie. Nazwana postać musi posiadać dokładnie taką nazwę jak wskazana. Postacią, której nazwa zawiera („whose name contains") wskazane słowa, może być każda wersja tej postaci.

Te efekty także stosuje się do postaci posiadających umiejętność specjalną o danej nazwie. Na przykład Clone Trooper Commander daje swój efekt dowódcy sojusznikom z umiejętnością specjalną Trooper tak samo jak postaciom, których nazwa zawiera słowo „trooper".

nearest enemy – najbliższy wróg: Najbliższym wrogiem postaci jest najbliższy wróg, którego widzi. Inny wróg, który jest rzeczywiście bliżej, ale poza linią wzroku, nie liczy się jako najbliższy. Zobacz Osłonę na stronie 18.

Net Gun – Broń Sieciowa: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta może zaatakować wroga w zasięgu 6 pól. Podlega to wszystkim normalnym zasadom wyboru celu. Cel oraz wszystkie sąsiadujące z nim postacie (wrogowie jak i sojusznicy) są ogłuszone (strona 64). Każda z tych postaci może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Użycie tej umiejętności specjalnej nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Nie można zaatakować pustego pola. Postacie z Bronią Pokładową oraz Wielkie i większe ignorują ten efekt.

Newer Tell Me The Odds – Nigdy nie mów mi o szansach: Wrogie umiejętności specjalne modyfikujące inicjatywę, takie jak Mistrz Taktyki (Master Tactician) czy Rozpoznanie (Recon) nie działają podczas gdy postać ta jest w grze.

on terrain – w terenie: Postać jest na lub w terenie jeśli jakąkolwiek częścią podstawki zajmuje pole zawierające dany teren. Ta specjalna zasada dotyczy Dużych i Wielkich postaci, które zajmują więcej niż 1 pole. (Oczywiście postacie zajmujące 1 pole znajdują się w terenie, jeśli ich pole zawiera taki teren).

Ooglith Masquer - Ooglith Masker: Podczas rozstawiania, jeśli posiadasz w swojej drużynie tą postać, wybierz nie- Unikalną sojuszniczą postać ze swojej drużyny. Ta wybrana

sojusznicza postać otrzymuje umiejętność specjalną Skradanie się (Stealth) do końca potyczki.

opponent – przeciwnik: Gracz, z którym toczysz potyczkę.

Opportunist (+[#]) – Oportunista (+[#]): Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku i +10 do Obrażeń przeciwko aktywowanemu wrogowi w tej rundzie. Jeśli umiejętność ta posiada wartość +[#], bonus do Obrażeń wynosi +[#] zamiast +10.

Order 66 – Rozkaz 66: Postać z tą umiejętnością specjalną może być w drużynie z Emperor Palpatine, Sith Lord niezależnie od frakcji. Postacie z wcześniejszych dodatków zawierające w nazwie słowa „ARC Trooper" lub „Clone Trooper" także traktowani są jako posiadające Rozkaz 66 nawet, jeśli nie mają tak napisane na karcie postaci.

Override – Unieważnienie: Na koniec swojej tury, postać ta wybrać jedne drzwi jako otwarte lub zamknięte. Drzwi pozostają otwarte lub zamknięte do końca następnej tury tej postaci lub do końca tury, w której postać ta zostanie pokonana. Inne postacie nie mogą otworzyć lub zamknąć drzwi dopóki same nie użyją umiejętności specjalnej Unieważnienie. Drzwi nie mogą zostać zamknięte jeśli Duże i większe postacie stoją w nich.

Overwhelming Force – Przytłaczająca Moc: (Moc; 1 Punkt Mocy) Kiedy postać ta używa tej Mocy jej ataku (lub obrażenia z ataków) nie mogą być zablokowane lub przeniesione w tej turze. Wrogowie nie mogą użyć zdolności takich jak Parada (Parry) lub Miecz Świetlny Blok (Lightsaber Block) aby uniknąć obrażeń. Redukcja Obrażeń (Damage Reduction) nie działa a umiejętności takie jak Ściągnięcie Ognia (Draw Fire) czy Ochroniarz (Bodyguard) nie mogą zmusić postaci do zaatakowania lub zadania obrażeń innej postaci. Podobnie umiejętności, które odbijają obrażenia z powrotem do atakującego nie mają zastosowania przeciwko atakom tej postaci. Przytłaczająca Moc nie ma wpływu na obrażenia z efektów nie będących atakami, np. z Błyskawic Mocy (Force Lightning). Moc ta działa także gdy postać wykonuje atak odruchowy.

Paralysis – Paraliż: Jeśli postać ta trafi żywego przeciwnika, może tymczasowo sparaliżować swoją zdobycz. Cel jest ogłuszony (strona 64). Cel może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11.

Parry – Parada: Kiedy postać zostanie trafiona w walce wręcz, może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. O użyciu tej umiejętności specjalnej należy zdecydować natychmiast po trafieniu z ataku.

Pawn of the Dark Side – Pionek Ciemnej Strony: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używająca tą Moc może wybrać jedną nie-Unikalną sojuszniczą postać, którą widzi. Wybrana postać może natychmiast rozpocząć turę, nawet, jeśli była już aktywowana w tej rundzie. (Nie liczy się tego jako aktywacji). Na koniec tej natychmiastowej tury, wybrana postać odnosi 10 punktów Obrażeń.

Penetration [#] - Penetracja [#]: Wroga Redukcja Obrażeń (Damage Reduction) jest zmniejszona o podaną wartość przeciwko atakom tej postaci. Jeśli wartość Penetracji postaci jest większa o Redukcji Obrażeń wroga, jej wartość Obrażeń nie wzrasta.

phase – faza: Część rundy. Podczas fazy, aktywuje dwie postacie. (Jeśli pozostała tylko jedna postać do aktywowania, aktywuję się tylko tą postać).

Pheromones – Feromony: Ta umiejętność specjalna unieważnia atak wykonany przez żywego wroga w zasięgu 6 pól. Atakujący może oprzeć się temu efektowi rzutem obronnym na 11. Wykonaj rzut obronny natychmiast po zadeklarowaniu ataku, ale przed wykonaniem rzutu ataku. Atak ten wciąż jest traktowany jako wykonany w tej turze, a poddana temu efektowi postać wydaje Punkty Mocy (jeśli to konieczne) użyte na ten atak.

Pilot – Pilot: Postać ze słowem „Pilot" w swojej nazwie lub z umiejętnością specjalną Pilot.

pit –zagłębienie: Typ terenu. Zobacz strona 30.

Plaeryin Bol - Plaeryin Bol: Zamiast normalnej tury, postać ta zadaje 40 punktów obrażeń jednemu sąsiadującemu wrogowi. Wróg może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11.

Poison –Trucizna: Postać ta otrzymuje bonus +10 do Obrażeń za każdym razem, gdy trafi żywego wroga. Cel może uniknąć dodatkowych obrażeń rzutem obronnym na 11.

Poisoned Blade – Zatrute Ostrze: Kiedy postać atakuje sąsiadującego wroga zadaje mu 20 punktów Obrażeń zamiast 10. Zalicza się to do walki wręcz. Atak zadaje +20 punktów Obrażeń jeśli trafi sąsiadującego żywego wroga. Żywy wróg może uniknąć dodatkowych obrażeń rzutem obronnym na 11.

Power Coupling – Wspomaganie Energetyczne: Na koniec swojej tury, postać ta może wybrać jednego sąsiadującego Małego lub Średniego sojusznika nieposiadającego Walki Wręcz. Sojusznik ten otrzymuje Extra Atak (zobacz strona 42) do końca następnej tury tej postaci. Postać traci tą umiejętność, gdy postać ta z nim dalej nie sąsiaduje (obejmuje to też pokonanie postaci).

Programmed Target – Zaprogramowany Cel: Po rozstawieniu, jeśli posiadasz tą postać w drużynie wybierz jednego wroga. Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku oraz umiejętność specjalną Celny Strzał (Accurate Shot), obie wyłącznie przeciwko wybranemu wrogowi. Efekty modyfikujące Celny Strzał również mają wpływ na ataki przeciwko wybranemu wrogowi.

Protective +[#] - Zabezpieczający +[#]: Postać ta otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń podczas gdy wskazany sojusznik jest ranny oraz znajduje się w zasięgu 6 pól.

push – pchnięcie: Kiedy postać jest pchnięta przez efekt (np. Pchnięcie Mocą – Force Push), jej końcowa pozycja musi znajdować się dalej od aktywnej postaci niż na początku. Ruch te nie powoduje ataku odruchowego. Pchnięta postać nie może wejść na pole zajmowane przez inną postać, niezależnie czy wroga czy sojusznika a na jej ruch ma wpływ typ terenu (ruch przez niskie obiekty liczy się za dwa pola). Jeśli postać jest pchnięta na ścianę lub inną postać, ześlizguje się z niedostępnych pól tak daleko jak to jest możliwe. Osoba kontrolująca aktywną postać decyduje, w którą stronę pchnąć wroga.

Quadruple Attack – Poczwórny Atak: Ta umiejętność działa jak Podwójny Atak (Double Attack – strona 40) z wyjątkiem, że postać może wykonać do czterech ataków w swojej turze.

Quick Reactions – Szybkie Reakcje: Postać ta otrzymuje bonus +6 do Ataku, gdy wykonuje atak odruchowy.

Rakghoul Disease - Choroba Rakghouli: Postać ta otrzymuje bonus +10 do Obrażeń za każdym razem gdy trafi żywego wroga. Cel może uniknąć dodatkowych obrażeń rzutem obronnym na 11. Jeśli postać ta pokona żywego wroga, możesz natychmiast dodać do drużyny postać zwaną Rakghoul. Postać ta zajmuje miejsce właśnie pokonanego wroga. Postaci nie wlicza się do kosztu własnej drużyny. Jeśli zdobywasz punkty za pokonanie lub przy remisach, pokonanie dodatkowego Rakghoula nie przynosi punktów.

range – zasięg: Czasem Moc lub umiejętność specjalna działa tylko w określonym zasięgu. Jest to odległość w polach pomiędzy polem atakującego a polem obrońcy, wliczając w to pole obrońcy. Pola po przekątnej liczy się jak 2 pola. Niskie obiekty i zagłębienia nie wpływają na zasięg, ale licząc zasięg nie można prowadzić linii przez ściany (liczy się na około ściany).

Rangefinder – Dalmierz: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać daje wszystkim sąsiadującym sojusznikom, którzy nie ruszali się bonus +4 do Ataku przeciwko niesąsiadującym wrogom w tej turze.

Rapport – Porozumienie: Ta umiejętność specjalna określa postać oraz warunek. Wskazana postać kosztuje 1 punkt mniej przy tworzeniu drużyny jeśli określony warunek zostanie spełniony. Jeśli postać ta zostanie pokonana, punkty zwycięstwa zdobywane są zgodnie z zmniejszonym kosztem. Jeśli postać podlegająca Porozumieniu jest dodawana do drużyny przez umiejętność specjalną Posiłki (Reinforcements) lub Rezerwy (Reserves), to używa się zmniejszonego kosztu dla tej nowej postaci.

Wielokrotne Porozumienia nie kumulują się. Jednakże, rożne wersje Porozumienia z rożnych postaci mogą dawać wielokrotne redukcje kosztu danej jednostki. Na przykład, Clone Commander Cody zmniejsza koszt Clone Trooperów w swojej drużynie, podczas gdy Queen Amidala zmniejsza koszt nie-Unikalnych Republikańskich podwładnych. Jeśli obie te postacie są w ej samej drużynie, postacie Clone Trooperów w ich drużynie otrzymują zmniejszenie kosztu o 2 punkty. (Jeśli zaistniała by sytuacja, w której różne wersję Porozumienia mogły by zmniejszyć koszt poniżej 1 punktu, to minimalny koszt postaci wynosi 1).

Razorbug – Brzytwożuk: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać zadaje 10 punktów obrażeń wrogowi, do którego ma linię wzroku. Cel może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11. Podlega to zwykłym zasadom dotyczącym wybory celu. Użycie Brzytwożuku nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Recon – Rozpoznanie: Jeśli dowolna postać z tej samej drużyny z tą umiejętnością specjalną (wliczając tą postać) posiada linię wzroku do jakiegokolwiek wroga, możesz wykonać dwa rzuty na inicjatywę i wybrać najwyższy wynik. Jeśli zakończysz remisem inicjatywę, obaj gracze powtarzają rzut (możesz wykorzystać Rozpoznanie, aby rzucić dwa razy). Możesz wykonać tą akcję tylko raz, niezależnie od liczby postaci w drużynie z Rozpoznaniem.

Recovery [#] - Uzdrowienie [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc zmniejsza swoje obrażenia o [#] punktów. Uzdrowienie nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.

Regeneration [#] – Regeneracja [#]: Jeśli postać ta nie porusza się w swojej turze, zmniejsza o [#] punktów swoje obrażenia na koniec tury. Regeneracja nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.

Reinforcements [#] - Posiłki [#]: Podczas rozstawiania, po zobaczeniu drużyny przeciwnika, możesz dodać do swojej drużyny określony typ postaci o łącznym koszcie nieprzekraczającym [#] punktów. Postacie te nie wlicza się do wartości punktowej twojej drużyny i przeciwnik nie musi ich pokonać, aby zwyciężyć w potyczce. Obliczając punkty za pokonanie lub do rozstrzygnięcia remisu, pokonanie tych postaci nie daje punktów.

Rend +[#] – Rozdzieranie +[#]: Ta umiejętność specjalna dotyczy postaci, które mogą wykonać więcej niż jeden atak przeciwko sąsiadującemu wrogowi. Jeśli dwa ataki postaci trafią tego samego sąsiadującego wroga, drugie trafienie otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń.

Repair [#]– Naprawa [#]: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta zmniejsza podaną liczbę obrażenia sąsiadującemu Droidowi. Naprawa nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.

replaces attacks – zastępuje ataki: Niektóre Moce i umiejętności specjalne posiadają „zastępuje ataki" jako dodatkowy koszt. Postać, która używa takich Mocy lub umiejętności specjalnych nie może wykonać innych ataków w tej turze nawet, jeśli inna umiejętność dopuszcza dodatkowe ataki i nie może zastąpić więcej niż jednego ataku. Wykonując atak odruchowy postać nie może użyć umiejętności specjalnych lub Mocy, które zastępują ataki.

replaces turn – zastępuje turę: Niektóre Moce i umiejętności specjalne posiadają „zastępuje turę" jako dodatkowy koszt. Postać, która używa takich Mocy lub umiejętności specjalnych rezygnuje ze swojej normalnej tury. Efekty związane z końcem tury działają normalnie po zakończeniu użycia Mocy lub umiejętności specjalnej zastępującej turę postaci. Postać nie może użyć Mocy lub umiejętności specjalnych, które zastępują ataki w tej samej turze, w której używa Mocy lub umiejętności specjalnych zastępujących turę.

Republic Reserves [#] – Rezerwy Republiki [#]: Zobacz Rezerwy poniżej.

Reserves [#] – Rezerwy [#]: Jeśli postać ta jest w twojej drużynie i wyrzucisz dokładnie wskazaną wartość w rzucie na inicjatywę, możesz natychmiast dodać do swojej drużyny określony typ postaci o łącznym koszcie nieprzekraczającym [#] punktów. Postacie te rozstawiane są w tym samym miejscu, co reszta drużyny, tuż przed pierwszą Twoją aktywacją w rundzie. Postacie te nie wlicza się do wartości punktowej drużyny i przeciwnik nie musi ich pokonać ich, aby zwyciężyć w pojedynku. Jeśli inicjatywa jest powtarzana ze względu na remis, postacie są dodawane tylko, gdy końcowy nie remisowy wynik jest wskazaną wartością.

Resilient – Odporny: Postać ta jest odporna na trafienie krytyczne. Wyrzucenie naturalnej 20 nadal automatycznie trafia w tą postać.

Rigid – Sztywność: Postacie te nie mogą przeciskać się przez wąskie przejścia.

Rolling Cleave – Cięcie Obrotowe: Raz na turę, jeśli postać ta pokona w ataku sąsiadującego wroga, może natychmiast poruszyć się o 1 pole i potem wykonać atak

przeciwko innemu sąsiadującemu wrogowi. Ruch ten nie powoduje ataku odruchowego. Cięcie Obrotowe nawet wtedy, gdy postać wykonuje atak odruchowy.

round – runda: Potyczka rozgrywana jest w rundach. Na początku rundy gracze wykonują rzut na inicjatywę. Podczas rundy, każdy z graczy aktywuje swoje postacie w fazach. Kiedy wszystkie postacie zostaną aktywowane, runda kończy się i zaczyna kolejna.

Sabotage – Sabotaż: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać może utrudnić działanie wrogim pojazdom. Wszystkim sąsiadującym wrogom z Bronią Pokładową (Mounted Weapon) do końca pojedynku zostaje ograniczony ruch do ich normalnej prędkości nawet jeśli nie wykonują innych akcji w turze.

Satchel Charge – Ładunek Plecakowy: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać usuwa sąsiadujące drzwi z mapy. Byłe drzwi są obecnie pustym polem i nie mogą zostać zamknięte Unieważnieniem (Override) lub innymi podobnymi umiejętnościami.

Savage – Dzikość: Postać ta jest dzika i trudna do kontroli. Musi zakończyć swój ruch sąsiadując z wrogiem, jeśli to możliwe (jeśli nie ma w zasięgu wroga porusza się normalnie). Jeśli rozpoczyna swoją turę sąsiadując z wrogiem, musi ją zakończyć sąsiadując z wrogiem, ale niekoniecznie musi to być ten sam wróg (jeśli porusza się to prowokuje atak odruchowy). Jeśli pokona sąsiadującego wroga przed wykonaniem ruchu, Dzika postać nie musi poruszać się tak by sąsiadować z kolejnym wrogiem. Na Dziką postać nie działają efekty dowódcy.

save – rzut obronny: Wiele umiejętności specjalnych i Mocy wymagają od postaci wykonania rzutu obronnego o określonej wartości aby uniknąć bądź zredukować niekorzystny efekt. Rzuć kością d20. Jeśli wynik rzutu jest większy lub równy od wymienionej liczby, rzut obronny powiódł się. Rzut obronny nie jest opcjonalny i postać nie może dobrowolnie wybrać oblania go.

Jeśli tekst mówi po prostu „save” i podaje liczbę, cel efektu wykonuje rzut obronny. Czasami aktywna postać wykonuje w zamian rzut, na przykład używając Blok. W takim przypadku zasada mówi, że postać używająca efektu wykonuje rzut obronny.

Scramble – Zakłócać: Nieżywy wróg trafiony przez atak tej postaci jest ogłuszony (strona 64). Wróg ten może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Wielkie i większe postacie są odporne na Zakłócanie.

Self-Destruct [#] – Samozniszczenie [#]: Kiedy postać ta jest pokonana, natychmiast zadaje **[#]** punktów obrażeń wszystkim postaciom z nią sąsiadującym (zarówno wrogom jak i sojusznikom).

Sepatarist Reserves [#] – Rezerwy Separatystów [#]: Zobacz Rezerwy na stronie 59.

Sever Force – Odcięcie od Mocy: (Moc; 3 Punkty Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc może wycelować w sąsiadującego wroga. Wróg ten nie może wydawać Punktów Mocy do końca pojedynku. Jeśli cel posiada wartość Mocy nie jest dalej traktowany jako ją posiadający. Inne postacie nie mogą używać jego Punktów Mocy (np. używając Ręki Imperatora – Hand of the Emperor).

Shaper +[#] – Kształtownik +[#]: Sojusznicy Yuuzhan Vongowie w zasięgu 6 pól od tej postaci otrzymują +[#] do Obrażeń. Te dodatkowe obrażenia nie są traktowane jako bonus na potrzeby trafienia krytycznego ale jako tymczasowe zwiększenie wydrukowanej wartości Obrażeń, a więc mogą być zwielokrotniane przez inne efekty.

Shatter Beam – Promień Burzący: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać usuwa z mapy drzwi w zasięgu linii wzroku. Byłe drzwi są obecnie pustym polem i nie mogą zostać zamknięte Unieważnieniem (Override) lub innymi podobnymi umiejętnościami. 6

Shatterpoint – Punkt Przełomu: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast normalnej tury, postać używając tą Moc może wybrać wrogi cel w zasięgu 6 pól. Do końca pojedynku pierwszy atak w każdej rundzie przeciwko temu wrogowi jest traktowany jako naturalna 20. Obejmuje to także atak odruchowy jeśli jest pierwszym atakiem przeciwko temu wrogowi w rundzie. Moc ta może być użyta przez tą postać więcej niż raz ale efekt dotyczy wyłącznie ostatnio wybranego wroga.

Shields 2 – Tarcze 2: Gdy postać ta otrzymuje obrażenia z dowolnego źródła, wykonuje dwa rzuty obronne, każdy na 11 dla powodzenia. Każdy udany rzutu obronny zmniejsza obrażenia o 10 punktów. Umiejętności tej używa się dopiero po podjęciu decyzji o użyciu umiejętności Ochroniarz. (Bodyguard).

Shockstaff/Electrostaff +[#] – Elektropałka +[#]: Postać ta otrzymuje bonus +[#] do Obrażeń kiedykolwiek trafi nieżywego sąsiadującego wroga. Sąsiadujący żywy wróg trfiony przez tą postać jest w zamian ogłuszony (strona 64) w tej rundzie. Drugiego efektu można uniknąć rzutem obronnym na 11.

Shockwave – Fala uderzeniowa: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc może czasowo ogłuszyć postacie wokół niej. Wszystkie postacie (zarówno wrogowie jaki sojusznicy) w zasięgu 6 pól są ogłuszone (strona 64). Każda z tych postaci może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11.

sight – zasięg widzenia: Wiele Mocy i efektów specjalnych posiada zasięg widzenia. Działają na każdy cel, który postać używająca tej Mocy lub umiejętności może zobaczyć.

Sith Grip [#] – Chwyt Sithów [#]: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń wszystkim wrogom w zasięgu linii wzroku. Podlega to zwykłym zasadom dotyczącym wybory celu. Użycie Chwytu Sithów nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Sith Hatred – Nienawiść Sithów: (Moc; 1 Punkt Mocy) Postać używająca tej Mocy zadaje 10 punktów obrażeń wszystkim wrogom w zasięgu 2 pól. Użycie Nienawiści Sithów nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Mocy tej można używać wyłącznie w turze postaci.

Sith Hunger [#] – Głód Sithów [#]: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje podaną liczbę punktów obrażeń żywemu wrogowi w zasięgu 6 pól oraz zmniejsza swoje swoje obrażenia także o podaną liczbę. Jeśli cel posiada Punkty Mocy, traci 1 punkt a postać ta otrzymuje 1 Punkt Mocy. Użycie Głodu Sithów nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku. Moc ta nie może zwiększyć liczby Punktów Obrażeń ponad początkowy poziom.

Sith Lighttning [#] – Błyskawice Sithów [#]: (Moc; 2 Punkty Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc zadaje [#] punktów obrażeń jednemu wrogowi w zasięgu 6 pól. Użycie Błyskawic Sithów nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Sith Rage – Szał Sithów: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używając tą Moc dostaje bonus +10 do Obrażeń dla wszystkich ataków do końca tury. Szał Sithów działa nawet gdy postać wykonuje atak odruchowy.

Sith Sorcery – Magia Sithów: (Moc; 2 Punkty Mocy) Wszyscy wrogowie w zasięgu 6 pól są ogłuszeniu (strona 64). Każdy zaatakowany wróg może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Mocy tej można używać wyłącznie w turze postaci.

Small – Mały: Małe postacie zajmują jedno pole, tak samo jak średnie postacie.

Sniper – Snajper: Wykonując atak postać ta ignoruje postacie inne niż wrogi cel podczas wyznaczania osłony. Ignoruj postacie określając osłonę zarówno, gdy wróg jest legalnym celem jak i gdy otrzymuje bonus +4 do Obrony za osłonę. Umiejętność ta nie pozwala atakującej postaci ignorować terenu zapewniającego osłonę.
Np. Nikto Soldier posiada Snajpera. Może strzelać przez Clone Troopera atakując Clone Trooper Commandera stojącego za Clone Trooperem i w takim przypadku Commander nie otrzymuje bonus +4 do Osłony. Jednakże, jeśli miedzy Clone Trooperem a Clone Trooper Commanderem znajdują się niskie obiekty, Nikto Soldier nie może zaatakować Commandera.

Soldier – Żołnierz: Postać ta liczona jest jako Żołnierz i może korzystać z umiejętności specjalnych i efektów, które pomagają Żołnierzom. Jeśli dodatkowe słowa są w nazwie tej postaci lub umiejętności specjalnej, mogą być one łączone ze słowem Soldier. Na przykład, Old Republic Guard z umiejętnością specjalną Soldier traktowany jest nie tylko jako Old Republic Guard ale też jako Old Republic Soldier.

Sonic Attack – Atak Dźwiękowy: Wróg zaatakowany przez tą postać nie może używać Mocy do końca tej tury, niezależnie czy atak trafił czy nie.

Sonic Stunner – Ogłuszasz Dźwiękowy: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta może zaatakować żywego wroga w zasięgu 6 pól. Podlega to normalnym zasadom wyboru celów. Cel oraz wszystkie sąsiadujące z nim żywe postacie (zarówno wrogowie jak i sojusznicy) są ogłuszone (strona 64). Każda z tych postaci może uniknąć tego efektu rzutem obronnym na 11. Ta umiejętność specjalna nie działa na Wielkie i większe postacie.

Soresu Style Master – Mistrz Stylu Soresu: Kiedy postać ta zostanie trafiona z walki wręcz, nie odnosi obrażeń po rzucie obronnym na 11.

space – przestrzeń: Pole lub pola zajmowane przez postać. Małe i średnie postacie zajmują i pole. Duże zajmują 4 pola a wielkie 9 pól. Mogą istnieć także jeszcze większe postacie zajmujące większą przestrzeń.

speed – prędkość: Niektóre umiejętności specjalne, Moce oraz efekty dowódcy wspominają o prędkości „speed" postaci. Większość postaci posiada prędkość 6; w swojej turze mogą przebyć 6 pól i zaatakować (lub wykonać akcję zastępującą ataki) lub też przebyć 12 pól i nie

wykonać żadnej akcji. Jeśli postać ma inną prędkość jej karta posiada umiejętność specjalną Prędkość (zobacz poniżej).

Speed [#] – Prędkość [#]: Postać ta może poruszyć się [#] pól i zaatakować podczas swojej tury lub poruszyć się 2x [#] pól bez atakowania. Prędkość poniżej 6 jest uważana za karę i postać z kilkoma prędkościami (np. wskutek efektu dowódcy) oraz karą za prędkość musi użyć wolniejszej prędkości. Prędkość powyżej 6 jest uważana za bonus i postać z kilkoma prędkościami a bez kary za prędkość może użyć wyższej prędkości.

Spit Poison [#] - Splunięcie Trucizną: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta zadaje [#] puntów obrażeń żywemu wrogowi w zasięgu 6 pól. Podlega to normalnym zasadom wyboru celów. Cel może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 11.Użycie tej umiejętności specjalnej nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Splash [#] - Rozprysk [#]: Jeśli atak tej postaci trafi, cel odnosi normalne obrażenia a wszystkie sąsiadujące z nim postacie odnoszą [#] Obrażeń z Rozprysku (zarówno wrogowie jak i sojusznicy). Jeśli atak chybi cel oraz wszystkie sąsiadujące postacie odnoszą tylko [#] obrażeń z Rozprysku. W każdym przypadku postać może uniknąć obrażeń z Rozprysku rzutem obronnym na 11. Obrażenia z Rozprysku nie mogą być przeniesione przez umiejętność Ochroniarz (chociaż jeśli podstawowy atak trafi, cel może spróbować przenieść obrażenia w normalny sposób).

Spotter – Obserwator: Jeśli postać ta łączy ogień przeciwko wrogowi w zasięgu 6 pól, atakująca postać otrzymuje wymieniony bonus do Obrażeń przeciw celowi.

squad – drużyna: Grupa postaci walcząca dla jednego gracza w potyczce.

Squad Assault – Szarża Drużyny: Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku jeśli co najmniej 3 sojuszników z tą samą nazwą znajduje się w zasięgu 6 pól.

squeeze – przeciskanie się: Duże postacie mogą przeciskać się przez małe otwarte korytarze, jeśli są, co najmniej o połowę szersze od normalnie zajmowanego pola przez postać, pod warunkiem, że mają możliwość zakończenia ruchu na miejscu, którym mogą normalnie zajmować. Duże postacie mogą przeciskać się przejściami o szerokości 1 pola, ale Wielkie potrzebują, co najmniej 2 pól. Postacie nie mogą przeciskać się koło wrogów.

Stable Footing – Stabilna Podstawa: Postać ta może poruszać się po terenie spowalniającym ruch (takim jak trudny teren i niskie obiekty) nie ponosząc dodatkowego kosztu ruchu.

stacking – kumulowanie: Generalnie, efekty wywołane przez Moce, umiejętności specjalne, efekty dowódcy i osłonę kumulują się z innymi. Np. Tarfful daje podwładnym w zasięgu 6 pól bonus +4 do Ataku przeciwko sąsiadującym wrogom a Wookiee Berserker posiada Impet, który dodaje dodatkowy bonus +4 do Ataku i +10 do Obrażeń przeciwko sąsiadującemu wrogowi, jeśli poruszył się, choć o jedno pole. W ten sposób Wookiee Berserker w zasięgu 6 pól od Tarrfula może otrzymać łączny bonus +8 do Ataku (a także bonus do Obrażeń) jeśli poruszył się przynajmniej o 1 pole i zaatakował sąsiadującego wroga.
Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, żadne efekty wywołane przez Moce, umiejętności specjalne, efekty dowódcy czy osłonę nie kumulują się ze sobą. Np. Clone Trooper Commander może

dać pobliskim podwładnym trooperom bonus +3 do Ataku, ale dwóch Clone Trooper Commander nie dają podwładnym trooperom bonus +6 do Ataku.

Stealth – Skradanie się: Jeśli postać ta posiada osłonę, nie liczy się jej jako najbliższy cel przy wyborze celu jeśli atakujący znajduje się dalej niż 6 pól. Postać może zaatakować wroga z osłoną, jeśli jest on jego najbliższym celem. Jeśli postać ta by była najbliższym celem, to zamiast niej najbliższym celem jest kolejny wróg. Zastosuj normalne zasady dla osłony, jeśli postać ze Skradaniem się jest w zasięgu 6 pól od atakującego.

Strafe Attack – Lot Koszący: Niektóre postacie z umiejętnością Lot posiadają także Lot Koszący. Gdy postać ta porusza się może zaatakować każdego wroga, przez którego przestrzeń przechodzi. Wykonaj rzut ataku zanim postać wejdzie na pole wroga. Postać ta nie może zaatakować dwa razy tego samego wroga w danej turze i nie może zawrócić na pole, które właśnie opuścił. Postać z Lotem koszącym może nadal wykonać normalny atak w tej samej turze, co ruch, dopóki poruszy się nie więcej niż 6 pól. Przed użyciem Lotu koszącego posta ta musi wskazać legalne pole do zakończenia ruchu. Inne postacie nie mogą wejść na to pole podczas gdy postać ta używa Lotu Koszącego. Tej umiejętności można użyć wyłącznie w turze postaci.

stun – ogłuszenie: To wyrażenie jest używane w definicjach jako skrót efektu powodującego, że postać zachowuje się jakby była aktywowane w danej turze. W efekcie postać omija swoją turę.

Surprise Move – Zaskakujący ruch: (Moc; 1 Punkt Mocy) Po określeniu inicjatywy, postać ta może natychmiast użyć tej Mocy, aby poruszy się do 6 pól, zanim inne postacie zostaną aktywowane (Nie liczy to się do aktywacji). Postać ta może użyć tej Mocy tylko raz na rundę. Jeśli kilka postaci posiada Intuicję (Intuition strona 50) lub Zaskakujący Ruch użycie tych umiejętności lub Mocy wykonuje się w porządku inicjatywy.

Swarm +1 – Mrowie +1: Postać ta otrzymuje bonus +1 do Ataku przeciwko wrogowi za każdego innego sojusznika z taką samą nazwą, który sąsiaduje z tym wrogiem. Otrzymuje bonus także w przypadku ataku odruchowego.

Synchronized Fire – Ostrzał Zsynchronizowany: Gdy wymieniona postać kombinuje ogień z tą postacią otrzymuje bonus +6 do Ataku zamiast +4.

Synergy – Współdziałanie: Postać ta otrzymuje bonus +4 do Ataku, kiedy wskazany sojusznik znajduje się w zasięgu 6 pól.

target – cel: Wroga postać przeciwko której skierowany jest atak, umiejętność specjalna czy Moc. Linia wzroku i osłona określana jest przez przeprowadzenie linii do pola zajmowanego przez cel. Pole samo w sobie nie może być celem.

Thud Bug – Brzytwożuk: Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać ta zadaje 10 punktów obrażeń jednemu żywemu wrogowi w zasięgu 6 pól i chwilowo go ogłusza (zobacz powyżej). Cel może uniknąć obu efektów rzutem obronnym na 11. Wielkie i większe postacie nie mogą być ogłuszone.

touch – dotyk: Niektóre umiejętności specjalne i Moce działają tylko w zasięgu dotyku (bezpośrednio), co znaczy, że mogą być użyte tylko na sąsiadujących postaciach lub aktywnej postaci.

Tow Cable – Lina Holownicza: Zamiast normalnej tury, postać ta wybiera sąsiadującą sojuszniczą postać. Obie postacie mogą poruszyć się do 12 pól i obie mają umiejętność specjalną Lot na czas tego ruchu. Sojusznik musi zakończyć swój ruch sąsiadując z tą postacią. Lina Holownicza może być użyta tylko do przesuwania średnich lub małych postaci.

Transfer Essence – Transfer Esencji: (Moc; 1 Punkt Mocy) Postać używająca tej Mocy dowolnego żywego sojusznika, który nie musi być legalnym celem. Zdejmij z planszy tego sojusznika i umieść tą postać na dowolnym legalnym polu zajmowanym poprzednio przez tego sojusznika. Sojusznik jest natychmiast pokonany i nie może skorzystać z żadnych efektów, które by temu zapobiegły (np. Uniknięcia Porażki – Avoid Defeat). Tej umiejętności można użyć wyłącznie w turze postaci.

Traps – Pułapki: Wrogie postacie otrzymują -4 do Obrony gdy znajdują się w zasięgu 6 pól od tej postaci.

Triple Attack – Potrójny Atak: Ta umiejętność działa jak Podwójny Atak (Double Attack – strona 40) z wyjątkiem, że postać może wykonać do trzech ataków w swojej turze.

Trooper – Żołnierz: Postać ze słowem „Trooper" w nazwie lub z umiejętnością specjalną Trooper. Postać ta liczona jest jako Żołnierz i może korzystać z umiejętności specjalnych i efektów, które pomagają Żołnierzom. Jeśli dodatkowe słowa są w nazwie tej postaci lub umiejętności specjalnej, mogą być one łączone ze słowem Trooper. Na przykład Sith Guard z umiejętnością specjalną Trooper traktowany jest nie tylko jako Sith Guard ale też jako Sith Trooper.

turn – tura: Kiedy postać jest aktywowana, jest to właśnie tura postaci. Każda postać ma tylko jedną turę w rundzie.

Twin Attack – Bliźniaczy Atak: Postać ta wykonuje pojedynczy dodatkowy atak za każdym razem jak atakuje. Dodatkowy atak musi zostać wykonany przeciwko temu samemu celowi jak atak podstawowy, jeśli pierwotny cel zostanie pokonany w pierwszym ataku, postać nie może zaatakować ponownie. Bliźniaczy Atak wpływa także na wielokrotne ataki otrzymane z umiejętności specjalnych czy Mocy; np. jeśli Lord Vader używa swojej mocy Miecz Świetlny Zamach (Lightsaber Sweep) może zaatakować każdy sąsiadujący cel dwukrotnie. Jednakże Bliźniaczy Atak nie kumuluje się samym sobą; tak więc postać nie otrzyma kolejnego ataku po wykonaniu dodatkowego ataku z Bliźniaczego Ataku.

Ugnaught – Ugnaught: Ugnaught jest postacią ze słowem „ Ugnaught" w nazwie lub umiejętnością specjalną Ugnaught.

Unique – Unikalny: Postać ta jest jedyna w swoim rodzaju posiada imię i nazwisko np.: Obi-Wan Kenobi. Nie można mieć więcej niż jednej unikalnej postaci z tą samą nazwą w drużynie.
Różne wersje tej samej postacie mają nieznacznie różne nazwy, ale każdą z nich liczy się jako tą samą postać dla tej umiejętności. Na przykład „General Grievous, Supreme Commander", „General Grievous", „General Grievous, Jedi Hunter", oraz „Grievous's Wheel Bike"

traktowane są jako “Generał Grievous”. Gdy istnieje możliwość pomyłki, tekst karty powinien precyzować jak należy traktować postać.
Zignoruj umiejętność Unikalny postaci w rozgrywkach typu: ”Prosto z pudełka” (zobacz Scenariusze i typy gry na stronie 31).

Unleash the Force [#] - Uwolnienie Mocy[#]: (Moc; 4 Punkty Mocy) Mocy tej można użyć dopiero gdy zostanie pokonany sojusznik z wartością Mocy. Zamiast wykonywać normalny atak lub ataki postać używająca tą Moc zadaje [#] punktów Obrażeń wszystkim innym postaciom w zasięgu 6 pól (zarówno wrogom jak i sojusznikom). Każda z tych postaci może zmniejszyć obrażenia o połowę rzutem obronnym na 11.

„unleashed” Force powers - „uwolnione” Moce: Dodatek The Force Unleashed wprowadził wzmocnione Moce, które mają silniejsze efekty w zależności od liczby wydanych Punktów Mocy na ich użycie. Moce z silniejszymi wariantami wypisane są tekstem pochylonym poniżej ich głównego opisu.

Use the Force – Użyj Mocy: (Moc; 3 Punkty Mocy) Następny atak wykonywany przez postać z tą Mocą jest naturalną 20. Nie musisz wykonywać rzutu ataku.

Vaapad-Style Fighting – Styl Walki Vaapad: Postać ta zadaje trafienie krytyczne, gdy wynik rzutu ataku jest naturalną 18, 19, 20 zamiast tylko 20.

Vicious Attaca – Okrutny Atak: Postać ta zadaje potrójne obrażenia zamiast podwójnych przy trafieniu krytycznym.

Virulent Poison Dart – Zjadliwie Trujące Strzałki: Zamiast normalnej tury, postać ta może zaatakować wroga w zasięgu 6 pól. Podlega to normalnym zasadom wyboru celu. Cel odnosi 40 punktów Obrażeń. Cel może uniknąć obrażeń rzutem obronnym na 16. Użycie tej umiejętności nie jest atakiem i nie wymaga rzutu ataku.

Vonduun Crab Armor [#]– Pancerz Kraba Vonduun [#]: Kiedy postać ta odnosi obrażenia z dowolnego źródła, wykonuje rzut na wymienioną liczbę. Jeśli rzut się powiedzie, odnoszone obrażenia zmniejszane są o 10 punktów. Użycie tej umiejętności następuje tylko po podjęciu decyzji o użyciu umiejętności specjalnej Ochroniarz.

wall – ściana: Ściana jest terenem blokującym ruch i linię wzroku. Zobacz strona 28.

Wall Climber – Wspinaczka: Postać ta ignoruje trudny teren, wrogie postacie, niskie obiekty i zagłębienia podczas poruszania, dopóki pole, które zajmuje i pola, na które wchodzi sąsiadują ze ścianą. Poza tym ta umiejętność specjalna działa podobnie jak Lot.

Wheel Form – Forma Koła: Postać ta może poruszyć się do 18 pól, jeśli nie wykonuje ataku.

Wheeled – Napęd Kołowy: Zamiast wykonywać normalną turę postać ta może poruszyć się do 18 pól a następnie wykonać atak w tej samej turze.

Whirlwind Attack – Atak Wirowy: (Moc; 1 Punkt Mocy) Zamiast normalnej tury postać używająca tą Moc może wykonać dwa ataki przeciwko każdemu sąsiadującemu wrogowi.

with lightsaber – z mieczem świetlnym: Niektóre umiejętności specjalne takie jak Redukcja Obrażeń (Damage Reduction) zawierają sformułowanie „with lightsaber” (z mieczem świetlnym). Zwykle łatwo jest ocenić czy dana postać posiada miecz świetlny sprawdzając czy figurka ma miecz świetlny w ręce, ale niektóre postacie nie posiadają widocznego miecza świetlnego. Postacie, które posiadają umiejętność specjalną „Lightsaber” (Miecz Świetlny) lub posiadają Moce zawierające w nazwie słowo ”Miecz Świetlny” również traktowane są jako postacie z Mieczem Świetlnym.

Wookiee – Wookiee: Wookiee jest każda postać ze słowem „Wookiee” w nazwie lub z umiejętnością specjalną Wookiee. Chewbacca i Tarfful także traktowani są jako Wookiee.

wounded – ranny: Postać, która odniosła obrażenia, której liczba Punktów Obrażeń została zmniejszona poniżej początkowego poziomu, jest ranna.

Xizor's Bodyguard – Ochroniarz Xizora: Zobacz Ochroniarz (Bodyguard) na stronie 35.

Ysalamiri – Ysalamiri: Postacie w zasięgu 6 pól nie mogą wydawać Punktów Mocy. Postacie w zasięgu 6 pól otrzymują Niewrażliwość na Moc (Force Immunity).

Instrukcję przetłumaczył i opracował Michał Kapica (DantE).

Zabrania się kopiowania jej na użytek inny niż własny.