

AGE 12+

STAR WARS™

MINIATURES



SZABÁLYOK

Star Wars™ Miniatures

Starter Game Components

Rules booklet

6 preprinted plastic miniatures (General Obi-Wan Kenobi, ARC Trooper, Clone Trooper;

Count Dooku of Serenno, Super Battle Droid Commander, Security Battle Droid)

6 stat cards, one for each figure

Full-color battle map

Damage and Force counters

20-sided die (d20)

Credits

Game Design and Development: Rob Watkins, Bill Slavicek

Special Assistance: Jason Tanner, Christopher Perkins, Chris Gollaher (Lucasfilm Ltd.)

Editing: Jennifer Clarke Wilkes

Art Direction: Paul Hebron

Sketch Artists: Jason Palmer, Vinod Rams, Greg Staples, Stephen Tappin, Francis Tsai

Painters: Eve Forward-Rollins, Dylan S.

Graphic Design: Breanne Miller

Cartography: Christopher West

Production: Godot Gutierrez

Based on the Star Wars® Roleplaying Game by Bill Slavicek, Andy Collins, and JD Wiker, utilizing mechanics developed for the new Droids & Droids game by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adison, and the Star Wars Miniatures Game by Bill Slavicek, Jonathan Tweet, Jeff Grubb, and Rob Watkins.

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

U.S., CANADA
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6436



www.wizards.com

300-21548000-001-EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1

© 2008 Lucasfilm Ltd. ® TM. All rights reserved.

Droids & Droids, OGL, d20 System, D&D Miniatures, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.



www.starwars.com

EUROPEAN HEADQUARTERS
Haebru UK Ltd
PO Box 43
Newport NP23 4YD
UK

Please retain this address for your records.

Bevezetés

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban...

Az egész *Star Wars*-galaxis szolgál a háttérül ennek a gyűjtögetős Miniatures-játéknak. Válogathatsz a galaxis hősei, gonosz karakterei, droidjai és idegen fajai közül, hogy irányítsd azokat az erőket, melyek befolyásolhatják a galaktikus történelem alakulását – vagy a következő csata menetét!

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

Három féle játékmód!

A *Star Wars Miniatures* játék három különböző lehetőséget kínál, hogy használd a Miniatures-gyűjteményedet.

Gyűjtögetés

Gyűjtsd a *Star Wars*-figurákat, Jedi-októl a Sith-ekig, droidoktól az idegenekig, és így tovább. A *Star Wars Miniatures* Booster Pack-ek, melyek külön kaphatóak, többféle figurát is kínálnak valamennyi kedvenc *Star Wars*-korszakodból. Keresd a boostereket a klasszikus trilógia felkelésének korához, a prequel-trilógiában a Klón háborúk és a Birodalom felemelkedésének korához, vagy a kiterjesztett *Star Wars*-univerzum más korszakaihoz.

Csatázás

Hívj ki a barátaidat csatára bármelyik korszakba, hogy lássátok, vajon a világos, vagy a sötét oldal fog-e nyerni. A *Star Wars Miniatures* egy gyors táblás játék, melyben könnyen tesztelhetitek az új és a veterán játékosok ügyességét.

Kezdjétek a *Gyors Kezdés Szabályokkal*, használva a Starter Set-beli figurákat. Azután vegyetek Booster-eket, hogy új karaktereket adjatok a csapataitokhoz, és használjátok ennek a könyvnek a haladó szabályait, hogy felépítsétek a csatáitokat.

Újra-alkotás

Használd a figuráidat, hogy újjáteremtsd a kedvenc *Star Wars*-os pillanataidat, és új jeleneteket alkoss vagy használd őket a *Star Wars Szerepjátékban*.

Gyors kezdés szabályok

Ennek a szabálykönyvnek az első része egy általános áttekintést ad a játék szabályairól, és bemutat egy bevezető csatát a Starter-ben található figurák segítségével. Ha egyszer végigmész a Gyors Kezdés csatáján, már készen is állsz, hogy megismerkedj a bővített szabályokkal, ami a füzet 13. oldalán kezdődik.

General Obi-Wan Kenobi vezeti klónokból álló csapatát a csatába Count Dooku és könyörtelen Battle Droidjai ellen. A Galaxis sorsa a te kezében van.

Az Erő legyen veled!

Oldal kiválasztása

Te és egy barátod fogjátok eldönteni a galaxis sorsát - vagy legalábbis a következő csata kimenetelét!

Mindkettőtök egy mérésknyi karaktert vezet, mely egy-egy csapat (**squad**): Egy játékos vezeti a köztársasági csapatot, a másik a szeparatista csapatot.

Köztársasági csapat: General Obi-Wan Kenobi; Clone Trooper Commander és Clone Trooper

Szeparatista csapat: Count Dooku of Serenno; Super Battle Droid Commander és egy Security Droid.

Mindkettőtök választ egy oldalt. Ha mindketten ugyanazon az oldalon szeretnétek játszani, dobnotok kell a 20 oldalú kockával. Aki a nagyobb értéket dobta, az választja ki elsőként a csapatát.

Győzelem

Akkor nyersz, ha az ellenfél összes karakterét megsemmisíted.

Felállítás

Hajtsd szét a harcmezőt (a térképet, amin játszani fogtok) és helyezd egy sima felületre közéd és az ellenfeled közéd. Az első csata alkalomával használhatjátok a Christophsis térképet.

A csapatod felállítása

Vedd elő a csapatodat alkotó figurákat és a hozzájuk tartozó karakterkártyákat. (A kártyákon található képek segítenek, hogy összepárosítsd őket a karakterekkel.) Helyezd el úgy a 20 oldalú dobókockát, valamint a **sebzés-** és **Erő-számlálókat**, hogy mindkét játékos könnyen elérhesse őket.

Kezdő pozíciók

A köztársasági csapatot vezető játékos felállítja a karaktereit 4 mezőn belül a pálya tetszőleges rövidebb oldalán (egy karaktert egy mezőben!). Ezután a szeparatista csapatot vezető játékos felállítja a figuráit a pálya áttellenes (rövidebb!) oldalán tetszőlegesen, 4 mezőn belül a pálya szélétől.

Ki kezd?

Minden kör kezdetén mindkét játékos dob a 20 oldalú dobókockával, hogy eldöntsék, hogy ki kezdje a kört. Ezt nevezzük kezdő dobásnak. Az a játékos döntheti el, hogy ki kezdje a kört, aki a nagyobb értéket dobta a kockával. Ha a dobások értéke megegyezik, újra kell dobni.

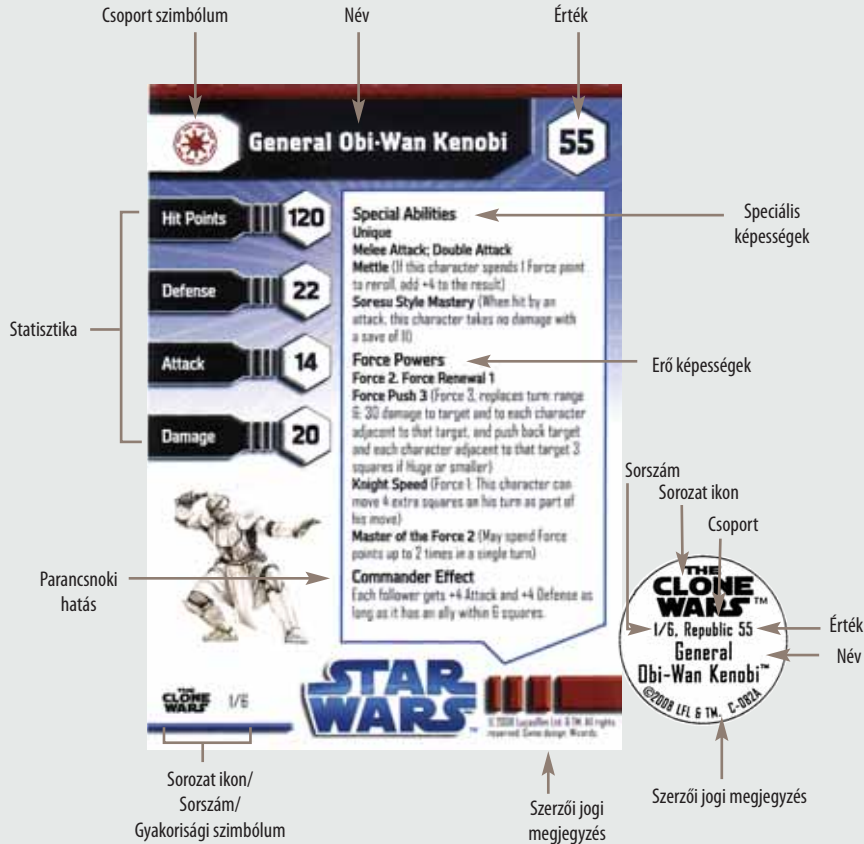
Olykor előfordul, hogy te akarsz kezdeni, máskor kíváncsi vagy, hogy mire készül az ellenfeled mielőtt megindítaná az egységeidet.



Hogyan olvassuk a karakterkártyát

Minden egyes Miniatures-figura a Star Wars Univerzum egy-egy szereplőjét személyesíti meg. (Ez a szabálykönyv minden Miniatures-figurára karakterként hivatkozik.) Minden karakterhez tartozik egy karakterkártya, ami leírja a karakter statisztikáját.

Nézd meg az alább bemutatott karakterkártyát.



A karakterkártya címszavai

Név: A név megegyezik a karakterkártyán és a karakter talpán.

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

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

Érték: Az érték az a pontszám, amibe "kerül" amikor hozzáadod a karaktert a csapatodhoz.

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

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

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

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

A **sebzés** (Damage) az az érték, mely mutatja, mennyi sérülést okoz a karakter, amikor a támadása talált.

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

Erő képességek: Néhány karakternek van Erő-érzékenysége, egy pontszám, amit el tudnak költeni bizonyos Erő képességekre. Az Erő képességek használata bizonyos Erőpontokba kerül, ezek fel vannak tüntetve a képesség leírásánál. Az Erőpontokkal rendelkező karakterek arra is tudják őket használni, hogy újradobjanak egy rossz dobást, vagy gyorsabban mozogjanak. Vannak olyan karakterek, amiknek, bár vannak Erőpontjaik, nincsenek Erő képességeik. Ők csak gyorsabb mozgásra és újradobásra tudják használni a pontjaikat.

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

Sorozat ikon / Sorszám / Gyakorisági szimbólum: Az ikon megmutatja, hogy az adott figura melyik sorozathoz tartozik. (A Starter Set-be tartozó karaktereknek nincs speciális ikonjuk.) A sorszám azt jelöli, hogy a figura hányadik a sorozaton belül, valamint hogy összesen hány figurából áll a sorozat.

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

Jellemző szöveg (Flavor Text)

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

Körök és szakaszok

Minden körben mozogtad (vagy aktiválad) a karakteridet az alább megadott szakaszok szerint.

1. szakasz, 1. játékos: Mozgat 1 karaktert, azután egy másikat.
 1. szakasz, 2. játékos: Mozgat 1 karaktert, azután egy másikat.
 2. szakasz, 1. játékos: Mozgat 1 újabb karaktert, azután egy másikat.
 2. szakasz, 2. játékos: Mozgat 1 újabb karaktert, azután egy másikat.
- Mindkét játékos ezen minta szerint addig folytatja a karakterei mozgását, amíg minden karakterük nem mozgott.

Minden karakter csak egyszer mozgatható egy körben. Ha mindkét játékos mozgatta az összes karakterét, vége van a körnek. Ekkor egy új kezdődéssel kezdődik az új kör.

Ha csak egy vagy két karakter van a csapatodban, akkor te csak a kör első szakaszában tudod őket aktiválni. Egy körön belül soha nem mozgathatsz egy karaktert egymás után többször. Hogy számon tudj tartani, hogy mely karaktereidet mozgattad már a kör folyamán, fordítsd el a karakter kártyáját 90°-kal, vagy fordítsd a figurát a pályán az ellenkező irányba.

A karakterek mozgatása

Ha mozgatsz egy karaktert, az lesz az ő **fordulója**. A saját fordulójában a karakter a következő dolgok valamelyikét tudja csinálni.

Mozog maximum 6 négyzetnyit (vagy a sebességének megfelelő mezőt) és támad.

Támad és utána mozog maximum 6 négyzetnyit (vagy a sebességének megfelelő mezőt).

Mozog maximum 12 négyzetnyit (vagy a sebessége duplájának megfelelő mezőt), de ezután már nem támadhat.



Mozgás

Egy karakter képes maximum 6 négyzetnyit mozogni, azután támadni. Ha a karakter nem támad, maximum 12 négyzetnyit mozoghat.

Átlós mozgás: Az átlós mozgás duplán számít. (Minden egyes négyzetre kettőt kell számolni.)

Szövetségesek: A karakterek keresztül tudnak haladni olyan négyzeten, amit egy szövetséges foglal el (a saját csapatod egy másik karaktere).

Ellenségek: A karakterek nem tudnak áthaladni ellenséges karakter által elfoglalt négyzeten (az ellenfeled csapatának egy tagja).

Ha egy karakter elmozdul egy olyan négyzetből, ami szomszédos egy ellenséges karakterrel, az ellenség egy azonnali támadást hajthat végre a mozgó karakter ellen. (Lásd *Elszakadási támadás - Attack of Opportunity* a 23. oldalon.)

A térkép elemei: A falak (magenta körvonal) és a szakadékok (narancs körvonal) blokkolják a mozgást. Egy ajtó (kék négyzetek) akkor van nyitva, ha egy karakter az egyik szomszédos négyzeten áll, és akkor van zárva, ha nem áll senki mellette. A nehéz terepen (sárga körvonal) és az alacsony tereptárgyakon (zöld körvonal) való mozgás duplán számít. (Bővebb szabályokért lásd a *Terepet* a 27. oldalon.)

Támadás

Amikor egy karakter támad, először célpontnak kiválaszt egy ellenséges karaktert, azután követi az alábbi lépéseket.

1. lépés: Dob a 20 oldalú kockával és az eredményhez hozzáadja a támadó karakter támadását.

2. lépés: Ha a végösszeg legalább annyi, vagy magasabb, mint a célpont védekezése, a támadás talált.

3. lépés: Ha a támadás talált, le kell vonni a támadó karakter sebzését a célpont Életpontjaiból. Használjátok a kezdő játékhöz mellékelt számlálókat a sebesülések nyilvántartásához.

Támadás: 20 oldalú dobókocka + támadó érték

Ha az összeg nagyobb vagy egyenlő a Védekezéssel a támadás talált.

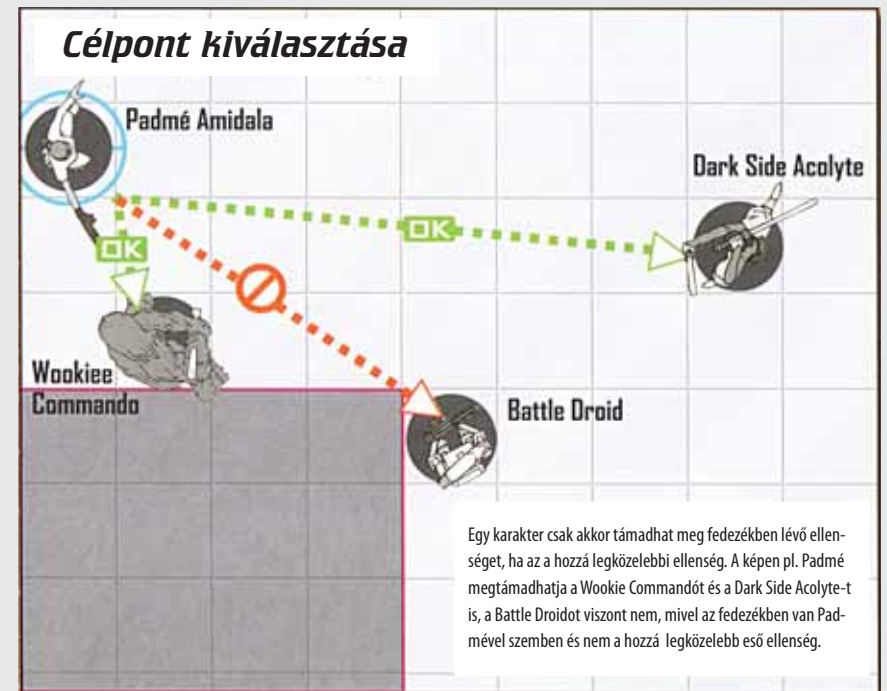
A találat sebesülést okoz, ami csökkenti az Életpontokat.

Például Count Dooku megtámadja Obi-Wan Kenobit. A szeptarista játékos dob a 20-as kockával és az eredményhez hozzáad 16-ot, ami Count Dooku támadása (feltételezve, hogy egyéb módosítók nem játszanak közre). Mivel a dobás 11 lett, a kettő összege 27. Obi-Wan Kenobi védekezése 22, így a támadás talált, Obi-Wan elveszített 20 életpontot. A teljes életpontja 120-ról 100-ra csökkent.

Ha az életpont 0-ra csökken: amikor egy karakter életpontja 0-ra vagy az alá csökken, a karakter **megsemmisül** és el kell távolítani a játéktábláról.

Célpont kiválasztása

A támadás megkezdése előtt ki kell választani, hogy a támadó karakter melyik ellenséges karaktert célozza meg.

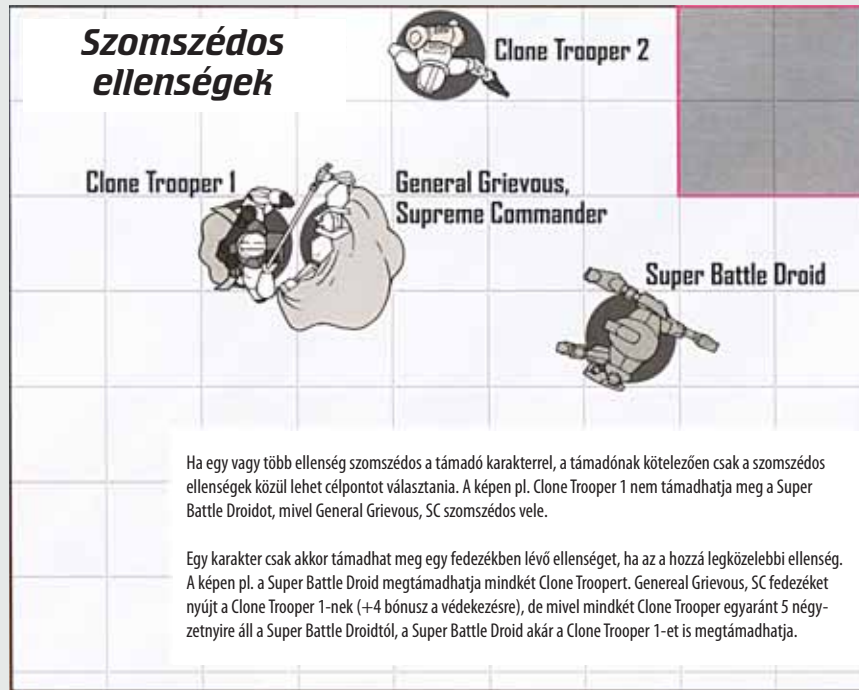


Látótengely: A támadónak mindenképpen látnia kell az ellenséget. (Lásd a Látótengelyt lejjebb.)

Fedezék: A támadó nem támadhat meg egy olyan ellenséget, aki fedezékben van, és csak akkor, ha az hozzá a legközelebbi ellenség. (Lásd a Fedezéket lejjebb.)

Távolság meghatározása: A távolság meghatározásához a négyzeteket számolni kell a két karakter között, de a mozgást nehezítő terepek ilyenkor nem számítanak duplán. (Lásd a Mozgást a 8. oldalon.)

Szomszédos ellenségek: Ha a támadóval szomszédosan is állnak ellenséges karakterek, akkor a támadó csak közülük választhat célpontot magának.



Látótengely

Legáltalánosabban egy karakter csak akkor támadhat meg egy ellenséget (a védekezőt), ha látja. Úgy lehet eldönteni, hogy a két karakter látja-e egymást, hogy meghatározzuk közöttük a látótengelyt.

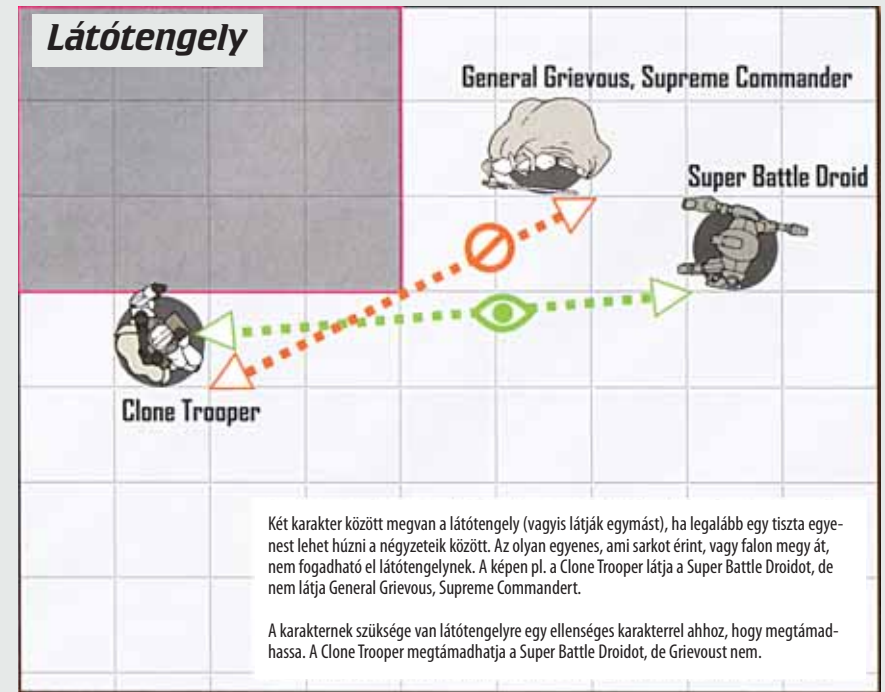
Húzz egy képzeletbeli egyenest a támadó négyzetének bármely pontjától a védekező négyzetének bármely pontjára. Ha lehet rajzolni ilyen vonalat anélkül, hogy falat érintenénk, akkor a támadó karakter a védekezővel látótengelyben van. Az olyan egyenes, ami sarkot érint, vagy egy fal mentén fut végig, nem számít látótengelynek.

A falak, zárt ajtók és nagyméretű objektumok (amik falnak számítanak) blokkolják a látótengelyt. A karakterek, alacsony tereptárgyak, a nehéz terep és a gödrök nem akadályozzák a kilátást.

Fedezék

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

Hogy kiszámítsuk, vajon a védekező fedezékben van-e, a támadót irányító játékosnak ki kell választania a támadó négyzetén az egyik sarkot. Ha az ebből a pontból a védekező négyzetének bármely pontjába húzható egyenes átmegy egy másik karakteren, falon, vagy bármely olyan négyzeten, ami fedezéket nyújthat, az ellenség fedezékben van. (A fedezékről bővebben a 19. oldalon olvashatsz.)



Különleges képességek

A Starter Set figuráinak különleges képességei megtalálhatóak alább.

Alattomos támadás - Cunning Attack: A Security Droid +4 támadási bónuszt kap és 10 extra sebzést képes okozni, ha olyan ellenséget támad meg, aki még nem volt aktíválva a körben.

Dupla támadás - Double Attack: Ha Count Dooku vagy Obi-Wan Kenobi egy ellenséges karakter mellett kezd a fordulóját és nem mozog el, akkor kétszer támadhat. Az első támadás után még eldöntheti, hogy támad még egyet, vagy inkább mozog.

Droid: A Security Droid és a Super Battle Droid Commander is rendelkezik ezzel a képességgel. Ők nem kapnak extra sebzést kritikus találat esetén (Lásd a 22. old.) és normális esetben nem hatnak rájuk a parancsnoki hatások. (Lásd a Parancsnoki hatásokat a 12. oldalon.)

Fénykard párbajozó - Lightsaber Duelist: Count Dooku +4 védekezési bónuszt kap, ha olyan karakter támadja meg közelharcban, akinek van Erő-érzékenysége. (A starter Set-ben csak Obi-Wan ilyen.)

Makashi és Soresu mesteri stílus: Count Dooku és Obi-Wan is mesterei bizonyos fénykard vívási technikának. Ha bármelyik karaktert közelharcban eltalálják, elkerülhetik a sérülést 11-es dobással. (Bár Obi-Wan Soresu stílusa nem véd Dooku Makashi stílusa ellen.)

Közelharc - Melee Attack: Count Dooku és Obi-Wan fénykarddal harcolnak, így ők csak olyan ellenségeket támadhatnak meg, akivel szomszédos négyzeten állnak. (Ebbe az átlós is beletartozik.)

Mettle: Ha Obi-Wan elkölt 1 Erőpontot újradobásra (lásd az Erőpontokat a 12. oldalon), az eredményhez még +4 adódik.

Szinkronizált tüzelés - Synchronized Fire: Ha a Super Battle Droid Commander besegít az összetűzbe (lásd a 22. oldalon) más droid karakterekkel, akkor +6 támadási bónuszt kap +4 helyett.

66-os parancs, Egyedi - Order 66, Unique: Ezek a speciális képességek nem lényegesek a Gyors Kezdet játék alatt. Ha többet akarsz tudni róluk, keresd meg a címszavakat a füzet végi szöszedatben.

Erőpontok

Count Dooku és Obi-Wan is rendelkezik Erőpontokkal, ami különleges dolgok véghezvitelét is engedélyezi nekik. Egy Erőpontokkal rendelkező karakter képes Erőpontot költeni:

Egy éppen folyamatban lévő támadás **újradozására**; vagy

2 extra mezőnyi mozgásra a saját fordulójában (a mozgása részeként).

Ha egy Erőpont elköltésre kerül, akkor az a játék további részére elveszett. Egy karakter minden fordulóban általában csak egyszer költhet Erőpontot.

Nevesített Erő Képességek

A nevesített Erő képességek látványos dolgok végrehajtását engedélyezik a karaktereknek. Mivel ezek eléggé összetettek, az első alkalommal inkább ne használjátok őket a játékban. Később, ha már otthonosan mozogsz a játékban, beleépítheted ezeket az Erő képességeket is a csata menetébe.

General Obi-Wan Kenobi: Obi-Wannak három nevesített Erő képessége van. Mindaddig használhatja őket, amíg rendelkezik a kellő mennyiségű Erőponttal (a játék elején kettővel kezd és az Erő megújítása miatt minden fordulójában egy pontot kap).

Erő lökés 3: Ha Obi-Wan nem mozog és nem csinál semmi egyebet sem a fordulójában, elkölthet 3 Erőpontot ezen képesség használatára. Kiválaszt egy ellenséget 6 négyzeten belül, és 30 sebzést okoz a választott karakternek és az összes vele szomszédosnak is - még akkor is, ha ő Obi-Wan szövetségesei. Ezen felül ellöki az összes megsebzett karaktert (kivéve az óriásokat) 3 négyzetre magától.

Lovagi sebesség: Ha mozog a fordulójában, Obi-Wan elkölthet egy Erőpontot, hogy mozoghasson +4 extra mezőt. (Összesen 10-et 6 helyett ha támad, vagy 16-ot 12 helyett, ha nem támad.)

Az Erő mestere 2: Obi-Wan, ha akarja, két alkalommal használhat Erőpontot egy forduló alatt.

Count Dooku of Serenno: Count Dooku-nak két nevesített Erő képessége van. Mindaddig használhatja őket, amíg rendelkezik a kellő mennyiségű Erőponttal (5 Erőponttal kezd a játékot).

Erő villám 2: Ahelyett, hogy hagyományosan támadna, Count Dooku elkölthet 2 Erőpontot ezen képesség használatára. Kiválaszt egy ellenséget 6 négyzeten belül, és 30 sebzést okoz a választott karakternek és két vele szomszédosnak is - még akkor is, ha ő Dooku szövetségesei.

Fénykard ríposzt: Ha Count Dooku-t eltalálja egy közelharcos támadás, ő azonnal elkölthet egy Erőpontot arra, hogy megtámadja a karaktert, aki őt eltalálta.

Parancsnoki hatások

A kezdő set-ben General Obi-Wan Kenobi, a Clone Commander és a Super Battle Droid Commander rendelkezik parancsnoki hatásokkal.

Obi-Wan csapatának az összes, parancsnoki hatással nem rendelkező tagja (a követők) kap +4 támadási és +4 védekezési bónuszt mindaddig, amíg egy másik szövetséges karakter tartózkodik hozzá képest 6 négyzeten belül.

A Clone Commander csapatának összes "trooper" elnevezésű tagja, aki 6 négyzeten belül van tőle, +3 támadási bónuszt kap, ha nem mozog a fordulójában, csak támad.

A Super Battle Droid Commander csapatának minden droid tagja, aki hozzá képest 6 négyzeten belül van +4 támadási bónuszt kap, ha nem mozog a fordulójában, csak támad. (Ez a parancsnoki hatás megtöri azt a szabályt, miszerint a droid karakterekre nem hatnak a parancsnoki hatások.)

Haladó játékszabályok

Ez a rész azokat a haladó szabályokat tartalmazza, melyekkel teljessé teheted a Miniatures-csatákat (az úgynevezett **skirmish**-eket).

Karakterek

A szokásos skirmish-ek folyamán az egyik játékos az Erő világos oldalához tartozó csapatot állít össze, míg a másik játékos a Sötét oldalhoz tartozót. (Lásd az egyéb játékcímkéket a 31. oldalon.)

Korszakok

A Star Wars Saga sok évet ölel fel, különböző széles korszakokba gyűjtve. Ennek a kezdő set-nek a karakterei csak a kezdetét jelentik! Mielőtt összerakod a csapatodat, neked és az ellenfelednek választanotok kell ezek közül a korszakok közül. Ez a választás meghatározza a világos és a sötét oldali csoportot.

Például, ha a *The Clone Wars* kiegészítővel akarsz játszani, akkor a Birodalom felemelkedésének korszakából választhatsz (*nézd meg a korszak-táblázatot és a csoportokat a Csoport kiválasztása cím alatt a 15. oldalon*). Nézd át a küldetésleírásokat és a játék-opciókat a 31. oldalon arra vonatkozólag, hogy milyen módokon keveredhetnek a különböző korszakok csoportjai.

A Régi Köztársaság

A Galaktikus Polgárháború előtt sok ezer évvel a Sith-ek felfedték magukat a galaxis előtt. Ez a Nagy Hiperűr Háború és a Sith Háborúk kora, amikor a Jedi-ok vezették a Régi Köztársaság erőit a Sith-ek sötét oldali hordái ellen, a félelmetes mandalor harcosok pedig hűséget esküdtek a sötét oldalnak.



A Birodalom felemelkedése

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



A felkelés kora

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



Az Új Köztársaság

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

Az Új Jedi Rend

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



Csoport kiválasztása

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

KORSZAK

Régi Köztársaság
A Birodalom felemelkedése
Felkelés
Új Köztársaság
Új Jedi Rend

VILÁGOS OLDALI CSOPORTOK

Régi Köztársaság
Köztársaság
Felkelők szövetsége
Új Köztársaság
Új Köztársaság, Birodalom

SÖTÉT OLDALI CSOPORTOK

Sith-ek
Szeparatisták, Birodalom
Birodalom
Birodalom
Yuuzhan Vong

A kívülálló (fringe) karaktereket bármelyik korszak bármelyik csoportjához hozzá lehet adni.

A csapat összeállítása

Ahogy a gyors szabályokban is le van írva, az egyik játékos az Erő világos oldalához, míg a másik játékos a sötét oldalhoz tartozó csapatot állít fel. Ahelyett, hogy csak a Starter Set karaktereit használod, átalakíthatod a csapatodat a **Star Wars Miniatures** Booster (kiegészítő) Pack-ban található karakterek bevonásával.

Miután kiválasztottad azt a frakciót, ami megfelel az általad kívánt korszaknak, kezd el összeválogatni a karaktereket, amiket használni szeretnél a csapatodban. Egy általános játék során 100 pontot költhetsz el a csapatod felépítésére.

MINTA KÖZTÁRSASÁGI CSAPAT

Karakter	Érték
Obi-Wan Kenobi tábornok	55
ARC trooper	18
3 Klón katona	27
Összesen	100

Csapat-összeállítási előírások

Titokban állítsd össze a csapatodat, csak a karakterkártyákat használva. Ne mutasd meg, mely karaktereket akard éppen használni; csak tartsd készenlétben a kártyáidat!

Csak akkor fedd fel a csapatodat, amikor kiterítitek a játéktáblát!

A megfelelő csapat a megfelelő csatába

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

A csapatod felállítása

Mindkét játékos felfedi a csapatát. A sötét oldali játékos felállítja a figuráit a pálya egyik keskeny oldalánál a pálya szélétől 4 négyzeten belül. Ezután a világos oldali játékos felállítja a saját csapatát a pálya átlagos keskeny oldalánál a pálya szélétől 4 négyzeten belül. Előbb a sötét oldali csapatot kell felállítani, utána a világos oldalit. Miután felállítottátok a csapatotokat, kezdődőbást kell dobni, hogy kezdődhessen a játék.

Bővített skirmish szabályok

A következő oldalakon található szabályok kibővítik a *Gyors kezdés* szabályait.

Győzelem

Akkor nyersz, ha az összes ellenséges karaktert megsemmisíted a pályán. *(Egyéb játékleírások és nyerési módok a 31. oldalon találhatóak.)*

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

Körök, szakaszok, fordulók

A skirmish **körökre oszva** kell játszani. A játékosok minden körben **aktívalják** a saját csapatuk karaktereit. Minden játékos 2 karaktert aktív **szakaszonként**. Minden karaktert csak egyszer lehet aktíválni egy kör alatt. Amikor egy karakter aktíválva van, az az ő **fordulója**.

Egy kör akkor ér véget, ha minden játékos már aktíválta az összes karakterét. Ekkor egy új kör kezdődik, új kezdődobással.

Karakterek aktíválása

Amikor aktíválsz egy karaktert, az az ő fordulója. A saját fordulójában a karakter a következő dolgok egyikét teheti:

- Mozog, azután támad (vagy használ egy "támadás helyetti" képességet).
- Támad (vagy használ egy "támadás helyetti" képességet), azután mozog.
- Mozog a sebessége duplájának megfelelő négyzetet.
- Használ egy "forduló helyetti" képességet.

Mozgás: A legtöbb karakter sebessége 6 négyzet. Ha egy karakter más értéket képes mozogni, akkor a karakterkártyáján megtalálható a *Sebesség (Speed)* kiegészítés.

Néhány különleges képesség *(lásd a 24. oldalon)* képes módosítani a karakterek mozgási opcióit. A *Mobil támadás* például engedélyezi a karakternek, hogy a sebességének egy részét mozogja, utána támadjon (vagy használjon egy támadás helyetti képességet), végül folytassa a mozgást.

Támadás helyett: Néha egy különleges képesség, vagy erőképeség magyarázata azt mondja, hogy „támadás helyett” érvényes. Ilyen esetben a karakter a szokásos támadás helyett használhatja ezt a képességet.

Forduló helyett: Néha egy különleges képesség, vagy erőképeség magyarázata azt mondja, hogy „forduló helyett” érvényes. Ilyen esetben, a karakter ha használja ezt a képességet, akkor a fordulójában már semmi egyebet nem csinálhat. (Nem mozoghat és nem is támadhat.)

Mozgás

Különböző szabályok határozzák meg a karakterek mozgását bizonyos körülmények között.

Sarkok: A karakter nem mozoghat átlósan egy sarok, vagy olyan fal mentén, ami kiér a mező széléig. *(Lásd bővebben: Falak, 28. oldal.)*

A játéktábla elemei: A játéktábla elemei befolyásolhatják a mozgást. *(A részletekért lásd: Terep, a 27. oldalon.)*

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

Nehéz terep (Difficult Terrain): Duplán számít, ha olyan mezőre lépünk, ami törmelék, törött padlót, vagy egyéb nehéz terepet tartalmaz.

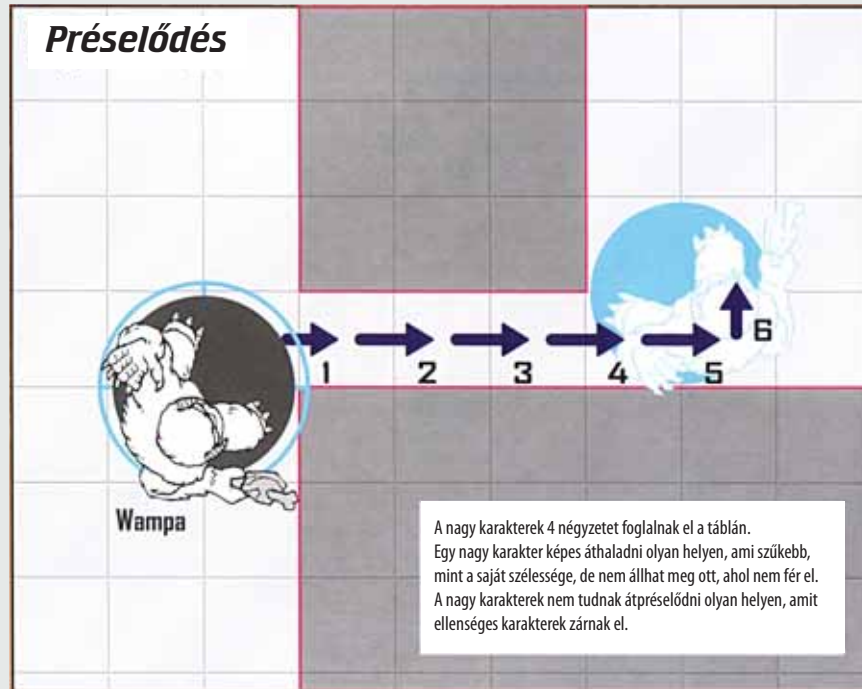
Falak és gödrök (Walls and Pits): A falak és a gödrök, szakadékok blokkolják a mozgást. Néhány nagyobb tereptárgy szintén falnak számít.

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

Nagy karakterek és a mozgás

Néhány karakter, mint a Wampa, a Rancor vagy az AT-ST nagyobbak mint az emberi-méretű karakterek, és nagyobb helyet is foglalnak el. Az ilyen nagy karakterekre is vonatkozik az extra lépésérték, ha nehéz terepen, vagy alacsony tereptárgyakon haladnak keresztül, és elég, ha a talpuk egy része ilyen négyzeten áll. Nem mozoghatnak, ha az útvonaluk bármely négyzetét ellenség foglalja el.

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



Támadás

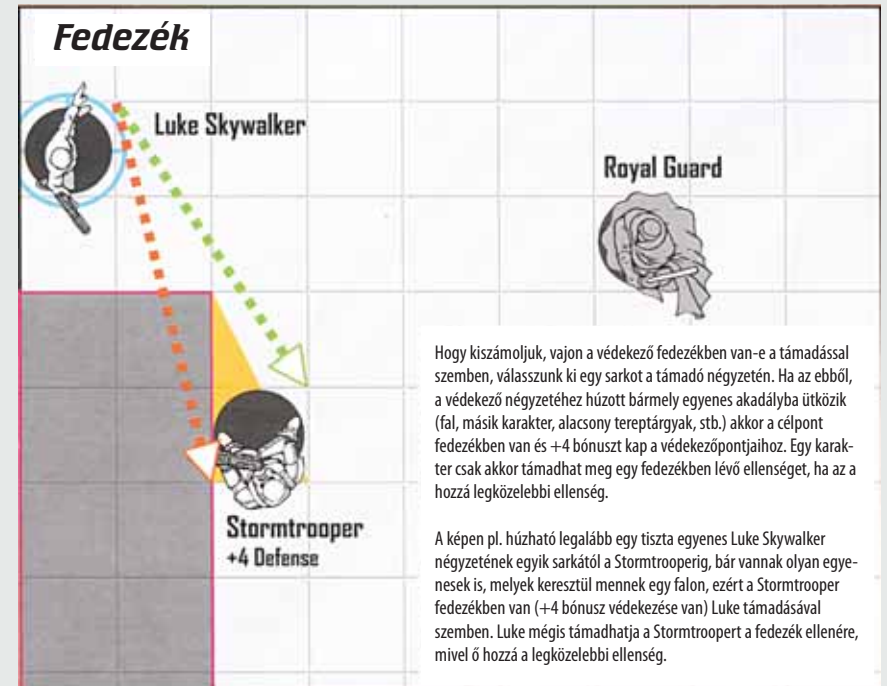
A Star Wars-univerzum bizonyos karakterei lézerpisztollyal támadnak, mások vibro-fegyvereket használnak, megint mások fénykardot. Amikor egy karakter megtámad egy ellenséget, először kiválasztod a célpontot, csinálsz egy támadó dobást a 20 oldalú kockával, és ha a támadás talál, elkönyvelitek a sebzést.

Fedezék

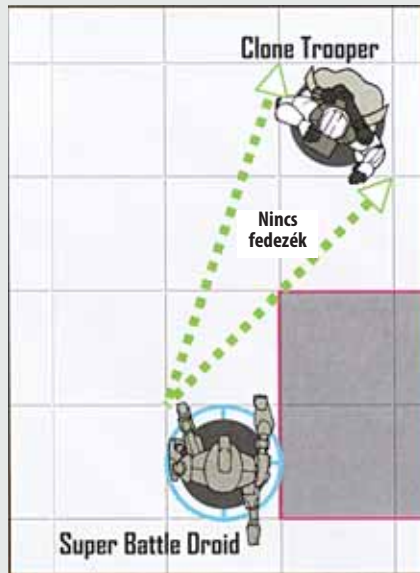
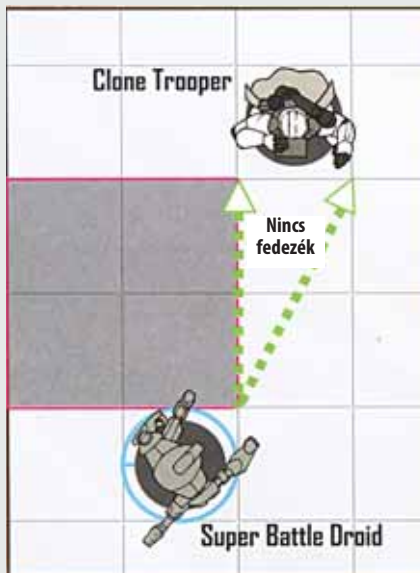
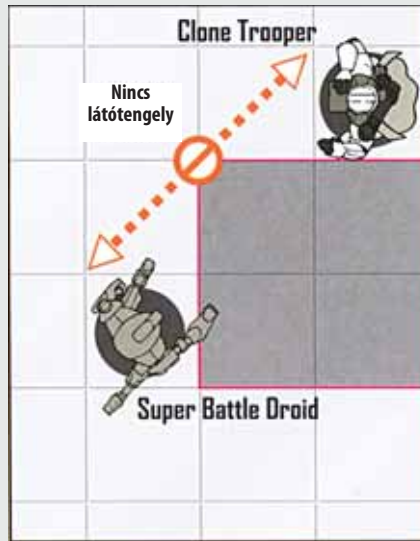
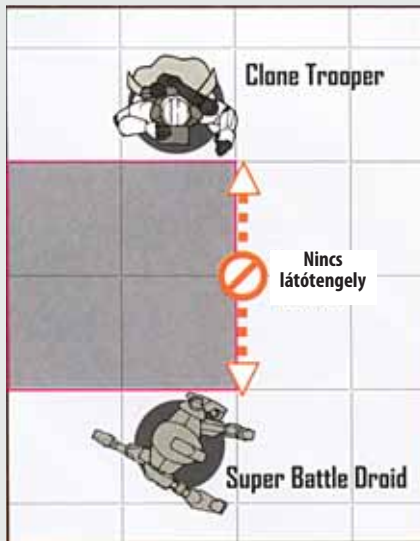
Karakterek és a terep bizonyos elemei, mint az alacsony tereptárgyak és a falak, képesek fedezéket nyújtani a támadásokkal szemben. Az ellenség nincs fedezékben, ha az egyenes fal mentén fut végig, vagy fedezéknek nem számítható négyzeteken megy keresztül. Nem számít, hogy mennyi tereptárgy vagy karakter nyújt fedezéket a védekezőnek, mindenképpen csak +4 bónusz védekezést kap. Egy karakter soha nem lehet „dupla fedezékben”. Egy szomszédos négyzeten álló ellenség soha nincs fedezékben.

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

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



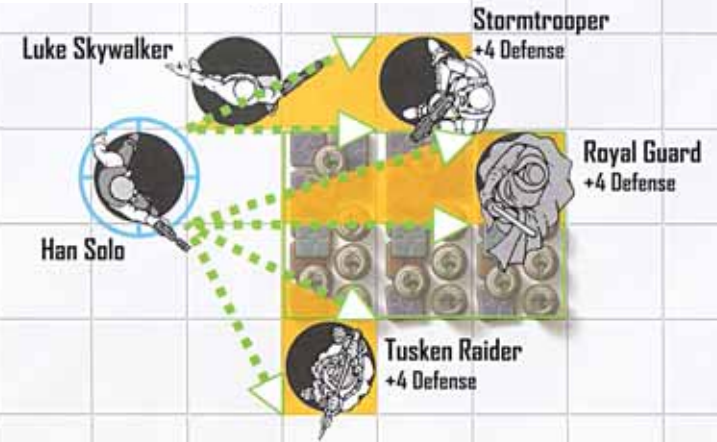
Fedezék és látótengely



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

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

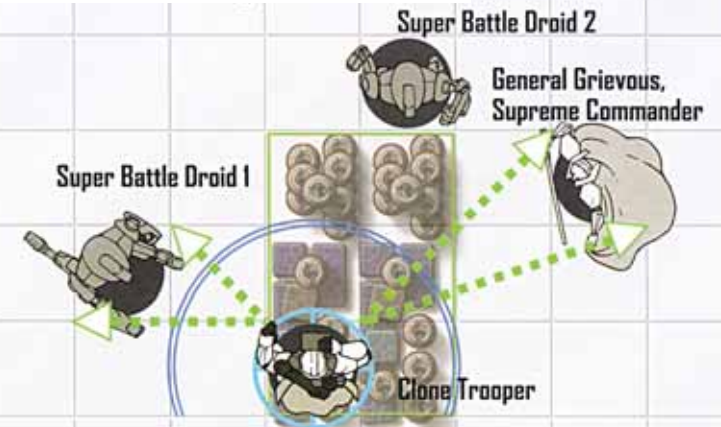
Fedezék alacsony tereptárgytól 1



Ha a támadó választott sarkától a védekező négyzetéhez húzott egyenes keresztlínián olyan négyzetet talál, amelyben van alacsony tereptárgy, vagy másik karakter van, a védekező fedezékben van (+4 védekezési bónuszt kap).

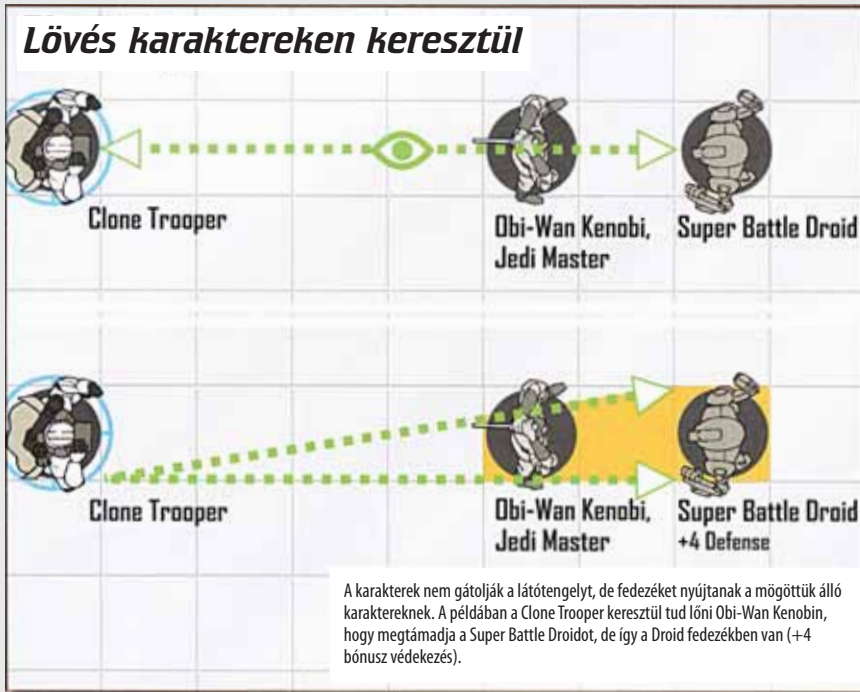
Ezen a példán Han Solo megtámadhatja bármelyiket a három ellenség közül. Az alacsony tereptárgyak fedezéket nyújtanak a Royal Guard-nak és a Tusken Raider-nek, Luke fedezéket nyújt a Stormtroopernek. Mivel a három ellenség egyforma távolságra van Hantól, ő bármelyiküket megtámadhatja, bár fedezékben vannak.

Fedezék alacsony tereptárgytól 2



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

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



Támadó dobás

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

A 20-as dobás kritikus találat: Ha természetes 20-ast dobsz a kockával a támadáskor (amikor 20-at dobsz a kockával tekintet nélkül bármilyen módosítókra), a támadás automatikusan talált, mindegy, hogy mennyi a célpont védekezése. Ráadásul ez **kritikus találat**-nak számít, amikor a sebzés duplán számít. A droid karakterek immunisak a kritikus találatra, és nem kapják duplán a sebzést, de a 20-as dobás náluk is automatikusan betalál.

Az 1-es dobás automatikus tévesztés: Ha természetes 1-est dobsz a kockával támadáskor (amikor 1-et dobsz a kockával tekintet nélkül bármilyen módosítókra), a támadás automatikusan mellé megy, mindegy, hogy mennyi bónusz adódik a dobáshoz.

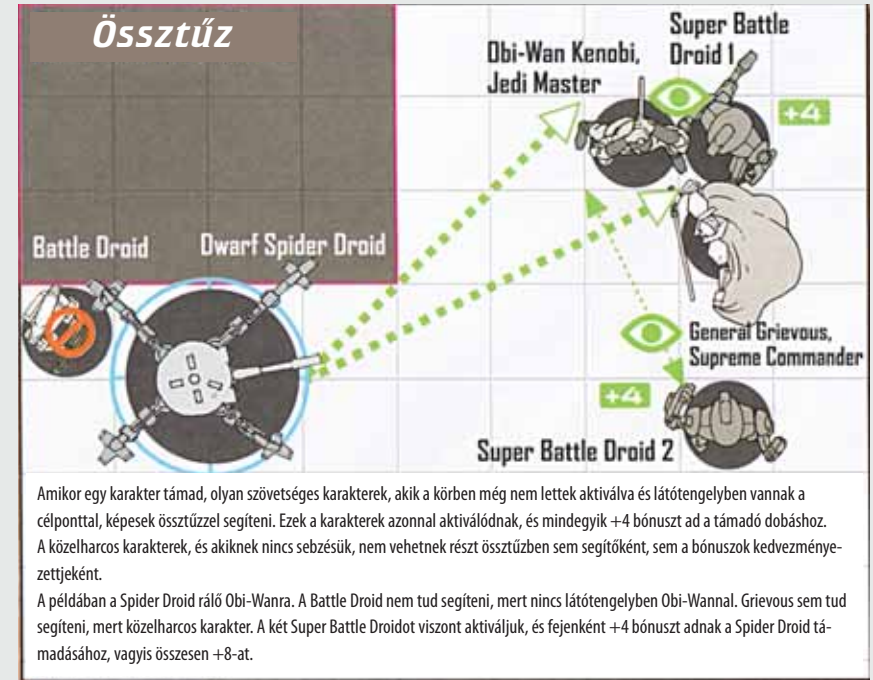
Szövetséges karakterek megtámadása: A karakterek direkt nem támadhatják meg a szövetségeseiket. Ez a korlátozás azonban csak a normális támadásra vonatkozik, nem tiltja olyan különleges és Erő képességek használatát, melyek sebezhetik a hatókörükben tartózkodó szövetséges karaktereket is.

Össztűz

Több karakter képes összeadni a támadását és **össztűz**et zúdítani. Amikor egy karakter a saját fordulójában támad, azok a szövetséges karakterek, akik még nem lettek aktiválva ebben a körben, összttűzzel tudják segíteni a támadást. Ezeknek a szövetségeseeknek viszont látótengelyben kell lenniük a célponttal. Azok a karakterek, akik csak közelharcolni tudnak, vagy a sebzésük 0, nem tudnak összttűz használni vagy segíteni benne.

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

Az **Elszakadási támadásnál (Attack of Opportunity)** nem lehet összttűz használni.



Még a támadó dobás előtt el kell döntened, hogy melyik szövetségesegek fognak részt venni az összttűzben. Nem dobhatsz előbb, hogy utána számold ki, hogy mennyi segítségre van még szükséged!

Egyszeri támadás: Az összttűzből származó bónusz csak egy támadás alatt használható fel. Ha a támadó karakternek van olyan különleges képessége ami megengedi, hogy újra támadjon a fordulójában, a bónuszok a második támadásra már nem érvényesek. (Persze lehet újra összttűz zúdítani olyan karakterekkel, akik eddig még nem lettek aktiválva.)

Elszakadási támadás (Attack of Opportunity - szó szerint a "lehetőség támadása")

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

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

A támadás tetszés szerinti: A karakternek nem kötelező elszakadási támadást csinálnia, amikor van rá lehetősége.

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

Egyedüli támadás: Az elszakadási támadás egy egyedüli támadás. Még azok a karakterek is, melyeknek van olyan különleges képessége, hogy egyidejűleg többet támadjanak, csak egy elszakadási támadást tudnak csinálni egy adott karakter fordulójában.

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

"Támadás helyett": Néhány különleges képességet támadás helyett lehet használni. Ezeket nem lehet használni az elszakadási támadás helyett.

Különleges képességek és támadások

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

Néhány különleges képesség engedélyezi a karakternek plusz támadások indítását egy fordulón belül. Mindegyik támadáshoz külön kell dobni: ha egy ellenséget megsemmisítesz, megcélózhatsz egy másikat a megmaradt támadással/támadásaidal.

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

Különleges képességek, Erő képességek és Parancsnoki hatások

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

Van néhány általános érvényű szabály a különleges képességekre, Erő képességekre és Parancsnoki hatásokra vonatkozóan.

Támadás(ok) helyett - Replaces Attacks: Sok különleges képesség és Erő képesség megengedi a karakternek, hogy bármikor használja őket a saját fordulójában, és ezek használata nem gátolja a karaktert a támadásban abban a fordulóban. Ha olyan különleges képességet vagy Erő képességet használunk, amit csak támadás helyett lehet, ez mindig fel van tüntetve a karakter kártyáján, valamint a füzet végi szöszedetben a képesség leírásánál. Az ilyen képességeket csak az éppen cselekvő karakter fordulójában lehet használni, nem pedig az elszakadási támadás helyett.

Forduló helyett - Replaces Turn: Néhány különleges képesség és Erő képesség elhasználja a karakter teljes fordulóját. Ilyenkor a karakter semmi más nem képes csinálni a fordulójában, még mozogni sem tud.

Célpontok: Amikor egy különleges képesség, Erő képesség vagy parancsnoki hatás célpontjával választasz egy ellenséget, a célpont kiválasztásának ugyanazokat a szabályait kell használnod, mint a támadás esetében. *(Lásd: célpont kiválasztása a 9. oldalon.)*

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

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

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

Védekező dobás: Sok különleges képesség és Erő képesség előírja a karakter számára, hogy bizonyos összeg dobásával védekezzen, és így esetlegesen elkerüljön vagy visszaverjen egy ellenséges hatást. Dobj a 20 oldalú kockával. Ha a dobott összeg nagyobb vagy egyenlő az előírt értékkel, a védekezés sikeres. Ahogy a támadások esetében is, a természetes 20-as automatikus siker, a természetes 1-es dobás pedig automatikus tévesztés.

A védekező dobás nem választható, a karakter nem dönthet úgy, hogy elhanyagolja.

A különleges képességek használata

A legtöbb különleges képesség automatikus. Vagy állandóan működnek, vagy bizonyos feltételek mellett. Például a Wookie Scout-nak megvan a *Lendület* (+4 támadás és +10 sebzés szomszédos ellenségek ellen, ha legalább 1 négyzetnyit mozog előtte) és a *Lopakodás* (fedezékben nem számít a legközelebbi ellenségnek egy bizonyos távolságra lévő ellenség számára). Ha aktiválsz a Wookie Scout-ot, nem kell eldöntened, hogy akarod-e használni a különleges képességeit és nem kell választanod közülük. Mindkét képesség működik, valahányszor szükség van rá.

Erő pontok és Erő képességek

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

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

MINTA HARC HELYZET

Ebben a példában a sötét oldali játékos irányítja Count Dooku of Serenno-t, a Super Battle Droid Commander-t és a Security Droidot. A világos oldali játékos pedig General Obi-Wan Kenobi-t, a Clone Commander-t és a Clone Trooper-t vezeti. Kezdődik a csata.

A sötét oldali játékos megnyerte a kezdődobást, így ő kezdi a kör első szakaszát. Első aktiválásként aktiválja a Security Droidot, remélve, hogy meg tudja vele támadni Obi-Wan-t.

Mozgás: Obi-Wan Kenobi egy fal sarkánál áll. A Security Droid-nak megvan a látótengely Obi-Wan-nal, de a fal fedezékét nyújt neki. A sötét oldali játékos elmozdíthatná a Droidot, de olyan messzire nem tudja mozdítani, hogy tiszta rálátása legyen Obi-Wan-ra. Ezért úgy dönt, inkább nem lép a Droiddal.

Célzás: A Security Droid célpontnak választja Obi-Wan-t. Mivel Obi-Wan fedezékben van, +4 védekezési bónuszt kap, így a teljes védekezése 22-ről 26-ra emelkedik. (A fedezék egyúttal azt is jelenti, hogy a Security Droid csak akkor támadhatja meg Obi-Wan-t, ha ő a legközelebbi ellenség hozzá.) Mivel Obi-Wan ebben a körben még nem volt aktiválva, a Security Droid +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap az Alattomos támadás (*Cunning attack*) képessége miatt.

Össztűz: Mielőtt támadó dobást végezne, a sötét oldali játékos eldönti, hogy bevonja a támadásba a Super Battle Droid Commander-t. Annak a Droidnak is megvan a látótengely Obi-Wannal. Ő azonnal aktiválja, hogy +4 támadási bónuszt adjon a Security Droidnak. Ráadásul, mivel a Super Battle Droid Commander 6 négyzeten belül áll a Security Droidhoz képest, így a Security Droid kap még +4 támadási bónuszt (a parancsnok parancsnoki hatása miatt) mivel nem mozgott a fordulójában.

Támadó dobás: A sötét oldali játékos dob a 20 oldalú kockával a Security Droidnak, az eredménye 15 lett. A játékos hozzáadja ehhez a Security Droid támadáspontját (+3), +4 pontot az össztűzből, +4 pontot az alattomos támadás miatt és +4 pontot a parancsnoki hatás miatt. A végeredmény 30. Mivel Obi-Wan védekezése 26, a támadás talált.

Sebzés: A Security Droid alapsebzése 10, de kapott még +10 sebzési bónuszt az alattomos támadás miatt. Ezért Obi-Wan 20 sérüléspontra szerez*. Mivel a kezdeti életpontja 120 volt, így még 100 pontja maradt.

A támadás után a sötét oldali játékos még Count Dooku-t is aktiválja. Az össztűzbe bevont Super Battle Droid Commander-nek már nem maradt aktiválási lehetősége ebben a körben, de ez mégsem számított bele a játékos fázisonkénti két aktiválásába.

(Obi-Wan-nak a Soresu képessége miatt kötelezően védekező dobást kell dobnia a droid találatára. Ha a játékos 11-et vagy nagyobbat dob, Obi-Wan kivédte a lövést. - a ford. megj.)*

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

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

Nevesített Erő képességek: Egy karakter költetheti arra az Erőpontjait, hogy olyan Erő képességeket használjon, amik fel vannak sorolva a kártyáján. Az Erő képességek leírása tartalmazza, hogy mennyi Erő pontba kerül a használatuk.

Erőpontok költsége: Amikor egy karakter elkölti az Erőpontjait, azok véglegesen elvesznek a skirmish további részére. Használd őket okosan!

Fordulónként egyszer: Egy karakter egy fordulón belül általában csak egyszer költethet Erőpontot. Azonban egy másik karakter fordulójában ismét van lehetőség használni az Erőpontjaiból. Ha szüksége van rá és meg is teheti (ha van elég Erőpontja) akár több alkalommal is egy körben.

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

Az Erőpontokat akkor kell elkölteni, amikor az Erő képesség használata el lett határozva. Nem költethsz pontokat előre, hogy tartalékdold a képességet későbbi használatra.

Példa: Count Dooku 5 Erőponttal kezd. A saját fordulójában elhasznál 1 Erő pontot, hogy 8 négyzetnyit mozgasson, hogy így a mozgását bizonyos ellenségektől látótengelyben fejezze be. Ekkor még 4 Erőpontja marad. Meg akarja támadni egy ellenséget az Erő villám 2-vel, de nem használhatja, mert már elköltött 1 Erőpontot a fordulójában. Így csak egy szomszédos ellenséget tud megtámadni. Miután az ő fordulójának vége, az egyik ellenség megtámadja közelharcban Count Dooku-t. Mivel már egy másik karakter fordulójában vagyunk, felhasználhat 1 Erő pontot, hogy a Lightsaber Riposte-tal visszatámadjon egyet a támadójára.

Parancsnoki hatások (Commander Effects)

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

A terep

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

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

Alacsony tereptárgyak (Low Objects)

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

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

Látótengely: Az alacsony tereptárgyak nem blokkolják a látótengelyt.

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



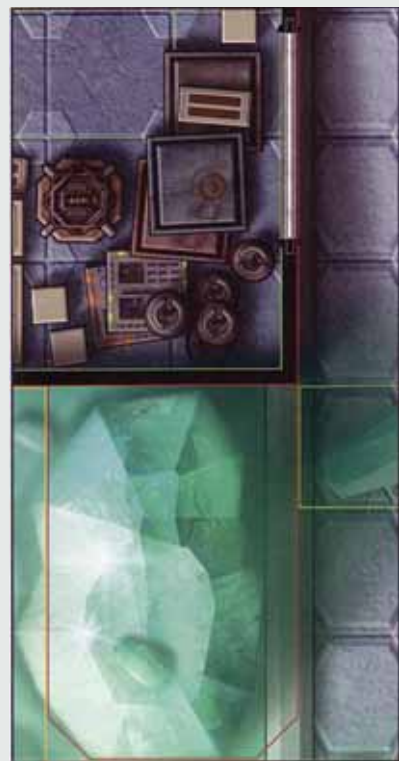
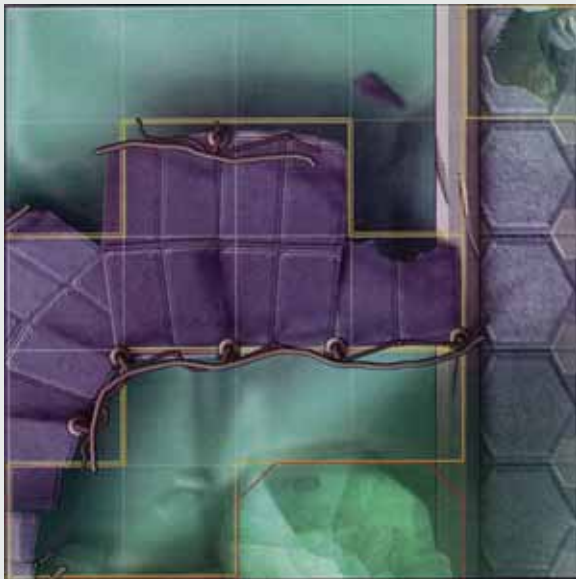
Nehéz terep (Difficult Terrain)

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

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

Látótengely: A nehéz terep nem blokkolja a látótengelyt.

Fedezék: A nehéz terep nem nyújt fedezéket.



Falak (Walls)

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

Mozgás: A karakterek nem képesek átmenni a falakon. Nem mozoghatnak átlósan egy fal sarkánál, ha a színek kiér a négyzet sarkáig.

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

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

Lövöldözés a sarkok körül



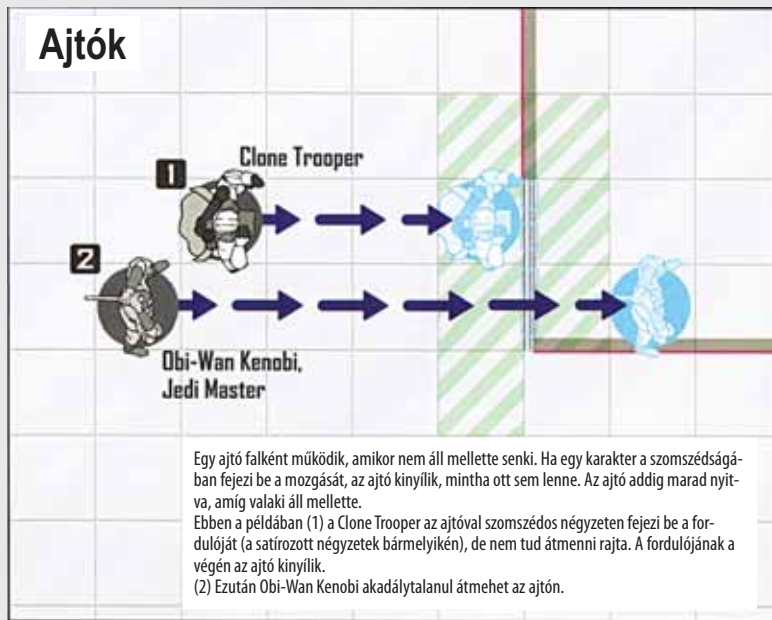
Egy karakter általában át tud löni egy közvetlenül mellette lévő sarkon. A példában Padmé és a Battle Droid között megvan a látótengely. Emlékezz vissza, egy tiszta egyenes is elég a két karakter között, hogy meglegyen a látótengely.



Hogy meghatározzuk, hogy a védekezőnek van-e fedezéke a támadó ellen, ki kell válsztani a támadó négyzetének bármelyik sarkát. Ha az ebből a sarokból a védekező négyzetéhez húzott minden vonal tiszta (nem ütközik akadályba), akkor a védekező nincs fedezékben.

A példában Padmé át tud löni a fal sarkán és a Battle Droidnak nincs fedezéke. Ha viszont a Battle Droid ló Padméra, a szenátor fedezékben van (+4 bónusz védekezés).

Ajtók



Ajtók (Doors)

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

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

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



Szakadékok, üregek (Pits)

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

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

Ha egy karakter akaratlanul mozog egy szakadékot tartalmazó mezőre, megállítja a mozgást a szakadékkal szomszédos egyik mezőn és tesz egy 11-es védekező dobást. Sikeres védekezés esetén a karakter a szakadékkal szomszédos mezőn marad. Sikertelen védekezésnél beleesik a szakadékba és megsemmisül (nem számít, hogy mennyi életpontja volt.) A *Flight* képességű karaktereknek ilyen esetben csak 6-os védekeződobást kell tenniük.

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

Játékleírások és opciók

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

Fringe csapat

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

Korszak - korszak ellen

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

Mindenki - mindenki ellen

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

Csapatjáték

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

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

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

Szövetségeseik: Az egy csoporton belüli két csapat karakterei szövetségeseik.

Ami a dobozban van

Amikor a dobozból kivett figurákkal játszunk, nem érvényesek sem a csoportok, sem az egyediség. Csak azzal játszhatok, amit a dobozban találtok!

Ezt a fajta játékot ketten és hárman is játszhatjátok.

Minden játékos kinyit egy pontatlan **Star Wars Miniatures** kiegészítő (booster) csomagot, és azokból állít össze egy csapatot, tekintet nélkül a frakciókra, pontértékekre és az egyediségre.

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

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

Szószedet

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

Azok az Erő- és különleges képességek, melyek változó bónuszokat adnak, a „#” szimbólummal vannak jelölve. Pl.: a Gyógyítás (#) azt jelenti, hogy a képesség olyan nagyságú sebést képes eltávolítani az adott karakterről, amennyi a karakter kártyájára van nyomtatva. (Ebben az esetben lehet Gyógyítás 10 vagy Gyógyítás 20.)

Definíciók

Absorb Energy - Energia elszívása: (Erő; 2 Erőpont) Ha a karakter ezt az Erő képességet használja, amikor egy nem közelharci támadással etalálják, elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Ha ily módon sikerült elkerülnie a sérülést, egyúttal eltávolít magáról akkora, már meglévő sebést, amekkora a támadó sebzésértéke volt. A karakter viszont nem növelheti így az Életpontjait a kezdeti értéke fölé. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használd-e ezt az Erőképességet, amint a támadás talált.

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

Accurate Shot - Pontos lövés: Ez a karakter képes megtámadni egy fedezékben lévő ellenséget akkor is, ha nem ő hozzá a legközelebbi. Az ellenség ettől még megkapja a +4 bónusz védekezést, ha éppen fedezékben van.

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

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

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

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

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

Affinity - Affinitás: A specifikus karakter lehet a sajátján kívül egy másik, meghatározott csapatban is, bár eredetileg más frakcióhoz tartozik. Ilyenkor a karaktert úgy kell számolni, mint a csapat többi tagját. Pl.: Mas Amedda birodalminak számít, ha birodalmi csapatba tesszük.

Aing-Tii Flow-Walking - Áramló mozgás: (Erő; 3 Erőpont) A kezdődobás után ez a karakter ezt az Erő képességet használva képes egyazonnali fordulót csinálni, mielőtt bármely más karakter aktiválna. (Ez nem számít aktiválásnak, a karaktert a kör folyamán lehet még egyszer aktiválni.) A karakter ezt a képességet minden körben csak egyszer használhatja. Ha több karakter is rendelkezik olyan különleges és Erő képességekkel, amit rögtön a kezdődobás után lehet végrehajtani, akkor a kezdődobás sorrendjében kell őket megcsinálni.

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

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

Ambush - Rajtaütés: Ez a karakter a saját fordulójában képes mozogni és utána az összes támadását egy ellenség ellen használni, aki még nem volt aktiválva a körben. Sok képesség, ami extra támadásokat ad, mint a tripla támadás, nem engedi a karakternek a mozgást, de a *Rajtaütés* hagyja mozogni a karaktert úgy, hogy utána az extra támadásokat is végrehajthatja. A kitétel, hogy ilyenkor csak egy ellenséget támadhat.

Anticipation - Megézés: (Erő; 1 Erő pont) A kezdő dobás után a karakter felhasználva ezt a képességét, felhatalmaz téged, hogy újradobd a kezdődobást. Ezután mindenképpen a 2. dobás eredményét kell használnod, még akkor is, ha kedvezőtlenebb. Ezt körönként csak egyszer csinálhatod meg, nem számít, hogy mennyi ilyen képességgel rendelkező karakter van a csapatodban. Ha másik olyan karakter is van a csapatodban, aki engedi 2x dobni a kezdődobást, a *Megézés*szel mindkét dobást újradobhatod.

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

attack - támadás: Támadásnak azt nevezzük, ha a játékos dob a 20-as kockával, hozzáadja a karakter támadását (beleértve az esetleges módosítókat is), az eredményt összehasonlítja a célpont védekezésével, végül leszámolja a sebést, ami megegyezik a támadó sebzésértékével (beleértve az esetleges módosítókat is). Ha egy támadó képesség nem ezen a módon működik, akkor nem számít támadásnak. Egy karakter képes egy ellenséget megtámadni a fordulója részeként, vagy az *Attack of Opportunity* alkalmazásával. Néhány különleges- és Erő képesség, valamint Parancsnoki hatás szintén engedélyezi a karakternek, hogy egy vagy több támadást csináljon.

attack of opportunity - elszakadási támadás: Egy egyszeri, azonnali támadás egy ellenség ellen, aki éppen mozog. Ha egy ellenség éppen elmozdul egy karakterrel szomszédos négyzetből, az a karakter egy elszakadási támadást képes végrehajtani a mozgó ellenség ellen. Az elszakadási támadás nem használja a célzási szabályokat. (*Lásd bővebben az Elszakadási támadást a 23. oldalán.*) A karakterek nem használhatnak támadás helyett végrehajtható különleges képességeket vagy Erő képességeket az elszakadási támadás helyett.

attack roll - támadó dobás: Egy kockadobás, ami meghatározza, hogy a támadás talált-e. Dobj a 20 oldalú kockával és add hozzá a támadó karakter támadási értékét. Ha a végeredmény (minden bónusszal együtt) egyenlő vagy több, mint a célpont védekezése, a támadás talált, és el kell könyvelni a sebést. A *20-as dobás* automatikus találat, valamint kritikus találat egyben. Ekkor a sebzés duplán számít (a nem Droid karaktereknél). Az *1-es dobás* automatikus tévesztés.

Atlati (#) - Energiagolyó (#): Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter képes megtámadni egy max. 6 négyzetnyire lévő ellenséget. Ezt a célpont kiválasztásának általános szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (szövetségesek és ellenségek is) (#) sebést kapnak. Minden karakter elkerülheti a sérülést 11-es dobással. A nagy (*large*) és kisebb karakterek, melyek sebést kapnak, elkábulnak (*stun, 46. old.*) hacsak el nem tudják kerülni ezt a hatást 11-es dobással.

Ataru Style - Ataru stílus: Ez a karakter +4 támadási bónuszt kap, ha csak 1 ellenséges karakter áll tőle 6 négyzeten belül, amikor támad.

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

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

Battle Meditation - Csatameditáció: (Erő; 2 Erőpont) A játék további részére a karakter megkapja következő parancsnoki hatást: az összetüzelő szövetségesek +2 ráadás támadási bónuszt kapnak, az ellenség pedig nem használhat összetüzet. Az ezen parancsnoki hatás által adott bónusz hozzáadódik egyéb parancsnoki bónuszokhoz. Ez a bónusz hozzáadódik az összetűz által nyújtott bónuszhoz is.

Betrayal - Árulás: Ha ezzel a képességgel bíró karaktert egy ellenség megtámad és közben 1-et dob, az ellenség csatlakozik ezen karakter csapatához a játék végéig. Ebben a fordulóban már nem támadhat vagy léphet többet, még akkor sem, ha maradtak még támadási lehetőségei. Ha az irányító karakter megsemmisül, minden befolyásolt ellenség azonnal visszatér az eredeti csapatához. (Még lehet őket aktiválni ebben a körben, ha még nem voltak.)

Black Sun - Fekete Nap: Ha ez a karakter egy csapatban van egy Vigo vagy Xizor nevű karakterrel, megkapja a *Grenades 10* különleges képességet. A karakter akkor is megtartja ezt a képességet, ha a másik karakter éppen nincs játékban (pl. meghalt).

Blaster (#) - Lézerpisztoly (#): Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter ezt a képességet használva képes egy támadást csinálni egy, a látótengelyében lévő ellenség ellen a meghatározott támadási bónusszal, (#) sebést okozva neki.

Blaster Barrage - Lézerzápor: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter használva ezt az Erő képességet, képes egyszer megtámadni minden legális célpontot. A támadható célpontokat meg kell határozni az első támadó dobás elvégzése előtt és a támadás alatt is. Csak azokat a karaktereket lehet támadni, akik mindkét esetben legális célpontok voltak. Ha több ellenség egyforma távolságra van, mindegyik támadható célpontnak tekinthető ezen képesség számára.

Blaster Rifle Upgrade - Lézerpuska feljavítás: A 6 négyzeten belüli szövetségesek, akik nem közelharcosok és a kártyára nyomtatott sebzésük pontosan 20, megkapják a kártyán lévő képességet.

Blaster Upgrade - Lézerpisztoly feljavítás: A 6 négyzeten belüli szövetségesek, akik nem közelharcosok és a kártyára nyomtatott sebzésük pontosan 10, megkapják a kártyán lévő képességet.

Bodyguard - Testőr: Ha egy szomszédos karakter sérülést szerezne egy támadásból, a testőr karakter képes átvállalni helyette a sérülést, még akkor is, ha egyébként nem legális célpont a támadó számára. A testőr karakter nem tudja átvállalni a sérülést, amikor a szomszédos szövetséges karakter nem támadás miatt sérül, hanem egyéb okból, pl. gránát miatt. Ha az eredeti karakternek van pl. *Shield* képessége, még azelőtt kell eldönteni, hogy a testőr bevállalja-e a sérülést, mielőtt az eredeti célpont dobna a pajzsra. (Fordítva ui. nem működik.) (*Lásd 45. oldal.*)

Bombad Gungan - Durrbele Gunga: Amikor ezt a karaktert megelőzza egy ellenség, ennek a karakternek dobni kell egy 11-es védekező dobást. Ez a védekezés nem választható. Ha nem sikerül, a támadás továbbra is ellene irányul. Sikeres védekezés esetén a támadás bármely más, 6 négyzeten belüli karakterre átirányítható (szövetségesre vagy ellenségesre) még akkor is, ha az normális esetben nem lenne legális célpont (pl. a támadó etalálhatja saját magát is). Ha nincs más karakter 6 négyzeten belül, a támadásnak nincs hatása. Még azelőtt kell megdöbni a "támadás-átirányító" védekező dobást, mielőtt a támadó megdöbne a támadó dobást.

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

Booming Voice - Dörgő hang: Ha ilyen képességű karakter a csapatodban van, minden olyan szövetséges parancsnoki hatása, ami normálisan csak 6 négyzeten belül érvényes, elveszíti a távolsági korlátját.

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

Careful Shot +[#] - Óvatos lövés +[#]: Ha ez a karakter nem mozog a fordulójában, +[#] támadási bónuszt kap. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem segít az *Attack of Opportunity* közben.

Cesta [#] - Lándzsá [#]: Ez a különleges képesség ugyanúgy működik, mint az Atlati (Energiagolyó) [#], kivéve hogy a távolsága a látómező a 6 négyzet helyett.

character - karakter: Egy egyedi entitás, amit egy egyedi Miniatures-figura szimbolizál. Némely karakter egyedi, mint pl. Luke Skywalker. Mások egy bizonyos típusba tartozó emberek, vagy más lények, és csak leíró nevük van, mint a Stormtrooper Commander, vagy a Wampa.

Charging Assault +[#] - Támadó roham: +[#]: A szokásos támadás helyett a karakter képes a dupla sebességét lépni és utána támadni ugyanabban a fordulóban egy szomszédos ellenségre. Legalább 1 négyzetnyit lépnie kell, hogy használhassa ezt a képességet. Ez a támadás +[#] sebzési bónuszt ad.

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

Cleave - Szétzúzás: Fordulónként egyszer ez a karakter ha megsemmisít egy ellenséget, képes egy azonnali támadást (*Immediate Attack*)

intézni egy másik szomszédos ellenség ellen. A szétzúzás az *Attack of Opportunity* alatt is működik.

Cloaked - Köpenyes: Ha ez a karakter fedezékben van, csak szomszédos ellenségek támadhatják, egyéb esetben nem számít a legközelebbi ellenségnek. Még az *Accurate Shot* képességű karakterek sem támadhatják ha fedezékben van. Egyedül a *Sniper* által támadható, de csak akkor, ha a fedezéket csak egy másik karaktertől kapja. (Ezt hagyja figyelmen kívül a *Sniper (Orvlövész)*.)

combined fire - ösztűz: A karakterek képesek segíteni egy éppen támadó szövetséges karakternek. Amikor egy karakter támad a fordulójában, a többi szövetséges karakter, akik látótengelyben vannak a célponttal (és tudnak lőni), azonnal aktiválhatóak egy ösztűzre. Minden aktivált karakter után a támadó +4 támadási bónuszt kap. *(Bővebben lásd: Ösztűz a 22. oldalon.)*

commander - parancsnok: Parancsnoknak az olyan karaktereket nevezzük, melyek karakterkártyáján található valamilyen nyomtatott parancsnoki hatás. Bizonyos esetekben a parancsnokok is kaphatnak más parancsnoki hatásból bónuszokat.

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

A parancsnoki hatások soha nem duplázódhatnak. Egy egyszerű karakter képes egyszerre több különböző parancsnoki hatást is kihasználni, de ha ugyanarra a képességre egyszerre több hatás is befolyással van, csak a legmagasabb érték számít. Amikor a parancsnoki hatás valamilyen különleges képességet ad, a képességet úgy kell használni, mintha rajta lenne az azt kapó karakter kártyáján.

Az azonos képességek sem halmozódhatnak, az általuk kapott bónusz viszont halmozódhat egy másik parancsnoki hatásból származó ugyanazon bónusszal. A parancsnoki hatásoknak azonnal vége szakad, ha a karakter, akihez tartoztak, meghal.

Commando - Kommandó: Kommandósnak számít minden karakter, melynek a nevében benne van a *Commando*, vagy rendelkezik a *Commando* képességgel.

Control Minds - Elmék irányítása: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter használva ezt az Erő képességet a játék végéig megkapja a következő parancsnoki hatást: az ösztűzölő szövetségesek +2 ráadás támadási bónuszt kapnak. Ez a bónusz hozzáadódik az ösztűz által nyújtott bónuszhoz is.

Cortosis Gauntlet [#]: Ez a képesség csak a *Lightsaber Block* képességgel is rendelkező karaktereknek lehet meg. Ha ez a karakter a *Lightsaber Block*-ot (40. oldal) használva egy fénykarddal támadó ellenség ellen a megadott értéket vagy nagyobbat dob, az ellenség -20 sebészt kap a játék végéig. (Elveszíti az alap sebészt.) Ez a hatás nem halmozódik több dobás után és a támadó sebésértéke soha nem mehet 0 alá.

cover - fedezék: A karakterek és bizonyos tereptárgyak fedezéket nyújtanak a támadásokkal szemben. Egy karakter csak akkor támadhat meg egy fedezékben lévő ellenséget, ha az a legközelebbi ellenség. A fedezékben lévő karakter +4 védekezési bónuszt kap a támadásokkal szemben. *(Bővebben lásd a 19. oldalt.)*

critical hit - kritikus találat: Ilyen találat, ami extra sebesülést okoz az élő karaktereknek. A kritikus találat akkor van, ha a támadó játékos 20-at dob a kockával. Ilyenkor a támadó karakter sebzése duplán számít. *(Lásd: Támadó dobás a 22. oldalon.)* Bizonyos karaktereknél a 20-nál kisebb dobás is kritikus találatnak számít, náluk ez is automatikus találatnak minősül. Ha a támadáshoz még további bónuszok járnak (pl: a *Cunning Attack* képességnél), a kritikus találat csak az alap sebészt duplázza, nem a bónuszt.

Crowd Fighting - Csapatos harc: Ez a karakter +2 bónusz támadást kap minden szomszédos karakter után, kivéve a célpontot. Ha a karakter egyenél több támadást tud csinálni a fordulójában, a bónuszokat minden támadás előtt újra kell számolni. Pl.: ha az első támadásra összesen +14 támadási bónusz járt, de a célpont meghalt, akkor a következő támadáshoz már csak +12 bónusz adódik.

Cunning Attack (+[#]) - Alattomos Támadás (+[#]): Ez a karakter +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán. Ha a képesség más +[#] értéket ír, akkor a sebzés a +10 helyett +[#] lesz.

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

Damage - Sebzés: (karakter statisztika) A karakter sebzése sikeres támadás után számít.

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

Damage Reduction - Sebzés csökkentése [#]: Amikor ez a karakter sérülést szenved, a sebesülés értékét csökkenti a megadott értékkel. A fénykardos szomszédos ellenségek illetve a *Lightsaber Throw* képesség ellen nem működik ez a képesség. Ez a képesség csak azután lép működésbe, miután minden *Bodyguard*-dal kapcsolatos döntés megtörtént. *(Bodyguard* használata esetén a *Sebzés csökkentése* képesség nem alkalmazható.)

Dark Armor - Sötét Páncél: Amikor ez a karakter sérülést szenved, tesz egy 11-es védekező dobást. Ha a dobás sikeres, csökkenti a sebesülés értékét 10-zel. A fénykardos szomszédos ellenségek illetve a *Lightsaber Throw* képesség ellen nem működik ez a képesség.

Dark Force Spirit - Sötét Erő szellem [#]: (Erő) Ha ezzel az Erő képességgel rendelkező karakter meghal, a játék végéig minden Erőponttal rendelkező ellenség automatikusan elveszt [#] Erőpontot minden aktiválása alkalmával. Ez a hatás azokra a karakterekre is vonatkozik, akik később lépnek be a játékba. Ha nincs Erőponttal rendelkező ellenség, a képességnek nincs hatása.

Dark Inspiration - Sötét Inspiráció: A felállítás folyamán, ha ilyen képességű karakter van a csapatodban, választatsz egy Erőerősítő szövetséges karaktert. A játék végéig az a karakter megkapja a *Lightsaber Duelist* képességet *(lásd 41. oldal)*.

Dark Master - Sötét Mester: A felállítás folyamán, ha ilyen képességű karakter van a csapatodban, kiválaszthatz egy egyedi

szövetséges karaktert a csapatodból. A kiválasztott képes ezen karakter Erő pontjait költeni a játék folyamán, mintha azok a sajátjai lennének. A kiválasztottnak nem szükséges, hogy legyen Erő érzékenysége, de ha van, egy fordulón belül akkor sem költhet 2x Erőpontot. **Deadeye - Mesterlövész:** A saját fordulójában, ha ez a karakter nem mozog, +10 sebzési bónuszt kap. Ez a képesség nem használható az *Attack of Opportunity*-nél.

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

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

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

Delta Fire Support - Delta tüzező támogatás: Minden szövetséges, akinek a neve tartalmazza a *Republic Commando*-t, megkapja a *Synchronized Fire* képességet (46. old.), addig amíg ez a karakter a játékban van.

Delta Shield Support - Delta pajzs támogatás: Minden szövetséges, akinek a neve tartalmazza a *Republic Commando*-t, megkapja a *Shield 2* képességet (45. old.), addig amíg ez a karakter a játékban van.

Demolish - Tönkretétel: Az ezen karakter által okozott sebzés figyelmen kívül hagyja a szomszédos ellenségek *Damage Reduction* képességét.

Demolition Charge - Romboló töltet: Hagyományos támadás(ok) helyett ez a karakter megsemmisít egy szomszédos óriás (*huge*) vagy nagyobb (AT-AT) *Mounted Weapon* képességű ellenséget. A célpont elkerülheti a hatást 6-os védekező dobással.

Desert Skiff: Ez a karakter képes szállítani 1 nagy (*large*), vagy 2 közepes (*medium*) ill. kicsi (*small*) szövetségest. A beszálláshoz a karaktereknek a skiff mellett (szomszédosan) kell befejezniük a mozgást. Ezeket a karaktereket el kell távolítani a tábláról. Bele lehet őket tenni a skiff-be, jelezve, hogy benne vannak. A szállított karakterek továbbra is játékban vannak, megkapják a parancsnoki hatások bónuszait. A karakterek a skiff-fel együtt mozognak, fedezéket kapnak és nekik is megvan ilyenkor a *Flight* képesség.

A szállított karakterek képesek támadni: a távolságot rendszeres kell számolni és végül hozzá kell adni még egy mezőt. (A szállított karaktereket ért támadásoknál és a parancsnoki hatások számolásánál is ezt a módot kell követni.) Ez azt is jelenti, hogy közelharcot ilyenkor nem használhatnak, hacsak nincs *Melee Reach*-ük. A szállított karakterek le is szállhatnak és visszatérhetnek a játéktáblára közvetlenül a játékos első aktiválása előtt a körben, és ezután normálisan teljesíthetik a fordulójukat. Ilyenkor a Skiff mellé kell őket tenni.

Ha a Skiff megsemmisül, az összes szállított karakter szintén megsemmisül, viszont mindegyik csinálhat egy 11-es védekeződobást, hogy elkerülje ezt a hatást. Akiknek sikerül, azokat a néhai Skiff melletti négyzeteken kell elhelyezni.

Ha külső hatás miatt változtatja meg a Skiff a pozícióját a táblán, a szállított karakterek vele együtt elmozdulnak. Ha egy szállított karakter a játék közben az ellenfél csapatába kerül (pl: árulás miatt), azonnal lekerül a Skiffről.

difficult terrain - nehéz terep: Ide tartozik a törmelék, töredezett padló és hasonló szabálytalan felszínek. *(Bővebben a 28. oldalon.)*

Diplomat - Diplomata: Ha egy másik ellenséges, de a diplomata képesség nélküli karakter is látótengelyben van az éppen aktív karakterrel, akkor a karakter nem támadhatja a diplomatát, még akkor sem, ha szomszédos vele. Ha egy karakter látótengelyben van egy nem diplomata ellenséggel, de szomszédos vele egy diplomata ellenség, akkor a karakter számára nincs legális célpont.

Disintegration - Megsemmisítés: Ha ezzel a képességgel bíró karakter támadó dobásra 20-at dob, a célpont megsemmisül, tekintet nélkül az életpontjára. Ez a hatás akkor is működik, ha a célpont normál esetben kikerülhetné a támadást valamilyen különleges, vagy Erő képességgel. Ha másik karakter válik célponttá (pl: egy testőr), akkor ő semmisül meg az eredeti célpont helyett. Az óriás és nagyobb célpontok nem semmisülnek meg, a támadó karakter ilyenkor +40 sebzési bónuszt kap, amit a duplázás után kell az értékhez adni.

Disruptive - Megszakító: Az ellenséges parancsnoki hatások (akár ellenségekre, akár szövetségésekre hatnak) nem működnek ennek a karakternek a közelében 6 négyzeten belül.

Djem So Style - Djem So stílus: Ha ezt a karaktert eltalálja egy közelharc támadás, dob egy 11-es védekező dobást. Siker esetén csinálhat egy azonnali támadást a támadó ellen. Ha ennek a karakternek ezen kívül még *Lightsaber Ripost*-ja is van, vagy egy másik olyan képessége, ami azonnali támadást enged a támadó ellen, még azelőtt kell elhatározni, hogy használja ezeket a képességeket, mielőtt még a Djem So stílus védekezését dobna.

Doctrine of Fear - A félelem doktrínája: Az ellenséges karakterek -4 támadást kapnak, amíg ennek a karakternek a közelében 6 négyzeten belül vannak.

Dominate - Uralkodás: Ez a karakter a szokásos fordulója helyett képes átvenni az irányítást egy kijelölt élő karakter fölött, még akkor is, ha a célpont már volt aktiválva ebben a körben. (Ez ui. nem számít aktiválásnak.) A kijelölt karakter csinál egy fordulót, mintha az aktív játékos csapatában lenne, de nem mozoghat. A célpont ellenállhat ennek a hatásnak 11-es dobásával. Bár erre a hatásra inkább ellenséges karaktert érdemes kiválasztani, a látótengelyben lévő szövetséges karakterek is legális célpontok.

door - ajtó: Egy tereptípus. *(Lásd a 30. oldalon.)*

Door Gimmick - Zárfeltörő: A fordulója végén ez a karakter képes a látótengelyében egy ajtót kinyitni. Az ajtó ezen karakter következő fordulójának végéig, vagy a haláláig marad nyitva. Más karakterek nem tudják bezárni ezt az ajtót, hacsak nincs meg nekik az *Override* képesség. A zárfeltörés nem működik olyan ajtón, amit az *Override* képességgel zártak le *(42. oldal)*.

Double Attack - Dupla támadás: Ha ez a karakter a saját fordulójában úgy támad, hogy előtte nem mozgott, megvan a lehetősége, hogy a támadás után mozogjon, vagy mozgás helyett támadjon egy extrát. Az extra támadás irányulhat ugyanaz ellen a célpont ellen,

mint az eredeti támadás, de nem kötelező. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában használható, nem lehet az *Attack of Opportunity* folyamán alkalmazni.

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

Drain Life [#] - Életelszívás [#]: (Erő, 1 Erőpont) A karakter ezt az Erő képességet használva [#]-nyi sebést okoz egy 6 négyzeten belüli élő célpontnak és egyidejűleg ugyanannyi sérülést eltávolít magáról. Az ellenség mindkét hatást elkerülheti 11-es dobással. Az életelszívás nem támadás, és nem kell rá támadó dobást dobni. Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

Drain Life 3 - Életelszívás 3: (Erő, 3 Erőpont) A 6 négyzeten belüli élő célpont és minden, vele szomszédos élő karakter 20 sebést kap, bár mind használhatnak 11-es védekező dobást, hogy elkerüljék a hatást. Erről a karakterről összesen annyi sebész távolítható el, amennyivel sikerült sebezni a karaktereket (akik nem tudták megdöbni a védekezést.) Pl.: ha három élő ellenség kapott 20-20 sebést, akkor ez a karakter 60 sebést távolít el magáról.

Drain Life Energy - Életenergia elszívása: Ha ez a karakter megsemmisít egy szomszédos élő ellenséget, minden sebész azonnal eltűnik róla.

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

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

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

Droid Reinforcements [#] - Droid Erősítés [#]: (Lásd a *Reinforcement*-et a 44. oldalon.)

Electric Shock +[#]- Elektrosokk +[#]: Ez a karakter +[#] sebési bónuszt kap szomszédos droid ellenségek ellen.

Emergency Life Support - Vészhelyzeti életmentés: Az ezzel a karakterrel szomszédos élő szövetségesek megkapják az *Avoid Defeat* különleges képességet (33. oldal).

EMP Grenades - EMP Gránát: Ha egy nem élő karakter sérül ezen karakter *Grenades* képességétől, lebénul (*stun*, 46. oldal). A karakter elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással. Az óriás és nagyobb karakterekre nem hat ez a hatás.

Empathy - Empátia: Az ettől a karaktertől 6 négyzeten belül lévő *Savage* (Vad) képességű karakterek elvesztik ezt a képességüket. Ha a fordulójukat 6 négyzeten belül kezdik, figyelmen kívül hagyják a *Savage* általi mozgási szabályokat. Amíg 6 négyzeten belül vannak, hatnak rájuk a parancsnoki hatások.

Emperor's Bodyguard - A császár testőre: (Lásd a *Bodyguard* képességet a 33. oldalon.)

Emplacement - Elmozdíthatatlan: Ez a karakter nem mozoghat, semmilyen egyéb hatással sem lehet mozgatni (még *Force Push*-sal sem), és sehogyan sem tudja megváltoztatni a pozícióját. A felállításnál a tábla bármely pontjára felállítható az irányító játékos térélfén.

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

Energy Shield - Energiapajzs: Ha ezt vagy egy ezzel szomszédos karaktert találat ér egy olyan támadásból, amit egy egyikkel sem szomszédos ellenséges karakter csinált, akkor a támadónak kell egy 11-es védekező dobást tennie. Ha nem sikerül, a célpont nem sebződik, és ugyanazt a sebést a támadó kaja.

Eternal Hatred - Örökös gyűlölet: (Erő, 2 Erőpont) Ha ezzel a képességgel rendelkező karakter éppen meghal, tesz egy 6-os védekező dobást. Ha sikerül, nem semmисül meg, hanem a teljes kezdeti életpontjával játékban marad.

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

Ewok: Ewok minden olyan karakter, akinek a nevében benne van az *Ewok*, vagy rendelkezik az *Ewok* különleges képességgel.

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

Extra Attack - Extra támadás: A saját fordulójában ez a karakter csinálhat egy extra támadást (lépés helyett). Ez a képesség ugyanúgy működik, mint más különleges képességek, amik extra támadást adnak, (pl: *Double Attack*). Ez az extra támadás azonban halmozódik azokkal, amiket más képességek vagy parancsnoki hatások nyújtanak, sőt azokkal is, amiket más-más különleges képességek adnak. A szövetséges így egy fordulón belül több extra támadást is képes végrehajtani.

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

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

Flamethrower [#] - Lángszóró [#]: Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter ezt a képességet használva [#] pontnyi sebesülést tud okozni egy célbavett ellenségnek és minden vele szomszédos karakternek (ellenségeknek és szövetségeseknek egyaránt). Az elsődleges ellenségnek 6 négyzeten belüli legális célpontnak kell lennie, de a vele szomszédosoknak már nem. Ezen képesség használata nem támadás és nem kell rá dobni, valamint nincs ellene védekeződobás sem. Üres mezőt nem lehet a lángszóró célpontjának kijelölni.

Flanking Support - Szárnyatámogatás: Ha ez a karakter össztűzet zúdít egy 6 négyzeten belüli ellenségre és a támadás talál, a célpont -4 védekezést kap a kör végéig minden következő támadás ellen olyan szövetségestől, akinek nincs *Mounted Weapon* képessége.

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

Flurry Attack - Viharos támadás: Amikor ez a karakter kritikus találatot ér el (vagy 20-as támadó dobást dob - droidoknál), azonnal egy extra támadást csinálhat a kritikus találat egyéb hatásain felül. Minden kritikus találatnál támadhat még egy extrát, még akkor is, ha az extra támadás is kritikus találat lett. Az extra támadásnak nem kell ugyanaz ellen az ellenség ellen irányulnia, ha van a közelben másik legális célpont.

Flux Density - Áramlási sűrűség: Ez a karakter +10 sebési bónuszt kap akárhányszor egy vagy több droid karakter össztűzel vele. Ez a hatás nem sokszorozódik, és egyszer +10 kapható támadásonként.

follower - követő: A csapatod azon tagjai, akiknek nincs parancsnoki hatásuk. A legtöbb parancsnoki hatás csak a követőkre hat.

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

Force Alter - Erő módosítás: (Erő, 1 Erőpont) Egy 6 négyzeten belüli ellenségnek újra kell dobnia az utolsó támadását. Nem kell, hogy legális célpont legyen. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, miután a támadódobás megtörtént.

Force Ascetic - Erő aszkéta: Ez a karakter nem költeth Erőpontokat újradozásra vagy gyorsabb mozgásra, csak nevesített Erő képességeket használhat.

Force Bubble - Erő buborék: (Erő, 1 Erőpont) Ha ez a karakter bármilyen forrásból sebesülést szenved, de használja ezt az Erő képességet, 20-szal lecsökkenti a sebesülés mértékét. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, miután a sebész okozta hatás megtörtént.

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

Force Cloak - Erő köpeny: (Erő, 2 Erőpont) Normális forduló helyett a karakter ezt az Erőképpességet használva megkapja a *Cloaked* különleges képességet (34. oldal).

Force Corruption [#] - Erő korrupció [#]: (Erő, 2 Erőpont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pontnyi sebést okoz egy 6 négyzeten belüli nem droid ellenségnek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos szabályai követik. A célpont így megvesztegetetté válik. Minden alkalommal, amikor a megvesztegetett karakter aktíválódik, dobnia kell egy 11-es védekeződobást. Ha nem sikerül, további [#] ponttal sebződik és korrumpált marad. Ha sikerül a védekezés, nem sebződik és nem marad tovább korrup. Az Erő korrupció hatása nem halmozódik; a célponton mindig a legmagasabb érték hat. Ezen képesség használata nem támadás, és nem kell rá támadó dobást dobni.

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

Force Empathic [#] - Erő Empátia [#]: Valahányszor egy Erő képességgel rendelkező szövetséges meghal, ez a karakter [#] pontnyi sebesülést szenved.

Force Grip [#] - Erő fojtás [#]: (Erő; 1 Erőpont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pont sebesülést okoz egy, a látótengelyében lévő ellenségnek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos lépései követik. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá a kockával dobni.

Force Grip 4 - Erő fojtás 4: (Erő, 4 Erőpont) Ugyanúgy működik, mint az Erő fojtás, csak 4 Erőpontba kerül és 40 sebesülést okoz.

Force Heal [#] - Erő gyógyítás [#]: (Erő; 2 Erőpont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképpességet használja, eltávolít [#] sérülést egy szomszédos, sebesült karakterről, vagy önmagáról. Az Erő gyógyítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé. A képesség droidokra nem hat. (A korábbi set-ekben ez a képesség a karakterkártyákon egyszerűen "Heal"-ként szerepelt.)

Force Immunity - Erő immunitás: Más karakterek nem költethetnek arra Erőpontot, hogy erre a karakterre hassanak, újradoobjanak el-lene egy támadást, vagy egy védekezést a támadása ellen. Erre a karakterre nem hatnak az olyan Erő képességeknek sem, amik egyszerűen több karaktert is tudnak befolyásolni (pl: *Force Lighting* vagy *Shockwave*). Ilyenkor másik célpontot kell választani.

Force Leap - Erő ugrás: (Erő; 1 Erő pont) A forduló további részében a karakter ezt az Erő képességet használva át tud menni ellenséges karaktereken úgy, hogy nem provokál *Attack of Opportunity*-t. Ez nem vesz el időt, a karakter a képesség használata után a szokásos módon mozoghat és támadhat a fordulóban.

Force Lighting [#] - Erő villám [#]: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás(ok) helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pont sebesülést okoz egy ellenséges célpontnak és 2 vele szomszédos karakternek (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt, beleértve a támadó karaktert is, ha nincs elég szomszédos karakter). Az elsődleges ellenségnek legális célpontnak kell lennie, és 6 négyzeten belül kell állnia, de a vele szomszédos karaktereknél ez már nem feltétel. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá dobni.

Force Lighting 1 - Erő villám 1: (Erő, 1 Erőpont) A karakter ezt az Erőképpességet használva, 20 pont sebesülést okoz egy ellenséges célpontnak 6 négyzeten belül.

Force Lighting 2 - Erő villám 2: (Erő, 2 Erőpont) Úgy működik, mint az alap Erő villám, csak éppen 30 sebést okoz.

Force Lighting 4 - Erő villám 4: (Erő, 4 Erőpont) A karakter ezt az Erőképpességet használva 50 pont sebesülést okoz egy ellenséges célpontnak 6 négyzeten belül. Ráadásul időlegesen meg is bénítja a célpontot, ha az óriás vagy kisebb. (*Stun*: 46. oldal.) A célpont elkerülheti a bénító hatást 16-os dobással.

Force Lighting 5 - Erő villám 5: (Erő, 5 Erőpont) Úgy működik, mint az alap Erő villám, csak éppen 60 sebést okoz. Minden karakter meg-bénul, ha óriás vagy kisebb. Minden érintett elkerülheti a bénító hatást 16-os dobással.

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

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

Force Powers - Erő képességek: Ezek speciális támadások, mozgások vagy egyéb képességek. Egy Erő képesség használatakor le kell vonni az értéket a karakter összes Erő pontjából. Az Erő képességek nem használhatóak, ha a karakternek nincs elegendő Erő pontja.

Force Push [#] - Erő lökés [#]: (Erő, # Erőpont) Az Erő képességek ezen csoportja ellök egy vagy több ellenséget és bizonyos sebést okoz.

Force Push 2 - Erő lökés 2: (Erő, 2 Erőpont): Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, 20 pont sebesülést okoz egy 6 négyzetes belüli ellenséges karakternek. Ha a célpont óriás vagy kisebb, ellökődik 2 négyzetnyit (*push - 43. old.*)

Force Push 3 - Erő lökés 3: (Erő, 3 Erőpont): Hagyományos forduló helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, kiválaszhat egy 6 négyzetes belüli ellenséget. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségek és szövetségesek is) 30 sebést kapnak. Az óriás és kisebb karakterek 3 négyzetnyit lökődnek el ettől a karaktertől.

Force Push 4 - Erő lökés 4: (Erő, 4 Erőpont): Ugyanúgy működik mint a *Force Push 2*, csak 40 sebést okoz egy látótengelyben lévő ellenségnek és ellöki a célpontot 4 négyzetnyit ettől a karaktertől.

Force Push 5 - Erő lökés 5: (Erő, 5 Erőpont): Ugyanúgy működik mint a *Force Push 3*, csak 50 sebést okoz és ellöki az érintett karaktereket 5 négyzetnyit. Az óriás és kisebb karakterek elkábulnak (*stun, 46. oldal*). A karakterek 16-os dobással elkerülhetik ezt a hatást.

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

Force Repulse [#] - Erő visszaverés [#]: (Erő, # Erőpont) Az Erő képességek ezen csoportja ellök egy bizonyos helyen lévő egy vagy több ellenséget és bizonyos sebést okoz.

Force Repulse 2 - Erő visszaverés 2: (Erő, 2 Erőpont): Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, 20 pont sebesülést okoz minden 2 négyzetes belüli karakternek (ellenségeknek és szövetségeseknek). Minden óriás vagy kisebb karakter ellökődik pontosan 3 négyzetnyit ettől a karaktertől.

Force Repulse 3 - Erő visszaverés 3: (Erő, 3 Erőpont): Hagyományos forduló helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, 30 pont sebesülést okoz minden 3 négyzetes belüli karakternek (ellenségeknek és szövetségeseknek). Minden óriás vagy kisebb karakter ellökődik pontosan 4 négyzetnyit ettől a karaktertől és elkábulnak (*stun 46. oldal*). A karakterek 11-es dobással elkerülhetik ez utóbbi hatást.

Force Repulse 5 - Erő visszaverés 5: (Erő, 5 Erőpont): Ugyanúgy működik mint a *Force Repulse 3*, csak 50 pont sebesülést okoz minden 5 négyzetes belüli karakternek (ellenségeknek és szövetségeseknek). Minden óriás vagy kisebb karakter ellökődik pontosan 6 négyzetnyit ettől a karaktertől és elkábulnak (*stun 46. oldal*). A karakterek 16-os dobással elkerülhetik ez utóbbi hatást.

Force Sense - Erő megérzés: (Erő, 1 Erőpont) Minden ellenséges karakter elveszíti a *Stealth* képességét ezen kör végéig.

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

Force Storm [#] - Erő vihar [#]: (Erő; 2 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pont sebesülést okoz minden, vele szomszédos karakternek (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt).

Force Storm 2 - Erő vihar 2: (Erő, 2 Erőpont) Ez az Erő képesség ugyanúgy működik, mint az alap *Force Storm*, csak 20 sebesülést okoz.

Force Strike [#] - Erő csapás [#]: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pont sebesülést okoz egy ellenséges droid, vagy egy ellenséges *Mounted Weapon* képességű karakternek 6 négyzetes belüli. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni. A korábbi set-ekben az ilyen képességű karakterek szintén támadhatnak *Mounted Weapon* képességű ellenségeket, bár ez nincs feltüntetve a kártyájukon.

Force Stun - Erő kábítás: (Erő, 1 Erőpont) A 6 négyzetes belüli élő ellenséges célpont elkábul erre a körre. Az ellenség elkerülheti a hatást 11-es dobással Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

Force Thrust [#] - Erő szúrás [#]: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erő képességet használja, [#] pont sebesülést okoz egy ellenségnek 6 négyzetes belüli. A célpont kivédheti a sérülést felét 11-es dobásával. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni.

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

Force Weapon - Erő fegyver: (Erő, 1 Erőpont) Hagyományos támadás helyett a karakter ha ezt az Erő képességet használja, +10 sebést kap a játék végéig.

Fragile [#] - Törekeny [#]: Ez a karakter nem képes tovább támadni, ha az Életpontja a megjelölt érték alá csökken. Ha bármilyen sebész-eltávolító hatások visszaállítják az Életpontját a megjelölt érték fölé, akkor újra képes a támadásra.

Fringe Reinforcements [#] - Törvényen kívüli erősítés [#]: (*Lásd a Reinforcement-et a 44. oldalon.*)

Fringe Reserves [#] - Törvényen kívüli tartalék [#]: (*Lásd a Reserves-t a 44. oldalon.*)

Frozen in Carbonite - Befagyasztva: Ez a karakter változó pontértékű (X). A csapatépítésnél válassz egy másik Han Solo karaktert is. Ez a karakter a választottnak a felét fogja érni. Ezt a karaktert az ellenfél állítja fel a saját csapatával együtt. Ez a karakter nem aktivál-

ható, nem tud mozogni és nem legális célpont. Úgy kell tekinteni, mint a pálya egyik elemét. Az általa elfoglalt mezőbe nem lehet belépni, viszont fedezéket nyújt. Nem számít bele a győzelmi pontszámolásba. Ha a csapatod minden tagja megsemmisül, ez a karakter is megsemmisül.

Ha egy szövetséges karakter ezzel a karakterrel szomszédos mezőn fejezi be a mozgását, ez a figura azonnal eltávolítható a tábláról és a korábban kiválasztott másik Han Solo-t kell a helyére tenni. Az újonnan felrakott karakter ebben a körben már nem aktiválható. Ha az újonnan felrakott karakter megsemmisül, a győzelmi pontok számolásánál csak a felét éri a kártyán megadott értékének.

Furious Assault - Dühödtt roham: Hagyományos forduló helyett ez a karakter képes dupla sebességet mozogni, azután egyszer megtámadni minden legális célpontot. Az első támadó dobás előtt kell meghatározni az összes legális célpontot. Ha ekkor több ellenség is szomszédos a támadó karakterrel, mind legális célpontnak számítanak.

Galloping Attack - Vágtázó támadás: Amikor ez a karakter mozog, képes megtámadni minden egyes szomszédos ellenséget. Ekkor +4 támadáspontot kap. Az első támadás előtt legalább 1 négyzetnyit mozognia kell. Minden támadásra külön kell dobni, amikor a karakter az ellenség mellé ér. A karakter egy ellenséget sem támadhat meg kétszer, amikor ezt a képességet használja, és nem léphet vissza olyan négyzetbe, amit előtte hagyott el. Mozgás közben provokálja az *Attack of Opportunity*-t. A karakter, ha csak a sebességét vagy kevesebbet mozog, utána csinálhat hagyományos támadást is.

Gang [#] - Banda [#]: Ez a karakter +[#] bónuszt kap a támadásra minden olyan szövetséges után, akinek a meghatározott neve van, olyan ellenség ellen, akihez 6 négyzetes belüli állnak ezek a szövetséges karakterek.

Greater Mobile Attack - Nagyobb mozgó támadás: Ez a képesség ugyanúgy működik, mint a *Mobile Attack (42. oldal)*, kivéve, hogy ez a karakter képes több támadást is (ha van neki) csinálni, még akkor is, ha mozgott a fordulójában. Ha a támadás előtt és után is akar mozogni, akkor a mozgást megszakítva minden támadását a második mozgás előtt kell megcsinálnia és annak a mezőnek, melyen megállt, legális helynek kell lennie, még akkor is, ha a karakter továbbmozog róla. (Nem lehet pl. egy szakadék.)

Gregarious - Csapatjátékos: Ez a karakter +4 támadási bónuszt kap mindaddig, amíg legalább egy szövetséges karakter van 6 négyzetes belüli.

Grenades [#] - Gránát [#]: Hagyományos támadás helyett ez a karakter képes célpontnak kijelölni egy 6 négyzetes belüli ellenséget. Ezt az ellenség kijelölésének szokásos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt) [#] sérüléspontot kap. Minden karakter elkerülheti a sérülést 11-es dobásával. Ennek a képességnek a használata nem számít támadásnak és nem kell rá a kockával dobni. Üres négyzetet nem lehet kijelölni a gránát célpontjával.

Gungan - Gunga: Gunga minden olyan karakter, aminek a nevében benne van a *Gungan*, vagy rendelkezik a *Gungan* különleges képességgel.

Gunner (+[#]) - Tüzér (+[#]): Ez a karakter képes összetűzet zúdítani egy szomszédos *Mounted Weapon* képességű szövetséggel (*42. oldal*). Ha ennek a képességnek van +[#] értéke, a *Mounted Weapon* képességű szövetséges +[#] pontnyi sebzési bónuszt kap az összetűz támadási bónuszán felül.

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

Harpoon Gun - Vontatókábel: Hagyományos támadás helyett ez a karakter képes célpontnak kijelölni egy 6 négyzetes belüli *Mounted Weapon* képességű karaktert. A kijelölt ellenség nem mozoghat ebben a körben, de elkerülheti ezt a hatást 11-es védekeződobással.

Heal [#] - Gyógyítás [#]: Hagyományos támadás helyett a karakter eltávolít [#] sérülést egy szomszédos élő karakterről, vagy önmagáról. A gyógyítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

Heavy Lift - Nehéz kiemelés: Ez a képesség ugyanúgy működik, mint a *Lift (40. oldal)*, kivéve, hogy ez a karakter képes egy szomszédos kis, közepes vagy nagy szövetségest is áttenni egy másik, vele szomszédos mezőre.

Heavy Weapon - Nehéz fegyverzet: Ez a karakter nem mozoghat és támadhat egyszerre ugyanabban a fordulóban. Az *Attack of Opportunity*-nál a szokásos szabályok szerint támad.

Hit Points - Életpontok: (karakter statisztika) A karakter megöléséhez szükséges pontérték. A karakter akinek az életpontja 0-ra, vagy az alá csökkent, meghal.

Hologram: Ez a karakter képes átmenni ellenséges karaktereken és azok is rajta mindaddig amíg nem akarják a mozgásukat ugyanazon a mezőn befejezni. Ez a karakter nem számít a legközelebbi ellenségnek és nem számít szomszédosnak, valamint nem hatnak rá a parancsnoki hatások.

Homical Surgery: Hagyományos forduló helyett ez a karakter 10 sebést okoz egy szomszédos élő karakternek. Ha a karakter szövetséges, csinálhat egy 11-es védekeződobást, hogy a sebész helyett 10 sebesülést eltávolítson magáról. Ha nem sikerül, 10 sebesülést kap.

Huge - Óriás: Az óriás karakterek (mint a *Rancor*) 3x3 négyzetnyi helyet foglalnak el a táblán, és préselődniük kell, amikor szűk helyeken akarnak áthaladni. (*A préselődést lásd a 18. oldalon.*)

Illusion - Illúzió: (Erő, 1 Erőpont) Ha ez a karakter használja ezt a képességet, amikor támadás éri, elkerüli a sebesülést, hacsak a támadó nem tesz egy sikeres 11-es dobást. Rögtön a támadási találat után el kell dönteni ezen képesség használatát.

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

Impulsive Momentum - Impulzív lendület: Ha egy egyedi szövetséges karakter meghal, a játék további részére ez a karakter megkapja a *Momentum* különleges képességet (*lásd a 42. oldalon*).

Impulsive Savagery - Impulzív vadság: Ha egy egyedi szövetséges karakter meghal, a játék további részére ez a karakter megkapja a *Savage* különleges képességet (*lásd a 44. oldalon*).

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

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

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

Industrial Repair (#) - Ipari javítás (#): Hagyományos támadás helyett a karakter eltávolít (#) sérülést egy szomszédos *Mounted Weapon* képességű karakterről. Az ipari javítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

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

Intuition - Intuíció: A kezdődobás meghatározása után ez a karakter képes a sebességének megfelelő mezőt mozogni, mielőtt bármely más karakter aktiválna. (Ez nem számít aktiválásnak.) A karakter ezt a képességet minden körben csak egyszer használhatja. Ha több karakter is rendelkezik az *Intuition* vagy a *Surprise Move* képességgel (46. oldal), akkor ezeket a kezdődobások sorrendjében kell végrehajtani.

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

It's a Trap! - Ez csapda! Ettől a karaktertől 6 négyzetben belül minden ellenséges karakter elveszíti a *Stealth* képességet (ha volt neki).

Jedi Hunter - Jedi vadász: Ez a karakter +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap az alapból Erőponttal rendelkező ellenségek ellen.

Jedi Mind Trick - Jedi elmetrikk: (Erő; 1 Erőpont) Egy 2 négyzetben belüli kiválasztott élő ellenség megbénul (*stun 46. oldal*) erre a körre és a forduló végéig nem tud *Attack of Opportunity*-t sem csinálni. Egy 11-es védekeződobás semlegesíti mindkét hatást. Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

Jolt - Megrázkódtatás: Akit egy ilyen képességű karakter támadása eltalál, megbénul (*stun 46. oldal*). A célpont elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással. Az óriás és nagyobb karakterekre nem hat ez a képesség.

Karmic Mettle: Ha ez a karakter 1 Erőpontot használ egy támadás vagy védekezés újradozására, az eredményhez +4 bónusz adódik. Ha az újradozás még így sem volt sikeres, ez a karakter 10 sebzészt kap. Ha a karakter egy fordulóban egynél többször költeth Erőpontot, mind a bónusz, mind a sebzés duplázódik.

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

Kouhun Infestation - Kouhun fertőzés: Hagyományos forduló helyett a karakter 60 pontnyi sérülést okoz egy 12 négyzetben belüli élő ellenségnek. Nem szükséges a látótengely, de ezen kívül érvényesek a célpont kiválasztásának szabályai. A falakon keresztül nem hat a képesség (körben számolandó a 12 négyzet.) A célpont elkerülheti a sérülést 11-es dobással.

Large - Nagy: A nagy karakterek, (pl: Yuzzem) 2x2 négyzetet foglalnak el a táblán, és préselődniük kell, amikor szűk helyeken akarnak áthaladni. (A préselődést lásd a 18. oldalon.)

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

Lift - Kiemelés: Hagyományos támadás(ok) helyett ez a karakter képes egy szomszédos kis vagy közepes szövetséges karaktert egy másik, vele szomszédos mezőre átemelni. A kiemelt karaktert csak legális mezőre lehet lerakni. A kiemelt karakter nem provokál *Attack of Opportunity*-t.

Light Spirit - Világos oldali szellem: Ez a karakter egy tisztán Erőből álló testetlen szellem. Mozgás közben figyelmen kívül hagy minden teretípust, átmehet ellenséges karaktereken (és azok is rajta), de semmilyen más karakterrel nem állhat meg ugyanazon a mezőn. Falat jelentő mezőn nem fejezheti be a mozgását. Nem nyújt fedezéket és nem tud ajtókat kinyitni és nyitva tartani. Nem számít legális célpontnak még akkor sem ha szomszédos egy ellenséggel. Nem lehet támadni és megsebezni. Ez a karakter nem ér győzelmi pontot ha a táblán bizonyos kijelölt helyen áll, nem hatnak rá a parancsnoki hatások.

A felállításkor választani kell mellé egy Erőértékkel rendelkező szövetséges karaktert. A választott karakter megkapja a *Force Renewal 1* és a *Mettle* képességeket mindaddig, amíg ettől a karaktertől 4 négyzetben belül tartózkodik. A szellem akkor semmisül meg, ha a mellé választott szövetséges megsemmisül. Egy 6 négyzetben belüli ellenség hagyományos támadás helyett elkölthet 1 Erőpontot, hogy megsemmisítse a szellemet. A szellem elkerülheti ezt a hatást 11-es védekező dobással.

Light Tutor - Jó oldali tanítás: A felállításkor ha ez a karakter a csapatodban van, válassz egy szövetséges karaktert a csapatból. Ha a választott karakternek nincs Erő értéke, kap 1 Erőpontot és a játék végéig Erőképesnek kell tekinteni. Ha van Erőértéke, akkor +1 Erőpontot kap. Ez a karakter magát nem választhatja ki a képességre.

Lightsaber - Fénykard: Ez a karakter szomszédos ellenségek ellen fénykardot használ pisztoly helyett. Így a támadásnál +10 sebzési bónuszt kap. (Ettől még nem lesz közelharcos!)

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

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

Lightsaber Deflect - Fénykard véds: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karaktert nem közelharci támadással eltalálják, ezen Erőképpesség használatával elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképpességet, miután a támadás talált.

Lightsaber Defense - Fénykard védelem: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karaktert bármilyen támadással eltalálják, ezen Erőképpesség használatával elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképpességet, miután a támadás talált.

Lightsaber Duelist - Fénykard párbajozó: Ez a karakter +4 védekezési bónuszt kap, amikor egy Erőhasználó karakter közelharcban megtámadja.

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

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

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

Lightsaber Riposte - Fénykard riposzt: (Erő; 1 Erő pont) Amikor a karaktert közelharci támadás éri, ezen Erőképpesség használatával egy azonnali támadást tud végrehajtani a támadó ellen. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt az Erőképpességet, miután a támadás talált.

Lightsaber Sweep - Fénykard söprés: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképpességet használva képes minden vele szomszédos ellenséget egyszer megtámadni, figyelmen kívül hagyva a célzási szabályokat. A karakter a fordulójában emellett normálisan mozoghat.

Lightsaber Throw - Fénykard dobás: (Erő; 1 Erőpont) Hagyományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképpességet használva képes egyszer megtámadni egy 6 négyzetben belüli ellenséget, figyelmen kívül hagyva a közelharci megkötést. Minden Fénykard dobás képesség távoli támadásnak számít a *Lightsaber Deflect* és a *Molecular Shielding* szempontjából.

Lightsaber Throw 2 - Fénykard dobás 2: (Erő; 2 Erőpont) Hagyományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképpességet használva 2 támadást csinálhat ugyanazon 6 négyzetben belüli ellenség ellen.

Lightsaber Throw 5 - Fénykard dobás 5: (Erő; 5 Erőpont) Hagyományos forduló helyett a karakter ezt az Erőképpességet használva kiválaszt egy, a látótengelyében lévő ellenséget, még akkor is, ha fedezékben van és nem a legközelebbi. (Lopakodás képességűt is lehet választani.) A karakter 2 támadást csinál a választott és minden vele szomszédos karakter ellen (ellenségek és szövetségesek is.)

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

living - élő: Azon karakterek számítanak élőnek, akiknek nincs sem *Mounted Weapon*, sem *Droid*, sem *Cyborg* különleges képességük. Az összes többi karakter nem élő. Bizonyos különleges képességek, mint a *Dominant*, *Emergency Life Support*, *Force Heal*, *Heal*, *Homicidal Surgery*, *Kouhun Infestation*, *Paralysis*, *Pheromones*, *Plaeriyin Bol* és a *Poison* csak élő karakterekre hatnak.

Loner - Magányos: A karakter +4 támadási bónuszt kap, ha nincsenek szövetségesek 6 négyzetben belül.

low objects - alacsony tereptárgyak: Ebbe a tereptípusba tartoznak az alkatrészek, számítógép terminálok, székek, karbantartó droidok és egyéb, a padlón lévő objektumok. (Lásd a 27. oldalon.)

Machinery - Gépezet: Ez *Industrial Repair* képes sebzészt eltávolítani erről a karakterről, még akkor is, ha nincs *Mounted Weapon* képessége.

Makashi Style Mastery - Mesteri Makashi stílus: Amikor a karaktert közelharcban eltalálják, elkerülheti a sérülést 11-es dobással.

A Shii-Cho, Soresu, Ataru és a Niman stílusok (beleértve a mesteri fokozatot) nem használhatóak ezen karakter ellen.

Mandalorian Conscriptio - Mandalor összeírás: A játék végéig a csapatod minden tagja a mandalor frakció tagjának számít. Ha eredetileg nem mandalorok voltak, akkor már nem tartoznak az eredeti csoportjukhoz.

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

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

Master Tactician - Taktikai zseni: A kezdődobást hagyományosan kell dobni, de hacsak nem 1-et dobtál, te határozod meg a kezdési sorrendet. Az egál dobásokat ekkor is újra kell dobni. Ha több csapatban is van ilyen képességű karakter, akkor közülük a legnagyobb értéket dobó játékos határozza meg hogy ki kezdjen.

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

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

melee attack - közelharc: Közelharcot csak a *Melee Attack* képességű karakterek tudnak csinálni. Bizonyos különleges és Erőképpések csak közelharci támadás ellen működnek. A másik csoport a nem közeli támadás. Ezek akkor is nem közeli támadásnak számítanak, ha a célpont szomszédos a támadóval.

Melee Reach [#] - Közelharc távolság [#]: Ha ez a karakter a saját fordulójában támad, a [#] négyzetben belüli ellenségek mind szomszédosnak számítanak neki. Erre a karakterre hatnak az olyan különleges és Erő képességek, amik egyébként csak a szomszédos karaktereket érintik, és amik megszakítják a támadást, mint a *Self-Destruct* vagy a *Lightsaber Ripost*.

Mercenary - Zsoldos: Ez a karakter csak akkor mozoghat, ha arról a helyről, ahol áll, nincs legális célpont. (Ha az első támadásával megöl egy el-

lenséget és nincs másik látótengelyben, akkor elmehet a helyéről.) Ha olyan négyzetre ér, amiből már tud támadni, nem kell ott megállnia.

Mettle: Ha ez a karakter 1 Erőpontot használ egy támadás vagy védekezés újradozására, az eredményhez +4 bónusz adódik. Ha a karakter egy fordulóban egynél többször költhet Erőpontot, a bónuszok duplázódnak.

Mighty Swing +[#] - Hatalmas lendítés +[#]: Ha ez a karakter a saját fordulójában nem mozog, +[#] sebzési bónuszt kap szomszédos ellenség ellen. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem használható az *Attack of Opportunity*-nál.

Mines [#] - Aknák [#]: Ha egy ellenség ezzel a karakterrel szomszédos mezőre lép, azonnal [#] sebzést kap. A sebesülést elkerülhető 11-es dobással.

Missiles [#] - Rakéta [#]: Hagyományos támadás(ok) helyett ez a karakter képes egy látótengelyben lévő ellenséget célpontnak kijelölni. Ezt a célpont kijelölésének szokásos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségek és szövetségesek is) [#] pontnyi sebesülést szenvednek. Minden karakter elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Ezen képesség használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni. Üres négyzetet nem lehet kijelölni a rakéta célpontjával.

Mobile Attack - Mozgó támadás: Ez a karakter a támadás előtt és után is tud mozogni, összesen maximum a sebességének megfelelő négyzetet. Az *Attack of Opportunity* normálisan alkalmazható rá. A teljes mozgási távolság növekedhet parancsnoki hatások vagy Erő képességek, stb. miatt. Annak a négyzetnek, ahonnan a támadást csinálja, legális négyzetnek kell lennie, akkor is, ha igazából még nincs befejezve a mozgás. (Nem lehet pl. szakadék.)

Molecular Shielding - Molekuláris pajzs: Ha ezt a karaktert egy nem szomszédos ellenség eltalálja, a támadónak kell dobnia egy 11-es védekező dobást. Ha nem sikerül, ez a karakter nem sebződik, és az eredetivel megegyező sebzést a támadó kapja.

Momentum - Lendület: Ha ez a karakter mozog a fordulójában legalább 1 négyzetnyit, +4 támadási és +10 sebzési bónuszt kap szomszédos ellenségek ellen. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában működik, nem használható az *Attack of Opportunity*-nál.

Mounted Weapon - Állványos fegyver: Ez a karakter csak állványos fegyverű szövetségesekkel, vagy szomszédos, *Gunner* képességű szövetségesekkel képes összetűzet zúdítani.

move(ment) - mozgás: Egy karakter max. a sebességével megegyező négyzetet mozogni, és utána támadni ugyanabban a fordulóban. Ha nem támad, max. a sebességének dupláját mozgathatja.

name contains - a név tartalmazza: Bizonyos hatások csak pontosan meghatározott karakterekre érvényesek. A "nevű" karakternek pontosan a megadott nevet kell viselnie. Az a karakter akinek a "neve tartalmazza" a kiemelt szót, a karakter bármely verziója lehet. Ezek a hatások szintén működnek olyan karaktereken, akiknek különleges képességben van meg a meghatározott név. Pl.: A Clone Trooper Commander parancsnoki hatása csak azon szövetségesekre hat, akiknek a neve tartalmazza a "Trooper" szót, vagy rendelkeznek a "Trooper" képességgel.

nearest enemy - legközelebbi ellenség: Egy karakterhez az a legközelebbi ellenség, aki a látótengelyen belül a legközelebbi. Olyan ellenség, aki ugyan közelebb van, de nincs a látótengelyben, nem számít a legközelebbinek. (Lásd: Fedezék, 19. oldal.)

Net Gun - Hálóvető: Hagyományos támadás(ok) helyett ez a karakter képes egy 6 négyzeten belüli ellenséget megcélzni. Ezt a célpont kijelölésének szokásos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségek és szövetségesek is) megbénulnak (*stun 46. oldal*). Minden érintett karakter elkerülheti a hatást 11-es dobással. Ezen képesség használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni. Üres négyzetet nem lehet kijelölni a hálóvető célpontjával. *Mounted Weapon* valamint *Huge* és nagyobb karakterekre nem hat ez a képesség.

Never Tell Me The Odds - Ne gyere az esélyekkel: Az ellenségnek a kezdődobást módosító különleges képességei, mint a *Master Tactician* és a *Recon*, nem működnek amíg ez a karakter játékban van. (Az ilyen típusú Erő képességeket nem tudja semlegesíteni.)

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

Ooglight Masquer - Ooglight maszkos: Ha ez a karakter a felállításkor a csapatodban van, választhat az egy szövetséges nem egyedi karaktert a csapatból. A választott karakter a játék végéig megkapja a *Stealth* képességet.

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

Opportunist (+[#]) - Opportunist (+[#]): Ez a karakter +4 támadási és +[#] sebzési bónuszt kap olyan ellenség ellen, aki már volt aktíválva az adott körben.

Order 66 - 66-os parancs: Ezzel a képességgel rendelkező karakterek lehetnek egy csapatban *Emperor Palpatine*, *Sith Lord*-dal, tekintet nélkül az eredeti csoportjukra. A korábbi set-ek karakterei, melyek neve tartalmazza az *ARC Trooper* vagy a *Clone Trooper* elnevezést, szintén úgy számolandók, hogy megvan ez a képességük, bár nincs a karakterkártyájukra nyomtatva.

Override - Felülírás: A fordulójának a végén ez a karakter képes egy ajtót a látótengelyben nyitottnak vagy zártnak kijelölni. Az ajtó a karakter következett fordulójának a végéig vagy a megsemmisüléséig marad így. Más karakterek nem tudják ezt az ajtót kinyitni vagy bezárni, hacsak nem rendelkeznek ők is a felülírás képességével. Az ajtó nem zárható be, ha egy nagy vagy nagyobb karakter áll a jelzővonalán.

Overwhelming Force - Elsőpró Erő: (Erő, 1 Erőpont) Amikor ez a karakter ezt az Erő képességet használja egy támadásnál, akkor azt a támadást (ill. a belőle származó sebzést) ebben a fordulóban nem lehet kivédeni vagy átírányítani. Az ellenség nem használhat olyan képességeket mint a *Parry* vagy a *Lightsaber Block*, hogy elkerülje a sebzést; a *Damage Reduction* hatástalan, és az olyan támadás, ill. sebzés-átírányító képességek sem használhatóak, mint a *Draw Fire* vagy a *Bodyguard*. Szintén nem hatnak ezen támadás ellen az olyan képességek sem, amik a sebzést visszairányítják a támadóra. Az *Elsőpró Erő* nem hat az olyan sebzésekre, amik nem támadásból származnak, mint a *Force Lighting*. Ez az Erő képesség az *Attack of Opportunity*-nél is használható.

Paralysis - Bénítás: Ha ez a karakter eltalál egy élő ellenséget, az időlegesen megbénul (*stun 46. oldal*). A célpont elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással.

Parry - Hárítás: Amikor a karaktert közelharcban megtámadják, elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Rögtön azután kell eldöntened, hogy használod-e ezt a képességet, miután a támadás talált.

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

Penetration [#] - Pajzsátörés [#]: Az ellenségek *Damage Reduction* képessége a jelölt értékkel csökken ezen karakter támadásával szemben. Ha a karakter *Pajzsátörés* képessége megegyezik az ellenség *Damage Reduction* képességével, akkor a sebzés értéke nem csökken.

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

Pheromones - Feromonok: Ez a képesség töröl egy ezen karakter elleni 6 négyzeten belüli élő ellenség általi támadást. A támadó ellenállhat a hatásnak 11-es védekeződobással. A védekező dobást a támadás bejelentése után, de még a támadó dobás előtt kell megtenni. A támadást ettől még úgy kell tekinteni, mintha megtörtént volna, és a támadó karakter, ha használt volna Erőpontot a támadásra, elhasználna kell tekintenie, akkor is, ha nem sikerült megdöbnie a védekezést.

Pilot - Pilóta: Pilóta minden olyan karakter, akinek a nevében benne van a *Pilot*, vagy rendelkezik a *Pilot* különleges képességgel.

pit - gödör/üreg/szakadék: Egy tereptípus. (Lásd a 30. oldalon.)

Plaeyrin Bol: Hagyományos forduló helyett ez a karakter 40 sebzést okoz egy szomszédos élő ellenségnek. Az ellenség elkerülheti a sebesülést 11-es védekeződobással.

Poison - Méreg: Ez a karakter +10 sebzési bónuszt kap, ha élő ellenséget talál el. A célpont elkerülheti az extra sebesülést 11-es dobással.

Poisoned Blade - Méregzett penge: Akárhányszor ez a karakter szomszédos ellenséget talál el, a 10 helyett 20 sebzést okoz, ami közelharc támadásnak is számít. A támadás ezen felül még +20 sebzési bónuszt kap, ha az eltalált szomszédos célpont élő karakter. Az élő célpont elkerülheti ezt az extra sebesülést 11-es dobással.

Power Coupling - Energia csatlós: Ez a karakter a fordulója végén kiválaszhat egy szomszédos kicsi vagy közepes szövetségest, aki nem közelharcos. A választott szövetséges *Extra Attack*-et (36. old.) kap ezen karakter következett fordulójának a végéig. A választott szövetséges azonnal elveszíti ezt a képességet, amint ez a karakter már nem szomszédos vele. (Beleértve, ha közben ez a karakter megsemmisült.)

Programmed Target - Programozott célpont: A felállítás után, ha ez a karakter a csapatodban van, választhat az egy ellenséget. Ez a karakter +4 támadási bónuszt és az *Accurate Shot* képességet kapja a választott ellenség ellen. Az *Accurate Shot*-ra ható hatások szintén befolyásolják ezen karakter támadásait a választott ellenség ellen.

Proactive +[#] - Védelmező +[#]: Ez a karakter +[#] sebzési bónuszt kap, amíg a meghatározott szövetséges karakter sebesülten 6 négyzeten belül van.

push - lökés: Amikor egy karakter valamilyen hatás (pl: *Force Push*) miatt ellökődik, a végső pozíciójának messzebb kell lennie a támadó karaktertől, mint a kezdőnek. Ez a mozgás nem provokál *Attack of Opportunity*-t. Az ellökött karakter nem léphet olyan mezőre, amit már egy másik karakter elfoglalt, akár szövetséges, akár ellenség. A távolság számolásánál figyelembe kell venni a tereptípusokat is (pl: duplán kell számolni olyan négyzetet ami alacsony tereptárgy). Ha a karakter egy falnak vagy egy másik karakternek lökődik, azok mellett kell tovább haladnia. Mindig a támadó karaktert irányító játékos dönti el, hogy melyik irányba löki az ellenséget.

Quadruple Attack - Négyzeres támadás: Ez a képesség ugyanúgy működik, mint a *Double Attack* (36. oldal), kivéve hogy ez a karakter négyet támadhat a fordulójában, ha nem mozog.

Quick Reactions - Gyors reakció: Ez a karakter +6 támadási bónuszt kap, amikor *Attack of Opportunity*-t csinál.

Rakghoul Disease - Rakghoul kór: Ez a karakter +10 sebzési bónuszt kap, ha élő ellenséget talál el. A célpont elkerülheti az extra sebesülést 11-es dobással. Ha ez a karakter megsemmisít egy élő ellenséget, azonnal hozzáadhatsz egy újabb Rakghoul nevű karaktert a csapatodhoz. Az új figurát abba a négyzetbe kell felállítanod, ahol előtte a megsemmisített ellenség állt. Ez a karakter nem emeli a csapatod pontértékét. A győzelmű pontok számolásánál az extra Rakghoul megölése nem ér pontot az ellenfélnek.

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

Rangefinder - Távolságmérő: Hagyományos támadás helyett ez a karakter +4 támadási bónuszt ad ebben a körben minden szomszédos szövetségesnek, akik nem mozognak ebben a körben, a nem szomszédos ellenségek elleni támadásra.

Rapport - Összhang: Ez a képesség meghatároz egy karaktert és egy feltételt. A meghatározott karakter 1-gyel kevesebbet ér, ha a megadott feltétel teljesülésével a csapatodban van. Ha az a karakter megsemmisül, győzelmű pontnak a csökkentett értéke számolandó. Ha az *Összhang* követelményeinek megfelelő karaktereket *Reinforcement*-en vagy *Reserves*-en keresztül adsz a csapatodhoz, akkor is a csökkentett értékkel kell őket számolni. Több ugyanazon *Összhang* képesség hatása nem halmozódik. Ellenben a különböző karakterek által adott, különböző *Összhang*-ok több ponttal is csökkenthetik egy adott egység értékét. Például: *Clone Commander Cody* 1-gyel csökkenti a *Clone Trooper*ek értékét, ha vele egy csapatban vannak, míg *Queen Amidala* a nem egyedi köztársasági követők értékét csökkenti 1 ponttal. Ha mindketten benne vannak egy csapatban, akkor az összes *Clone Trooper* egység, ami velük van 2 ponttal ér kevesebbet. (Az így összeadott *Összhang*-ok sem csökkenthetik egy karakter értékét 1 pont alá.)

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

Recovery [#] - Felépülés [#]: (Erő; 1 Erő pont) Hagyományos támadás helyett a karakter használva ezt a képességet eltávolít [#] sebesülést pontot magáról. A felépülés képesség nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

Regeneration [#] - Regenerálódás [#]: Ha a karakter nem mozog a fordulójában, [#] sérüléspontot eltávolít magáról a fordulója végén. A regeneráció nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

Reinforcements [#] - Erősítés [#]: A felállításkor, miután megláttad az ellenfeled csapatát, [#] pontnyi, meghatározott frakciójú karaktert adhatsz a csapatodhoz. Ezek a karakterek nem emelik a csapatod pontértékét, és az ellenfelednek nem kell őket megsemmisíteni a győzelemhez. A győzelmi pontok számolásánál ezen karakterek megölése nem ér pontot.

Rend +[#] - Széttépés +[#]: Ez a különleges képesség néhány olyan karakternél található meg, melyek egyenlő több támadást képesek indítani szomszédos ellenség ellen. Ha egy fordulóban a karakter mindkét támadása ugyanaz ellen az ellenség ellen irányul, a második találatnál +[#] sebzési bónuszt kap.

Repair [#] - Javítás [#]: Hagományos támadás helyett a karakter eltávolítja a megjelölt értékű sérülést egy szomszédos droid karakterről. A javítás nem emelheti a karakter életpontját a kezdő érték fölé.

replaces attacks - támadás helyett: Néhány Erő és különleges képesség támadás helyett használható. A karakter, aki ilyen képességet használ, nem csinálhat újabb támadást az adott fordulójában, még akkor sem, ha egy másik képesség extra támadást engedélyez, és csak egy támadás helyett akarja a képességet használni. Az *Attack of Opportunity*-nál a karakter nem használhat a támadás helyett alkalmazható képességet. A karakter, ha forduló helyetti képességet használ, akkor abban a fordulóban nem használhat még egy támadás helyetti képességet is.

replaces turn - forduló helyett: Néhány Erő és különleges képesség támadás helyett használható. A karakter, aki ilyen képességet használ becseréli az egész hagományos fordulóját. A "forduló végén" kitételű képességeket lehet azután használni, hogy a karakter már használt egy forduló helyetti képességet. A karakter, ha forduló helyetti képességet használ, akkor abban a fordulóban nem használhat még egy támadás helyetti képességet is.

Republic Reserves [#] - Köztársasági tartalék [#]: *(Lásd a Reserves-t lentebb.)*

Reserves [#] - Tartalék [#]: Ha ezzel a képességgel rendelkező karakter van a csapatodban, és kezdődőbásnak a megadott értéket dobod, azonnal [#] pontnyi karaktert adhatsz a csapatodhoz az előírt frakcióból. Ezeket a karaktereket ugyanarra az oldalra kell felállítani, ahová a csapatod lett felállítva a játék kezdetén. (A tábla rövidebb oldalán, a tábla szélétől max. 4 kockányi távolságra.) Ezek nem emelik a csapatod pontszámát, és az ellenfelednek nem kell őket megsemmisítenie, hogy megnyerje a játékot. (Ha viszont az ellenfél megölte őket a játék folyamán, akkor a győzelmi pontok számolásánál figyelembe kell őket is venni.) Ha a kezdődőbást pontegyenlőség miatt újra kell dobni, csak akkor adhatod a plusz karaktereket a csapatodhoz, ha a végső dobásod a megadott szám.

Resilient - Visszapattanó: Ez a karakter immunis a kritikus találatra, de a 20-as támadó dobás őt is automatikusan eltalálja.

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

Rolling Cleave - Gördülő hasítás: Fordulónként egyszer, ha ez a karakter megöl egy szomszédos ellenséget, azonnal képes 1 négyzetnyit mozogni és megtámadni egy másik szomszédos ellenséget. Ez a mozgás nem provokál *Attack of Opportunity*-t. Ez a képesség akkor is működik, ha a karakter *Attack of Opportunity*-t csinál. (Nem kötelező mindkét lehetőséget kihasználni, lehet csak lépni, vagy csak támadni is.)

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

Sabotage - Szabotázs: Hagományos támadás helyett ez a karakter képes akadályozni az ellenséges járművek működését. Minden szomszédos, *Mounted Weapon* képességű ellenség korlátozódik a mozgásában és a játék végéig már csak a sebességének megfelelő képtel mozogni a fordulójában, akkor is, ha nem akar támadni.

Satchel Charge - Robbanótöltet: Hagományos támadás helyett ez a karakter megsemmisít egy szomszédos ajtót a táblán. A korábbi ajtó kinyílik, és már semmilyen képességgel nem lehet bezárni.

Savage - Vad: Ez a karakter alapvetően vad és nehéz kontrollálni. Ha lehetősége van rá, mindenképpen egy ellenséges karakter mellett kell befejeznie mozgását. (Ha nem tudja, akkor rendesen mozgoghat.) Ha a fordulóját egy ellenséges karakter mellett kezdi, befejeznie is egy ellenség mellett kell, de nem szükséges, hogy a kettő ugyanaz legyen (bár, ha elmozdul, akkor *Attack of Opportunity*-t fog kapni). Ha megöli az ellenséget a fordulója kezdetén, nem kötelező egy másik ellenség mellé mennie. A vad karakterekre nem hatnak a parancsnoki hatások. **save - mentő dobás:** Sok különleges és Erő képesség megkívánja, hogy a célbavett karakter védekezzen, hogy így elkerülje, vagy lecsökkentse a listában megadott sérülés értékét. Ilyenkor dobni kell a 20 oldalú kockával. Ha a dobott érték egyenlő, vagy több a megadott értékénél (ez általában 11, de előfordul más érték is), a védekezés sikeres volt. A védekeződobás nem választható, a karakterek nem dönthetnek úgy, hogy nem védekeznek.

Sramble - Zavarás: A nem élő ellenség, akit ezen karakter támadása eltalál, lekapcsol *(stun, 46. oldal)*. A célpont elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással. Az óriás és nagyobb karakterekre nem hat a *Zavarás* képesség.

Self-Destruct [#] - Önmegsemmisítés [#]: Amikor ez a karakter megsemmisül, az összes vele szomszédos karakternek [#] pontnyi sebülést okoz (ellenségnek és szövetségesnek egyaránt).

Separatist Reserves [#] - Szeparatista tartalék [#]: *(Lásd a Reserves-t fentebb.)*

Sever Force - Erő leválasztása: (Erő, 3 Erőpont) Hagományos forduló helyett a karakter ezt az Erő képességet használva kijelölhet egy szomszédos ellenséget. A kijelölt ellenség nem költethet Erőpontokat a játék végéig. Ha a célpontnak volt előtte Erőértéke, ezután már nincs. Más karakterek ezután nem költethetnek Erőpontokat ezen karakter készletéből. (pl.: *A Hand of the Emperor* képességgel.)

Shaper +[#] - Kiképző +[#]: A 6 négyzetten belüli Yuuzhan Vong szövetségesek +[#] sebzsét kapnak. Ez a sebzsés nem számít "bónusznak" a kritikus találat szempontjából, de mégis csak egy időleges fejlesztés a kártyára nyomtatott értékhez képest, ezért más hatások által is többszörözhető.

Shatter Beam - Romboló sugár: Hagományos támadás helyett ez a karakter megsemmisít egy, a látótengelyében lévő ajtót a táblán. A korábbi ajtó kinyílik, és semmilyen képességgel nem lehet bezárni.

Shatterpoint - Zúzaspont: (Erő, 1 Erőpont) Hagományos forduló helyett a karakter ezt az Erő képességet használva kiválaszt egy 6 négyzetten belüli ellenséget. Ez a karakter minden körbeli első támadása kritikus találat lesz a kiválasztott ellenség ellen a játék végéig, mintha

20-at dobna. Ebbe az *Attack of Opportunity* is beletartozik, ha a körben az az első támadás a kiválasztott ellenség ellen. Ezt a képességet a karakter a játék folyamán többször is használhatja, de a hatása mindig a legújabbban kiválasztott ellenség ellen érvényes.

Shield 2 - Pajzs 2: Amikor ez a karakter bármilyen támadásból sérülést szenvedne, 2 mentést csinálhat, melyek sikeréhez legalább 11-et kell dobni mindkét esetben. Minden sikeres védés (dobás) 10 ponttal csökkenti a sebesülési értékét. Ez a képesség csak azután lép működésbe, miután minden *Bodyguard*-dal kapcsolatos döntés megtörtént. (*Bodyguard* használata esetén a *Pajzs* képesség nem alkalmazható.)

Shockstaff / Electrostaff +[#] - Sokkoló/ Elektromos pálca: Ez a karakter +[#] sebülést bónuszt kap, akárhányszor eltalál egy szomszédos nem élő ellenséget. A szomszédos élő ellenség, akit ez a támadás eltalál, elkábul *(stun, 46. oldal)*. Az utóbbi hatás elkerülhető 11-es dobással.

Shockwave - Lökéshullám: (Erő; 2 Erő pont) Hagományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképességet használva képes ideiglenesen elkábítani a körülötte lévő karaktereket. 6 négyzetten belül minden karakter (ellenségek és szövetségesek egyaránt) elkábul. Minden megtámadott karakter elkerülheti a hatást 11-es dobásával.

sight - látómező: Sok Erő és különleges képesség hatótávolsága a látómező. Ezeket bármilyen olyan célpontra lehet használni, akit a karakter lát. **Sith Grip [#] - Sith fojtás [#]:** (Erő; 2 Erő pont) Hagományos támadás helyett a karakter, ha ezt az Erőképességet használja, [#] pont sebesülést okoz egy, a látótengelyében lévő ellenségnek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos lépései követik. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá a kockával dobni.

Sith Hatred - Sith gyűlölet: (Erő, 1 Erőpont) A karakter ezt az Erő képességet használva 10 sebzsét okoz minden 2 négyzetten belüli ellenségnek. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá a kockával dobni. Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

Sith Hunger [#] - Sith éhség [#]: (Erő, 1 Erőpont) Hagományos támadás helyett a karakter ezt az Erőképességet használva [#] pontnyi sebzsét okoz egy kiválasztott, 6 négyzetten belüli ellenségnek, és egyúttal ugyanannyi sebesülést eltávolít magáról. Ha a célpontnak vannak Erőpontjai is, akkor azokból is egyet elveszít, ez a karakter pedig 1-et kap. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá a kockával dobni. Ez a képesség nem emelheti a karakter életpontját a kezdő értéke fölé, az Erőpontjait viszont igen.

Sith Lighting [#] - Sith villám [#]: (Erő; 2 Erő pont) Hagományos támadás helyett a karakter, ezt az Erőképességet használva [#] pont sebesülést okoz egy 6 négyzetten belüli ellenséges célpontnak. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni.

Sith Rage - Sith düh: (Erő; 1 Erő pont) A karakter ezt az Erő képességet használva +10 sebzséti bónuszt kap ebben a fordulóban az összes támadására. A Sith düh az *Attack of Opportunity*-nél is használható.

Sith Sorcery - Sith varázslat: (Erő, 2 Erőpont) Minden 6 négyzetten belüli ellenség elkábul (46. oldal). Minden érintett karakter elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással. Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

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

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

Pl.: A Nikto Soldier orvlövész. Keresztül lehet a Clone Trooper-en, hogy eltalálja a Trooper mögött álló Clone Commander-t, és a Commander nem kaphat +4 védekezési bónuszt, mert a Clone Trooper fedezéket nyújt neki. De ha a Commander és a Trooper között van egy terepelem is, mondjuk egy konzol, akkor a Nikto Soldier már nem támadhatja meg a Commander-t, mert nem ő a legközelebbi célpont.

Soldier - Katona: Ez a karakter Soldier-nek számít, és megkapja a csak Soldier-ekre ható parancsnoki hatásokat. Ha a karakter nevében további kiegészítések vannak, azok kombinálhatók a Soldier kifejezéssel. Pl.: Az *Old Republic Guard*-nak megvan a Soldier képesség, így *Old Republic Soldier*-nek is számít a Guard mellett.

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

Sonic Stunner - Szonikus kábító: Hagományos támadás helyett ez a karakter megcélzhatja egy 6 négyzetten belüli ellenséget. Ezt a célpont kiválasztásának hagományos szabályai követik. A célpont és minden vele szomszédos karakter (ellenségek és szövetségesek) elkábulnak *(stun, 46. oldal)*. Minden érintett karakter elkerülheti ezt a hatást 11-es dobással. Ez a képesség nem hat óriás és nagyobb karakterekre.

Soresu Style - Soresu Stílus: Ha ezt a karaktert eltalálja egy nem szomszédos ellenség általi támadás, elkerülheti a sebesülést 11-es dobással.

Soresu Style Mastery - Mesteri Soresu stílus: Ha ezt a karaktert bármilyen támadás eltalálja, elkerülheti a sebesülést 11-es dobással.

space - hely: A négyzet(ek), ami(ke)t egy karakter elfoglal. A kis és közepes karakterek 1 négyzetet foglalnak el, a nagy karakterek 4-et, az óriás karakterek pedig 9-et. Sőt vannak még ezeknél is nagyobb karakterek, amik még több helyet foglalnak el.

speed - sebesség: Néhány Erő- és különleges képesség, valamint parancsnoki hatás említi a karakter sebességét. A legtöbb karakter sebessége 6; vagyis a fordulójukban 6 négyzetet mozgoghatnak ha támadnak is (vagy támadás helyetti képességet csinálnak), és max. 12 négyzetet mozgoghatnak, ha mást nem csinálnak. Ha egy karakternek ettől eltérő sebessége van, az jelezve van a kártyáján *Speed* képességgel. **Speed [#] - Sebesség [#]:** Ez a karakter maximum [#] négyzetnyit mozgoghat, ha támad is a fordulójában és 2 x [#] négyzetnyit, ha nem támad. A 6 négyzetnél kisebb sebesség megszorításnak számít és ha egy karakternek több sebessége is van (pl. egy parancsnoki hatás miatt), akkor mindig a legkisebb értékét kell használnia. A 6-nál nagyobb sebesség egy bónusz és ha egy karakternek több sebessége is van, de nincs köztük megszorító sebesség, akkor használhatja a legmagasabb értékét.

Spit Poison [#] - Méreg fröcskölés [#]: Hagományos támadás helyett ez a karakter [#] sebzsét okoz egy 6 négyzetten belüli ellenséges karakternek. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos szabályai követik. A célpont elkerülheti a sebesülést 11-es dobással. Ennek a képességnek a használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni.

Splash [#] - Repeszek [#]: Ha ezen karakter támadása talál, a célpont normálisan kapja a sebzsét, de az összes vele szomszédos karakter (ellenségek és szövetségesek) is sebződik [#] ponttal. Ha a támadás nem talál, a célpont és minden vele szomszédos karakter csak a *Repeszekből* származó [#] ponttal sebződik. A karakterek mindkét esetben kivédhetik a *Repeszek* okozta sérülést 11-es dobással. A *Repeszek*

sebzését nem képes átvenni a *Bodyguard* (bár ha az eredeti támadás talál, az a sebzés átadható a *Bodyguard*-nak).

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

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

Squad Assault - Csapatos roham: Ez a karakter +4 támadási bónuszt kap, ha legalább 3, ezen karakterrel megegyező nevű szövetséges van tőle 6 négyzeten belül.

squeez - préselőds: A nagyméretű karakterek képesek átréselődni olyan szűk folyosókon és ajtókon, melyek legalább fele olyan szélesek, mint a karakter, feltéve, ha olyan helyen tudják befejezni a mozgásukat, ahol elérnek. A nagy karaktereknél ez egy négyzet, az óriás karaktereknél 2 négyzet. A karakterek ellenséges karaktereken nem tudnak átréselődni.

Stable Footing - Stabil járás: Ez a karakter képes úgy mozogni a mozgást lassító tereptípusokon (nehéz terep és alacsony tereptárgyak), hogy közben nem kell dupla lépést számolnia a lelépett mezőkre.

stacking - halmozás: Általában a különböző Erő képességek, különleges képességek és parancsnoki bónuszok hatásai halmozódhatnak. Pl.: Tarfful a 6 négyzeten belüli követőknek +4 támadási bónuszt ad szomszédos ellenségek ellen, és a Wookie Berserker *Momentum* képessége még +4 támadási és +10 sebzési bónuszt ad szomszédos ellenségek ellen, ha legalább 1 négyzetnyit mozog előtte. Így a Tarffulal 6 négyzeten belüli Wookie Berserker kaphat összesen +8 támadási és +10 sebzési bónuszt, ha legalább 1 négyzetnyit mozog és utána támad meg egy szomszédos ellenséget.

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

Stealth - Lopakodás: Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi ellenségnek a célpont kiválasztásánál egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll. Mivel a karakterek fedezékben lévő ellenséget csak akkor támadhatnak meg, ha az hozzájuk legközelebbi első ellenség. Ha ilyen képességű karakter van a legközelebb a 6 négyzeten kívüli támadóhoz, akkor a második legközelebbi számít a legközelebbinek. Ha a támadó 6 négyzeten belül áll, akkor a fedezék szokásos szabályait kell követni.

Strafe Attack - Bombázó támadás: Néhány *Flight* képességű karakternek szintén megvan a bombázó támadás képesség is. Ilyenkor ez a karakter képes a sebességét dupláját mozogni és közben megtámadni minden olyan ellenséges karaktert, akinek a négyzetére belép, ahelyett, hogy használná a célpont kiválasztásának szabályait. Minden támadásra külön kell dobni akkor, amikor a karakter belép az ellenséges karakter négyzetére. Ez a karakter alapesetben nem támadhat meg egy ellenséget sem kétszer egy fordulón belül, és nem léphet vissza olyan mezőre, amit az előbb hagyott el. A bombázó támadás képességű karakterek csinálhatnak hagyományos támadást is, ekkor viszont maximum a sebességüknek megfelelő négyzetnyit léphetnek abban a fordulóban. A karakternek a támadások előtt kell kijelölnie egy legális érkezési helyet. Amíg a bombázó támadás tart más karakter nem léphet a kijelölt mezőre.

stun - elkábítás: Ezt a kifejezést nagyon sok meghatározás rövidítésnek használja arra a hatásra, ami egy karaktert arra kényszeríti, hogy a kör további részében már ne tudjon semmit csinálni, mintha már aktíválva lett volna. A karakter kihagyja a fordulóját.

Surprise Move - Meglepetés mozgás: (Erő; 1 Erő pont) A kezdődobások után a karakter ezt az Erő képességet használva képes egy azonal, maximum a sebességének megfelelő mozgást csinálni, mielőtt bármely más karakter aktíválna. (Ez nem számít aktiválásnak.)

A karakter ezt a képességet minden körben csak egyszer használhatja. Ha több karakternek is van *Intuition* (40. oldal) vagy *Surprise Move* képessége, ezeket a kezdődobások sorrendjében kell végrehajtani.

Swarm +1 - Tömeg +1: Ez a karakter +1 támadási bónuszt kap minden, vele azonos nevű másik karakter után olyan ellenség ellen, akivel mindannyian szomszédosak. Ez a bónusz az *Attack of Opportunity*-nál is érvényes.

Synchronized Fire - Összehangolt tüzelés: Amikor a meghatározott karakter összetűzet zúdítt ezzel a karakterrel, a támadó +4 támadási bónuszt helyezett +6 támadási bónuszt kap.

Synergy - Együttműködés: Ez a karakter +4 támadási bónuszt kap, ha a meghatározott szövetséges 6 négyzeten belül van.

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

Thud Bug - Puffanó bogár: Hagományos támadás helyett ez a karakter 10 sebesülést okoz egy 6 négyzeten belüli élő ellenségnek, és időlegesen el is kábítja. (*stun*, 46. oldal). A célpont elkerülheti mindkét hatást egy 11-es dobással. Az óriás és nagyobb karakterekre nem hat a kábítás.

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

Tow Cable - Kábeles vontatás: Hagományos forduló helyett a karakter kiválaszt egy szomszédos szövetséges kicsi vagy közepes karaktert. Ezután mindkét karakter maximum 12 négyzetnyit mozog, és ekkor mindkettőt megkapja a *Flight* képességet a mozgás idejére.

A szövetségesnek ezen karakter szomszédóságában kell befejeznie a mozgását.

Transfer Essence - Átlényegülés: (Erő, 1 Erőpont) A karakter ezt az Erő képességet használva kiválaszhatja bármelyik élő szövetségesét (nem kell legális célpontnak lennie). A kiválasztott karaktert el kell távolítani a tábláról és ezt a karaktert kell a helyére tenni. A kiválasztott szövetséges azonnal megsemmisül és ezt a hatást semmilyen képességgel nem lehet elkerülni (pl: *Avoid Defeat*). Ez a képesség csak a karakter fordulójában használható.

Traps - Csapdák: Az ellenséges karakterek -4 védekezést kapnak, amíg 6 négyzeten belül vannak ettől a karaktertől.

Triple Attack - Tripla támadás: A saját fordulójában ez a karakter támadhat háromszor, de ha így tesz, utána már nem mozoghat. Minden támadás irányulhat ugyanaz ellen a célpont ellen, de ez nem kötelező. A támadónak nem kell előre kiválasztania az összes célpontot. Mivel ez a képesség csak a karakter fordulójában használható, az *Attack of Opportunity* folyamán csak egyszer támadhat.

Trooper: Trooper minden olyan karakter, aminek a nevében benne van a *Trooper*, vagy rendelkezik a *Trooper* különleges képességgel. Ilyenkor Troopernek számítanak és érvényesek rájuk azok a parancsnoki hatások, amik a Trooper beosztottakra vonatkoznak. Ha a karakter nevében

további kiegészítések vannak, azok kombinálhatók a Trooper kifejezéssel. Pl.: A *Sith Guard*-nak megvan a Trooper képesség, így *Sith Trooper*-nek is számít a Guard mellett.

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

Twin Attack - Iker támadás: Ez a karakter minden alkalommal, amikor támad, csinálhat egy egyszeri extra támadást. Ennek az extra támadásnak ugyanaz ellen a célpont ellen kell irányulnia, mint az eredetinek. Ha az eredeti célpont megsemmisült az első támadás következtében, ez a karakter nem támadhat újra. Az Iker támadás még az olyan többszörös támadásokra is hat, amiket különleges vagy Erő képességek nyújtanak a karakternek. Pl.: Ha Lord Vader használja a *Lightsaber Sweep* képességét, minden szomszédos ellenséget kétszer tud megtámadni! Bár az iker támadásból származó extra támadás nem halmozódhat önmagával, tehát a karakter nem kap még egy extra támadást az Iker támadás extra támadása után.

Ugnaught: Ugnaught minden olyan karakter, aminek a nevében benne van az *Ugnaught*, vagy rendelkezik az *Ugnaught* különleges képességgel.

Unique - Egyedi: Az ilyen típusú karakterek saját névvel rendelkezik, pl: Obi-Wan Kenobi. A csapatodban ugyanolyan néven csak egy egyedi karakter lehet. Ugyanazon karakter különböző variációinak némileg különböző nevei vannak, de ezen képesség szempontjából mind ugyanolyan a karakternek számítanak. Pl: *General Grievous - Supreme Commander*, *General Grievous*, *General Grievous - Jedi Hunter* és *Grievous's Wheel Bike* mind "*General Grievous*"-nak számít. Nem egyértelmű esetekben a kártya szövege megjelöli, hogy az illető karakter kivel egyenértékű. Az "Ami a dobozban van" játéktípusnál figyelmen kívül hagyható az egyedi karakterek ezen képessége a csapatéptésnél. (31. oldal.)

Unleash the Force [#] - Erő felszabadítása [#]: (Erő, 4 Erőpont) Ez az Erő képesség nem használható addig, amíg egy Erőértékkel rendelkező szövetséges meg nem hal. Ilyenkor hagyományos támadás helyett a karakter ezzel az Erő képességgel [#] pontnyi sebesülést okoz minden 6 négyzeten belüli karakternek (ellenségeknek és szövetségeseinek). Minden érintett karakter elkerülheti a sebzés felét 11-es dobással.

"unleashed" Force powers - "szabadjára engedett" Erő képességek: A *The Force Unleashed*-sorozat vezette be ezeket a túltöltött Erő képességeket, melyeknek több hatásbeli fokozatuk van, ami a rájuk költendő Erőpontok számával változik. Az Erő képességek szabadjára engedett változatai az alap meghatározás után találhatók dőlt betűvel szedve.

Use the Force - Használd az Erőt: (Erő, 3 Erőpont) Ezen karakter következő támadása természetes 20-nak számít, ha ezt a képességet használja. Nem szükséges rá kockával dobni.

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

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

Virulent Poison +[#] - Fertőző Méreg +[#]: Ha ez a karakter támad, +[#] sebzési bónuszt kap szomszédos élő ellenség ellen. A célpont elkerülheti ezt az extra sebesülést 16-os dobással.

Virulent Poison Dart - Fertőző mérgezett nyíl: Hagományos forduló helyett ez a karakter kijelölhet egy 6 négyzeten belüli ellenséget. Ezt a célpont kiválasztásának szokásos szabályait követik. A célpont 40 sebzéspotot kap. A célpont elkerülheti a sebesülést 16-os dobással. Ezen képesség használata nem támadás és nem kell rá kockával dobni.

Vonduun Crab Armor [#] - Vonduun rákpáncél [#]: Ha ez a karakter bármilyen forrásból sebesülést szenvedne, tennie kell egy védekeződobást a meghatározott értékkel. Ha a védekezés sikerült, 10 ponttal csökkenti a sebesülés értékét. Ez a képesség csak azután lép működésbe, miután minden *Bodyguard*-dal kapcsolatos döntést megtörtént. (*Bodyguard* használata esetén a *Vonduun rákpáncél* képesség nem alkalmazható.)

wall - fal: A fal olyan tereptípus, ami akadályozza a látótengelyt és a mozgást. (*Lásd a 28. oldalon.*)

Wall Climber - Falmászó: Ez a karakter a mozgása közben figyelmen kívül hagyja az ellenséges karaktereket, alacsony tereptárgyakat, nehéz terepet és üregeket mindaddig, amíg az indulási és az érzékesi mezői is határosak egy fallal. Ez a képesség ezt leszámítva ugyanúgy működik, mint a *Flight*.

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

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

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

with lightsabers - fénykardokkal: Bizonyos különleges képességek, mint a *Damage Reduction*, kivételnek sorolják fel a "fénykardokkal" rendelkező ellenségeket. Általában könnyű meghatározni, hogy van-e egy karakternek fénykardja vagy nincs, de néhány figura nem tart a kezében látható fénykardot. Az olyan karakterek szintén fénykardosnak számítanak, akiknek megvan a *Lightsaber* képesség, vagy olyan Erő képességük van, ami tartalmazza a *Lightsaber*-t.

Wookie: Wookie minden olyan karakter, aminek a nevében benne van a *Wookie*, vagy rendelkezik a *Wookie* különleges képességgel. Chewbacca és Tarfful szintén Wookie-nak számítanak.

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

Xizor's Bodyguard - Xizor testőre: (*Lásd a Bodyguard-ot a 33. oldalon.*)

Ysalamiri: Az ettől a karaktertől 6 négyzeten belül álló karakterek nem költhetnek Erőpontot. Az ettől a karaktertől 6 négyzeten belül álló karakterek *Force Immunity*-t (37. oldal) kapnak.



Rettegj Cade Skywalker szörnyű hatalmától, mert én Darth Krayt Darth Talonnal és Darth Nihil-lel térdre kényszerítélek!

Hah! Neked kellene rettegned előttem, mert én egy kökemény fejedvadász vagyok!

Bizony, kökemény!



Én is fejedvadász vagyok, te meg a zsákmányom vagy!

És azt hiszem, a pink csajjt is viszem.

Maradj távol az úkunokámtól!



Te meg mit keresel itt?

Ezt én is kérdezhetném!



Juhéjji Szabad vagy, kölyök!

Csendet! Hozd vissza nekem, mert én Darth Krayt... Aúúú!



Valaki árulja már el, hogy mi folyik itt!

WITH STAR WARS™ MINIATURES AND ROLEPLAYING GAMES, ANYTHING'S POSSIBLE!

MIX IT UP WITH YOUR FAVORITE MINIATURES FROM ACROSS THE SAGAS, OR CREATE YOUR OWN CHARACTER FOR ROLEPLAYING ADVENTURES LIMITED ONLY BY YOUR OWN IMAGINATION.

STAR WARS
MINIATURES & ROLEPLAYING GAMES

WIZARDS.COM/STARWARS

#2008 LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED.