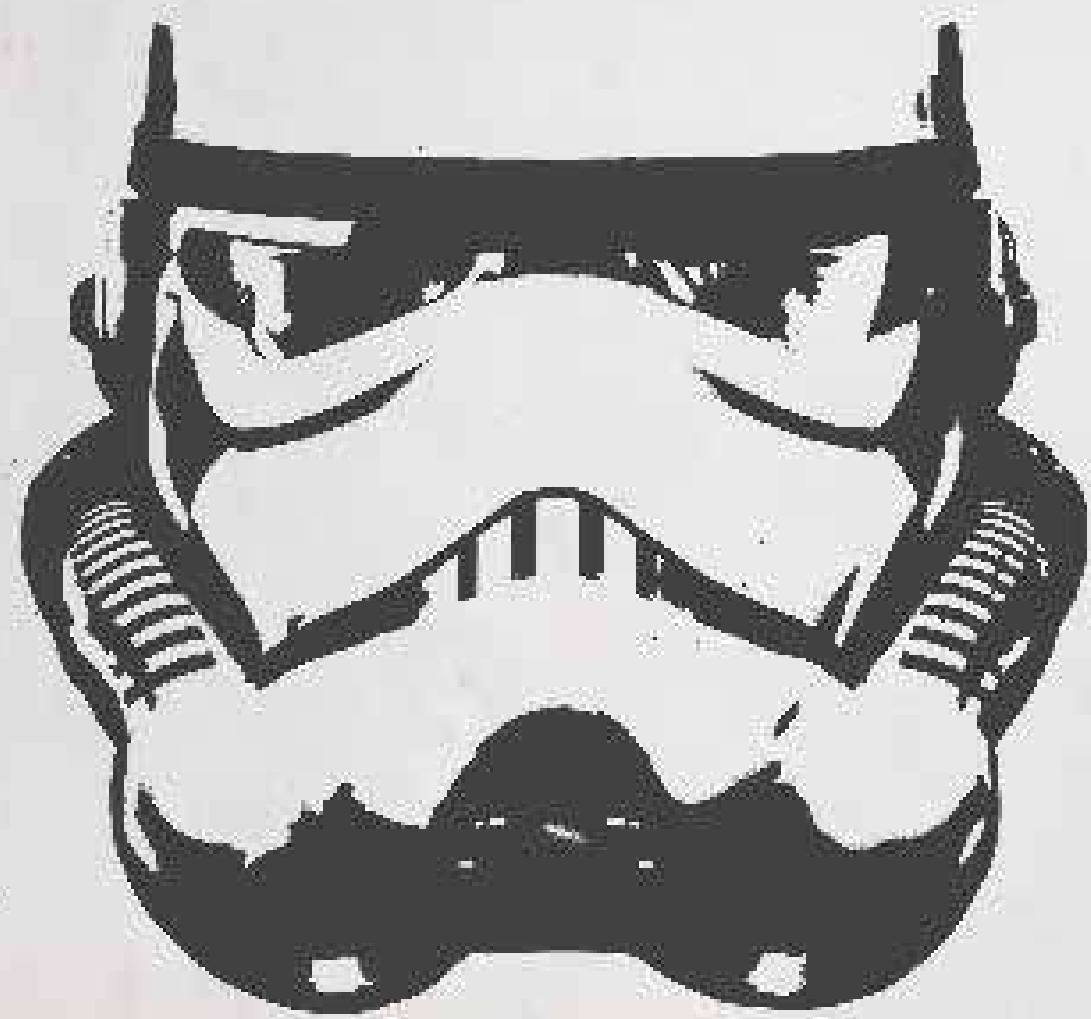


STAR WARS LEGION

KSIĘGA ZASAD

WERSJA 2.5 aktualna na dzień 16.01.2023

CREDITS

Atomic Mass Games

Lead Game Developer: Andrew Dursum

Game Development: Michael Plummer, Sarah Rowan

Development Manager: Will Pagani

Product Line Management: Melissa Butler and Andrea Lowe

Editing: Scheherazade Anisi, Emily Parks

Proofreading: Leland Pena and Seth Rourk

Graphic Design: Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter, and Brianna Winters

Photography: Matt Ferbrache and Leah Rosen

Graphic Design Manager: Jessy Stetson

Art Direction: Josh Colón and Preston Stone

Sculpting Coordination: Mike Jones

Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith, and Chris Tiemeyer

Engineering Manager: Evan Kang

Sculpting Director: Marco Segovia

Marketing Manager: Brian Keilen

Marketing Coordinator: Summer Ditona

OP & Events: Courtney Downing

Social Media & Community Manager: Anne Richmond

Director of Marketing: Elizabeth Peotter

Assistant to the Creative Director: Tony Konichek

Creative Director: Dallas Kemp

Director of Operations: Derrick Fuchs

Director of Product Development: Will Shick

Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke, Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Coordination: Estelle Gavin, Jarrett Ford, John Hannasch, Lee Houff, Chris Jensen, and Alex Schlee

Production Engineer: Michael Blomberg

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Regional Head of Publishing: Bill Altig

Global Head of Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTEST LEADS

Chris Bieser, Nick Bodnar, Matt Dunn, Steve Gibb, Michal Koscielak, Daniel Lupo, Finn Peemüller, Seth Rourk, and Weston Thobaben

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Aftar
Proofreading: Dzuki, Gymlet, NetCop, Serafin
Korekta: Justyna Knieć
DTP: Golden

PRZYPIS POLSKIEGO COMMUNITY

Cała instrukcja została stworzona w czasie wolnym przez graczy. Jeżeli jakieś zasady w polskiej wersji językowej stoją w sprzeczności z wersją angielojęzyczną, to ta druga jest obowiązująca. Ponadto instrukcja jest ułożona alfabetycznie według pojęć anglojęzycznych. Polskie tłumaczenia służą tylko ułatwieniu zrozumienia, dlaczego jakaś zasada działa w taki, a nie inny sposób. W związku z tym, że nie ma oficjalnych kart polskojęzycznych, wszystkie słowa kluczowe zostawiliśmy w obu wersjach językowych.

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Atomic Mass Games and logo are TM of Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY 4

OPIS GRY 5

KLUCZOWE ZAŁOŻENIA 5
Priorytet zasad 5
Obiekty / Pole walki 5
Podstawki i podstawki w kontakcie 5
Kostki 5
Oddziały 6
Karty 6
Efekty gry 6
Efekty kart 6
Procedury 6
Wygląd kart 6
Karty bitwy 6
Karty oddziałów 7
Karty ulepszeń 8
Karty dowodzenia 8
Słowa kluczowe 9
Żetony 9
Mierzenie 10
Na, wewnątrz i poza zasięgiem 11
Teren 11
Teren rozproszony 11
Teren obszarowy 12
Teren-przeszkoda 12
Teren ograniczający ruch 12
Teren zapewniający osłonę (cover) 13
Wysokość terenu 13
Osłona (cover) 14
Akcje 14
Przygwożdżenie 14

PRZYGOTOWANIE DO GRY 15
Przygotowanie 15
Budowanie armii, ręki dowodzenia i talii bitewnej 15
Frakcje, Strona Jasna i Strona Ciemna 15
Punkty 15
Rangi i wymogi 15
Karty ulepszeń 15
Budowanie ręki dowodzenia 17
Budowanie talii bitewnej 17
Przygotowanie pola bitwy i komponentów 18
Omówienie i wystawienie terenów 18
Wybór koloru gracza i frakcji 18
Odsłonięcie kart bitewnych, określenie pola bitwy i rozstawienie celów 18
Karty celów i warunków 19
Żetony celu 19
Wystawianie oddziałów 19
Wygrywanie gry 19

PODSTAWY ROZGRYWKI 19
Części rundy 19
Faza dowodzenia 19
Wybierz i zagraj karty dowodzenia 20
Określenie pierwszeństwa 20
Nominowanie dowódców i wydawanie rozkazów 20
Faza aktywacji 21
Wybranie oddziału do aktywacji lub pasowanie 21
Zbiórka 22
Wykonywanie akcji 22
Ruch 23
Wspinaczka 25
Zwarcie 26
Atak 26
Procedura ataku 27
Linia wzroku 27
Broń 28
Deklarowanie obrońcy 28
Tworzenie puli ataku 28
Rzut kośćmi ataku 29
Zastosowanie uniku i osłony (dodge and cover) 30
Rzut kośćmi obrony 30
Porównanie wyników 30
Zadawanie ran i pokonywanie figurek 31
Pełna sekwencja ataku 32
Oczekiwanie (standby) 33
Faza końcowa 33
Awans 34

DODATEK A: PODSTAWKI Z WCIĘCIEM 35

DODATEK B: TYPY ODDZIAŁÓW 36
Pojazdy 37

DODATEK C: NAJEMNICY I BATALIONY 38

DODATEK D: ZASADY KART BITWY 39
Pozyskiwanie (Claim) 39
Cel: Nalot bombowy (Bombing Run) 39
Cel: Ładunek (Payload) 39
Specjalne zasady wózka z bombą (Bombing cart) 39
Cel: sabotaż farm wilgoci (Sabotage the Moisture Vaporators) 39
Warunek: zrzut zaopatrzenia (Supply Drop) 39
Talia kart zaopatrzenia 39

DODATEK E: PROCEDURY 40
Rozstawienie 40
Części rundy 40
Części fazy dowodzenia 40
Rozpatrywanie efektów kart 40
Części fazy aktywacji 41
Składowe aktywacji oddziału 41
Procedura ataku 41
Części fazy końcowej 41

SŁOWNICZEK SŁÓW KLUCZOWYCH 42
Słowa kluczowe oddziału 42
Słowa kluczowe broni 55
Słowa kliuczowe kart dowodzenia 58

SZABLONY SYLWETEK DLA LINII WZROKU 60

KOMPONENTY

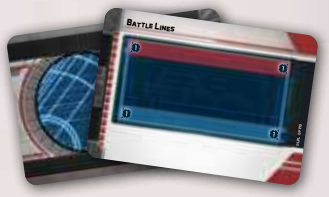
karty oddziałów

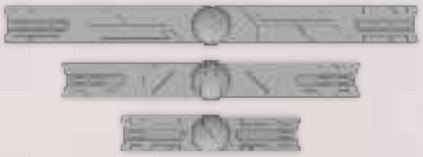
karty towarzysza

kostki

karty ulepszeń

karty rozkazów


karty bitwy


miarki ruchu

karty zaopatrzenia

karty zakładników

pięcioczęściowa miarka

żeton obserwacji

żeton dymu

żeton oczekiwania

żetony przygwożdżenia

żeton paniki

żetony warunku

licznik rund

żeton celowania

żeton uniku

żeton wzmocnienia

żetony celów

żeton jonu

żeton zatrucia

żeton unieruchomienia

żeton rangi agenta

żetony rozkazu

żetony uszkodzenia maszyny

aktywne i nieaktywne żetony tarczy

żetony ładunku

żeton trybu kołowego

żeton ID

żetony zwycięstwa

Deployment Marker

żeton dowódcy

żetony obrażenia

czerwone i niebieskie żetony graffiti

żetony Cada Bane'a

OPIS GRY

W *Star Wars*™: Legion gracze składają, malują i dowodzą armiami z uniwersum Star Wars. Każdej postaci odpowiada reprezentująca ją figurka. Przed rozgrywką gracze gromadzą swoją kolekcję pomalowanych modeli i tworzą własną armię. Każda figurka daje graczom możliwość użycia jej według określonych zasad i zdolności, które ułatwią wypełnienie misji i zwycięstwo.

KLUCZOWE ZAŁOŻENIA

Ten rozdział opisuje wszystkie podstawowe zasady dotyczące figurek i podstawy rozgrywki.

PIERWSZEŃSTWO ZASAD

Ten podręcznik zawiera podstawowe zasady Star Wars: Legion. Niektóre zasady specjalne, pojęcia kluczowe albo karty mogą przeczyć tym zasadom. Jeżeli to się zdarzy, pierwszeństwo mają zasady specjalne.

Według niektórych zasad coś „może“ się wydarzyć, a według innych – „nie może". Jeżeli dwie zasady przeczą sobie, to pierwszeństwo zawsze ma ta, według której coś „nie może” się wydarzyć.

OBIEKTY / POLE BITWY

Figurki, znaczniki i tereny są obiektami. Obszar, na którym rozgrywa się bitwy, to pole bitwy.

PODSTAWKI I ZETKNIĘCIE SIĘ PODSTAWEK (BASE CONTACT)

Każdy model w grze *Star Wars*: Legion ma podstawkę. Model ma różną podstawkę w zależności od typu oddziału. Piechota, clony-żołnierze, driody-żołnierze oraz Wookie-żołnierze znajdują się na małych podstawkach. Wszystkie pozostałe oddziały mają własny typ podstawki z odpowiednim dla danego typu wycięciem.

W wielu zasadach *Star Wars*: Legion używa się pojęcia „base contact”. Oznacza ono, że figurka musi dotykać swoją podstawką tego, czego dotyczy zasada specjalna – m.in. innej podstawki, kawałka terenu czy znacznika.

Figurki nie mogą wejść w kontakt z inną figurką wrogiego oddziału, chyba że, lider posiada broń do walki w zwarciu (melee weapon) (). Jeżeli lider oddziału posiada taką broń, to może on wykonać ruch, który skończy się dotknięciem podstawki wrogiej figurki, aby rozpocząć walkę w zwarciu. Aby uzyskać więcej informacji o walce wręcz, przejdź do strony 26.

Ponieważ podstawka figurki może wystawać poza krawędź albo zostać postawiona na szczycie nierównego terenu, może się zdarzyć, że inna figurka nie zostanie postawiona tak, aby dotykać podstawki z pierwszą figurką, ponieważ istnieje różnica wysokości między dwoma podstawkami. W sytuacji, gdy oba te warunki zostaną spełnioione, obie figurki są traktowane jako będace w zwarciu: Kiedy patrzy się z góry na obie podstawki, wyglądają one tak, jakby się stykały mimo że znajdują się na różnych poziomach, a różnica wysokości nie jest większa niż wysokość wzornika figurki niżej ustawionego modelu. Aby dowiedzieć się więcej o wzornikach figurek (silhouettes), przejdź do strony 27..

KOSTKI

W *Star Wars*: Legion używa się kostek, aby rozstrzygnąć większość akcji, jakie wykonuje się w grze, ale najczęściej używa się ich do ataku i obrony. Star Wars: Legion używa 5 różnych typów kostek: 3 rodzaje służą do ataku, a 2 rodzaje do obrony. Do ataku używa się czerwonych, czarnych i białych kości, a do obrony czerwonych i białych.

Kość ataku ma trzy symbole: trafienie (), wzmocnienie (), trafienie krytyczne ().

Kość obrony ma dwa symbole: blok (), wzmocnienie ().

Wszystkie puste ścianki to wynik nieudanej obrony.

Każda kość zawiera wymienione rodzaje wyników:

- : Trafienie (Hit),
- : Trafienie krytyczne (Critical),
- : Wzmocnienie ataku (Attack Surge),
- : Wzmocnienie obrony (Defense Surge),
- : Blok (Block),
- Nieudana obrona (Blank)

- W grze mamy do dyspozycji trzy kolory, jeżeli chodzi o kości ataku - czerwone, białe i czarne. Każda kość reprezentowana jest w grze przez następujące ikony:
  - » czerwona kość ataku,
  - » biała kość ataku,
  - » czarna kość ataku.
- W grze mamy do dyspozycji dwa kolory kości obrony – czerwone i białe, ukazane z użyciem następujących ikon:
  - » czerwona kość obrony,
  - » biała kość obrony.

Kości używane do ataku i obrony są wyszczególnione na kartach oddziałów, a także na kartach ulepszeń oraz kartach rozkazów.

ODDZIAŁY

Figurki armii gracza składają się na oddziały, które poruszają się i razem walczą. Zasady dla tych oddziałów można znaleźć na kartach oddziałów i kartach ulepszeń.

Każdemu oddziałowi w grze *Star Wars:* Legion przewodzi unikalna figurka lidera.

Oddział musi stanowić spółną całość. Aby uzyskać więcej informacji na ten temat, przejdź do strony 19.

PRZYJAZNY ORAZ WROGI

Zasady gry *Star Wars*: Legion często używają pojęć „przyjazny" lub „wrogi" w odniesieniu do oddziałów. Oddziały kontrolowane przez gracza są dla niego przyjazne. Oddziały, których gracz nie kontroluje, są przez niego traktowane jako wrogie.

KARTY

Star Wars: Legion używa kart do przekazywania treści zasad i śledzenia różnych efektów w rozgrywce.

EFEKTY GRY

Efekt gry dotyczy każdego zdarzenia czy użycia zasady, tekstu na karcie, efektu, zdolności oddziału, słowa kluczowego albo innej zasady specjalnej.

EFEKTY KART

Efekt karty dotyczy każdego efektu ujętego w tekście/zasadzie na dowolnej karcie. Słowa kluczowe są efektami karty. Słowa kluczowe są wyszczególnione w glosariuszu na stronie 42.

TEKST PRZYPOMINAJĄCY

Na niektórych kartach tekst został ujęty kursywą. Taki tekst nie dotyczy zasad i jest tylko skrótowym opisem działania danej zasady. Aby poznać całą treść zasady, gracz musi sprawdzić glosariusz na stronie 42.

PROCEDURA WYKONYWANIA

Niektóre zasady odnoszą się do aktywnego gracza. Aktywnym graczem jest zawsze gracz, którego jest aktualna tura.

Może się zdarzyć, że niektóre efekty będą miały zastosowanie w tym samym momencie. W takim wypadku gracz mający pierwszeństwo wykonuje swój efekt. Jeżeli żaden z graczy nie ma pierwszeństwa, niebieski gracz wykonuje swój efekt jako pierwszy. Jeżeli gracz ma kilka efektów w tym samym momencie, wybiera kolejność ich wykonania.

Czasami jakiś efekt nastąpi po wypełnieniu innego efektu, co oznacza, że najpierw należy wykonać w całości pierwszy efekt, zanim zrealizuje się następny.

WYGLĄD KART

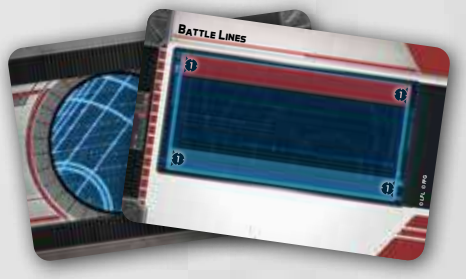
KARTY BITWY

Karty bitwy z talii bitwy są używane przy przygotowaniu (Setup), kiedy gracze tworzą misję, jaka będzie rozgrywana. Karty bitwy są podzielone na trzy kategorie: celów (niebieskie), rozstawnienia (czerwone) i warunków specjalnych (zielone).

Karty celów opisują działania, jakie gracze próbują wykonać, i warunki zwycięstwa, które trzeba spełnić, aby wygrać rozgrywkę.

Karty rozstawienia prezentują mapę pola bitwy z zaznaczonymi strefami, w których gracze rozstawiają armie podczas przygotowań. Te strefy nazywane są strefami rozstawienia.

Karty warunków specjalnych zawierają dodatkowe efekty, które mają wpływ na rozgrywkę.



KARTY ODDZIAŁÓW

Karty oddziałów prezentują zasady specjalne i statystyki oddziału. Każdy oddział ma swoją kartę oddziału jak na przykładzie poniżej:

KARTA ODDZIAŁU (POJAZD)

KARTA ODDZIAŁU (PIECHOTA)

1. **Nazwa:** nazwa oddziału

2. **Tytuł:** tytuł, jeżeli występuje. Zasady mogą się odnosić do tytułu oddziału.

3. **Frakcja:** więcej informacji o frakcjach znajdziesz na stronie 15..

4. **Ranga oddziału:** więcej informacji o frakcjach znajdziesz na stronie 15.

5. **Wartość punktowa:** koszt oddziału. Punkty używane są podczas budowania armii. Zobacz: strona 15.

6. **Liczba figurek:** liczba figurek w oddziale.

7. **Typ oddziału:** wiecej informacji o typach oddziałów znajdziesz na stronie 36.

8. **Pasek ulepszeń:** rodzaje ulepszeń dostępne dla oddziału.

9. **Słowa kluczowe oddziału:** każde słowo kluczowe to osobne zasady specjalne i umiejętności oddziału. Wiecej informacji: strona 42.

10. **Próg obrażeń:** maksymalna liczba żetonów obrażeń, jakie figurka w oddziale może otrzymać, zanim zostanie pokonana.

11. **Wartość odwagi:** więciej informacji na temat odwagi i przygwożdżenia znajdziesz na stronie 14.

12. **Szybkość:** miara ruchu, jakiej używa oddział do poruszania się.

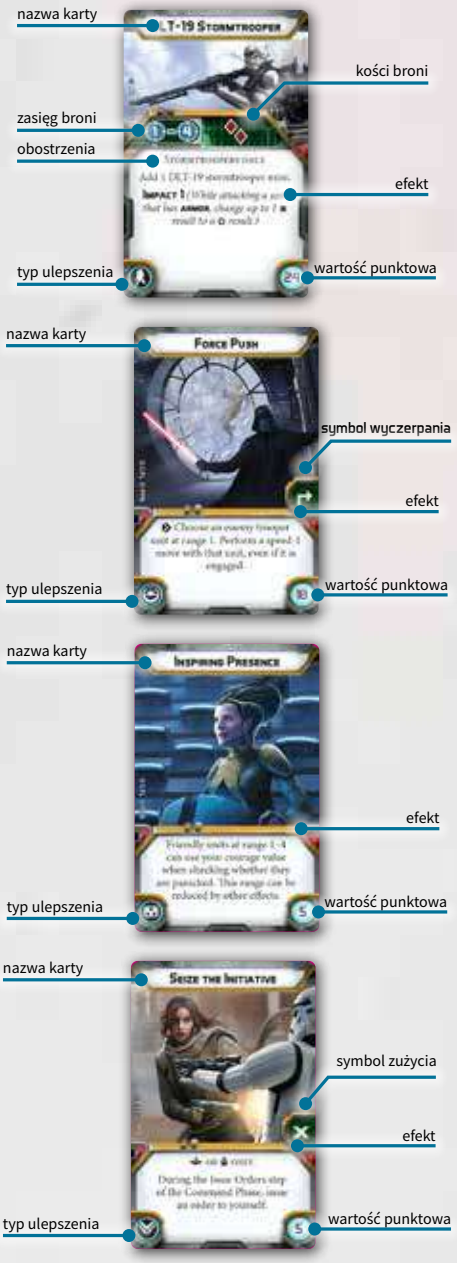
13. **Uzbrojenie:** więcej informacji o uzbrojeniu, puli ataku, kościach znajdziesz na stronie 28.

14. **Obrona:** typ kości, jakiej będziesz używać w rzutach obronnych. Więcej informacji na temat kości obrony znajdziesz na stronie 30.

15. **Wykres wzmocnienia:** więcej informacji o wynikach wzmocnienia na kościach znajdziesz na stronie 29.

KARTY ULEPSZEŃ

Karty ulepszeń mogą zostać dodane do oddziału i zapewniają dodatkowe zasady albo/i figurki. Na karcie ulepszenia znajdują się:



1. **Nazwa karty.**
2. **Typ ulepszenia.**
3. **Obostrzenia:** informacja, które oddziały mogą wziąć to ulepszenie
4. **Wyczerpanie/zużycie:** w przypadku niektórych kart konieczne jest ich zużycie, by ich zdolności były aktywne. Więcej informacji na stronie 16.
5. **Efekt:** efekt ulepszenia.
6. **Wartość punktowa:** wartość ulepszenia potrzebna przy budowaniu armii.
7. **Próg obrażeń:** próg obrażeń figurki dodanej do oddziału. Czasami niektóre modele mają inną wartość progu obrażeń niż reszta oddziału.
8. **Broń:** niektóre ulepszenia dodają broń do ulepszonego oddziału. Karta ma zapisany zasięg broni, rodzaje kości, które są dodawane do puli ataku. Więcej informacji: strona 28.
9. **Wykres wzmocnienia:** niektóre ulepszenia dodają wykres wzmocnienia. Tego wykresu używa się tylko w konkretnych sytuacjach. Więcej informacji: strona 29.

KARTY ROZKAZÓW

Karty rozkazów tworzą talię kart rozkazów gracza i używa się ich w fazie dowodzenia, aby określić pierwszeństwo gracza, wydać rozkazy i uzyskać potężne efekty gry.

1. **Nazwa karty.**
2. **Kropki:** liczba kropek na kartach rozkazów. Kropki są używane podczas budowania armii i określania pierwszeństwa graczy.
3. **Obostrzenia:** niektóre karty rozkazów mogą być używane wyłącznie przez konkretnych: dowódcę, frakcję, oddział, Battle Force'a.
4. **Rozkazy:** nominowany dowódca może wydać te rozkazy oddziałom.
5. **Efekt:** efekt karty rozkazu.
6. **Uzbrojenie:** Niektóre karty rozkazów pozwalają figurkom użyć wymienionej na nich broni.

SŁOWA KLUCZOWE

Pogrubione słowa są nazywane słowami kluczowymi. Mamy 4 typy słów kluczowych: dowódcze (command), oddział (unit), ulepszenia (upgrade) i broni (weapon). Pełne brzemienie tych zasad znajdziesz w glosariuszu (strona 42), a nie na karcie.

X KEYWORDS

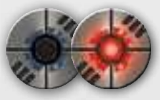
Niektóre słowa kluczowe mają wartość liczbową, która w glosariuszu jest pokazana jako „X”. Te słowa kluczowe sumują się. Jeżeli oddział uzyska kilka źródeł słowa kluczowego z wartością numeryczną – zsumuj je.

Np. Stormtrooper ma Precise 1 na swojej karcie oddziału, można dodać do oddziału ulepszenie Targeting Scopes, które daje mu zasadę Precise 1, dzięki czemu oddział ma łącznie Precise 2.

ŻETONY

Star Wars: Legion korzysta z wielu żetonów w celu uzyskania różnych efektów. Poniżej znajdziesz listę żetonów wraz z ich zasadami.

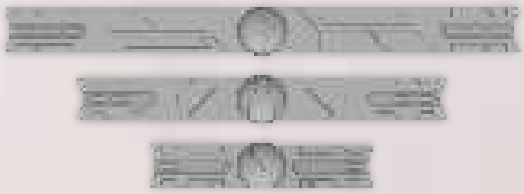
Żeton	Zasady
Aim (Przycelowanie)	Używany podczas ataku do przerzutu dwóch kości ataku.
Dodge (Unik)	Używany podczas obrony, aby anulowac zbliżające się trafienie..
Surge (Wzmocnienie)	Używany podczas ataku i obrony, aby zamienić wynik wzmocnienia na trafienie lub blok.
Standby (Oczekiwanie)	Używany do wykonania ruchu albo ataku po akcji wroga.
Observation (Obserwacja)	Używany podczas ataku do przerzutu jednej kości ataku.
Smoke (Dym)	Ulepsza osłonę pobliskich oddziałów.
Suppression (Przygwożdżenie)	Służy do śledzenia poziomu przygwożdżenia oddziału.
Panic (Panika)	Służy do śledzenia oddziałów będących w stanie paniki.
Wound (obrażenia)	Służy do śledzenia liczby obrażeń figurki.
Vehicle Damage (Uszkodzenie maszyny)	Służy do śledzenia poważnych uszkodzeń pojazdu.
Order (rozkaz)	Używany w fazie dowodzenia do wydawania rozkazów i tworzenia puli rozkazów. Używa się go w fazie aktywacji do śledzenia aktywowanych oddziałów.
Commander (Dowódca)	Służy do ustalenia, kto jest aktywnym dowódcą oraz po wyznaczeniu nowego dowódcy polowego. .
ID	Służy do śledzenia podobnych oddziałów, któe mogą mieć inne ulepszenia.
Victory (zwycięstwo)	Służy do śledzenia punktów zwycięstwa.
Ion (jon)	Służy do śledzenia efektów słowa kluczowego **Ion** (jon).

Poison (trucizna)	Służy do śledzenia efektów słowa kluczowego **Poison** (trucizna).
Immobilize **(unieruchomienie)**	Służy do śledzenia efektów słowa kluczowego **Immobilize** (unieruchomienie).
Shield (tarcza)	Służy do śledzenia słowa kluczowego **Shielded** (osłonięty).
Charge (ładunek)	Używany poprzez niektóre karty ulepszeń i karty rozkazów w połączeniu ze słowem kluczowym **Arm** (podłożenie).
Wheel (tryb kołowy)	Służy do śledzenia **Wheel Mode** (trybu kołowego).
Incognito	Służy do śledzenia słowa kluczowego **Incognito**.
Bane (Cad Bane)	Używany przez Cada Bane'a i jego karty rozkazów.
Graffiti	Używany przez Sabine Wren i jej karty rozkazów.
Objective (cel) 	Używany do zaznaczenia miejsc na polu bitwych. Żeton celu ma dwie strony: czerwoną – zajętą i pustą – niezajetą.
Condition (misja)	Służy do oznaczania pewnych efektów misji na polu bitwy.

MIERZENIE

W *Star Wars*: Legion używa się dwóch typów miarek: ruchu i zasięgu. W dowolnym momencie można używać miarek, ale gracz może użyć maksymalnie jednej miarki ruchu i jednej miarki zasięgu z 5 segmentami naraz.

Istnieją trzy miarki ruchu: prędkość 1, prędkość 2, prędkość 3.



Miarki ruchu

Pięcioczęściowa miarka zasięgu

Miarka zasięgu składa się z maksymalnie pięciu segmentów. Wiele zasad, broni, umiejętności odnosi się do zasięgu i używa poniższych symboli:

- : Melee (zwarcie),
- : zasięg 1,
- : zasięg 2,
- : zasięg 3,
- : zasięg 4,
- : zasięg 5,
- : powyżej zasięgu 5.

AREA RANGE (ZASIĘG OBSZAROWY)

Symbol zasięgu w kolorze żółtym informuje o zasięgu obszarowym. Aby dowiedzieć się więcej o broniach z zasięgiem obszarowym, zobacz glosariusz.

Często podana jest więcej niż jedna liczba, w takim wypadku pierwsza liczba informuje o minimalnym zasięgu, a druga – o maksymalnym. Jeżeli podana jest tylko jedna liczba, to jest to maksymalny zasięg efektu.

Zasięg mierzy się zawsze według najmniejszej odległości między dwoma obiektami. Aby zmierzyć odległość, połóż miarkę między obiektami w taki sposób, aby jeden koniec dotykał obiektu, od którego dokonujesz pomiaru. Następnie dodaj kolejne segmenty, by ich łączna długość była większa niż mierzony dystans. Segment z obiektem, do którego mierzysz, jest odległością, w jakiej znajduje się obiekt. Kiedy mierzysz dystans od lub do figurki, zawsze dokonuj pomiaru do podstawki z pominięciem figurki.

Zasięg walki w zwarciu (melee) nie jest mierzony żadną miarką, po prostu figurka jest w zwarciu, gdy obie dotykają się podstawką. Więcej informacji na stronie 26.

PRZYKŁAD: MIERZENIE

Mierząc odległość między dwoma obiektami, bierz pod uwagę jedynie dystans poziomy, nigdy w pionie. Miarka zasięgu zawsze powinna być położona płasko na polu bitwy, a jeżeli to niemożliwe (np. z powodu terenu), przytrzymaj miarkę nad polem bitwy i sprawdź zasięg.

W, WEWNĄTRZ, POZA (AT, WITHIN, BEYOND)

Niektóre zdolności wymagają, aby obiekty znajdowały się „w", „wewnątrz" albo „poza" określonym dystanem.

AT – obiekt znajduje się w zasięgu innego obiektu, jeżeli jakakolwiek jego część mieści się w zasięgu miarki. Aby oddział był „w" zasięgu, wystarczy, że jedna figurka z oddziału znalazła się w danym zasięgu. Obiekt zawsze jest „w" zasięgu w stosunku do siebie.

WITHIN – obiekt jest „wewnątrz" zasięgu, jeżeli inny obiekt w całości znajduje się w zasięgu miarki. Aby oddział był „wewnątrz" zasięgu, wszystkie figurki z tego oddziału muszą znajdować się w tym zasięgu. Oddział „wewnątrz" zasięgu jest też „w" zasięgu.

BEYOND – obiekt jest „poza" zasięgiem innego obiektu, jeżeli obiekt ten w całości znajduje się poza zasięgiem miarki. Aby oddział był „poza" zasięgiem, wszystkie figurki w oddziale muszą znajdować się poza wskazanym zasiegiem.

PRZYKŁAD: W, WEWNĄTRZ, POZA

Oddział żołnierzy-klonów jest „w" zasięgu 1 od Obi-Wana Kenobiego, ponieważ przynajmniej jedna podstawka figurki jest częściowo w zasięgu pierwszego segmentu miarki. AT-RT znajduje się „wewnątrz" zasięgu 1 od Obi-Wana Kenobiego, ponieważ cała jego podstawka jest „wewnątrz" miarki zasięgu 1. Oddział droidów B1 jest „poza" zasięgiem 1 w stosunku do Obi-Wana Kenobiego, ponieważ wszystkie podstawki figurek tego oddziału są „poza" miarką zasięgu 1.

TERENY

Podczas bitwy tereny służą nie tylko do upiększenia rozgrywki, ale mogą mieć również znaczący wpływ na nią. Przed rozpoczęciem partii gracze powinni omówić każdy teren i przypisać mu jeden z trzech typów: rozproszony (scatter), obszarowy (area) oraz przeszkody (obstacles).

TEREN ROZPROSZONY (SCATTER TERRAIN)

Teren rozproszony to po prostu zbiór mniejszych obiektów, takich jak skrzynie, lampy i inne małe elementy.

BARYKADY

Barykady są specyficzną odmianą terenu rozproszonego, którą możesz znaleźć w Core Secie gier Star Wars: Legion. Uznawane są za teren ciężki (difficult terain) dla piechoty (trooper) i zapewniają każdej piechocie, której nie stanowią potwory (non-creature trooper), ciężką osłonę (heavy cover).

Barykady nie mogą być ustawiane na żetonach celów ani żetonach misji oraz nie można na nich kłaść takich żetonów. Figurka piechoty (trooper) nigdy nie może częściowo nachodzić na barykadę..

TEREN OBSZAROWY (AREA TERRAIN)

Na niektóre tereny składają się zbiory terenów tworzących jedną całość, są to np. lasy, kratery, zniszczone budynki etc. Pojedyncze elementy i ich ułożenie w takim terenie nie mają znaczenia. Liczy się wyłącznie powierzchnia, jaką ten teren zajmuje.

Aby okreslić wielkość terenu obszarowego, wyobraźcie sobie pełen obrys terenu, poczynając od najniższego punktu aż po sam szczyt. Wszystko pomiędzy to obszar tego terenu. Gracze decydują o wysokości, granicach, zasadach specjalnych i rodzaju osłony, jaką dany teren zapewnia.

PRZESZKODY (OBSTACLE TERRAIN)

Przeszkody to najczęściej duże i wysokie tereny, takie jak budynki, góry, wysokie mury. Gdy figurka piechoty chce się ruszyć przez albo na taki obiekt, musi wykonać wspinaczkę (climb).

OGRANICZENIA RUCHU PO TERENIE

Tereny oprócz jednej z trzech powyższych cech mogą być także uznane za: otwarte (open), trudne (difficult) albo niedostępne (impassable).

Otwarty teren pola bitwy uznawany jest za łatwy do przebycia, wolny od przeszkód i utrudnień. Pola, wysoka trawa, place, pustynia – to wszystko stanowi otwarty teren. Otwarty teren nie utrudnia przemieszczania się.

Trudny teren utrudnia ruch, ale go nie uniemożliwia. Barykady, skrzynie, ruiny, drzewa czy bagna – to przykłady trudnego terenu. Trudny teren obniża prędkość oddziału o 1 do minimum 1.

Niedostępny teren wyklucza ruch w jego granicach. Figurki nie mogą ruszać się przez albo kończyć ruchu na takim terenie, chyba że dysponują zasadą, która na to pozwala.

Niektóre większe i bardziej skompilkowane tereny mogą być wykonane z kilku różnych elementów i każdy z tych elementów może mieć własne restrykcje. Np. mur może być potraktowany jako teren niedostępny, ale może mieć drzwi albo okna, które są traktowane jako teren otwarty. Gracze przed grą powinni omówić takie tereny.

PRZYKŁAD: RÓŻNE TYPY TERENÓW

Oddział żołnierzy-klonów przygotowuje się do ruchu. Pole bitwy jest otwartym terenem i nie ogranicza ruchu oddziału. Barykady są ciężkim terenem i spowolnią oddział klonów, jeżeli ci zdecydują się ruszyć przez ten teren. Budynek jest terenem niedostępnym, więc klony nie mogą przemieścić się przez ten teren, chyba że mają zasadę, która na to pozwala. .

WPASOWANIE FIGURKI W TEREN

Jeżeli podstawka żolnierza (trooper) nachodzi na przeszkodę (obstacle), to musi w całości nachodzić na taki teren. Figurki żołnierze nie mogą skończyć ruchu albo zostać ustawione w taki sposób, że ich podstawka będzie tylko częściowo nachodzić na część przeszkody. Żołnierze nie mogą być wystawieni w taki sposób, aby tylko część ich podstawki nachodziła na przeszkodę.

PRZYKŁAD: WPASOWANIE W TEREN

Ustawiając model na przeszkodzie, figurka musi całą bazą nachodzić na teren. Ponieważ dwaj żołnierze-klony zwisają z balkonu i tylko częściowo nachodzą na przeszkodę, to nie mogą zostać ustawieni w tym miejscu, lecz muszą zostać ustawieni w taki sposób, by obie figurki w całości nachodziły na teren tak jak pozostali dwaj żołnierze.

TEREN ZAPEWNIAJĄCY OSŁONĘ (COVER)

Głównym założeniem terenów jest blokowanie linii wzroku (LoS) pomiędzy figurkami i zapewnianie osłony. Teren zapewnia lekką (light), ciężką (heavy) albo brak osłony. Ostatecznie to gracze przed rozgrywką decydują, jaki rodzaj osłony daje dany teren.

WYSOKOŚĆ TERENU

Każdy teren ma określoną wysokość. Aby to zmierzyć, weź miarkę zasięgu, ustaw ją pionowo jednym końcem na polu bitwy. Dodawaj kolejne segmenty, aż miarka zasięgu będzie wyższa niż teren. Segment, w którym znajduje się najwyższy punkt terenu, określa jego wyskość.

Niektóre tereny mogą mieć elementy o różnych wysokościach. Każdy taki element na potrzeby ruchu mierzysz osobno. Jeżeli zaczynasz na jakiejś wysokości i wspinasz się dalej, policz tylko różnicę wysokości, a nie od samego pola bitwy.

PRZYKŁAD: MIERZENIE WYSOKOŚCI

Iga chce zmierzyć wysokość budynku, aby określić, jak to wpłynie na ruch jej żołnierzy-klonów. Aby to zrobić, bierze miarkę zasięgu i kładzie jeden koniec na polu bitwy, a drugi kieruje ku górze. Ponieważ całość budynku mieści się w pierwszym segmencie miarki zasięgu, budynek ma wysokość 1.

W dalszej rozgrywce Iga chce zmierzyć wysokość kolejnego budynku. Ponieważ ten budynek ma kilka pięter, ma też różne wysokości. Jeden z dachów jest w całości w pierwszym segmencie miarki zasięgu, więc ma wysokość 1, ale drugi dach znajduje się w zakresie drugiego segmentu, więc ma wysokość 2.

Aby określić, jak wpływa to na ruch żołnierzy-klonów, Iga bierze pod uwagę tylko poziom, na który jej klony próbują wejść; mogą oni wykonać wspinaczkę (climb) na wysokość 1, ale nie są w stanie wejść na dach o wysokości 2 bezpośrednio z pola bitwy. Jeżeli zaczną swój ruch na dachu o wysokości 1, wtedy mogą się wspiąć na drugą część budynku o wysokości 2. .

ZŁOTA ZASADA TERENÓW

Ostatecznie typ terenów i ich zasady powinny zostać omówione przez graczy przed rozpoczęciem rozgrywki.

OSŁONA (COVER)

Osłona pomaga figurkom obronić się w razie ataków. Osłonę dzieli się według trzech kategorii na: lekką (light), ciężką (heavy) i brak (no cover) oraz określa się podczas sekwencji ataku. Niektóre zasady odnoszą się do osłony, mając dopisaną numeryczną wartość, która wzmacnia albo osłabia osłonę. Lekka osłona ma wartość 1, ciężka 2, brak ma wartość 0. Numeryczna wartość osłony nie może być podniesiona powyżej 2.

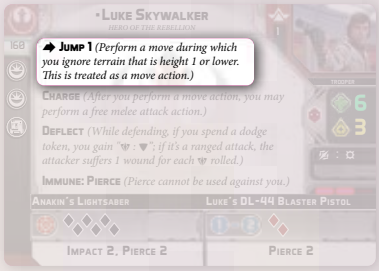
Więcej informacji na temat osłony zobacz: strona 30.

AKCJE

Akcje to działania, dzięki którym figurki poruszają się i walczą. Podczas swojej aktywacji oddział wykona domyślnie dwie akcje. Są one dostępne dla każdego oddziału:

- **Przycelowanie (Aim):** oddział otrzymuje żeton przycelowania, który pozwala przerzucić do dwóch kości ataku.
- **Atak (Attack):** oddział atakuje z użyciem swojej broni.
- **Unik (Dodge):** oddział otrzymuje żeton uniku, który pozwala anulować wyniki podczas obrony.
- **Akcja karty ➡:** oddział wykonuje akcję wyszczególnioną na karcie oddziału albo ulepszenia. Akcja karty ma symbol ➡. Oddział może wykonać więcej niż jedną akcję karty tak długo, jak są one różne. Akcja karty z symbolem ➡➡ wymaga dwóch akcji, aby ją wykonać.
- **Darmowa akcja karty ⏩:** oddział wykonuje akcję wyszczególnioną na karcie oddziału albo ulepszenia. Darmowe akcje karty nie kosztują żadnej akcji, aby je wykonać. Darmowe akcje karty mają ten symbol ⏩. Oddział może wykonać więcej niż jedną darmową akcję karty tak długo, jak są one różne. Oddział może wykonać darmową akcję w trakcie swojego kroku akcji i może wykonać każdą darmową akcję tylko raz na aktywację. Darmowe akcje nie pozwalają oddziałowi wykonywać innych akcji niż ruch więcej niż raz podczas aktywacji
- **Ruch (Move):** oddział się porusza.
- **Oczekiwanie (Standby):** oddział otrzymuje żeton oczekiwania, który pozwala mu wykonać niektóre akcje po tym, jak wrogi oddział wykona akcję.
- **Odpoczynek (Recover):** oddział usuwa dowolną liczbę żetonów przygwożdżenia i przygotowuje wszystkie wyczerpane karty ulepszeń.

PRZYKŁAD: UŻYWANIE KART AKCJI I DARMOWYCH AKCJI



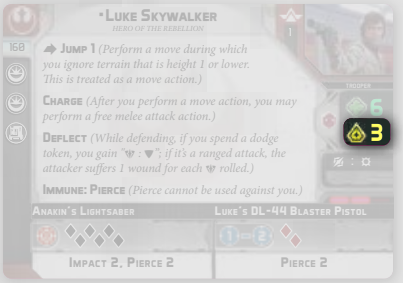
*Luke Skywalker ma akcję karty ➡ **Jump 1** (skok 1) . Podczas swojej aktywacji może wydać jedną ze swoich akcji, aby wykonać akcję skoku.*

Luke Skywalker ma też kartę ulepszenia Force Reflex. Raz na aktywację w ramach darmowej akcji może zużyć tę kartę, aby otrzymać żeton uniku. To dodatkowa akcja, więc wciąż ma dostępne dwie akcje w danej aktywacji, ale może wykonać darmową akcję Force Reflex tylko wówczas, jeśli może normalnie wykonać akcję. Oddział może wykonać dowolną liczbę różnych darmowych akcji w trakcie swojej aktywacji.

SUPPRESSION (PRZYGWOŻDŻENIE)

Przygwożdżenie wskazuje morale i wydajność oddziału – im więcej żetonów przygwożdżenia oddział ma, tym mniej wydajny jest na polu bitwy. Przygwożdżenie śledzi się w trakcie bitwy przy użyciu żetonów przygwożdżenia. Pojazdy nie mogą być przygwożdżone.

Żetony przygwożdżenia



Wartość odwagi (courage) żołnierzy (trooper) ukazana jest na ich karcie oddziału. Kiedy oddział ma liczbę żetonów przygwożdżenia równą albo większą niż ich wartość odwagi, uznany jest za przygwożdżony (suppressed). Jeżeli liczba tokenów oddziału jest równa albo większa niż jego podwojona wartość odwagi, to jest w stanie paniki (panicked). Przygwożdżony oddział wykonuje jedną mniej akcję podczas swojej aktywacji, a oddział w stanie paniki nie może wykonywać akcji w ogóle, wliczając darmowe akcje. Więcej informacji na temat tych efektów znajdziesz na stronie 22.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE (SETUP)

Przygotowanie do rozgrywki w Star Wars: Legion nazywane jest setupem.

1. Budowanie armii, ręki dowodzenia i talii bitewnej.
2. Przygotowanie pola bitwy i zebranie komponentów.
3. Omówienie terenów.
4. Ustawienie terenów.
5. Wybranie kolorów gracza i stron.
6. Odsłonięcie kart bitewnych.
7. Określenie pola bitwy.
8. Przygotowanie kart celów i misji.
9. Wystawianie oddziałów (deploy).

BUDOWANIE ARMII, RĘKI DOWODZENIA I TALII BITEWNEJ

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz tworzy armię, używając figurek Star Wars: Legion. Oprócz figurek gracz przygotowuje też karty ulepszeń, talię bitewną, karty oddziałów.

FRAKCJE, JASNA STRONA I CIEMNA STRONA

Oddziały w *Star Wars*: Legion grupują się wokół frakcji: Imperium Galaktycznego, Rebelii, Separatystów oraz Republiki Galaktycznej. Frakcja oddziału oznaczona jest ikoną frakcji widoczną w lewym górnym rogu karty oddziału. Wszystkie oddziały armii muszą należeć do tej samej frakcję, chyba że zasady specjalne mówią inaczej.

Czasami zasady odnoszą się do Jasnej i Ciemnej Strony Mocy. Rebelia i Galaktyczna Republika są po jasnej stronie, a Imperium i Separatyści po Ciemnej. Armie budowane w ramach innej frakcji niż wspomniane cztery mają wyszczególnione, które ulepszenia są dla nich dostępne..

PUNKTY

Każda armia składa się z figurek, które formują oddziały. Te oddziały mogą być wyekwipowane przy pomocy kart ulepszeń. Każdy oddział i ulepszenie mają koszt punktowy nadrukowany na karcie. Łączny limit punktów ulepszeń i oddziałów to 800. Aktualna lista kosztów punktowych znajduje się tutaj: **https://www.atomicmassgames.com/star-wars-legion-documents.**

RANGI I WYMOGI

Każdy oddział w Star Wars: Legion ma rangę. Gracza budującego armię ograniczają następujące limity:

- **Dowódca:** każda armia musi mieć od jednego do dwóch dowódców.
- **Agent:** każda armia może mieć do dwóch oddziałów agentów.
- **Oddział podstawowy:** każda armia musi składać się z od trzech do sześciu oddziałów.
- **Siły Specjalne:** każda armia może mieć do trzech oddziałów sił specjalnych.
- **Wsparcie:** każda armia może liczyć do trzech oddziałów wsparcia.
- **Ciężkie wsparcie:** każda armia może mieć do dwóch oddziałów ciężkiego wsparcia.

KARTY ULEPSZEŃ

Karty ulepszeń mają dodatkowe zasady, które możesz dodać do oddziałów podczas tworzenia armii. Ulepszenia dodają m.in. bronie, umiejętności, dodatkowe figurki, ekwipunek etc.

Rodzaje kart ulepszeń, jakie może zabrać oddział, wyszczególnione są na pasku ulepszeń na karcie oddziału.

Wyróżniamy następujące rodzaje ulepszeń:

- **broni ciężkiej**
- **personelu**
- **mocy**
- **dowodzenia**
- **umocnienia**
- **sprzętu**
- **granatów**
- **oprogramowania**
- **łączności**
- **pilota**
- **wyszkolenia**
- **generatora**
- **uzbrojenia**
- **załogi**
- **artyleryjskie**

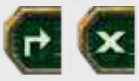
Za każdą ikonę na pasku ulepszeń oddział może aktywować kartę ulepszenia z pasującą ikoną. Punkty za karty ulepszeń doliczane są do łącznej wartości armii. Oddział nie może wyekwipować dwa razy tej samej karty ulepszeń. Niektóre karty ulepszeń mają obostrzenia, które są zapisane na tej karcie.

Karty z ikoną lub dodają do tego oddziału figurkę z bronią ukazaną na karcie ulepszenia. Tylko figurka dodana do tego oddziału może używać broni z karty ulepszenia.

Karty z ikoną, albo dodają broń wskazaną na karcie ulepszenia. Dowolna figurka w oddziale z ulepszeniem, lub może używać tego ulepszenia.

WYCZERPAĆ, ZUŻYĆ (EXHAUST AND EXPEND)

Większość kart ulepszeń zapewnia stałe efekty, ale niektóre z nich muszą być wyczerpane albo zużyte po ich użyciu. Karta, która ma być wyczerpana albo zużyta, ma odpowiednią ikonę na karcie ulepszenia. Takie karty na początku rozgrywki są przygotowane (readied) i tylko one mogą być wyczerpane albo zużyte.



Kiedy karta jest wyczerpana (exhausted), obróć ją o 90° w prawo. Wyczerpane karty nie mogą być użyte do momentu ich ponownego przygotowania.

Kiedy karta jest zużyta (expend), obróć ją o 180°. Kiedy karta jest zużyta, nie może być użyta do końca rozgrywki. Zużyte karty nie mogą zostać ponownie przygotowane.

Po dodaniu do figurki broni z karty ulepszenia, która jest wyczerpywalna albo zużywalna, wyczerp/zużyj tę kartę. Jeżeli broń jest ulepszeniem z taką cechą, to dowolna liczba figurek z oddziału może użyć tej broni podczas ataku.

Kiedy oddział wykonuje odpoczynek (recover), to przygotowuje wyczerpane karty. Kiedy karta jest przygotowana, przekręć ją o 90° w lewo do poprzedniego stanu. Od tego momentu karta nie jest traktowana jako wyczerpana.

PRZYKŁAD: WYCZERPANIE I ZUŻYCIE

Oddział Stormtrooperów dodaje do puli ataku broń HH-12. Po dodaniu kości wyczerpuje tę kartę. Nie będzie mógł dodać tych kości do ataku do momentu, gdy przygotuje tę kartę.

Luke Skywalker zużywa kartę Burst of Speed, aby zwiększyć swoją prędkość. Karta została zużyta i nie będzie można jej użyć do końca gry.

UNIKATOWE I LIMITOWANE (UNIQUE AND LIMITED)

Niektóre oddziały i ulepszenia wprowadzają unikatowe postaci, bronie czy ekwipunek. Unikatowe i limitowane karty przedstawione są poprzez kropki (•) przed nazwą. Liczba kropek informuje, ile maksymalnie kart z tą nazwą możesz mieć w armii niezależnie od typu karty. Np. jeżeli przed nazwą widnieją dwie kropki, gracz może wziąć dwie karty z tą nazwą w dowolnej kombinacji między ulepszeniami i kartami oddziałów.

POKONYWANIE ODDZIAŁÓW Z KART ULEPSZEŃ I ODRZUCANIE KART ULEPSZEŃ

Kiedy figurka dodana dzięki karcie ulepszenia zostanie pokonana, oddział, do którego została dodana, nie może korzystać z bonusów gwarantowanych tą karta ulepszenia z wyjątkiem dodatkowej ikony ulepszenia, jaką dała ta karta.

Jeżeli karta ulepszenia dodająca figurkę zostanie odrzucona, ale figurka nie została pokonana, to figurka nie jest zdejmowana. Oddział nie może jednak korzystać z bonusów tej karty.

DWUSTRONE KARTY ULEPSZEŃ

Niektóre karty ulepszeń są dwustronne. Gdy tworzysz armię, dodaj punkty tylko z jednej strony takiej karty. Kiedy oddział z dwustronną kartą ulepszeń jest wystawiony, właściciel oddziału decyduje, którą stroną wystawić figurkę. Obowiązują wyłącznie zasady ze strony ułożonej frontem.

KARTY ULEPSZEŃ MOCY

Jeżeli oddział ma kartę ulepszeń ☺, dystans dla wszystkich efektów z tej karty mierzy się od figurki lidera oddziału.

BUDOWANIE RĘKI ROZKAZÓW

Każdy gracz przygotowuje swoją talię, która składa się z 7 kart rozkazów. Gracz musi mieć: 2 karty z 1 kropką, 2 karty z 2 kropkami, 2 karty z 3 kropkami oraz zawsze dokłada do nich kartę z 4 kropkami „*Standing Orders*".

Niektóre karty rozkazów wymagają odpowiednich oddziałów. Taki oddział musi być w armii, aby gracz mógł dodać odpowiednią kartę do talii. Niektóre karty rozkazów wymagają graniem konkretną Frakcją albo Battle Forcem. Wszystkie restrykcje są zapisane na karcie rozkazów.

TAJNE INFORMACJE

Zawartość talii rozkazów gracza jest tajna i nigdy nie podaje się jej przeciwnikowi. Ani liczba kart w ręku gracza, ani karty, które zostały już odrzucone, nie są tajne. Wszystkie jawne informacje powinny być podawane pozostałym graczom.

BUDOWANIE TALII BITEWNEJ

Karty bitewne są używane podczas przygotowania rozgrywki, kiedy gracze wspólnie starają się stworzyć misję do rozegrania. Karty bitewne są podzielone na trzy kategorie: cele (niebieskie), rozstawnienie (czerwone) i warunków specjalnych (zielone).

Każdy gracz musi przygotować swoją talię bitewną, która składa się z 12 kart, po 4 z każdej kategorii bez duplikatów.

PRZYGOTOWANIE POLA BITWY I KOMPONENTÓW

Po tym zbudowaniu swoich armii gracze muszą przygotować pole bitwy. W Star Wars: Legion partie rozgrywa się na stole o powierzchni 72 × 36 cali.

Gracze wykładają też żetony, miarki zasięgu, karty i wszystkie pozostałe komponenty.

OMÓWIENIE I WYSTAWIENIE TERENÓW

Gracze decydują, które tereny użyją w rozgrywce i jakie są ich zasady. Gracze powinni precyzyjnie omówić kwestię terenów między sobą.

Po ustaleniu zasad terenów gracze tworzą pole bitwy, wspólnie je wystawiając.

WYBÓR KOLORU GRACZA ORAZ STRONY

W *Star Wars*: Legion rozgrywający zawsze jest albo graczem czerwonym, albo niebieskim. Po wystawieniu terenów gracz, którego łączny koszt armii jest niższy, wybiera kolory graczom. Jeżeli obie armie mają ten sam koszt, jeden z graczy rzuca czerwoną kością obrony. W razie wyniku ▼ wybiera kolor, w przeciwnym wypadku decyduje drugi gracz.

Następnie czerwony gracz decyduje, która długa krawędź pola bitwy będzie jego stroną, a niebieski gracz zajmuje miejsce po przeciwnej stronie.

ODSŁONIĘCIE KART BITEWNYCH, OKREŚLENIE POLA BITWY ORAZ ROZSTAWIENIE CELÓW I ŻETONÓW SPECJALNYCH

Gracze wspólnie określają pole bitwy. Używają kart bitewnych niebieskiego gracza, segregują karty celów, rozstawienia i warunków specjalnych w trzy osobne talie, po czym je tasują. Następnie wykładają karty skierowane w stronę niebieskiego gracza w trzech rzędach od lewej do prawej w swoich kategoriach. Kolejność rzędów nie ma znaczenie, ważne, żeby każdy typ kart leżał w jednym rzędzie. Po wyłożeniu kart powinna powstać siatka 4×3 jak na obrazku.

Po wyłożeniu kart gracze, zaczynając od niebieskiego gracza, naprzemiennie odrzucają wybraną kartę, która znajduje się najbardziej na lewo. Gracz może też zdecydować, że odrzuca żadnej karty. Jeżeli gracze wyeliminują trzy karty z jednego rzędu, nie mogą odrzucić ostatniej karty. Po możliwym odrzuceniu po dwie karty przez każdego gracza karty, które pozostałe w każdyn rzędzie najbardziej na lewo, będą użyte w rozgrywce.

Następnie gracze wykonują wszystkie polecenia opisane w kroku „Setup" na kartach celów oraz wszystkie polecenia „Setup" z karty zasad specjalnych.

Więcej informacji na temat kart bitewnych: zobacz strona 39.

PRZYKŁAD: OKREŚLANIE POLA BITWY

Piotr i Justyna ustalili, że Piotr będzie niebieskim graczem, a Justyna czerwonym. Używając talii bitewnej Piotra, rozdzielili karty celów, rozstawienia i zasad specjalnych, potasowali je i wystawili w trzech rzędach. Zaczynając od Piotra, obydwoje naprzemiennie wybierali rząd i odrzucali jedną kartę. Piotr wybrał rząd celów i odrzucił kartę najbardziej na lewo. Justyna wybrała rząd zasad specjalnych i usunęła kartę najbardziej na lewo. Następnie Piotr wybrał kartę z rzędu wystawienia i odrzucił kartę najbardziej na lewo. Zadowolona z układu swoich kart Justyna zdecydowała się nie odrzucać żadnej. Karty najbardziej na lewo z każdego rzędu tworzą bitwę, którą Piotr rozegra z Justyną.

ŻETONY CELÓW

Oddziały w *Star Wars*: Legion często przechwytują żetony celów, aby zdobywać punkty zwycięstwa. Z niektórymi żetonami celów można wchodzić w interakcję, zazwyczaj dzięki akcji karty opisanej na karcie celów.

Wszystkie żetony celów wystawia się stroną niepozyskaną, chyba że scenariusz mówi inaczej. Podczas wystawiania żetonów celów żeton nie może być postawiony na innym żetonie albo w taki sposób, że częściowo znalazłby się na terenie. Gracze za obopólną zgodą mogą lekko przestawić teren. Jeżeli żeton celu ma być wystawiony na styku z podstawką oddziału, to taki żeton jest automatycznie pozyskany (claimed).

Oddział nie może zacząć pierwszej rundy gry, będąc w kontakcie z niepozyskanym żetonem celów.

WYSTAWIANIE ODDZIAŁÓW

Po rozstrzygnięciu wszystkich zasad „Setup" na kartach celów oraz zasad specjalnych gracze wykonują wszystkie polecenia z kart wystawienia. Następnie, zaczynając od niebieskiego gracza, gracze naprzemiennie wystawiają swoje armie w odpowiednich strefach wystawienia wskazanych na kartach wystawienia. Gracze na zmianę wystawiają oddział za oddziałem. Wszystkie figurki w wystawianym oddziale złożonym z wielu figurek muszą być w koherencji z liderem oddziału..

Oddział stanowi spójną całość, jeżeli wszystkie figurki z tego oddziału są w zasięgu miarki prędkości -1 od lidera oddziału oraz jeżeli są na wysokości sylwetki lidera. W przypadku oddziałów z podstawką z wycięciem zasięg może być mierzony od dowolnej części podstawki. Więcej informacji o sylwetkach znajdziesz: strona 27. W pomiarze koherencji miarka prędkości -1 nie może przechodzić przez teren niedostępny. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu oddział nie jest spójny, w swojej następnej akcji musi wykonać akcję ruchu, która spowoduje koherencję.

Podczas wystawiania oddział nie może być wystawiony na styku z wrogą podstawką ani nie może się ruszyć, aby ukończyć na styku z wrogą podstawką.

Po zakończeniu wystawiania jeden z graczy ustawia na liczniku rund „1". Jesteście gotowi, żeby rozegrać partię *Star Wars*: Legion!

WYGRYWANIE GRY

Gracz wygrywa automatycznie, gdy pokona wszystkie oddziały przeciwnika albo uzyska największą liczbę punktów zwycięstwa na koniec rozgrywki. Gra kończy się po fazie końcowej, a punkty zwycięstwa otrzymuje się zgodnie z warunkami zwycięstwa opisanymi na karcie celów.

Spanikowane oddziały i żetony, które one pozyskały, nie są liczone na potrzeby warunków zawartych na kartach celów.

Jeżeli na karcie celu zapisano, że punkty zdobywa się na koniec rundy, gracze otrzymują je po przestawieniu licznika rund i tuż przed rozpoczęciem kolejnej rundy.

Jeżeli obaj gracze mają tyle samo punktów zwycięstwa na koniec gry, zwycięża gracz, który pokonał łącznie więcej punktów z sumy zniszczonych oddziałów wroga. Sumując, ile punktów zniszczył gracz, dodaj tylko punkty za oddziały zniszczone w całości oraz wszystkie karty ulepszeń z tego oddziału. Jeżeli gracze zniszczyli tyle samo punktów, wygrywa gracz, który wystawił armię z większą sumą punktów. Jeżeli nadal występuje remis, gra kończy się remisem.

PODSTAWY ROZGRYWKI

Partia w *Star Wars:* Legion trwa sześć rund. Każda runda podzielona jest na tury rozgrywane przez każdego gracza. Poniższy rozdział zawiera zasady, które opisują każdy etap rundy i jak je rozgrywać.

SKŁADOWE RUNDY

Każda z sześciu rund w *Star Wars*: Legion podzieloana jest na następujące fazy:

1. Faza dowodzenia
2. Faza aktywacji
3. Faza końcowa

FAZA DOWODZENIA (THE COMMAND PHASE)

Podczas fazy dowodzenia gracze wybierają kartę rozkazu ze swojej ręki, odkrywają ją i rozpatrują, określają pierwszeństwo, wydają rozkazy i tworzą pulę rozkazów.

SKŁADOWE FAZY DOWODZENIA

1. Wybierz i zagraj kartę rozkazu.
    a. Rozpatrz kartę rozkazu.
2. Określ pierwszeństwo.
3. Nominuj dowódcę i wydaj rozkazy.
4. Stwórz pulę rozkazów.

WYBIERZ I ZAGRAJ KARTY ROZKAZÓW

Każdy gracz w tajemnicy wybiera jedną kartę rozkazu i kładzie ją zakrytą na polu bitwy. Jeżeli gracz nie ma oddziału albo na polu bitwy, to nie może zagrać karty rozkazów.

Niektóre oddziały mają swoje unikatowe karty rozkazów, które mogą być zagrane, tylko jeżeli oddział został dodany do armii i nie został jeszcze pokonany.

ROZSTRZYGNIJ EFEKT KARTY ROZKAZU

Po zagraniu przez obu graczy zakrytej karty rozkazów odsłaniają je oni i wykonują polecenia na nich zawarte. Należy wykonać w całości efekt z jednej karty, aby przejść do kolejnej. Jeżeli dla obu graczy efekt następuje w tym samym momencie, niebieski gracz zawsze rozstrzyga swoją kartę pierwszy.

OKREŚLENIE PIERWSZEŃSTWA

Po rozstrzygnieciu efektów karty porównajcie liczbę kropek na kartach rozkazów, które zagraliście w tej rundzie. Gracz, którego karta zawiera mniej kropek, ma pierwszeństwo w tej rundzie.

Jeżeli obaj gracze odsłonili karty rozkazów z taką samą liczbą kropek, jeden z graczy rzuca czerwoną kością obrony. Jeżeli wynik to , ten gracz ma pierwszeństwo, w innym przypadku drugi gracz ma pierwszeństwo.

Jeżeli jeden z graczy nie mógł zagrać żadnej karty rozkazów, ponieważ nie ma oddziału albo , drugi gracz automatycznie ma pierwszeństwo. Jeżeli żaden gracz nie zagrał karty rozkazów, gracze rzucają czerwoną kością obrony.

PRZYKŁAD: ZAGRYWANIE KART ROZKAZÓW I OKREŚLANIE PIERWSZEŃSTWA:

Paweł i Sebastian wybierają karty rozkazów. Obaj w tajemnicy wybrali swoje karty i jednocześnie je odsłonili. Paweł zagrał kartę z 3 kropkami „Assault", a Sebastian zagrał kartę z 1 kropką „Ambush". Ponieważ Sebastian zagrał kartę, która ma mniej kropek, uzyskał pierwszeństwo w tej rundzie.

Radek i Andrzej wybierają karty rozkazów. Obaj zagrali karty z 4 kropkami „Standing Orders". Ponieważ odsłonięte karty mają tyle samo kropek, jeden z nich rzuca czerwoną kością obrony. Radek rzuca kością i wyrzuca pustą ściankę, więc Andrzej ma pierwszeństwo w tej rundzie.

NOMINOWANIE DOWÓDCÓW I WYDAWANIE ROZKAZÓW

Po określeniu pierwszeństwa gracze nominują dowódców i wydają rozkazy (issue orders)..

Jeżeli karta rozkazu dotyczy konkretnego oddziału, ten oddział musi być nominowany na dowódcę. W innym przypadku gracz może nominować dowolny oddział na dowódcę

Po określeniu dowódców gracze wydają rozkazy swoim oddziałom, rozpoczynając od gracza, który ma pierwszeństwo. Liczba rozkazów i oddziałów, którym może je wydać, jest podana na każdej karcie rozkazów. Aby dowódca mógł wydać rozkaz oddziałowi, oddział musi spełnić następujące warunki:

- Znajdować się w zasięgu 1–3 od nominowanego dowódcy (nominowany dowódca zawsze jest w zasięgu 1 od samego siebie).
- Oddział nie mógł otrzymać już rozkazu w tej fazie dowodzenia.
- Oddział musi mieć odpowiednią rangę, jeżeli jest to wymagane przez kartę.

Gdy oddział otrzyma rozkaz, weź żeton rozkazu (order token) odpowiadający randze oddziału i połóż go odsłonięty obok tego oddziału. Jeżeli dowódca nie może wydać wszystkich dostępnych rozkazów, to niewydane rozkazy przepadają. Po wydaniu rozkazów przez obu graczu następuje tworzenie puli rozkazów.

INNE SPOSOBY NA WYDAWANIE ROZKAZÓW:

Niektóre zasady i umiejętności pozwalają oddziałom na wydawanie rozkazów w inny sposób niż poprzez kartę rozkazów. Te oddziały nie muszą przestrzegać powyższych zasad, lecz po prostu wykonują polecenie efektu, który pozwala im na wydanie rozkazu.

PRZYKŁAD: WYDAWANIE ROZKAZÓW

Ula zagrała kartę rozkazu „Push", która pozwala jej wydać rozkaz dwóm oddziałom. Ula wybiera Obi-Wana Kenobiego jako swojego dowódcę, a następnie wydaje oba rozkazy dwóm oddziałom w zasięgu 1–3 od dowódcy. Wybrała oddział żołnierzy-klonów. Dla drugiego rozkazu nie może wybrać ponownie tego samego oddziału, ponieważ ma on już odsłonięty żeton rozkazów. Oddział Support Platform jest poza zasięgiem dowodzenia Obi-Wana, więc nie może wydać mu rozkazu. Mając w zasięgu jeszcze AT-RT i Obi-Wana Kenobiego, Ula decyduje się wydać rozkaz Obi-Wanowi, ponieważ dowódca zawsze jest w zasięgu 1 od samego siebie.

TWORZENIE PULI ROZKAZÓW (CREATE THE ORDER POOL)

Po wydaniu rozkazów każdy gracz tworzy swoją pulę rozkazów, biorąc po jednym żetonie rozkazów, odpowiadającym rangą każdemu niepokonanemu oddziałowi, który nie otrzymał jeszcze rozkazu, i miesza te żetony..

Po stworzeniu swoich puli rozkazów przez graczy faza dowodzenia dobiega końca i przechodzimy do fazy aktywacji.

FAZA AKTYWACJI (THE ACTIVATION PHASE)

Podczas fazy aktywacji gracze aktywują swoje oddziały i mogą wykonywać akcje.

Począwszy od gracza mającego pierwszeństwo, gracze wykonują naprzemienne tury, w których aktywują po jednym oddziale.

SKŁADOWE FAZY AKTYWACJI

1. Wykonanie zdolności i efektów występujących na początku fazy aktywacj
2. Wybór oddziału do aktywowania albo pasowanie
3. Aktywacja oddziału
   a. Wykonanie zdolności i efektów występujących na początku aktywacji oddziału.
   b. Zbiórka (Rallying)
   c. Wykonywanie akcji
   d. Wykonanie zdolności i efektów występujących na końcu aktywacji oddziału
4. Położenie żetonu aktywacji.
5. Wykonanie zdolności i efektów występujących na końcu fazy aktywacji.

WYBIERZ ODDZIAŁ DO AKTYWOWANIA ALBO SPASUJ

Aktywny gracz wybiera przyjazny oddział z odsłoniętym żetonem rozkazu albo losuje żeton rozkazu z puli rozkazów i aktywuje oddział pasujący rangą do wylosowanego żetonu. Jeżeli gracz wylosuje żeton rozkazu z rangą, której nie ma żaden oddział na polu bitwy, żeton ten jest usuwany z gry, a gracz losuje nowy żeton. Alternatywnie gracz ma możliwość spasowania.

Gracz może spasować, jeżeli ma mniej rozkazów niż przeciwnik. Aby określić liczbę rozkazów gracza, zsumuj liczbę odsłoniętych rozkazów na polu bitwy oraz te w puli rozkazów gracza i z kart rozkazów.

Jeżeli gracz zdecyduje się spasować, nie aktywuje oddziałów i jego tura się kończy. Gracz może spasować tylko raz na rundę.

AKTYWOWANIE ODDZIAŁU

Kiedy oddział jest aktywowany najpierw próbuje się zebrać (rally), a następnie może wykonać akcje. Po tym jak oddział wykona akcje, obraca się żeton rozkazu albo przypisuje obrócony żeton rozkazu wyciągnięty z puli rozkazów.

SKŁADOWE AKTYWACJI ODDZIAŁU

1. Wykonanie zdolności i efektów na początku aktywacji oddziału.
2. Zbiórka (rally).
3. Wykonanie akcji.
4. Wykonanie zdolności i efektów na koniec aktywacji oddziału.
5. Przypisanie żetonu rozkazu.

ZBIÓRKA (RALLYING)

Za każdym razem, gdy oddział się aktywuje, ma szansę wykonania zbiórki i usunięcia żetonów przygwożdżenia (suppresion tokens). Aby tego dokonać, gracz kontrolujący oddział rzuca jedną białą kością obrony za każdy żeton przygwożdżenia, a następnie usuwa jeden żeton przygwożdżenia za każdy wyrzucony wynik ▼ lub ▼.

Po zbiórce, jeżeli oddział przechodzi do wykonywania akcji i jest przygwożdżony, wykonuje jedną akcję mniej.

Jeżeli oddział rozpoczyna wykonywanie akcji, będąc w stanie paniki, to nie może wykonać żadnej akcji albo darmowej akcji i opuszcza wszystkie pozyskane żetony celów, jakie ma. Następnie jeśli oddział nie wykonał żadnych akcji albo darmowych akcji z powodu paniki, na koniec aktywacji tego oddziału usuwa on żetony przygwożdżenia równe wartosci odwagi oddziału (courage value).

PRZYKŁAD: PRZYGWOŻDŻENIE I SPANIKOWANIE

W swojej turze Rafał zdecydował się na aktywowanie Żołnierzy-klonów z dwoma żetonami przygwożdżenia. Po rozpatrzeniu efektów na początku aktywacji oddziału wykonuje zbiórkę i rzuca dwoma białymi kośćmi obrony, jedną za każdy żeton. Niestety rzuca dwa razy pusty wynik i nie usuwa żadnych żetonów przygwożdżenia. Ponieważ Żołnierze-klony mają wartość odwagi 1 i mają liczbę żetonów przygwożdżenia równą tej wartości albo więcej, niż wynosi ich odwaga, są przygwożdżeni i wykonują jedną akcję mniej w czasie swojej aktywacji.

Ponadto ponieważ Żołnierze-klony mają liczbę żetonów przygwożdżenia równą albo większą niż dwukrotna wartość ich odwagi, są nie tylko przygwożdżeni, ale także spanikowani. W związku z tym upuszczają wszystkie pozyskane żetony celów, nie wykonują żadnych akcji i darmowych akcji, a na koniec swojej aktywacji usuwają tyle żetonów przygwożdżenia, ile wynosi wartość ich odwagi.

DOWÓDCY I SPRAWDZANIE PANIKI

Kiedy oddział sprawdza, czy jest w stanie paniki, zamiast używać swojej wartości odwagi, może użyć wartości odwagi przyjaznego oddziału w zasięgu 1–3. Np. jeżeli oddział ma 3 żetony przygwożdżenia i wartość odwagi 1, to nie będzie w stanie paniki, gdy użyje wartość odwagi przyjaznego oddziału w zasięgu 1-3, którego wartość odwagi wynosi 2 albo więcej.

ZEROWA WARTOŚĆ ODWAGI

Niektóre oddziały mają zerową wartość odwagi albo „–”. Te oddziały nigdy nie otrzymują i nie można im dać żetonów przygwożdżenia, dlatego nie mogą być przygwożdżone albo w stanie paniki. Jeżeli oddział uzyska zerową wartość odwagi z zasady specjalnej, traci wszystkie żetony przygwożdżenia, jeżeli jakieś miał.

Jeżeli oddział ma zerową wartość odwagi, to przyjazne oddziały w zasięgu 1–3 mogą zdecydować, że używają wartość odwagi tego oddziału . Dlatego nigdy nie mogą być w stanie paniki niezależnie od liczby żetonów przygwożdżenia, jakie mają.

WYKONYWANIE AKCJI

Podczas wykonywania akcji oddział może wykonać do dwóch akcji z listy poniżej. Oddział może wykonać tylko jedną akcję danego typu na aktywację z wyjątkiem akcji ruchu:

- **Przycelowanie (aim)**: oddział wykonujący przycelowanie otrzymuje żeton przycelowania, który pozwala przerzucić do dwóch kości ataku.
- **Atak (attack)**: oddział atakuje, używając swojej broni.
- **Akcja karty** : oddział wykonuje akcję wyszczególnioną na karcie oddziału albo ulepszenia. Akcja karty ma symbol . Oddział może wykonać więcej niż jedną akcję karty tak długo jak są one różne. Akcja karty z symbolem wymaga dwóch akcji, aby ją wykonać.
- **Unik (dodge):** oddział otrzymuje żeton uniku, który pozwala anulować wyniki podczas obrony.
- **Darmowa akcja karty** : Oddział wykonuje akcję wyszczególnioną na karcie oddziału albo ulepszeniu. Darmowe akcje karty nie kosztują żadnej akcji, aby je wykonać. Darmowe akcje karty mają ten symbol . Oddział może wykonać więcej niż jedną darmową akcję karty tak długo jak są one różne. Oddział może wykonać darmową akcję w trakcie swojego kroku akcji i może wykonać każdą

darmową akcję tylko raz na aktywację. Darmowe akcje nie pozwalają oddziałowi wykonywać innych akcji niż ruch więcej niż raz podczas aktywacji.

- **Ruch (move):** kiedy oddział wykonuje akcję ruchu, wykonuje ruch standardowy (standard move) albo wspinaczkę (climb).
- **Odpoczynek (recover):** kiedy oddział wykonuje akcję odpoczynku usuwa dowolną liczbę żetonów przygwożdżenia i przygotowuje wszystkie wyczerpane karty ulepszeń.
- **Oczekiwanie (standby):** oddział otrzymuje żeton oczekiwania, który pozwala im wykonać niektóre akcje po tym, kiedy wrogi oddział wykona swoją akcję. Tylko **żołnierze** (troopers) oraz **pojazdy naziemne** (ground vehicles) mogą wykonać akcję oczekiwania.

PORUSZANIE SIĘ (MOVEMENT)

W trakcie akcji ruchu oddział może wykonać ruch standardowy (standard move) albo wspinaczkę (climb). Figurki mają jeden z dwóch typów podstawek: z wycięciem albo bez. Rodzaj podstawki wyznacza sposób poruszania się. Żołnierze na stworzeniu (creature troopers), żołnierze z działem (emplacement troopers) i pojazdy (vehicles) mają wycięcie w podstawce. Więcej informacji znajdziesz na stronie 36.

OPUSZCZANIE POLA BIWY

Oddział nie może dobrowolnie zakończyć swojego ruchu żadną częścią podstawki poza stołem. Figurka może chwilowo opuścić pole bitwy, jeżeli kończy swój ruch podstawką w całości na polu bitwy, np. poprzez ruch podstawką z wycięciem wzdłuż miarki ruchu. Jeżeli ukończenie takiego ruchu nie jest możliwe, figurka kończy ruch w kontakcie z krawędzią pola bitwy, traci wszystkie pozostałe akcje i nie może wykonywać darmowych akcji.

RUCH STANDARDOWY (STANDARD MOVE)

Aby wykonać ruch standardowy, weź miarkę ruchu o prędkości równej bądź mniejszej niż prędkość oddziału i połóż ją płasko na polu bitwy w taki sposób, aby jeden koniec w całości dotykał podstawki figurki lidera oddziału. Następnie gracz może ustawić zgięcie miarki ruchu wedle uznania. Po ustawieniu miarki podnieś figurkę lidera i połóż ją, albo w całości dotykając miarki ruchu, albo gdziekolwiek wzdłuż miarki usuwając miarkę i kładąc w jej miejsce figurkę. Oddział może zdecydować się na użycie miarki ruchu mniejszej prędkości, gdy wykonuje ruch, chyba że zasady mówią inaczej.

Po położeniu lidera oddziału weź pozostałe figurki z tego oddziału i ustaw je w spójnej całości. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu figurka nie może być ustawiona taki sposób na koniec ruchu, połóż ją najbliżej jak to możliwe figurki lidera.

EXAMPLE: PERFORMING A STANDARD MOVE

Jakub deklaruje akcję ruchu oddziałem droidów bojowych i wybiera akcję standardowego ruchu. Droidy bojowe mają prędkość 2, więc Jakub może wybrać miarkę ruchu o prędkości 1 lub 2. Wybiera miarkę o prędkości 2 i kładzie ją płasko na polu bitwy w taki sposób, że jeden koniec dotyka podstawki figurki lidera. Następnie dostosowuje miarkę według uznania. Podnosi figurkę lidera oddziału droidów bojowych i ustawia ją tak, aby podstawka dotykała w całości końca miarki ruchu. Następnie podnosi resztę figurek z tego oddziału i ustawia je w taki sposób, żeby stały w zasięgu miarki ruchu 1 od lidera.

Oddziały z podstawkami z wycięciem przestrzegają powyższych zasad z następującymi wyjątkami:

- Aby wykonać standardowy ruch podstawką z wycięciem, gracz bierze miarkę ruchu równą albo mniejszej prędkości dostępną dla oddziału i kładzie ją płasko na polu bitwy w taki sposób, aby jeden koniec wpasował się w całości w wycięcie podstawki lidera oddziału.
- Następnie gracz może dostosować zgięcie miarki wedle uznania. Potem decyduje, czy chce wykonać cały ruch, czy częściowy (full or partial move).
- W przeciwieństwie do normalnych podstawek podstawki z wycięciem nie mogą być postawione gdziekolwiek wzdłuż miarki ruchu, tylko muszą się poruszać wzdłuż, jak opisano poniżej.
- Aby wykonać ruch częściowy, podnieś figurkę lidera i przesuń ją wzdłuż miarki ruchu, dbając o to, aby miarka wpasowywała się cały czasu z przodem i tyłem wycięcia podstawki. Gracz może zdecydować, że chce się zatrzymać w dowolnym miejscu wzdłuż miarki. Figurka musi być ustawiona w taki sposób, aby cały czas wpasowywać się

przodem i tyłem wycięcia w obrys miarki ruchu.

- Aby wykonać pełen ruch, podnieś figurkę lidera oddziału i przesuń ją wzdłuż miarki ruchu, mając na uwadze, by wycięcia z przodu i tyłu figurki były przesuwane równo wzdłuż miarki ruchu. Gracz ustawia figurkę na drugim końcu miarki w taki sposób, aby koniec miarki wpasował się idealnie w tylne wycięcie podstawki figurki.
- Kiedy figurka wykona częściowy albo cały ruch i jeżeli podstawka natrafi na obiekt w czasie ruchu wzdłuż miarki, musi się zatrzymać, chyba że zasady pozwalają na ruch przez bądź nad tym obiektem. Usuń miarkę ruchu i ustaw figurkę według zasad na polu bitwy.
- Po ustawieniu figurki lidera podnieś wszystkie pozostałe figurki z oddziału i ustaw je w spójną całość. Figurki z podstawką z wycięciem muszą być ustawione w tym samym kierunku, co podstawka figurki lidera. Jeżeli z jakiegoś powodu figurka nie może być ustawiona w koherencji na koniec ruchu, ustaw ją tak blisko jak to możliwe do figurki lidera oddziału.

PRZYKŁAD: RUCH PODSTAWKĄ Z WYCIĘCIEM

Szymon chce wykonać standardowy ruch swoim oddziałem Swoop Bike Riderów. Chce użyć miarki ruchu o prędkości 3, ponieważ oddział ma taką prędkość. Wkłada jeden koniec miarki w wycięcie w podstawce figurki lidera. Następnie dostosowuje ustawienie miarki i decyduje się, czy chce wykonać częściowy, czy pełny ruch. Decyduje się na pełen ruch, podnosi figurkę i rusza ją wzdłuż miarki ruchu, dbając o to, żeby figurka poruszała się cały czas wzdłuż miarki ruchu tak, że przednie i tylnie wycięcie przebiega wzdłuż miarki. Następnie ustawia figurkę tak, aby tylne wcięcie wpasowało się idealnie w koniec miarki.

Jeżeli Szymon zdecydowałby się na częściowy ruch, po prostu musiałby się zatrzymać wzdłuż miarki w wybranym punkcie i ustawić model w taki sposób, aby przód i tył wycięć przebiegały idealnie wzdłuż miarki.

Jeżeli teren wykluczałby pełny albo częściowy ruch, figurka musiałaby się zatrzymać wcześniej. Ponieważ wieża zatrzymuje ruch Swoop Bike'ów, musza one skończyć ruch mimo tego, że nie przebyli pełnej odległości wzdłuż miarki ruchu.

FIGURKI FIZYCZNIE PRZESZKADZAJĄCE W RUCHU

Poruszając się figurką, traktuj wszystkie elementy dowolnych figurek, które nie są podstawką, jakby nie istniały. Ruch figurki nie może być powstrzymany przez elementy figurki (poruszanej albo innej), które nie są podstawką.

ZDOLNOŚCI ZAPEWNIAJĄCE RUCH

Niektóre zdolności zapewniają ruch standardowy, często o konkretnej prędkości. Ruch zapewniony przez zdolność nie jest akcją ruchu, chyba że jest to konkretnie określone.

RUCH I ŻETONY CELÓW

Figurki mogą się ruszać przez, ale nie mogą być ustawione, jeśli nachodzą na żeton celu.

PORUSZANIE SIĘ PRZEZ TEREN

Pole bitwy w *Star Wars*: Legion często pokryte jest różnego typu terenami, które wpływają na ruch oddziałów.

Jeżeli oddział wykonuje ruch standardowy i zaczyna bądź kończy go jakąkolwiek figurką w trudnym terenie albo miarka nachodzi na kawałek trudnego terenu, oddział obniża swoją prędkość o 1 do minimum 1. Może to sprawić, że oddział będzie zmuszony do użycia mniejszej miarki ruchu, niż planował.

Figurki mogą wykonać standardowy ruch na albo przez przeszkody, które są niższe od wysokości wzornika oddziału. Kiedy ustawiasz miarkę ruchu, nie może ona nachodzić na teren, który jest wyższy od wzornika poruszanej figurki. Kiedy oddział nachodzi na teren, może wykonać standardowy ruch, jeżeli pionowy dystans nie zmieni się o więcej niż wysokość wzornika figurki. Jeżeli oddział chce się ruszyć na, z lub przez teren wyższy niż wzornik figurki, musi wykonać wspinaczkę zamiast ruchu standardowego. Figurki na podstawkach z wycięciem nie mogą się wspinać.

Niedostępny teren (impassable) całkowice wyklucza ruch. Figurki nie mogą się ruszyć na, wspiąć na albo przez niedostępny teren, chyba że dysponują konkretnymi zasadami, które na to pozwalają.

PRZYKŁAD: WYKONYWANIE STANDARDOWEGO RUCHU PRZEZ TEREN

Ela deklaruje akcję ruchu oddziałem Żołnierzy-klonów i decyduje się na standardowy ruch. Klony mają prędkość 2, więc może wybrać miarkę prędkości 1 albo 2. Ponieważ klony zaczynają swój ruch w trudnym terenie, ich prędkość jest zmniejszona o 1 do minimum 1, co oznacza, że nie mogą użyć miarki prędkości 2. W związku z tym, że ich prędkość już wynosi 1, ruch przez barykadę nie zmniejszy jej ponownie.

Jeżeli Obi-Wan Kenobi będzie chciał się ruszyć do tego samego terenu co Żołnierze-klony, obniży swoją prędkość o 1 do minimum 1 i będzie musiał użyć miarki ruchu o prędkości 1, ponieważ miarka ruchu nachodzi na trudny teren.

WSPINACZKA (CLIMBING)

Może się zdarzyć, że oddział ruszy się na wysoki kawałek terenu. Można tego dokonać, wykonując wspinaczkę (climbing). Figurki na podstawkach z wycięciem nie mogą wykonać wspinaczki.

W ramach wspinaczki oddział wykonuje ruch jak zwykle z tym wyjątkiem, że musi użyć miarki ruchu o prędkości 1. Figurka, wykonując wspinaczkę, może się w ten sposób ruszyć pionowo do wysokości 1 oraz ustawić miarkę ruchu na terenie wyższym od wzornika poruszanej figurki.

PRZYKŁAD: WYKONYWANIE WSPINACZKI

Dorota chce ruszyć swój oddział Żołnierzy-klonów na szczyt budynku. Po zmierzeniu budynku stwierdza, że jest on wyższy od wzornika oddziału klonów, co oznacza, że nie może ruszyć oddziału na budynek poprzez standardowy ruch i musi wykonać akcję wspinaczki.

Żołnierze-klony poruszają się jak zwykle, ale muszą użyć miarki ruchu o prędkości 1 i mogą się ruszyć maksymalnie o wysokość 1 podczas wspinaczki.

ZWARCIE (MELEE)

Walka w zwarciu jest walką na krótki dystans z użyciem broni do walki wręcz dwóch różnych oddziałów. Kiedy dwie figurki kontrolowane przez dwóch różnych graczy stykają się podstawkami, te oddziały są w zwarciu.

RUCH DO ZWARCIA (MOVING INTO MELEE)

Oddział, który ma przynajmniej jedną broń do walki w zwarciu, może rozpocząć walkę w zwarciu poprzez poruszenie się w celu kontaktu z podstawką wrogiego oddziału.

Najpierw wykonaj ruch liderem oddziału w taki sposób, aby jego podstawka stykała się z podstawką figurki wrogiego oddziału. Następnie dbając o to, żeby wszystkie figurki pozostały w spójnej całości, ustaw je tak, aby były w kontakcie z wrogimi figurkami oddziału, z którym jest w zwarciu ich lider. Jeżeli jakaś figurka nie może być ustawiona w zwarciu, to trzeba wciąż ją ustawić w koherencji z oddziałem. Na koniec jeżeli wrogi oddział ma broń do walki w zwarciu, przeciwny gracz rusza wszystkie figurki w tym oddziale niebędące w zwarciu w taki sposób, aby znalazły się w zwarciu z oddziałem, który rozpoczął walkę w zwarciu. Oddział wciąż musi pozostawać w spójnej całości podczas tego ruchu.

Figurka nigdy nie może być przemieszczona bądź ustawiona w taki sposób, żeby być w kontakcie z wieloma oddziałami wroga. Jest jednak możliwe dla oddziału zwarcie z kilkoma oddziałami wroga, jeżeli inny oddział dołączy do zwarcia później. Podczas ruchu figurki do styku z podstawkami wroga, jeżeli nie ma miejsca, aby dostawić figurkę do kontaktu z podstawką wroga, figurka wciąż musi być ustawiona w koherencji.

PRZYKŁAD: RUCH DO ZWARCIA

Adam decyduje się ruszyć swój oddział Żołnierzy-klonów do zwarcia z droidami bojowymi Karola. Ponieważ klony mają broń do walki wręcz, może on wykonać taki ruch. Adam wykonuje ruch, w wyniku którego lider jego oddziału dotyka swoją podstawką podstawki wrogiej figurki z oddziału droidów bojowych. Następnie dbając o to, aby oddział utrzymał spójną całość, Adam ustawia resztę Żołnierzy-klonów w taki sposób, by dotykał też swoją podstawką podstawek droidów bojowych. Ponieważ droidy bojowe również dysponują bronią do walki w zwarciu, Karol ustawia droidy bojowe tak, żeby dotykały swoimi podstawkami podstawek klonów Adama i stanowiły koherentną całość. Żołnierze-klony i droidy bojowe są teraz związane walką.

ZWIĄZANIE WALKĄ (ENGAGED)

Jeżeli dwa albo więcej oddziałów żołnierzy (troopers) jest w zwarciu, oddziały te uznawane są za związane walką. Tylko żołnierze mogą być związani walką. Oddział związany walką nie może wykonywać ruchu, atakować bronią zasięgową ani być celem ataku broni zasięgowej.

WYCOFANIE SIĘ (WITHDRAW)

Oddział związany walką może opuścić zwarcie podczas swojej aktywacji, wycofując się. Aby się wycofać, oddział musi wydać wszystkie dostępne akcje i nie może wykonywać żadnych innych akcji podczas tej aktywacji. Następnie wykonuje ruch o prędkości 1, ignorując wszystkie oddziały, z którymi jest w zwarciu. Oddział z maksymalną prędkością 0 nie może się wycofać. Oddział wycofujący się nie może zakończyć ruchu w zwarciu.

ATAK (ATTACK)

Atak najczęściej jest wykonywany jako część akcji ataku, ale czasami może odbywać się jako część innej zasady. Oddział może wykonać wiele ataków w turze, ale tylko jedną akcję ataku w turze niezależnie od tego, czy akcja ataku jest darmową akcją, czy nie.

PROCEDURA ATAKU

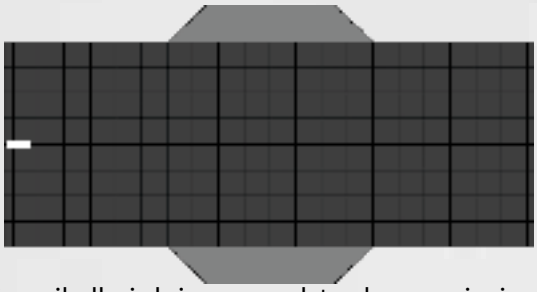
1. Określenie obrońcy.
2. Przygotowanie puli ataku.
    a. Określenie dopuszczonych figurek.
    b. Wybranie broni i zebranie kości.
3. Deklaracja dodatkowego obrońcy.
4. Rzut kośćmi ataku.
    a. Rzut kośćmi.
    b. Przerzut kości.
    c. Konwersja wzmocnienia w ataku.
5. Zastosowanie uniku i osłony.
    a. Zastosowanie uniku.
    b. Określenie liczby przesłoniętych modeli.
    c. Określenie osłony.
    d. Zastosowanie osłony.
6. Modyfikacja kości ataku.
7. Rzut kośćmi obrony.
    a. Rzut kośćmi.
    b. Przerzut kości.
    c. Konwersja wzmocnienia w obronie.
8. Modyfikacja kości obrony.
9. Porównanie wyników.
10. Przypisanie żetonów przygwożdżenia obrońcy.
11. Wybranie dodatkowej puli ataku.

LINIA WZROKU (LINE OF SIGHT)

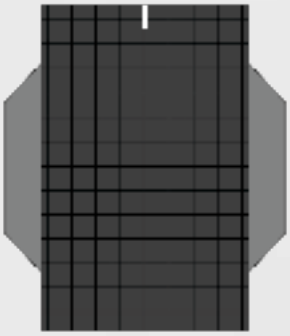
Linia Wzroku (LoS) służy do określenia, czy figurka „widzi" inną figurkę. Gracz określa LoS z perspektywy figurki. Używa się do tego cylindrycznego obrysu idącego od podstawki, nazywanego wzornikiem. Wzornik zawiera podstawkę figurki wraz z przestrzenią nad figurką do wysokości wzornika. Kiedy określa się LoS pomiędzy dwoma figurkami, jeżeli linia poprowadzona z dowolnej części wzornika do dowolnej części wzornika drugiej figurki jest niezakłócona, to te figurki pozostają w LoS wobec siebie.

Aby określić wysokość wzornika figurki, zastosuj następując zasady:

- Oddziały **żołnierzy** (trooper) i wszystkie podtypy używają standardowego wzornika do określania LoS. Przyłóż stronę z białym znaczkiem dotykającym podstawy figurki, przesuwając wzornik, jeżeli to konieczne. Figurki żołnierzy z małą podstawką używają małego wzornika żołnierzy, a figurki żołnierzy z podstawką z wycięciem używają wzornika dla **żołnierzy** z podstawką z wycięciem.



Wzornik dla żołnierzy z podstawką z wycięciem.



Wzornik dla żołnierzy z małą podstawką.

- W przeciwieństwie do oddziałów **żołnierzy** pojazdy nie używają wzorników do określenia LoS. Aby to zrobić, określ wzornik pojazdu, tworząc cylinder od podstawki do szczytu korpusu pojazdu – nie wliczaj w to wszystkich wystających części, takich jak anteny, broń, załoga etc. Gracze powinni określić wzornik pojazdu przed rozpoczęciem gry.

BLOKOWANIE LINII WZROKU (BLOCKING LOS)

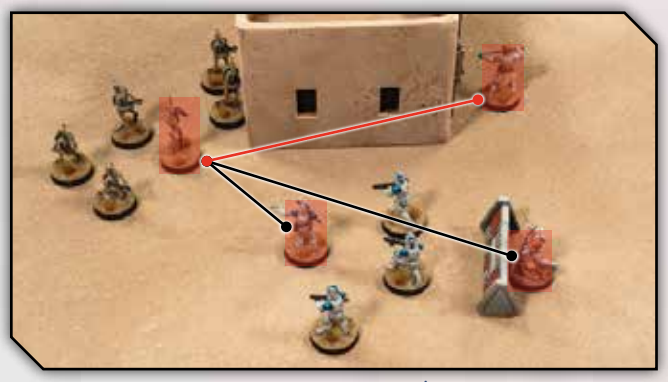
Niezależnie od tego, jakiego wzornika używa się do określenia LoS, kilka elementów może zablokować LoS poprzez zablokowanie przeciągnięcia linii między wzornikami:

- Wzorniki figurek pojazdów blokują linię wzroku. Więcej: strona 37.
- Teren, który gracze określili, blokuje linię wzroku.
- Wzorniki figurek **żołnierzy** (trooper) i wszystkich podtypów nie blokują linii wzroku.

TEREN BLOKUJĄCY LINIĘ WZROKU

Teren może blokować LoS pomiędzy figurkami, uniemożliwiając przeciągnięcie linii między wzornikami. Zazwyczaj spowodowane jest to rozmiarem i kształtem terenu. Ponadto niektóre tereny mogą blokować LoS w związku z naturą tego terenu (np. paląca się sterta śmieci, mgliste bagno czy las). Tereny takie powinny zostać omówione przed bitwą.

PRZYKŁAD: WYZNACZANIE LINII WZROKU I JEJ BLOKOWANIE



Droidy bojowe mogą przeciągnąć LoS do Żołnierzy-klonów, ponieważ możliwe jest wyznaczenie wyimaginowanej linii od wzornika lidera oddziału do przynajmniej jednego wzornika modelu w oddziale Żołnierzy-klonów.

Droidy bojowe mogą przeciągnąć linię wzroku do Cody'ego, ponieważ wzornik Żołnierzy-klonów nie blokuje LoS.

Droidy bojowe nie mają LoS do Obi-Wana Kenobiego, ponieważ budynek blokuje możliwość przeciągnięcia wyimaginowanej linii między wzornikiem lidera oddziału a dowolnym punktem jego wzornika.

BROŃ (WEAPONS)

Każdy oddział jest wyekwipowany w broń, którą figurki mogą dodawać do puli ataku. Każda broń ma zasięg i kości dodawane do puli, gdy są używane przez figurkę. Niektóre rodzaje broni mają słowa kluczowe powiązane z nimi – tak zwane słowa kluczowe broni. Na kartach ulepszeń lub rozkazów czasami zawarte są wykresy wzmocnienia broni.

Broń z zasięgiem w zwarciu służy do walki w zwarciu, a broń z niebieską ikoną zasięgu stanowi broń zasięgową. Broń z ikonką do walki w zwarciu i z jedną albo z większą liczbą niebieskich ikon może być użyta zarówno do walki wręcz, jak i zasięgowej, którą wybierasz przy formowaniu puli ataku. Traktuj ją jako broń danego typu podczas tego ataku.

Pula ataku, która zawiera broń do walki w zwarciu, nazywa się atakiem w zwarciu (melee attack), a pula zawierająca broń zasięgową nazywa się atakiem zasięgowym (ranged attack).

OKREŚLENIE OBROŃCY (DECLARE DEFENDER)

Pierwszy etapem sekwencji ataku jest wybranie wrogiego oddziału, który stanie się celem ataku. Atakujący gracz deklaruje wykonanie akcji ataku swoim wybranym oddziałem przeciwko oddziałowi wroga, który staje się obrońcą. Następnie mierzy od figurki atakującego lidera, czy broniący się oddział jest w zasięgu przynajmniej jednej broni i ma przynajmniej jedną figurkę w LoS atakującego lidera. Jeżeli któryś z tych warunków nie może zostać spełniony, atak albo akcja ataku nie może zostać przeprowadzona i przepada.

PRZYKŁAD: OKREŚLENIE OBROŃCY

Magda zadeklarowała akcję ataku droidami bojowymi. Pierwszym krokiem w sekwencji jest określenie obrońcy. Mierząc od lidera droidów bojowych, Magda wybiera wrogi oddział, który jest w zasięgu przynajmniej jednej broni droidów bojowych i ma przynajmniej jedną figurkę w LoS. W tym przypadku, ponieważ droidy mają zasięg broni 1–3, Magda musi wybrać wrogi oddział w zasięgu 1–3 od lidera droidów bojowych, który również znajdzie się w jego LoS. Lider droidów ma LoS zarówno do Obi-Wana Kenobiego, jak i do Żołnierzy-klonów oraz oba oddziały są w zasięgu przynajmniej jednej broni droidów, zatem Magda może wybrać dowolny z nich jako obrońców.

PRZYGOTOWANIE PULI ATAKU (FORM ATTACK POOL)

Na pulę ataku składają się wszystkie kości ataku oddziału, które będą użyte przeciw obrońcy. Aby stworzyć pulę ataku, atakujący wykonuje następujące kroki:

1. **Wyznacz nadające się figurki:** figurka nadaje się do dodania kości, jeżeli ma LoS do dowolnej figurki w broniącym się oddziale.

2. **Wybierz broń i zbierz kości:** za każdą nadającą się do ataku figurkę gracz wybiera jedną broń dostępną dla figurki, aby dodać ją wraz ze słowami kluczowymi broni do puli ataku.

- Figurka musi spełnić wszystkie wymogi, aby wybrać broń.
- Figurka może dodać broń do puli tylko raz na całą sekwencję.
- Broń zapewniona przez (1) lub (2) ulepszenie albo kartę rozkazu może być użyta tylko przez figurkę wskazaną na tej karcie.
- Broń nie może być wybrana, jeżeli broniący się oddział znajduje się w zasięgu mniejszym niż minimalny zasięg broni albo większym niż maksymalny zasięg broni, mierząc od lidera atakującego oddziału do najbliższej figurki broniącego się oddziału.

- Pula ataku nie może zawierać jednocześnie broni do walki w zwarciu i broni zasięgowej.
- Pula ataku może się składać z różnych rodzajów broni.
- Wszystkie rodzaje bronie o tej samej nazwie muszą znaleźć się w jednej puli ataku i nie mogą być dzielone pomiędzy kilka puli ataku.
- W puli ataku musi znajdować się przynajmniej jedna broń.

Po zakończeniu tworzenia puli ataku gracz zbiera wszystkie kości z tej puli i kładzie je na polu bitwy obok broniącego się oddziału.

PRZYKŁAD: PRZYGOTOWANIE PULI ATAKU

Tomasz zadeklarował atak oddziałem Żołnierzy-klonów i sprawdził zasięg oraz LoS do wrogiego oddziału droidów bojowych. Następnie Tomasz sprawdza nadające się figurki do walki poprzez sprawdzenie LoS od każdego Żołnierza-klona do dowolnej figurki z broniącego się oddziału. Tomasz określił, że wszystkie figurki z wyjątkiem jednej z oddziału Żołnierzy-klonów nadają się do ataku. Następnie za każdą nadającą się figurkę Tomasz wybrał jedną broń dostępną dla tej figurki, którą dodał do puli ataku. Figurka musi spełnić wszystkie wymogi, jeżeli jakieś są, żeby wybrać konkretną broń. Tomasz nie może wybrać broni, która nie spełni wymogu zasięgu czy to minimalnego, czy maksymalnego.

Droidy bojowe są w zasięgu 2 od oddziału Tomasza, więc decyduje on o dodaniu do puli ataku czterech blasterów o zasięgu 1–3. Zbiera kostki i kładzie je na polu bitwy obok obrońcy.

ATAKOWANIE W ZWARCIU (ATTACKING IN MELEE)

Figurki niestykające się podstawką z wrogą figurką mogą dodać swoje kości do ataku w zwarciu, jeżeli należą do oddziału będącego w zwarciu. Broń w zwarciu nie może być w tej samej puli, co broń zasięgowa.

DEKLAROWANIE DODATKOWEGO OBROŃCY (DECLARE ADDITIONAL DEFENDER)

Jeżeli dla oddziału jest jeszcze dostępna broń, która nie została dodana do puli ataku, oraz są nadające się modele, które niedodały jeszcze broni do puli ataku, gracz może powtórzyć krok 1–2 z sekwnecji ataku, tworząc nową pulę ataku, skierowaną na innego wrogiego obrońcę, niż każda pozostała pula ataku. Broń nie może zostać dodana do puli ataku, jeżeli broń o tej samej nazwie była już dodana do innej puli ataku.

PRZYKŁAD: DEKLAROWANIE DODATKOWEGO OBROŃCY

W poprzednim przykładzie Tomasz dodał całą broń Żołnierzy-klonów do tej samej puli ataku. Jeżeli chce, może pozostawić broń ciężką poza pulą ataku i stworzyć pulę składającą się tylko z czterech blasterów, zostawiając nadającą się figurkę, która nie dołoży broni do puli. Po stworzeniu pierwszej puli ataku może zadeklarować nowego obrońcę i powtórzyć kroki 1–2 sekwencji ataku, tworząc nową pulę ataku z bronią ciężką przeciwko innemu obrońcy.

RZUT KOŚĆMI ATAKU (ROLL ATTACK DICE)

Atakujący gracz wybiera pulę ataku i wykonuje następujące kroki:

1. **Rzut kośćmi:** atakujący gracz rzuca kośćmi z puli ataku.
2. **Przerzut kości:** atakujący gracz może użyć dowolnych zdolności albo użyć dowolny żeton przycelowania (aim), który pozwala oddziałowi na przerzucenie kości. Oddział może zużyć dowolną liczbę żetonów przycelowania podczas ataku, aby przerzucić do dwóch kości ataku za każdy wydany żeton. Jeżeli oddział posiada wiele żetonów przycelowania, oddział może wydać kolejny żeton przycelowania po przerzuceniu kości z poprzedniego żetonu. Oddział może przerzucić tę samą kość wielokrotnie poprzez wydawanie wielu żetonów przycelowania, ale każda kość może być przerzucona raz przy użyciu jednego żetonu.
3. **Konwersja wzmocnienia w ataku:** atakujący gracz zmienia wszystkie wyniki ⛥ na wynik wskazany na karcie oddziału. Dodatkowo atakujący gracz może wydać dowolne żetony wzmocnienia, aby zamienić jeden wynik ⛥ na wynik ✸ za każdy wydany żeton wzmocnienia. Jeżeli karta nie wskazuje żadnej konwersji, obróć kość na pustą ściankę.

PRZYKŁAD: RZUT KOŚĆMI ATAKU

Andrzej atakuje oddziałem Snowtrooperów z użyciem puli ataku składającej się z 5 białych kości. Atakuje i uzyskuje jeden wynik ✲, jeden ✸, jeden ⛥ i dwa pudła. Po rzucie rozpatruje wszystkie efekty, które pozwalają przerzucić kości. Oddział nie ma żadnych zdolności pozwalających na przerzucanie, ale ma żeton przycelowania. Andrzej używa tego żetonu, aby przerzucić do dwóch wybranych kości. Obie kości muszą być przerzucone naraz, wybiera do przerzutu dwie kości wskazujące pusty wynik, uzyskując po przerzucie jeden wynik ⛥ i jeden pusty wynik, co daje ostatecznie wynik: jeden ✲, jeden ✸, dwa ⛥ i jedno pudło. Następnie konwertuje wzmocnienia w ataku według wykresu na karcie oddziału, więc zamienia dwa wyniki ⛥ w ✸. Gdyby oddział nie posiadał wykresu do konwersji ⛥:✸, to zamieniłby wyniki ⛥ na pudła. Ostateczny wynik ataku to jedno ✲, trzy ✸ i jedno pudło.

ZASTOSOWANIE UNIKU I OSŁONY (APPLY DODGE AND COVER)

1. **Użyj uniku:** jeżeli brioniący się oddział ma jeden albo więcej żetonów uniku, ten oddział może wydać dowolną ich liczbę, aby anulować wynik ✸ w puli ataku za każdy wydany żeton, usuwając tę kość z puli ataku. Jeżeli atak jest atakiem zasięgowym, obrońca może skorzystać z efektu osłony. Jeżeli atak nie jest zasięgowy, gracze mogą przejść do kroku modyfikacji kości. Po wydaniu żetonów uniku obrońca stosuje osłonę, aby anulować pozostałe trafienia. Aby zastosować osłonę, gracz wykonuje poniższe kroki.

2. **Określenie liczby przesłoniętych modeli:** atakujący gracz sprawdza LoS z dowolnego punktu wzornika lidera oddziału do każdej figurki w broniącym się oddziale. Jeżeli LoS do dowolnego punktu broniącego się wzornika figurki jest zablokowana przez teren inny niż teren w styku z podstawką lidera atakującego oddziału i część wzornika jest wciąż widoczna, to broniąca się figurka jest przesłonięta (obscured). Powtórz ten krok dla każdej figurki w broniącym się oddziale.

3. **Określenie osłony:** jeżeli przynajmniej połowa figurek z broniącego się oddziału jest przesłonięta, to broniący się oddział ma osłonę. Rodzaj osłony jest określany przez to, co przesłania broniący się oddział – zapewnia albo lekką, albo ciężką osłonę. Jeżeli część modeli jest w lekkiej osłonie, a część w ciężkiej oraz jeżeli więcej niż połowa modeli przesłoniętych jest przesłonięta ciężką osłoną, to broniący się oddział korzysta z ciężkiej osłony, w innym wypadku jest to lekka osłona.

   Oddział z jednym albo większą liczbą żetonów przygwożdżenia ulepsza swoją osłonę o 1; niemający osłony otrzymuje lekką, a mający lekką ulepsza się ją do ciężkiej.

4. **Anulowanie wyników:** jeżeli broniący się oddział korzysta z lekkiej osłony, to anuluje jeden wynik ✸ z puli ataku. Jeżeli broniący się oddział korzysta z ciężkiej osłony, to anuluje dwa wyniki ✸ z puli ataku.

PRZYKŁAD: ZASTOSOWANIE OSŁONY

Żołnierze-klony Jessiki atakują droidy bojowe Brajana z broni zasięgowej i wyrzuciły jeden wynik ⌑ oraz trzy wyniki ✸. Droidy Brajana nie posiadają żadnych żetonów uniku, więc przechodzi on do kroku osłony. Aby to zrobić, Jessica sprawdza LoS od lidera oddziału Żołnierzy-klonów do każdej figurki droidów bojowych – jeżeli LoS do dowolnego punktu wzornika droidów bojowych jest zablokowany przez teren inny niż ten, z którym lider klonów znajduje się w styku, droidy są przesłonięte. Jessica stwierdza, że pięć droidów bojowych jest przesłoniętych.

Ponieważ przynajmniej połowa droidów bojowych jest przesłonięta, droidy mają osłonę. Przed grą Brajan i Jessica określili, że budynek zapewnia ciężką osłonę, a skrzynki zapewniają lekką osłonę. Ponieważ ponad połowa droidów bojowych jest przesłonięta przez budynek, droidy korzystają z ciężkiej osłony.

Skoro droidy mają ciężką osłonę, Brajan anuluje dwa wyniki ✸ z puli trafień Jessiki, co daje ostateczny wynik jednego ⌑ oraz jednego ✸.

MODYFIKOWANIE KOŚCI ATAKU (MODIFY ATTACK DICE)

Atakujący gracz może rozstrzygnąć dowolne efekty, które modyfikują kości ataku. Następnie obrońca może rozstrzygnąć dowolne efekty, które modyfikują kości ataku.

RZUT KOŚĆMI OBRONY (ROLL DEFENSE DICE)

Broniący się gracz rzuca kośćmi obrony, wykonując następujące kroki:

1. **Rzut kośćmi obrony:** za każdy wynik ✸ oraz ⌑, który pozostał w puli ataku, obrońca rzuca kośćmi obrony, używając kości przedstawionych na karcie oddziału.

2. **Przerzut kości obrony:** broniący się gracz może rozstrzygnąć efekty pozwalające mu przerzucić kości obrony.

3. **Przekształcenie wzmocnień w obronie:** broniący się gracz zamienia dowolne wyniki ⚡ na wyniki przedstawione na karcie oddziału. Jeżeli żadna konwersja nie jest wskazana, obróć kość na stronę przedstawiającą pustą ściankę. Broniący się gracz może wydać dowolną liczbę żetonów wzmocnienia, żeby zamienić jeden wynik ⚡ na wynik ▼ za każdy wydany żeton.

PRZYKŁAD: RZUT KOŚĆMI OBRONY

Jessica zaatakowała droidy Brajana i w puli kości ma jeden wynik ⌑ i jeden wynik ✸ po rozpatrzeniu uników i osłon. Ponieważ droidy bojowe mają białe kości obrony, Brajan rzuca dwoma białymi kośćmi obrony, jedną za każdy wynik ✸ oraz ⌑ w puli ataku. Rzuca jeden wynik ▼ i jeden wynik ⚡.

Po rzucie obronnym Brajan może użyć zdolnosci, które pozwalają mu przerzucić kości obrony. Droidy bojowe nie mają takich zdolności, więc przechodzi do przekształcania wyników wzmocnienia. Droidy bojowe nie mają wykresu wzmocnienia ⚡:▼, więc zmienia wynik ⚡ , który wyrzucił, na pustą ściankę, co ostatecznie daje wynik jednego ▼ i jednego pustego wyniku.

MODYFIKACJA KOŚCI OBRONY (MODIFY DEFENSE DICE)

Broniący się gracz może rozpatrzyć dowolne efekty modyfikujące kości obrony obrońcy. Następnie atakujący gracz może rozpatrzyć dowolne efekty, które modyfikują wyniki kości obrońcy.

PORÓWNANIE WYNIKÓW (COMPARE RESULTS)

Atakujacy gracz porównuje liczbę ✸ z ⌑, następnie broniący się gracz liczy wyniki ▼ i odejmuje łączną liczbę wyników ▼ od łącznej liczby ✸ i ⌑ wyników. Broniący się oddział otrzymuje jedno obrażenie za każdy punkt różnicy.

PRZYKŁAD: PORÓWNYWANIE WYNIKÓW

Paulina wyrzuciła jeden wynik ⌑ i jeden ✸ po zastosowaniu osłony przeciwko droidom bojowym Tomka, a on wyrzucił jeden ▼ i jeden pusty wynik w obronie. Paulina podlicza swoje wyniki ✸ i ⌑, co daje jej wynik dwa, Tomek ostatecznie ma wynik jeden ▼ Tomek odejmuje swoje wyniki od wyników Pauliny – ostateczny wynik to 1. Ponieważ oddział otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi różnica, to droidy otrzymują jedną ranę.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ I POKONYWANIE FIGUREK (SUFFERING WOUNDS AND DEFEATING MINIATURES)

Kiedy oddział otrzymuje obrażenie, gracz wybiera figurkę z tego oddziału i przypisuje jej żeton obrażeń do momentu, aż wszystkie żetony zostaną dodane albo figurka będzie pokonana.

Figurka jest pokonana, kiedy liczba żetonów obrażeń przypisanych do niej jest równa jej limitowi punktów życia. Jeżeli po pokonaniu figurki zostają jeszcze jakieś nieprzypisane obrażenia, gracz wybiera kolejną figurkę z tego oddziału i powtarza cały proces do momentu, aż przypisze wszystkie obrażenia albo wszystkie figurki z oddziału zostaną pokonane. Kiedy oddział otrzymuje obrażenia z ataku i atakujący ma LoS tylko do niektórych modeli w broniącym się oddziale, to broniący się oddział nie może otrzymać więcej obrażeń niż liczba punktów obrażeń figurek w LoS.

Lider oddziału nie może otrzymać obrażeń, chyba że jest ostatnią figurką w oddziale.

Figurka albo lider oddziału z przynajmniej jednym żetonem obrażeń jest „ranny". Kiedy przypisujesz żetony obrażeń, musisz w pierwszej kolejności wybrać ranną figurkę z największą liczbą żetonów obrażeń i musisz przypisywać jej żetony do momentu, aż zostanie pokonana. Jeżeli więcej niż jedna figurka ma tą samą liczbę żetonów obrażeń, możesz wybrać, do którego przypiszesz kolejne.

Gdy figurka jest pokonana, usuń ją z pola bitwy. Jeżeli lider oddziału jest pokonany, a w oddziale wciąż są inne niepokonane figurki, gracz kontrolujący oddział musi wybrać inny model z tego oddziału, który staje się liderem. Zastąp wybraną figurkę odpowiednią figurką lidera.

W momencie, gdy wszystkie figurki z oddziału są pokonane, cały oddział jest pokonany. Usuń wszystkie żetony rozkazów tego oddziału z pola bitwy.

USUWANIE FIGUREK W ZWARCIU (REMOVING MINIATURES IN MELEE)

Kiedy figurka w zwarciu zostanie pokonana, może pojawić się przestrzeń dla atakującego modelu, aby się przesunąć. Po rozstrzygnięciu atak, zaczynając od atakującego gracza, każdy gracz musi przestawić sojusznicze modele, które nie stykają się już podstawką z wrogą figurką, tak aby stykać się podstawką z kolejną wrogą figurką z tego oddziału. Zasady spójnej całości muszą być cały czas przestrzegane.

Jeżeli z jakichś powodów figurki nie mogą być dostawione do podstawki wrogich figurek i żadna inna figurka z tego oddziału nie jest w kontakcie z wrogą podstawką, to te modele się nie ruszają, a oddział nie jest już w zwarciu.

EFEKTY ZADAJĄCE ALBO PRZYPISUJĄCE OBRAŻENIA (EFFECTS THAT DEAL OR ASSIGN WOUNDS)

Niektóre efekty zadają albo przypisują obrażenia bez przeprowadzania sekwencji ataku. Te efekty nie są atakiem, więc nie rzuca się kości obrony ani nie przypisuje żetonów przygwożdżenia. Gracz, który otrzymuje takie obrażenia, przypisuje je według zasad.

Niektóre efekty konkretnie określają, że niektóre figurki w oddziale otrzymują obrażenia. W takim wypadku gracz kontrolujący ten efekt może przypisać obrażenia,

PRZYKŁAD: PRZYPISANIE OBRAŻEŃ I POKONYWANIE FIGUREK

Po porównaniu wyników oddział 5 Żołnierzy-klonów Darka otrzymał 3 obrażenia. Przypisał te obrażenia do oddziału, a ponieważ wszystkie modele w oddziale mają po 1 punkcie życia, figurki, do których przypisał obrażenia, zostały pokonane. Darek wybierał każdą figurkę po kolei, wykonując te kroki do momentu przypisania wszystkich obrażeń albo pokonania wszystkich modeli. Po przypisaniu obrażeń zostały mu dwie figurki z pięciu.

Po porównianiu wyników oddział Wookieech Karola, który nie miał żadnych obrażeń, otrzymał ich cztery. Karol przypisał pierwsze obrażenie do modelu, a ponieważ Wookiee mają po 3 punkty życia, to figurka nie została pokonana, a Karol musi przypisać pozostałe obrażenia w pierwszej kolejności do rannego modelu. Pozostały mu trzy obrażenia do przypisania, z których dwa przypisuje do już rannej figurki Wookieego i zostaje ona

pokonana. Ponieważ zostało mu jedno obrażenie do przypisania, a wszystkie pozostałe modele nie mają obrażeń, Karol może wybrać model, do którego przypisze to ostatnie. W przyszłości w pierwszej kolejności będzie musiał przypisać obrażenia do już rannego Wookieego.

PRZYPISANIE ŻETONÓW PRZYGWOŻDŻENIA OBROŃCY (ASSIGN SUPPRESSION TOKEN TO DEFENDER)

Po rozpatrzeniu kroków 1–9 z sekwencji ataku, jeżeli były jakiekolwiek wyniki ✸ albo ✲ w puli ataku podczas kroku rzutu kostek, a atak był atakiem zasięgowym, to broniący się oddział otrzymuje żeton przygwożdżenia.

WYBRANIE DODATKOWEJ PULI ATAKU (CHOOSE ADDITIONAL ATTACK POOL)

Po rozpatrzeniu kroków 1–10 sekwencji ataku, jeżeli atakujący oddział ma jeszcze pulę ataków do rozpatrzenia, atakujący gracz wybiera kolejną pulę, aby ją rozpatrzyć, powtarzając kroki 4–11 z sekwencji ataku.

Po rozpatrzeniu wszystkich puli ataków akcja ataku dobiega końca.

PRZYKŁAD: CAŁA SEKWENCJA ATAKU

Szymon zdecydował się na atak swoim oddziałem Snowtrooperów. Pierwszy krok sekwencji ataku to zadeklarowanie obrońcy. Mierząc od lidera Snowtrooperów, Szymon wybiera wrogi oddział, który jest w zasięgu przynajmniej jednej broni oddziału i ma przynajmniej jeden model w swojej LoS. W tym przypadku maksymalny zasięg broni Snowtrooperów to 3. Szymon nie widzi Luke'a Skywalkera, ponieważ nie ma do niego LoS, więc deklaruje atak przeciwko oddziałowi rebeliantów, który staje się obrońcą, bo znajduje się w zasięgu 1–3 i lider oddziału Snowtrooperów ma do nich LoS.

Następnie Szymon wyznacza modele, które mogą wykonać atak, sprawdzając linię wzroku od każdego modelu. Figurka może strzelać, jeżeli ma linię wzroku do figurki z brioniącego się oddziału. Szymon ocenia, że wszystkie oprócz jednej figurki mogą wykonać strzał. Następnie dla każdej atakującej figurki wybiera broń, której kostki dodaje do puli ataku. Szymon nie mógłby wybrać żadnej broni, której wymóg zasięgu (minimalnego czy maksymalnego) nie został spełniony.

Ponieważ oddział rebeliantów jest w zasięgu 3, Szymon ma 5 modeli zdolnych do ataku i decyduje się dodać pięć blasterów z zasięgiem 1–3 do puli ataku. Szymon zbiera kości odpowiednie dla tych broni i kładzie je obok broniącego się oddziału.

Pula ataku składa sie z 5 białych kości. Szymon rzuca kośćmi ataku i otrzymuje jeden ✲, jeden ✸, jeden ⚂ oraz 2 puste wyniki. Oddział Snowtrooperów nie ma żadnych zdolności dających przerzuty, ale ma żeton przycelowania. Szymon używa tego żetonu, aby przerzucić dwie kości. Obie kości muszą być przerzucone w tym samym czasie i nie można przerzucić jednej kości przy użyciu tego samego żetonu dwa razy. Szymon wybiera przerzucenie kości z pustym wynikiem, otrzymując dwa wyniki ⚂, co daje nam finalnie jeden wynik ✲, jeden ✸ i trzy ⚂.

Następnie Szymon sprawdza wykres wzmocnienia. Ponieważ Snowtrooperzy mają na wykresie wpisane ⚂:✸ na karcie oddziału, obraca trzy wyniki ⚂ na wynik ✸ Ostateczny wynik ataku to jeden ✲ i cztery ✸.

Oddział rebeliantów Bartka nie ma żadnych żetonów uniku, więc przechodzi do kroku zastosowania osłony. Aby to zrobić, Szymon sprawdza linię wzroku od lidera oddziału Snowtrooperów do każdej figurki w oddziale rebeliantów. Jeżeli LoS do dowolnej części wzornika figurki rebeliantów jest zablokowana przez teren inny niż teren, który jest w styku z podstawką lidera Snowtrooperów, to figurka jest przesłonięta. Szymon sprawdza linię wzroku i stwierdza, że pięć modeli z oddziału rebelii jest przesłoniętych.

Ponieważ przynajmniej połowa figurek jest przesłonięta, oddział ma osłonę. Przed grą Szymon i Bartek umówili się, że kartony zapewniają lekką osłonę, więc oddział ma benefit lekkiej osłony.

Dzięki temu Bartek może anulować jeden wynik ✸ rz puli ataku Szymona, pozostawiając jeden wynik ✲ oraz trzy ✸.

Oddział rebeliantów ma białą kość defensywną, wiec Bartosz rzuca czterema białymi kośćmi obrony, jedną za każdy wynik ✸ i ✲. Rzuca jeden wynik ⛊, jeden ⛉ oraz dwa puste wyniki.

Po rzucie obronnym Bartosz może użyć zdolności, które pozwalają mu przerzucać kości obrony. Oddział rebeliantów nie ma takiej zdolności, więc przechodzi do konwersji wzmocnień. Oddział ma w wykresie wzmocnień ⛉:⛊ na karcie oddziału, więc zmienia wynik ⛉, który wyrzucił na sukces, co daje nam ostatecznie 2 wyniki ⛊ i dwa puste wyniki.

Szymon wyrzucił jeden wynik ✲ i trzy ✸ po zastosowaniu osłony przeciw rebeliantom Bartosza, który rzucił dwa wyniki ⛊ i dwa puste wyniki w obronie. Szymon od swoich czterech trafień odejmuje dwa sukcesy w obronie Bartosza, co daje nam wynik 2. Bartosz musi teraz przypisać dwa obrażenia swojemu oddziałowi.

Wszystkie modele w oddziale Bartosza mają po jednym punkcie życia, więc każda figurka, do której Bartosz przypisuje obrażenie, zostaje pokonana. Bartosz wybiera modele po kolei do momentu, aż przypisze wszystkie obrażenia. Ponieważ figurka w oddziale rebeliantów ma tylko jeden punkt życia, to dwie figurki z tego oddziału zostają pokonane.

Ponieważ w puli ataku po rzucie kośćmi mieliśmy wyniki ✸ albo ✲, a atak był atakiem zasiegowym, oddział rebeliantów otrzymuje żeton przygwożdżenia.

OCZEKIWANIE (STANDBY)

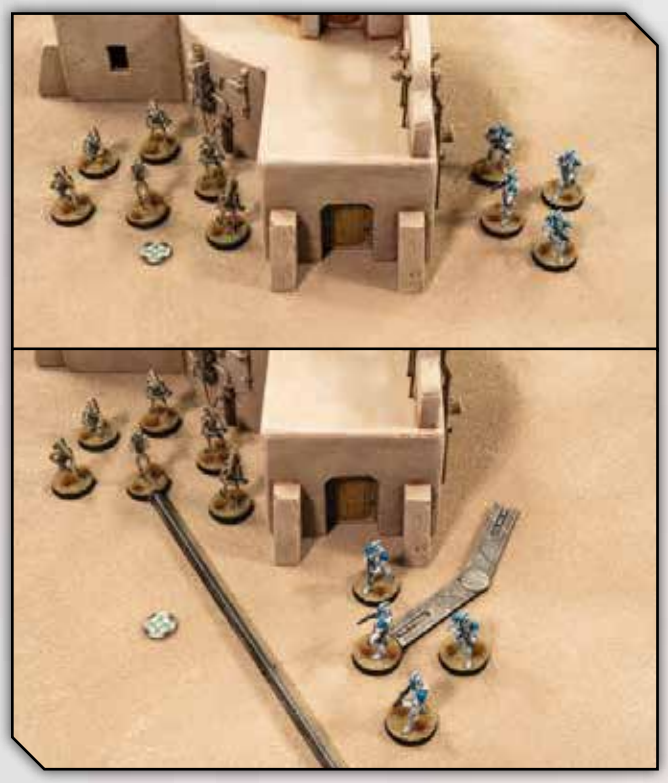
Żołnierz (trooper) albo pojazd naziemny (ground vehicle) może wykonać akcję oczekiwania, aby otrzymać żeton oczekiwania. Połóż ten żeton na polu bitwy w pobliżu lidera oddziału. Oddział nie może wykonać akcji ataku ani akcji oczekiwania w tej samej aktywacji. Oddział może mieć maksymalnie jeden żeton oczekiwania naraz.

Podczas fazy aktywacji, po wykonaniu ataku, ruchu czy akcji przez oddział wroga w zasięgu 1–2 i w linii wzroku oddziału z żetonem oczekiwania, jeżeli nie jest to aktywacja sojuszniczego oddziału, może on wydać żeton oczekiwania, aby wykonać darmową akcję ataku albo darmową akcję ruchu.

Jeżeli oddział wykona ruch, atak, akcję albo otrzyma żeton przygwożdżenia, to usuwa żeton oczekiwania.

Oddział może wydać jeden żeton oczekiwania na jeden dopuszczony efekt na reakcję. Oddział nie może wydać żetonu oczekiwania przed tym, jak wszystkie pule atakującego oddziału zostaną rozstrzygnięte.

PRZYKŁAD: OCZEKIWANIE



Oddział droidów bojowych Igi wykonuje akcję oczekiwania i otrzymuje żeton oczekiwania. Następnie podczas rozgrywki wrodzy Żołnierze-klony aktywowali się i wykonali akcję. Ponieważ Żołnierze-klony znajdowali się w zasięgu 1–2 od droidów bojowych, a te mają linię wzroku po wykonaniu akcji, droidy bojowe mogą wydać żeton oczekiwania, aby wykonać darmową akcję ruchu albo darmową akcję ataku, kiedy akcja Żołnierzy-klonów zostanie zakończona.

POŁOŻENIE ŻETONU ROZKAZU

Po rozpatrzaniu przez aktywnego gracza wszystkich efektów na koniec aktywacji, jeżeli oddział ma odsłonięty żeton rozkazu, odwróć go albo przypisz go odwrócony, jeśli wylosowałeś go z puli rozkazów. Aktywacja oddziału oraz tura gracza dobiegają końca i drugi gracz staje się aktywnym graczem. Wykonuje on swoją turę, powtarzając kroki 2–3 fazy aktywacji.

ROZSTRZYGNIĘCIE EFEKTÓW NA KONIEC FAZY AKTYWACJI

Po aktywowaniu wszystkich oddziałów na polu bitwy, kiedy obie pule rozkazów graczy są puste i żaden gracz nie ma żetonów rozkazów na karcie rozkazów, rozstrzygnij wszystkie efekty, które pojawiają się na koniec fazy aktywacji.

Kiedy rozstrzygnięte zostają wszystkie efekty na koniec fazy aktywacji, dobiega ona końca i gracze przechodzą do fazy końcowej.

FAZA KOŃCOWA

Podczas fazy końcowej gracze przygotowują się do kolejnej rundy, odrzucając karty rozkazów i niektóre rodzaje żetonów, aktualizując pulę rozkazów, rozstrzygając efekty i przestawiając licznik rund.

SKŁADOWE FAZY KOŃCOWEJ

1. Wykonanie wszystkich zdolności i efektów na początku fazy końcowej.
2. Odrzucenie kart rozkazów.
3. Usunięcie żetonów.
4. Aktualizacja puli rozkazów.
5. Rozstrzygnięcie wszystkich efektów na końcu fazy końcowej.
6. Przestawienie licznika rund.

ODRZUCENIE KART ROZKAZÓW

Każdy gracz odrzuca odsłonięte karty rozkazów z tej rundy na swój stos kart odrzuconych. Te karty nie mogą być ponownie użyte w grze.

USUŃ ŻETONY

Gracze usuwają wszystkie żetony przycelowania, wzmocnienia, oczekiwania ze swoich oddziałów. Następnie usuwają jeden żeton przygwożdżenia z każdego oddziału, jeżeli to możliwe.

AWANS

Jeżeli wszystkie oddziały gracza zostały pokonane, rozpoczynając od gracza z priorytetem, gracze muszą nominować lidera oddziału żołnierzy, aby zmienił on swoją rangę i został oddziałem . Pierwotny żeton rozkazu oddziału jest odrzucany i zastępowany żetonem , zaś oddział uznawany jest za oddział na potrzeby wszystkich zasad. Jeżeli gracz nie ma żadnych oddziałów żołnierzy, które mógłby nominować, to nie ma oddziału i nie może zagrywać kart rozkazów.

PRZYKŁAD: AWANS

Wcześniej, w tej rudznie ostatni oddział Jana został pokonany. W fazie aktualizacji puli rozkazów i awansu w fazie końcowej musi on wyznaczyć nowego lidera spośród swoich oddziałów żołnierzy, aby został . Pierwotny żeton rozkazu jest odrzucany i zastępowany żetonem z rangą . Awansowany oddział uznawany jest za na potrzeby wszystkich rozkazów. Jeżeli Jan nie ma żadnych żołnierzy, to nie może nikogo awansować i nie może zagrywać kart rozkazów do końca gry.

PRZESTAWIENIE LICZNIKA RUND

Przestaw licznik rund na wyższy numer. Aktualna runda dobiega końca i rozpoczyna się następna. Po szóstej rundzie rozgrywka dobiega końca.

DODATEK A: PODSTAWKA Z WYCIĘCIEM

Niektóre figurki w *Star Wars*: Legion mają podstawki z wycięciem. Oddziały na takich podstawkach muszą przestrzegać poniższych zasad.

WYSTAWIANIE PODŁUŻNYCH PODSTAWEK (OBLONG)

Niektóre figurki mają podłużne podstawki zamiast okrągłych. Kiedy wystawiamy taką figurkę, może ona wystawać poza strefę rozstawienia, dopóki jej podstawka dotyka krawędzi pola bitwy i przynajmniej połowa podstawki znajduje się w granicach tej strefy rozstawienia.

RUCH PODSTAWKĄ Z WYCIĘCIEM

Figurki na podstawce z wycięciem mają kilka dodatkowych opcji do wyboru podczas ruchu:

OBRÓT (PIVOT)

Niektóre figurki na podstawce z wycięciem mogą się obracać. Oddział może się obracać, jeśli jest to wyszczególnione w zasadach danego typu oddziału.

Kiedy oddział, który może się obracać, wykonuje akcję ruchu, może wybrać, czy chce wykonać obrót zamiast ruchu. Aby go wykonać, obróć podstawkę lidera oddziału o 90° w prawo albo w lewo, dbając o to, by środek podstawki był w tym samym miejscu. Jeżeli w oddziale jest kilka figurek, każda z nich musi się obrócić w ten sam sposób, co lider.

Figurka nie może nachodzić na podstawkę innej figurki podczas obrotu, chyba że może przesuwać (displace) te figurki.

PRZESUNIĘCIE (DISPLACEMENT)

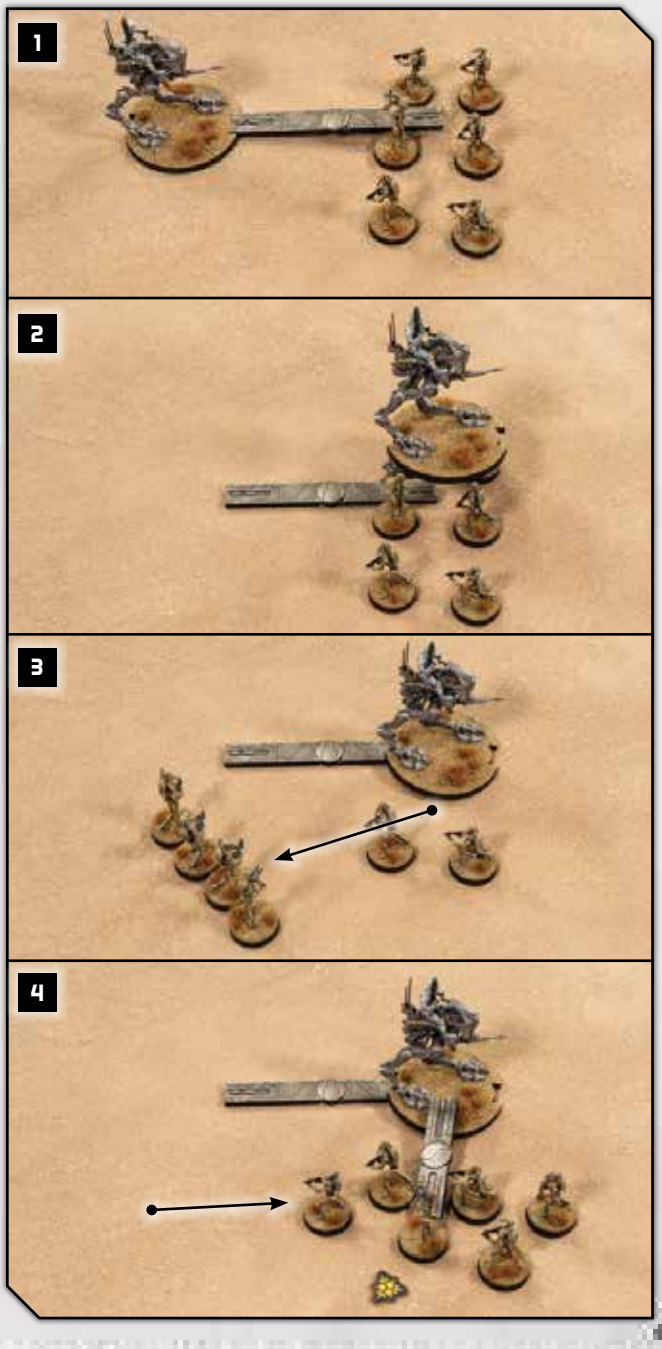
Niektóre figurki z wycięciem mogą zmusić inne figurki, aby ustąpiły miejsca ruszającej się figurce z powodu jej rozmiaru – jest to PRZESUNIĘCIE. Tylko niektóre typy oddziałów mogą przesuwać inne figurki, więcej informacji znajdziesz w DODATKU B: TYPY ODDZIAŁÓW, strona 36.

Kiedy figurka, która może dokonać przesunięcia, wykonuje dowolny rodzaj ruchu oraz w jakimkolwiek momencie jej podstawka nachodzi na dowolną figurkę żołnierza (trooper), to ta figurka żołnierza zostaje przesunięta. Oddział żołnierzy będący w zwarciu nie może zostać przesunięty.

Kiedy oddział zostaje przesunięty:

1. **Postaw figurki obok:** odłóż przesunięte figurki na bok. Jeżeli przesunięty jest lider, zaznacz jego pozycję.
2. **Rusz się:** przesuwająca figurka wykonuje swój ruch normalnie, przesuwana figurka nie wpływa na jej ruch.
3. **Ustaw przesuniętą figurkę:** przeciwnik gracza kontrolującego przesuwający się oddział wystawia wszystkie figurki liderów z powrotem na polu bitwy w zasięgu ruchu -1 od ich oryginalnej pozycji albo, jeżeli to niemożliwe, jak najbliżej takiej pozycji. Figurki nie mogą być ustawione w styku z wrogimi figurkami. Ustaw wszystkie pozostałe przesunięte figurki i wszystkie figurki, które nie stanowią spójnej całości z liderem oddziału. Figurki nie mogą być ustawione tak, by stykały się z podstawką wrogiej figurki.
4. **Otrzymaj żetony przygwożdżenia:** każdy oddział, którego chociaż jedna figurka została przesunięta, otrzymuje żeton przygwożdżenia. Oddział może otrzymać jeden żeton przygwożdżenia z efektu przesunięcia na aktywację, nawet jeśli został przestawiony kilka razy.

PRZYKŁAD: PRZESUNIĘCIE



AT-ST Andrzeja wykonuje standardowy ruch i przewiduje, że AT-ST przesunie droidy bojowe Dawida. Andrzej ocenia, że cztery z sześciu droidów bojowych zostaną przesunięte, w tym lider oddziału. Andrzej podnosi przesunięte modele i odstawia je chwilowo na bok, zaznaczając pozycję lidera oddziału, po czym wykonuje ruch AT-ST bez żadnych ograniczeń. Następnie Dawid bierze przesuniętą figurkę lidera i ustawia ją na polu bitwy w zasięgu ruchu -1 od pierwotnej pozycji. Potem ustawia resztę przesuniętych droidów bojowych w koherencji. Z powodu przesunięcia niektóre droidy bojowe nie pozostają w spójnej całości z liderem, dlatego Dawid przestawia te figurki, aby były w koherencji. Na końcu droidy bojowe otrzymują żeton przygwożdżenia.

COFANIE (REVERSE)

Niektóre figurki na podstawkach z wycięciem mogą wykonać akcję cofania. Mogą to zrobić tylko niektóre typy oddziałów.

Kiedy oddział wykonuje akcję ruchu, może wybrać zamiast niej cofanie. Kiedy je wykonuje, przestrzega wszystkich normalnych zasad poruszania się na podstawkach z wycięciem z następującymi zmianami:

- Kiedy wykonujesz częściowe cofanie, zamiast ustawiać miarkę ruchu w całości w przedniej wypustce lidera oddziału na początku ruchu, ustaw miarkę w całości w tylnej wypustce.
- Kiedy model wykonuje pełne cofanie, zamiast ustawiać miarkę ruchu w przedniej wypustce lidera oddziału, ustaw ją w tylnej wypustce, a następnie przestaw model tak, żeby przednia wypustka wpasowała się w miarkę ruchu na drugim końcu.
- Kiedy wykonujesz cofanie, prędkość oddziału jest zmniejszona o 1 do minimum 1.

ATAKOWANIE FIGURKĄ Z WYCIĘCIEM

Figurki z wycięciem mają cztery różne strefy rażenia wyróżnione liniam na podstawce: przednią, dwie boczne i tylną. Te strefy rażenia są nieraz używane zgodnie z zasadami, takimi jak np. **OGRANICZONY** (Fixed) czy **SŁABY PUNKT** (Weak Point).

DODATEK B: TYPY ODDZIAŁÓW

Każdy oddział w grze *Star Wars*: Legion ma swój typ wskazany na karcie oddziału. Wszystkie oddziały składają się albo z **żołnierzy** (troopers), albo z **pojazdów** (vehicles); każdy typ ma kilka podtypów z własnymi zasadami specjalnymi.

ŻOŁNIERZ (TROOPER)

Żołnierz to podstawowy typ oddziału występujący w grze. Oddziały żołnierzy mogą należeć do jednego z podtypów:

- Żołnierz-klon (Clone Trooper),
- Żołnierz na stworzeniu (Creature Trooper),
- Żołnierz-droid (Droid Trooper),
- Żołnierz z działem (Emplacement Trooper),
- Żołnierz Wookiee (Wookiee Trooper).

Zasady tyczące się żołnierzy dotyczą też wszystkich podtypów. Podtypy żołnierzy muszą przestrzegać wszystkich zasad żołnierzy, chyba że zasady mówią inaczej.

ŻOŁNIERZ-KLON (CLONE TROOPER)

- Kiedy atakuje bądź się broni, Żołnierz-klon może wydać jeden żeton przycelowania, uniku albo wzmocnienia należący do innego przyjaznego Żołnierza-klona w zasięgu 1 i w linii wzroku tak, jakby posiadał ten żeton.

ŻOŁNIERZ NA STWORZENIU (CREATURE TROOPER)

- Żołnierze na stworzeniu mają podstawkę z wycięciem.
- Żołnierze na stworzeniu mogą się obracać i cofać.
- Żołnierze na stworzeniu przesuwają żołnierzy znajdujących się na trasie ich ruchu.
- Żołnierze na stworzeniu nie mogą być przesunięci, nie można przejść przez nich oraz oddziały nie mogą nachodzić na nich na końcu ruchu.
- Żołnierze na stworzeniu nie ulepszają swojej osłony kiedy posiadają jeden albo więcej żetonów przygwożdżenia.
- Żołnierze na stworzeniu nie otrzymują osłony od barykad.
- Żołnierze na stworzeniu nie mogą wykonywać akcji „pozyskanie" ani „sabotaż/naprawa".
- Żołnierze na stworzeniu mogą wykonać darmową akcję ze słów kluczowych **nieustępliwy** (Relentless) lub **przestawienie** (Reposition) przed albo po wykonaniu wycofania się.

ŻOŁNIERZ-DROID (DROID TROOPER)

- Żołnierz-droid nie ulepsza swojej osłony za posiadanie jednego bądź więcej żetonów przygwożdżenia.
- Żołnierz-droid nie może być przygwożdżony, ale może być spanikowany.
- Żołnierz-droid nie może otrzymać ani rozstrzygać żetonu trucizny.
- Żołnierze-droidy liczą się jak pojazdy, kiedy otrzymują i rozstrzygają żetony jonów i kiedy są celem ataku broni ze słowem kluczowym **Jon X** (Ion X). Aby uzyskać więcej informacji na temat słowa kluczowego **Jon X**, zobacz glosariusz na stronie 55.

ŻOŁNIERZ Z DZIAŁEM (EMPLACEMENT TROOPER)

- Żołnierz z działem ma podstawkę z wycięciem.
- Żołnierz z działem może się obracać i cofać.

- Żołnierz z działem nie może być przesunięty ani nie można przez niego przejść oraz oddziały nie mogą nachodzić na niego na końcu ruchu.
- Żołnierz z działem nie może wykonać akcji „pozyskanie” ani „sabotaż/naprawa”.
- Żołnierz z działem może wykonać darmową akcję obrotu ze słowa kluczowego **przestawienie** (Reposition) przed albo po wycofaniu się.

ŻOŁNIERZ WOOKIEE (WOOKIEE TROOPER)

- Żołnierz Wookie nie ma żadnych dodatkowych zasad innych niż zasady specjalne i niektóre zdolności.

POJAZDY (VEHICLES)

W grze *Star Wars*: Legion występują różne typy pojazdów: od powolnych czołgów po pędzące śmigacze. Każdy typ pojazdu w grze ma jeden podtyp wymieniony poniżej:

- Pojazd naziemny.
- Pojazd repulsorowy.

Zasady dla pojazdów dotyczą też wszystkich podtypów pojazdów, chyba że napisano inaczej. Niezależnie od podtypu wszystkie pojazdy stosują zasadę **wytrzymałość** (Resiliency) opisaną poniżej:

WYTRZYMAŁOŚĆ (RESILIENCY)

Pojazdy nie mają wartości odwagi. Zamiast tego większość z nich ma wartość wytrzymałości. Pojazd nie ma wartości wytrzymałości, jeżeli na karcie oddziału, w miejscu tej wartości zamiast liczby widnieje „–”.

Gdy pojazd mający wartość wytrzymałości otrzymuje obrażenia, w momencie, gdy liczba obrażeń będzie wynosić tyle samo lub więcej, ile wartość wytrzymałości, po rozpatrzeniu efektu, który to spowodował, należy rzucić czerwoną kością obrony. Pojazd otrzymuje jeden z negatywnych efektów:

- **Uszkodzony (Damaged):** jeżeli wynik to ▼, oddział jest uszkodzony i otrzymuje żeton uszkodzenia. Kiedy gracz aktywuje uszkodzony oddział, rzuca białą kością obrony i na pustym wyniku ten pojazd wykonuje jedną akcję mniej podczas swojej aktywacji.

- **Unieruchomiony (Disabled):** jeżeli wynik to pusta ścianka, oddział jest unieruchomiony i otrzymuje żeton unieruchomienia. Oddział unieruchomiony nie może cofać ani wykonywać ruchu bocznego i musi wydać dwie akcje, aby wykonać ruch standardowy.

- **Uszkodzona broń (Weapon Disrupted):** jeżeli wynik to ▼, jedna z broni tego oddziału jest uszkodzona. Przeciwnik wybiera jedną broń tego oddziału i kładzie żeton uszkodzenia na jej karcie. Kiedy dodaje się broń do puli ataku, tylko połowa kości może zostać dodana z tej broni (zaokrąglając w górę).

Pojazd może mieć tylko jeden z tych żetonów w tym samym czasie. Nazywa się je żetonami uszkodzenia maszyny. Dla pojazdu rzuca się kością tylko raz na rozgrywkę, aby ustalić rodzaj żetonu uszkodzenia, jaki on otrzyma.

PRZYKŁAD: OBRAŻENIA POJAZDU

Czołg AAT Nikoli ma już trzy obrażenia i otrzymuje trzy nowe z ataku wroga. Po zakończenia tego ataku Nikola rzuca czerwoną kością obrony i wyrzuca pustą ściankę. Od teraz czołg Nikoli jest unieruchomiony i ma przypisany żeton unieruchomienia.

Ponieważ pojazd może rzucać kością na ten efekt tylko raz w trakcie całej rozgrywki, jeżeli Nikola usunie żeton unieruchomienia z czołgu AAT, a następnie otrzyma kolejne obrażenia, to nie rzuca ponownie kością, by określić rodzaj uszkodzenia.

POJAZD NAZIEMNY (GROUND VEHICLE)

- Pojazd naziemny ma podstawkę z wcięciem.
- Pojazd naziemny może wykonać cofanie i się obracać.
- Pojazd naziemny przesuwa żołnierzy, gdy się przez nich porusza.
- Pojazd naziemny może ukończyć ruch z częścią swojej podstawki na jakimś terenie.
- Pojazd naziemny może zostać wystawiony w pozycji, w której część podstawki będzie zwisać z kawałka terenu. Pojazd naziemny nie może zakończyć ruchu ani być ustawiony w pozycji, w której figurka będzie niestabilna, będzie spadać albo kąt podstawki figurki będzie większy niż 45°.
- Pojazd naziemny nie może poruszać się przez i kończyć ruchu na oddziałach typu pojazd naziemny.
- Pojazd naziemny może być w **zwarciu** (melee), ale nie może być **związany walką** (engaged).
- Pojazd naziemny blokuje linię wzroku tak, jakby był kawałkiem terenu obszarowego o wielkości odpowiedniego wzornika jednostki.
- Kiedy określa się liczbę przysłoniętych figurek i osłonę w kroku 5a–b sekwencji ataku, traktuj pojazd naziemny jak teren obszarowy odpowiedni dla wzornika i jako ciężką osłonę.
- Podczas określania liczby przesłoniętych modeli sylwetka pojazdu naziemnego musi być przynajmniej w 50% przesłonięta, aby uznać pojazd za przesłonięty.

POJAZD REPULSOWY (REPULSOR VEHICLE)

- Pojazd repulsowy ma podstawkę z wycięciem.
- Pojazd repulsowy może się obracać.
- Pojazd repulsowy nie może wykonywać akcji oczekiwania, otrzymywać ani wydawać żetonów oczekiwania.
- Pojazd repulsowy może zakończyć ruch częściowo na terenie.
- Pojazd repulsowy może się ruszać na i przez niedostępny teren, a kiedy to robi, może ustawiać miarkę ruchu nachodzącą na niedostępny teren.
- Pojazd repulsowy może zostać wystawiony w pozycji, w której część podstawki będzie zwisać z kawałka terenu. Pojazd naziemny nie może zakończyć ruchu ani być ustawiony w pozycji, w której figurka będzie niestabilna, będzie spadać albo kąt podstawki figurki będzie większy niż 45°.
- • Pojazd repulsowy może przesuwać figurki, ale tylko w trakcie albo na koniec **ruchu przymusowego** (compulsory move).
- Pojazd repulsowy może być ruszony i ruszyć się przez inne oddziały, ale nie może zakończyć ruchu, nachodząc na te oddziały.
- Pojazd repulsowy może być w **zwarciu** (melee), ale nie może być **związany walką** (engaged).
- Pojazd repuslowy nie blokuje linii wzroku, nie przesłania figurek i nie zapewnia osłony.
- Podczas określania liczby przesłoniętych modeli sylwetka pojazdu repulsowego musi być przynajniej w 50% przesłonięta, aby uznać pojazd za przesłonięty. Dla określenia sylwetki pojazdu repulsowego stwórz cylinder nad podstawką, który zaczyna się w najniższym punkcie figurki i rozszerza się do samego szczytu pojazdu – nie wliczając w to anten, broni, podstawki, patyczków ani załogi.

DODATEK C: NAJEMNICY I BATALIONY

NAJEMNICY

Uniwersum *Star Wars* składa się z ogromnej liczby różnych bohaterów, złoczyńców, rewolerowców i organizacji, które nie podlegają żadnej z głównych sił. Te postaci pojawiają się w grze jako najemnicy.

Oddziały najemników nie są lojalne wobec żadnej frakcji, jednak frakcje i niektóre bataliony mogą nająć oddziały najemników do swoich armii. Na karcie oddziału najemników zaznaczone jest, do jakich frakcji mogą oni dołączyć. Nie ma żadnych dodatkowych kosztów związanych z samą możliwością rekrutacji.

Oddziały najemników nie liczą się do minimalnej liczby oddziałów danej rangi, ale liczą się do maksymalnej liczby dozwolonej w twojej armii. W armii mogą się znaleźć maksymalnie dwa oddziały najemników o randze ▲ i tylko po jednym oddziale najemników każdej innej rangi. Więcej informacji o rangach znajdziesz na stronie 15.

PRZYKŁAD: NAJEMNICY I WYMÓG RANG

Standardowa armia Imperium Galaktycznego, mająca jeden albo więcej oddziałów najemników Black Sun, musi wystawić przynajmniej trzy oddziały niebędące najemnikami o randze ▲ i nie może wystawić łącznie więcej niż sześć oddziałów rangi ▲.

Gracz zazwyczaj nie może wystawić całej armii składającej się z najemników, ale niektóre bataliony (battle forces) na to pozwalają. Bataliony te mają własne unikatowe wymogi i zasady. Niektóre oddziały najemnicze nie mogą być użyte przez żadną frakcję. Są to oddziały, których można użyć, tylko zasady specjalne na to zezwalają.

Oddział najemniczy jest przyjazny dla innych oddziałów w tej armii, ale nie jest częścią tej frakcji. Kiedy dołączasz oddziały najemnicze do armii, użyj żetonów rozkazów z rewersem odpowiedniej frakcji. Gracz wystawiający tylko oddziały najemnicze powinien użyć wyłącznie żetonów rozkazów najemników.

PRZYKŁAD: NAJEMNICY I FRAKCJE

Oddział najemników Black Sun w armii Imperium jest przyjazny dla innych oddziałów z tej armii, ale nie należy do frakcji Imperium. Ten oddział będzie używać żetonów rozkazów Imperium.

PRZYNALEŻNOŚĆ (AFFILIATIONS)

Każdy oddział najemniczy ma swoją przynależność. Przynależności reprezentują organizacje kryminalne, syndykaty, gildie, gangi albo nawet pojedynczych łowców głów. Przynależność oddziału przedstawia symbol w lewym górnym rogu karty oddziału w miejscu, gdzie normalnie powinien znaleźć się symbol frakcji.

Oddział z przynależnością może otrzymać rozkaz **tylko od przyjaznych oddziałów z tą samą przynależnością.**

AFFILIATION ICONS (SYMBOLE PRZYNALEŻNOŚCI)

Każda przynależność reprezentowana jest przez symbol. W *Star Wars* Legion znajdziesz następujące::

- Black Sun
- The Pyke Syndicate
- Raiders
- Rogues
- Maul Loyalists
- Ewoks

BATALIONY (BATTLE FORCES)

W *Star Wars*: Legion bataliony reprezentują grupy oddziałów, które walczyły ramię w ramię w uniwersum Star Wars. Te armie skupiają się wokół specjalnych grup. Mogą to być np. obrońcy Bazy Echo, grupa najemników napadających na konwoje czy siły inwazyjne Imperium...

Bataliony zapewniają graczom alternatywny sposób budowania armii. Dla każdego batalionu istnieją: lista konkretnych oddziałów dopuszczalnych w tej armii, osobny system rang dla standardowej rozgrywki i potyczki oraz zasady specjalne, które wpływają na budowę, rozstawienie i rozgrywkę.

DODATEK D: ZASADY KART BITWY

Niektóre karty bitwy zawierają dodatkowe zasady, akcje czy słowa kluczowe, które nie są w pełni wyjaśnione na karcie.

POZYSKAJ (CLAIM)

Wiele kart celów zawiera akcję pozyskiwania ➦ **Claim.** Żetony celów używane w takiej rozgrywce mogą zostać pozyskane. Oddział żołnierzy musi podstawką lidera dotykać żetonu celu, aby móc użyć akcji pozyskiwania ➦ **Claim.** Kiedy oddział pozyska żeton celu, odwróć żeton na drugą stronę i odłóż go na pole bitwy dokładnie w to samo miejsce.

Żeton pozostaje w kontakcie z podstawką lidera, gdy ten się porusza. Po wykonaniu jakiegokolwiek ruchu przez oddział gracz kontrolujący ten oddział może podnieść dowolny żeton celu i położyć w kontakcie z podstawką lidera tego oddziału.

Kiedy lider oddziału z pozyskanym żetonem celu rozpocznie fazę akcji w stanie paniki albo przed usunięciem pokonanego lidera oddziału odwróć pozyskany żeton ze strony zajętej na niezajętą i połóż go z powrotem w to samo miejsce na polu bitwy. Te żetony mogą zostać pozyskane ponownie.

BOMBING RUN OBJECTIVE

Karta celu Bombing Run używa akcji pozyskiwania ➦ **Claim** i upuszczenia » **Drop**.

UPUSZCZENIE (DROP)

Upuszczenie jest darmową akcją, która umożliwia oddziałowi z pozyskanym żetonem celu odwrócenie go ze strony zajętej na niezajętą i odłożenie w to samo miejsce na polu bitwy w styku z podstawką lidera. W momencie, gdy oddział upuści żeton celu, żeton ten nie jest traktowany jako pozyskany przez ten oddział.

PAYLOAD OBJECTIVE

Karta celu Payload wymaga dwóch figurek wózków. Wózek z bombą to figurka składająca się z palety repulsacyjnej doczepionej do podstawki z wycięciem o średnicy 50 mm z jedną lub dwoma bombami albo elementem o podobnym rozmiarze, który jest ułożony na palecie. Każdy kawałek terenu wybrany na potrzeby karty celu Payload musi dotykać bezpośrednio pola bitwy.

ZASADY SPECJALNE PALETY Z BOMBĄ

Figurka wózka nie jest oddziałem i nie może otrzymywać żetonów, ran ani być celem efektów, które celują w oddziały.

Figurka wózka z bombą ma wzornik, który wytycza się od podstawki wózka aż do rączki. Zignoruj wszystko, co jest położone na wózku. Wózek z paletą, który przysłania żołnierzy niebędących na stworzeniu, daje im ciężką osłonę. Wózek z bombą nie daje żadnej osłony żołnierzom na stworzeniu i pojazdom. Wózek nigdy nie blokuje linii wzroku.

Figurka wózka z bombą ignoruje efekty ciężkiego terenu i może wykonywać częściowy ruch. Wózek z bombą nie może poruszać się przez teren niedostępny.

Wózek z bombą może poruszać się przez wszystkie figurki, w tym przez inne wózki z bombą, ale nie może zakończyć ruchu, nachodząc na inne podstawki, które nie mogą być przesunięte. Na ostatecznej pozycji wózek może nachodzić na podstawkę żołnierza, jeżeli ten żołnierz może być przesunięty, powodując jego przesunięcie **(displacement)**.

Wszystkie oddziały mogą ruszać się przez wózek, ale nie mogą skończyć ruchu, nachodząc na podstawkę wózka z bombą.

SABOTAGE THE MOISTURE VAPORATORS OBJECTIVE

Karta misji Sabotage the Moisture Vaporators używa akcji sabotaż/naprawa ➦ **Sabotage/Repair**.

SABOTAŻ/ NAPRAWA (SABOTAGE/REPAIR)

Tylko liderzy oddziałów żołnierzy (trooper) w styku z podstawką z żetonem celu mogą użyć akcji sabotaż/naprawa ➦ **Sabotage/Repair**. Akcja ta pozwala oddziałowi dodać albo usunąć jeden żeton ran z żetonu celu. Żeton celu nie może mieć mniej niż zero żetonów ran.

SUPPLY DROP CONDITION

Warunek misji Supply Drop używa specjalnej talii zasobów i darmowej akcji uzupełnienie zapasów » **Resupply**.

TALIA ZASOBÓW (THE SUPPLY DECK)

Kiedy karta warunku specjalnego Supply Drop zostanie wybrana w trakcie odsłaniania kart bitwy i ustalania pola bitwy podczas przygotowania, gracze powinni przygotować jedną talię zasobów składającą się z 16 kart zasobów. Obaj gracze będą używać tej samej talii podczas gry. Talia zasobów składa się z 16 kart w ośmiu typach, po dwie sztuki.

UZUPEŁNENIE ZASOBÓW (RESUPPLY)

Darmowa akcja uzupełnienie zasobów » **Resupply** używana jest podczas gry, gdy pojawi się warunek misji Supply Drop. Kiedy lider oddziału żołnierzy niebędący żołnierzem na stworzeniu swoją podstawką pozostaje w kontakcie z żetonem warunku, może użyć darmowej akcji uzupełnienie zasobów. Jeżeli żeton warunku jest obrócony do spodu, to obróć go na wierzch; jeżeli jest odwrócony na wierzch, to odrzuć go z gry.

Następnie pociagnij dwie karty z talii zasobów, wybierz jedną, przydziel ją do swojego oddziału, a następnie wtasuj tę drugą w resztę talii. Oddział może mieć do dwóch kart tego samego typu z talii zasobów.

DODATEK E: PROCEDURY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry w *Star Wars*: Legion to setup, który składa się z następujących kroków:

1. Budowanie armii, ręki dowodzenia i talii bitewnej.
2. Przygotowanie pola bitwy i zebranie komponentów.
3. Omówienie terenów.
4. Ustawienie terenów.
5. Wybór kolorów graczy i stron.
6. Odsłonięcie kart bitewnych.
7. Określenie pola bitwy.
8. Rozstrzygnięcie celów i kart warunków.
9. Wystawianie jednostek.

SKŁADOWE RUNDY

Na każdą z sześciu rund w grze Star Wars: Legion składa się kilka faz:

1. Faza dowodzenia (The Command Phase).
2. Faza aktywacji (The Activation Phase).
3. Faza końcowa (The End Phase).

SKŁADOWE FAZY DOWODZENIA

1. Wybranie i zagranie karty rozkazów.
2. Rozstrzygnięcie kart rozkazów.
3. Określenie pierwszeństwa.
4. Wyznaczenie dowódcy i wydanie rozkazów.
5. Stworzenie puli rozkazów.

ROZSTRZYGNIĘCIE KART ROZKAZÓW

1. Efekty kart rozkazów wsytępujące po ich odsłonięciu, rozpoczynając od niebieskiego gracza.
2. Efekty kart rozkazów nienastępujące w konkretnym momencie, rozpoczynając od niebieskiego gracza.
3. Efekty kart rozkazów następujące w chwili wydawania rozkazów, rozpoczynając od niebieskiego gracza.
4. Efekty kart rozkazów występujące na początku fazy aktywacji, rozpoczynając od niebieskiego gracza.
5. Efekty kart rozkazów następujące w trakcie fazy aktywacji, rozpoczynając od niebieskiego gracza.

SKŁADOWE FAZY AKTYWACJI

1. Rozstrzygnięcie umiejętności i efektów na początku fazy aktywacji.
2. Wybranie oddziału do aktywacji albo spasowanie.
3. Aktywacja oddziału:
   - Rozstrzygnięcie dowolnych umiejętności i efektów.
   - Zbiórka (Rallying).
   - Wykonanie akcji.
   - Rozstrzygnięcie dowolnych umiejętności i efektów na koniec aktywacji oddziału.
4. Położenie żetonu rozkazu.
5. Rozstrzygnięcie umiejętności i efektów na koniec fazy aktywacji.

SKŁADOWE AKTYWACJI ODDZIAŁU

1. Rozstrzygnięcie umiejętności i efektów na początku fazy aktywacji.
2. Zbiórka (Rally).
3. Wykonanie akcji.
4. Rozstrzygnięcie dowolnych umiejętności i efektów na koniec aktywacji oddziału.
5. Przypisanie żetonu rozkazu.

PROCEDURA ATAKU

1. Określenie obrońcy.
2. Przygotowanie puli ataku.
   a. Określenie dopuszczonych figurek.
   b. Wybranie broni i zebranie kości.
3. Deklaracja dodatkowego obrońcy.
4. Rzut kośćmi ataku.
   a. Rzut kośćmi.
   b. Przerzut kości.
   c. Konwersja wzmocnienia w ataku.
5. Zastosowanie uniku i osłony.
   a. Zastosowanie uniku.
   b. Określenie liczby przesłoniętych modeli.
   c. Określenie osłony.
   d. Zastosowanie osłony.
6. Modyfikacja kości ataku.
7. Rzut kośćmi obrony.
   a. Rzut kośćmi.
   b. Przerzut kości.
   c. Konwersja wzmocnienia w obronie.
8. Modyfikacja kości obrony.
9. Porównanie wyników.
10. Przypisanie żetonów przygwożdżenia obrońcy.
11. Wybranie dodatkowej puli ataku.

SKŁADOWE FAZY KOŃCOWEJ

1. Rozstrzygnięcie zdolności i efektów na początku fazy końcowej.
2. Odrzucenie kart rozkazów.
3. Usunięcie żetonów.
4. Aktualizacja puli rozkazów oraz awans.
5. Rozstrzygnięcie zdolności i efektów na koniec fazy końcowej.
6. Przestawienie licznika rund.

SŁOWA KLUCZOWE

SŁOWA KLUCZOWE ODDZIAŁÓW

AGILE X (ZWINNOŚĆ X)

Słowo kluczowe **Agile X** pozwala oddziałowi otrzymać żetony uniku w liczbie „X" za każdym razem, gdy oddział wykona ruch standardowy jak akcję albo darmową akcję.

AI: ACTION (AI: AKCJA)

Wykonując akcję w trakcie aktywacji oddziału, oddział ze słowem kluczowym AI bez żetonu rozkazu musi wykonać wymienioną akcję jako pierwszą. Jeżeli oddział nie może wykonać żadnej z wymienionych akcji, może zrealizować dowolne inne akcje jak zazwyczaj.

AID: AFFILATION (POMOC: PRZYNALEŹNOŚĆ)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Aid X** ma otrzymać żeton przycelowania, uniku albo wzmocnienia, zamiast niego może go otrzymać inny przyjazny oddział z tej przynależności albo wymienionego typu w zasięgu 1 i linii wzroku. Jeżeli tak się stanie, oddział ze zdolnością **Aid X** otrzymuje jeden żeton przygwożdżenia.

ALLIES OF CONVENIENCE (SOJUSZ DLA KORZYŚCI)

Oddziały, które mają słowo kluczowe **Sojusz dla korzyści**, mogą wydawać rozkaz sojuszniczym oddziałom najemnym niezależnie od przynależności. Ponadto gdy tworzysz armię, gracz może dodać kolejny oddział najemników niezależnie od rangi, jeżeli jest w niej przynajmniej jeden oddział ze słowem kluczowym **Sojusz dla korzyści**, ale nadal nie może przekroczyć dopuszczalnej liczby oddziałów.

ARMOR (PANCERZ)

Podczas kroku modyfikacji kości ataku w sekwencji ataku, jeżeli obrońca ma słowo kluczowe **Pancerz**, to obrońca może anulować wszystkie trafienia ✸ w rzucie ataku, usuwając te kości z puli ataku.

ARMOR X (PANCERZ X)

Podczas kroku modyfikacji kości w sekwencji ataku, jeżeli obrońca posiada słowo kluczowe **Pancerz X**, obrońca może anulować trafienia ✸ w liczbie do wartości „X", usuwając te kości z puli ataku.

ARSENAL X (ARSENAŁ X)

Podczas wyboru broni w kroku zebrania kości każda figurka w oddziale, która ma słowo kluczowe **Arsenał X**, może wybrać do X broni, aby dodać je do puli ataku.

ATARU MASTERY (UNIT KEYWORD)

Oddział ze słowem kluczowym **Ataru Mastery** może wykonać do dwóch akcji ataku. Po wykonaniu ataku i rozpatrzeniu jego efektu otrzymuje on jeden żeton uniku. Po obronie i rozpatrzeniu jej efektu otrzymuje jeden żeton przycelowania. Gdy się broni przed atakiem, może wydać żeton uniku podczas kroku uniku i osłony, a przeciwnik otrzymuje jedno obrażenie za każdy wyrzucony wynik ✸ przez obrońcę podczas kroku rzutu kośćmi obrony.

Może się zdarzyć, że atakujący oddział zostanie pokonany przez broniący się oddział przy użyciu słowa kluczowego **Ataru Mastery.** Jeżeli to słowo kluczowe spowoduje, że atakujący oddział zostaje zniszczony, atak jest kontynuowany i obrońca nadal może otrzymać obrażenia.

Jeżeli słowo kluczowe **Ataru Mastery** zostaje użyte przeciwko atakowi, który zawiera broń ze słowem kluczowym Odporność: odbicie (Immune: Deflect), Ataru Mastery nie może zadać obrażeń atakującemu oddziałowi.

AUTHORITATIVE (AUTORYTATYWNY)

Raz na fazę dowodzenia, kiedy oddział ze słowem kluczowym **Autorytatywny** otrzyma rozkaz, może zamiast tego wydać rozkaż przyjaznemu oddziałowi w zasięgu 1–2.

BARRAGE (OGIEŃ ZAPOROWY)

Jeżeli oddział ma słowo kluczowe **Ogień zaporowy,** może wykonać dwie akcje ataku zamiast jednej, o ile nie będzie używać słowa kluczowego **Arsenał** podczas tej aktywacji.

BLOCK (BLOK)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Blok** broni się, może wydać żetony uniku podczas kroku uniku i osłony i otrzymuje ✸:▼.

BOLSTER X (WSPARCIE X)

Oddział ze słowem kluczowym **Wsparcie X** może jako akcję karty wybrać do X przyjaznych oddziałów w zasięgu 1 i każdy z nich otrzymuje jeden żeton wzmocnienia (surge).

BOUNTY (ZLECENIE)

Po przygotowaniu (setup) oddział ze słowem kluczowym Zlecenie wybiera wrogi oddział o randze ◆ albo ▲ i oznacza go żetonem zwycięstwa położonym na karcie tego oddziału. Po tym, jak oddział ze słowem kluczowym Zlecenie pokona w wyniku ataku albo efektu wrogi oddział oznaczony żetonem zwycięstwa, otrzymanym ze słowa kluczowego Zlecenie, przenieś żeton zwycięstwa z karty pokonanego oddziału na oddział z tym słowem kluczowym.

Na końcu rozgrywki za każdy kontrolowany przez gracza oddział ze słowem kluczowym Zlecenie na polu bitwy – jeżeli ten oddział ma przynajmniej jeden żeton zwycięstwa na swojej karcie jednostki za pokonanie wrogiego oddziału – otrzymuje on jeden żeton zwyciestwa.

CACHE (SKRYTKA)

Podczas przygotowania oddział wyposażony w kartą ulepszenia, która ma słowo kluczowe **Skrytka**, kładzie wyszczególnioną na tej karcie liczbę żetonów. Ten oddział może wydawać te żetony.

CALCULATE ODDDS (OBLICZENIE SZANS)

Jako akcję karty oddział ze słowem kluczowym **Obliczenie szans** może wybrać przyjazny oddział w zasięgu 1 i w linii wzroku, aby otrzymać jeden żeton przycelowania, jeden żeton uniku i jeden żeton przygwożdżenia.

CHARGE (SZARŻA)

Po wykonaniu przez oddział ze słowem kluczowym **Szarża** akcji ruchu, która spowoduje kontakt podstawką z wrogą figurką wywołujący zwarcie, może on wykonać darmową akcję ataku przeciwko temu oddziałowi z użyciem wyłącznie broni do zwarcia.

CLIMBING VEHICLE (POJAZD WSPINAJĄCY SIĘ)

Oddział ze słowem kluczowym **Pojazd wspinający się** jest traktowany jak żołnierz (trooper) na potrzeby wspinaczki.

COMPEL (PRZYMUSZENIE)

Po tym, jak inny oddział żołnierzy (trooper) w zasięgu 1–2 od przyjaznego oddziału ze słowem kluczowym **Przymuszenie** wykona krok zbiórki i jest przygwożdżony, ale nie spanikowany, na początku jego kroku wykonania akcji może on otrzymać żeton przygwożdżenia, aby wykonać darmową akcję ruchu.

CONTINGENCIES X (NA WSZELKI WYPADEK X)

Kiedy tworzysz swoją rękę rozkazów przed rozpoczęciem rozgrywki, za każdy oddział ze słowem kluczowym **Na wszelki wypadek X** w armii gracza, ten gracz odkłada do X zakrytych kart obok jako karty **Na wszelki wypadek**, gdzie X równa się łącznej wartości zasady **Na wszelki wypadek**, którą mają oddziały. Te odłożone karty mogą mieć dowolną liczbę kropek, ale muszą przestrzegać wszystkich zasad tworzenia ręki rozkazów. Odłożone na bok karty nie są traktowane jako będące w ręcę rozkazów gracza i są trzymane w tajemnicy od przeciwnika. Gracz może patrzeć na te odłożone karty w dowolnym momencie.

Po odkryciu karty rozkazu przez gracza, przed rozpatrzeniem innych efektów ten gracz może odrzucić odkrytą kartę, aby odsłonić jedną z odłożonych na bok kart **Na wszelki wypadek** z tą samą liczbą kropek. Odkryta karta **Na wszelki wypadek** jest teraz traktowana jako wybrana i odsłonięta karta rozkazu na tę turę. Jeżeli obaj gracze mają karty **Na wszelki wypadek**, gracz niebieski musi zdecydować pierwszy, czy ją odsłania kartę Na wszelki wypadek.

Jeżeli wszystkie oddziały ze słowem kluczowym **Na wszelki wypadek X** zostaną pokonane, gracz nie może odsłonić ani użyć żadnej z kart **Na wszelki wypadek**.

COORDINATE: UNIT NAME/UNIT TYPE (KOORDYNACJA: NAZWA/ TYP)

Po otrzymaniu rozkazu przez oddział ze słowem kluczowym **Koordynacja** może on wydać rozkaz przyjaznemu oddziałowi w zasięgu 1, który ma wyszczególnioną nazwę bądź typ. Oddział, który ma wyszczególnione jeden albo więcej nazw i typów, może wybrać tylko jeden z nich, aby wykorzystać Koordynację. Jeżeli oddział ma słowo kluczowe **Koordynacja** i otrzyma kolejny rodzaj tego słowa kluczowego, ten oddział może wybrać swój cel do wydania rozkazu z tych dwóch rodzajów słowa kluczowego – nie wydaje jednak dwóch rozkazów.

COUNTERPART (TOWARZYSZ)

Niektóre oddziały mają swojego wiernego towarzysza albo sługę, którzy praktycznie nigdy nie występują osobno. Taki oddział ma słowo kluczowe **Towarzysz**, a figurka z tego oddziału jest zawsze dodawana do innego oddziału. Taka figurka jest figurką towarzysza i ma kartę towarzysza. Połączony oddział ma rangę, typ, kości obrony, wartość odwagi, szybkość i tabelkę wzmocnienia, tak jak wskazano na karcie oddziału.

- Czasami karta towarzysza ma inny typ oddziału tylko na potrzeby wyekwipowanych kart ulepszeń.
- Kiedy przypisujesz obrażenia do połączonego oddziału, dowolna figurka może mieć przypisane obrażenia przez gracza ją kontrolującego, ale towarzysz musi zostać pokonany pierwszy.
- Karty ulepszeń bez przypisanej broni do towarzysza mogą być używane przez resztę oddziału, chyba że towarzysz został pokonany.
- Karty ulepszeń z bronią mogą być użyte tylko przez figurkę, która ma ją przypisaną.
- Figurki niebędące towarzyszami w tym oddziale używają progu obrażeń z karty oddziału, a towarzysz używa progu obrażeń z karty towarzysza.
- Połączony oddział ma słowa kluczowe zarówno karty oddziału, jak i karty towarzysza.
- MFigurki połączonego oddziału mogą używać wyłącznie broni, która jest na ich kartach. Jeżeli połączony oddział otrzyma broń z karty rozkazów, to tylko figurka niebędąca towarzyszem może jej użyć.
- Jeżeli figurka towarzysza zostaje pokonana, oddział traci wszystkie słowa kluczowe, umiejętności oraz efekty na karcie towarzysza.

COVER X (OSŁONA X)

Jeżeli oddział ma słowo kluczowe **Osłona X** i broni się przed atakiem z przynajmniej jedną bronią zasięgową, podczas kroku uniku i osłony ulepsza swoją numeryczną wartość osłony o liczbę równą „X".

COVERT OPS (TAJNE OPERACJE)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Tajne operacje jest wystawiony podczas przygotowania (setup), może zmienić swoją rangę na ▲ na potrzeby wszystkich zasad do końca rozgrywki, aby otrzymać słowo kluczowe Infiltracja (Infiltrate). Oddział nie może zmienić rangi na ▲, jeżeli w armii gracza nie ma więcej oddziałów o randze ▲.

CUNNING (CHYTROŚĆ)

Podczas fazy dowodzenia, jeżeli gracz odkryje kartę rozkazu ▲ albo ▲, która należy do konkretnego oddziału ze słowem kluczowym **Chytrość** i nastąpi remis w pierwszeństwie, to traktuj kartę rozkazu, jakby miała o jedną kropkę mniej. Jeżeli obaj gracze odkryją kartę rozkazu ▲ albo ▲, która należy do konkretnego oddziału ze słowem kluczowym Chytrość, to wciąż mamy występuje remis w pierwszeństwie.

DANGER SENSE X (WYCZULONE ZMYSŁY X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Wyczulone zmysły X** ma usunąć dowolną liczbę żetonów przygwożdżenia, może zdecydować, że nie usuwa do X żetonów, w tym 0.

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Wyczulone zmysły X broni się przed atakiem, rzuca jedną dodatkową kością obrony za każdy posiadany żeton przygwożdżenia do wartości X zdolności.

DAUNTLESS (NIEUSTRASZONY)

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym **Nieustraszony** po wykonaniu zbiórki podczas aktywacji jest przygwożdżony, ale nie spanikowany, może otrzymać jeden żeton przygwożdżenia, aby wykonać darmową akcję ruchu.

Na oddział ze słowem kluczowym **Nieustraszony** nie działa efekt słowa kluczowego **Przymuszenie** (Compel).

DEFEND X (OBRONA X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Obrona X** otrzyma rozkaz, otrzymuje również X żetonów uniku.

DEFLECT (ODBICIE)

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym **Odbicie**, broniący się przed atakiem zasięgowym, wyda jakiś żeton uniku podczas kroku uniku i osłony, jego tabelka wzmocnienia otrzymuje ▲:▼. Atakujący otrzymuje jedno obrażenie za każdy wynik wzmocnienia ▲, wyrzucony przez obrońcę podczas kroku rzutu kośćmi obrony.

Może się zdarzyć, że atakujący oddział zostanie pokonany przez broniący się oddział przy użyciu słowa kluczowego **Odbicie**. Jeżeli to słowo kluczowe wywoła porażkę atakującego oddziału, atak jest kontynuowany i obrońca wciąż może otrzymać obrażenia.

DEMORALIZE X (DEMORALIZUJĄCY X)

Po tym, jak oddział ze słowem kluczowym **Demoralizujący X** wykona zbiórkę, dodaj łącznie do X żetonów przygwożdżenia wrogim oddziałom w zasięgu 1–2.

DETACHMENT: UNIT NAME/TYPE (ODDZIAŁ ODSEPAROWANY: NAZWA/TYP)

Oddział ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany** podlega kliku obostrzeniom podczas budowania armii i przygotowania (Setup). W trakcie budowania armii oddział ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany** może być dodany do armii gracza, tylko jeśli oddział mający nazwę albo typ wyszczególniony jest częścią tej armii. Każdy oddział ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany** potrzebuje swojego odpowiedniego oddziału z konkretną nazwą albo typem.

Na przykład gracz chce dodać oddział żołnierzy z moździerzem DF-90 do swojej armii. Ponieważ oddział z moździeżem ma słowo kluczowe Detachment: Shoretrooper, gracz musi najpierw dodać oddział Shoretrooperów do armii przed dodaniem oddziału z moździeżem DF-90. W efekcie w armii znajdują się oddziały: Shoretrooperów i z moździeżem DF-90. Jeżeli gracz chce dodać drugi oddział z moździeżem DF-90 do swojej armii, musi dodać do niej najpierw drugi oddział Shoretrooperów.

W kroku wystawiania podczas przygotowania lider oddziału ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany** musi być ustawiony w zasięgu miarki prędkości -1 i na wysokości 1 od lidera oddziału przyjaznego, który ma wyszczególnioną nazwę albo typ. Kiedy wystawianych jest kilka oddziałów ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany**, każdy z nich musi być wystawiony w zasięgu miarki prędkości -1 i na wysokości 1 od innego lidera oddziału. Kiedy oddział wystawia się przy użyciu tej zasady, nie musi on być wystawiony w strefie rozstawienia.

Jeżeli oddział z tym słowem kluczowyn nie może być wystawiony według powyższych wytycznych, wystawia się go normalnie w strefie wystawienia gracza. Jeżeli jednak gracz ma oddział z odpowiednim typem albo nazwą, który nie został jeszcze wystawiony, to ten oddział musi być wystawiony przed oddziałem ze słowem kluczowym **Oddział odseparowany**.

DIRECT UNIT NAME/UNIT TYPE (BEZPOŚREDNI NAZWA/TYP)

W każdej fazie dowodzenia, podczas wydawania rozkazów oddział ze słowem kluczowym **Bezpośredni** może wydać rozkaz przyjaznemu oddziałowi w zasięgu 1–2, który ma odpowiednią nazwę albo typ wyszczególniony w słowie kluczowym.

DISCIPLINED X (WYSZKOLONY X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Wyszkolony X** otrzyma rozkaz, może usunąć do X żetonów przygwożdżenia.

DISENGAGE (ODŁĄCZENIE „OD WALKI")

Kiedy oddział żołnierzy ze słowem kluczowym **Odłączenie** jest w zwarciu z pojedynczym oddziałem wroga, może wciąż wykonać normalny ruch.

DISTRACT (ROZPROSZENIE)

W ramach darmowej akcji karty oddział ze słowem kluczowym **Rozproszenie** może wybrać wrogi oddział żołnierzy (trooper) w zasięgu 1–2 i linii wzroku. Do końca tej rundy, kiedy wybrany wrogi oddział wykonuje atak, musi atakować oddział, który użył akcji **Rozproszenie**, jeżeli jest to możliwe.

Kiedy wybrany wrogi oddział atakuje oddział ze słowem kluczowym **Rozproszenie**, każda figurka z wrogiego oddziału musi wybrać pasującą broń, aby dodać ją do puli ataku. Wrogi oddział może zaatakować dodatkowych obrońców i utworzyć dodatkowe pule dopiero po utworzeniu pierwszej puli z pasującej broni pod warunkiem, że wciąż są dostępne inna broń i figurki, które nie były dostępne do dodania do pierwszej puli ataku.

Kiedy oddział używa słowa kluczowego **Rozproszenie**, jeżeli ma zasadę specjalną **Niepozorny** (inconspicuous), traci ją do końca rundy.

DJEM SO MASTERY

Kiedy oddział ze słowem kluczem **Djem So Mastery** broni się, może wydać dowolne żetony uniku podczas kroku uniku i osłony, a jego tabelka wzmocnienia zyskuje ⛨:▼. Jeżeli przynajmniej jedno trafienie ✸ albo trafienie krytyczne ✲ jest anulowane, atakujący otrzymuje jedno obrażenie.

Może się zdarzyć, że atakujacy zostanie pokonany przez obrońcę używającego słowa kluczowego **Djem So Mastery**. Jeżeli **Djem So Mastery** spowoduje, że atakujący zostanie pokonany, atak wciąż jest kontynuowany i obrońca może nadal otrzymać obrażenia.

Jeżeli Djem So Mastery jest użyty przeciwko atakowi z użyciem broni z **Odpornością: odbiciem**, to nie może zadać obrażeń atakującemu oddziałowi.

DUELIST (POJEDYNKUJĄCY SIĘ)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Pojedynkujący się** wykonuje atak w zwarciu, jeżeli wyda jeden albo więcej żetonów przycelowania podczas kroku przerzutu kości ataku, pula ataku otrzymuje słowo kluczowe broni **Przebicie 1**. Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Pojedynkujący się** broni się przed atakiem w zwarciu, jeżeli wyda przynajmniej jeden żeton uniku podczas kroku uniku i osłony, otrzymuje słowo kluczowe **Odporność: przebicie**.

Oddział ze słowem kluczowym **Pojedynkujący się** dodaje te efekty do normalnych efektów, jakie otrzymuje się za wydanie żetonu przycelowania i uniku.

ENRAGE X (WŚCIEKŁOŚĆ X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Wściekłość X** ma liczbę żetonów obrażeń równą albo większą niż X, to oddział uzyskuje słowo kluczowe Szarża i traktuje wartość swojej odwagi jak „–" oraz traci wszystkie posiadane żetony przygwożdżenia. Jeżeli oddział ze słowem kluczowym **Wściekłość X** ma tyle samo albo więcej żetonów obrażeń niż wartość X, ale usunie żetony do mniejszej liczby niż ta wartość, to traci benefity wynikające ze słowa kluczowego **Wściekłość X** do momentu, aż będzie miał znowu liczbę żetonów obrażeń równą bądź większą niż X.

ENTOURAGE: UNIT NAME (OBSTAWA: NAZWA)

Jeżeli podczas budowania armii gracz weźmie oddział ze słowem kluczowym **Obstawa**, jeden oddział wyszczególniony w tej zasadzie nie liczy się do maksymalnej liczby oddziałów, jakie można wziąć w danej randze. Pozwala to graczowi na wzięcie większej liczby oddziałów konkretnej rangi, niż pozwalają na to zwykłe zasady.

W fazie dowodzenia, podczas wydawania rozkazów oddział ze słowem kluczowym **Obstawa** może wydać rozkaz przyjaznemu oddziałowi w zasięgu 1–2, który ma nazwę wyszczególnioną w słowie kluczowym **Obstawa**.

Na przykład Krennic ma słowo kluczowe Obstawa: Death troopers. Jeżeli w armii znajduje się Krennic, jeden z oddziałów Death trooperów w tej samej armii nie liczy się do maksymalnej liczby oddziałów specjalnych w armii, pozwalając graczowi na zabranie dodatkowych trzech oddziałów specjalnych i tego oddziału Death trooperów. W fazie dowodzenia Krennic może wydać rozkaz oddziałowi Death trooperów w zasięgu 1–2.

EQUIP (WYPOSAŻYĆ)

Podczas budowania armii gracz może wziąć oddział ze słowem kluczowym **Wyposażyć**. Ten oddział musi wziąć karty ulepszeń wymienione po tym słowie kluczu.

EXEMPLAR (WZÓR)

Oddziały w odległości 1–2 i w linii wzroku od oddziału ze słowem kluczowym **Wzór** mogą wydawać żetony przycelowania, uniku, wzmocnienia z tego oddziału, jeżeli są one w jego posiadaniu.

EXPERT CLIMBER (EKSPERT WSPINACZKI)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym **Ekspert wspinaczki** wykonuje wspinaczkę, może ruszyć się pionowo na wysokość 2.

FLAWED (WADLIWY)

Oddział ze słowem kluczowym **Wadliwy** ma odpowiednią kartę „wady", która musi być dodana do ręki dowodzenia przeciwnika podczas przygotowania. Karta „wady" w prawym górnym rogu ma oznaczenie, do którego oddziału należy. Przeciwnik może zagrać kartę „wady" ze swojej ręki, kiedy zasady zapisane na tej karcie na to pozwalają. Jeżeli obaj gracze mają kartę „wady"

na swojej ręce dowodzenia, na początku każdej fazy gracz z pierwszeństwem musi pierwszy zadeklarować, czy chce jej użyć. Jeżeli żaden gracz nie ma pierwszeństwa, to niebieski gracz decyduje pierwszy. Dowolna zagrana karta „wady" jest odrzucana na początku fazy końcowej i jej efekt się kończy.

Karty „wady" nie są kartami dowodzenia i nie oddziałują na nie zasady, jakie maja wpływ na karty dowodzenia.

FIELD COMMANDER (DOWÓDCA POLOWY)

Podczas budowania armii oddziały ze słowem kluczowym **Dowódca polowy** mogą ignorować minimalną liczbę rang wymaganych w armii. Jeżeli gracz nie ma żadnych oddziałów o randze , ale ma oddział ze słowem kluczowym **Dowódca polowy**, to wystaw ten oddział z żetonem dowódcy. Kiedy gracz odsłoni kartę rozkazu, która nie jest albo konrkretnego dowódcy, to może nominować przyjazny oddział ze słowem kluczowym **Dowódca polowy**, aby stał się dowódcą wydającym rozkazy. Oddział ze słowem kluczowym **Dowódca polow**y nie jest i tylko liczy się jako takiej rangi na potrzeby wydawania rozkazów z kart rozkazów podczas fazy dowodzenia.

Dodatkowo inne przyjazne oddziały w zasięgu dowodzenia oddziału z żetonem dowodzenia mogą traktować swoją wartość odwagi jako 2, gdy sprawdzają, czy są w stanie paniki.

FIRE SUPPORT (WSPARCIE OGNIOWE)

Kiedy podczas formowania puli ataku inny przyjazny oddział wykonuje atak zasięgowy, oddział niebędący w zwarciu ze słowem kluczowym **Wsparcie ogniowe**, który ma odkryty żeton rozkazu, może wybrać, czy dodaje dostępną broń do puli ataku, wliczając w to słowa kluczowe broni za każdą figurkę z linią wzroku do przynajmniej jednego modelu wroga. Po użyciu słowa kluczowego **Wsparcie ogniowe** odwróć żeton tej jednostki na stronę zakrytą.

Wsparcie ogniowe nie jest atakiem, dodaje ono tylko broń do puli kostek ataku innego oddziału. Aby użyć słowa kluczowego **Wsparcie ogniowe**, oddział musi mieć możliwość wykonania ataku zasięgowego i nie może być w zwarciu.

Tylko jeden oddział może użyć słowa kluczowego **Wsparcie ogniowe**, kiedy inny oddział formuje pulę ataku. Oddział może użyć Wsparcia ogniowego, tylko żeby dodać broń do jednej puli ataku.

FULL PIVOT (PEŁNY ZWROT)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Pełny zwrot wykonuje zwrot, może go wykonać do 360°.

GENERATOR X

Podczas fazy końcowej oddział ze słowem kluczowym Generator X może obrócić ze strony nieaktywnej na stronę aktywną X żetonów tarczy.

GROUNDED (UZIEMIONY)

Oddział ze słowem kluczowym Uziemniony nie może się wspinać.

GUARDIAN X (STRAŻNIK X)

Kiedy przyjazny oddział żołnierzy (trooper) w zasięgu 1 i w linii wzroku od oddziału ze słowem kluczowym Strażnik X broni się przed atakiem zasięgowym, może anulować do X trafień w trakcie kroku modyfikowania kości ataku w sekwencji ataku. Za każde trafienie anulowane w ten sposób oddział ze słowem kluczowym Strażnik X rzuca kością obrony odpowiadającą tej na karcie tego oddziału. Po konwersji wzmocnień w obronie oddział ze słowem kluczowym Strażnik X otrzymuje obrażenie za każdy pusty wynik. Broniący się oddział, dla którego użyto zasady Strażnik X, wciąż otrzymuje żetony przygwożdżenia tak jak zwykle.

Oddział nie może użyć słowa kluczowego Strażnik X, jeżeli broniący się oddział też ma zasadę Strażnik X. Jeżeli kilka przyjaznych oddziałów ma zasadę Strażnik X podczas ataku, gracz kontrolujący te oddziały deklaruje, który z oddziałów użyje słowa kluczowego Strażnik X i ją rozpatrzy, zanim zdedcyduje, czy inny oddział także użyje słowa kluczowego Strażnik X.

Strażnik X nie może być użyty dla oddział transportowanego ani nie może zapobiec obrażeniom przyjaznego transportowanego oddziału, gdy jest on transportowany.

Słowo kluczowe Przebicie X może zostać użyte dla anulowania wyników bloku na kościach obronych, rzuconych przez oddział używający zasady Strażnik X. Traktuj anulowane wyniki bloku jak puste. Po użyciu słowa kluczowego Przebicie X w ten sposób niewykorzystana wartość Przebicia X może wciąż być użyta, aby anulować wyniki bloku , wyrzucone przez broniący się oddział.

GUIDANCE (PRZEWODNICTWO)

Kiedy oddział użyje akcji karty Przewodnictwo, wybierz inny przyjazny oddział w zasięgu 1–2, aby wykonał jedną darmową akcję niebędącą atakiem.

GUNSLINGER (REWOLWEROWIEC)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Rewolwerowiec dotrze do kroku deklaracji dodatkowych obrońców, może zadeklarować dodatkowego obrońcę i uformować dodatkową pulę ataku, składającą się wyłącznie z broni, której już użył do innej puli ataku. Słowo kluczowe Rewolwerowiec może być użyte tylko raz na sekwencję ataku.

HEAVY WEAPON TEAM (ZESPÓŁ BRONI CIĘŻKIEJ)

Oddział ze słowem kluczowym Zespół broni ciężkiej musi wyekwipować kartę ulepszenia ciężkiej broni . Figurka dodana do tego oddziału poprzez kartę ulepszenia staje się liderem oddziału.

HOVER: GROUND/AIR X (UNOSZĄCY SIĘ: ZIEMIA/ POWIETRZE X)

Oddział ze słowem kluczowym Unoszący się: ziemia albo Unoszący się: powietrze może wykonać akcję oczekiwania podczas kroku akcji i może wykonywać ruch wycofania.

Oddział ze słowem kluczowym Unoszący się: ziemia traktowany jest jak pojazd naziemny przez inne oddziały dla niektórych zasad, takich jak: przesłanianie figurek albo określenie osłony, poruszanie się przez oddziały i przesunięcia. Na potrzeby innych zasad ten oddział jest traktowany jak pojazd repulsorowy.

Oddział ze słowem kluczowym Unoszący się: powietrze ignoruje tereny o wysokości X albo niższej, kiedy się porusza, i może skończyć swój ruch, nachodząc na takie tereny.

STRAFE (RUCH BOCZNY)

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym Unoszący się: ziemia/ powietrze ma podstawkę z wycięciami na bokach, może on wykonywać ruch boczny jako część akcji ruchu, zamiast wykonywać ruch tak jak zwykle. Oddział obniża swoją prędkość o 1 do minimum 1, kiedy wykonuje ruch boczny. Tak jak przy innych ruchach podstawką z wycięciem, ruch boczny może być pełny albo częściowy i może zostać przerwany przez obiekty, które przerwą ruch boczny figurki z przesunięcia się w całości po miarce ruchu.

Aby wykonać pełen ruch boczny, połóż koniec miarki ruchu w jednym z bocznych wycięć w podstawce oddziału. Trzymając miarkę na polu bitwy, przesuń figurkę wzdłuż miarki ruchu na drugą stronę aż do momentu, gdy miarka znajdzie się w całości w wycięciu. Wykonując ruch boczny, podstawka figurki nie może nachodzić na inne tereny albo oddziały, przez które nie może się ruszyć.

HUNTED (ŚCIGANY)

Kiedy figurka ze słowem kluczowym Ścigany jest pokonana, zastąp jej figurkę z niezajętym żetonem celu Nabytek (The Asset). Figurka ze słowem kluczowym Ścigany nigdy nie może być przywrócona. Każdy żołnierz zyskuje ➦**Pozyskaj: nabytek (Claim: The Asset)**. Na końcu gry, jeżeli wrogi oddział pozyskał żeton celu Nabytek i ma go przy przyjaznej figurce, gracz kontrolujący ten oddział otrzymuje 1 żeton zwycięstwa.

IMMUNE: BLAST (ODPORNOŚĆ: WYBUCH)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Odporność: wybuch broni się, efekt słowa kluczowego Wybuch jest ignorowany.

IMMUNE: DEFLECT (ODPORNOŚĆ: ODBICIE)

Podczas ataku, jeśli każda broń w puli ataku jest bronią ze słowem kluczowym Odporność: odbicie, atakujacy oddział nie może otrzymać obrażeń, kiedy obrońca użyje jednej z tych zdolności: Ataru Mastery, Odbicie, Djem So Mastery, Soresu Mastery.

IMMUNE: ENEMY EFECTS (ODPORNOŚĆ: WROGIE EFEKTY)

Oddział ze słowem kluczowym Odporność: wrogie efekty ignoruje wszystkie wrogie efekty kart i nie może być obrany jako cel wrogich efektów z kart.

IMMUNE: MELEE (ODPORNOŚĆ: WALKA W ZWARCIU)

Wrogie oddziały nie mogą być ustawione w kontakcie z podstawką, która zawiera słowo kluczowe Odporność: walka w zwarciu.

IMMUNE: PIERCE (ODPORNOŚĆ: PRZEBICIE)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym *Odporność: przebicie* broni się, atakujący nie może używać słowa kluczowego Przebicie X z kart broni, aby anulować wyniki ▼ na kościach obrony podczas kroku modyfikacji kości obrony.

Dopóki oddział ze słowem kluczowym Odporność: przebicie używa słowa kluczowego Strażnik X, atakujący oddział nie może używać Przebicia X, aby anulować wyniki bloku ▼ na kościach obrony, rzuconych przez oddział ze słowem kluczowym Strażnik X.

IMMUNE: RANGE 1 WEAPONS (ODPORNOŚĆ: BROŃ O ZASIĘGU 1)

Pula ataku przypisana do oddziału ze słowem kluczowym Odporność: broń o zasięgu 1 nie może zawierać broni z maksymalnym zasięgiem 1.

IMPREVIOUS (NIEPRZEPUSZCZALNY)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Nieprzepuszczalny broni się, rzuca dodatkową liczbę kości obrony równą wartości słowa kluczowego Przebicie X na broni w puli ataku.

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym Nieprzepuszczalny ma także słowo kluczowe Odporność: przebicie, to nie rzuca dodatkowych kości obrony za słowo kluczowe Nieprzepuszczalny, kiedy się broni przed atakiem ze słowem kluczowym Przebicie X.

INCOGNITO

Oddział ze słowem kluczowym Incognito nie może być atakowany przez wrogie oddziały, które są poza zasięgiem 1 w stosunku do tego oddziału. Dodatkowo nigdy nie może zostać użyty do spełnienia warunków zwycięstwa na karcie celu.

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym Incognito wykona akcję z karty celu, atak albo obronę przed wrogim atakiem, traci wszystkie efekty związane ze słowem kluczowym Incognito.

INCONSPICUOUS (NIEPOZORNY)

Jeśli oddział ze słowem kluczowym Niepozorny ma przynajmniej jeden żeton przygwożdżenia, gdy wrogi oddział wykonuje atak, musi wybrać jako cel inny oddział, o ile to możliwe. Kiedy oddział ze słowem kluczowym Niepozorny wykonuje zbiórkę, może zdecydować, czy usuwa dowolną liczbę żetonów przygwożdżenia, w tym 0.

INDEPENDENT X (NIEZALEŻNY X)

Na początku fazy aktywacji, jeżeli oddział ze słowem kluczowym Niezależny X nie ma żetonu rozkazu, to otrzymuje wymieniony żeton(y).

INDOMITABLE (NIEUSTRASZONY)

Gdy oddział ze słowem kluczowym Nieustraszony zbiera się, rzuca czerwonymi kośćmi obrony zamiast białymi.

INFILTRATE (INFILTRACJA)

Podczas kroku wystawienia w przygotowaniu (Setup) oddział ze słowem kluczowym Infiltracja może się wystawić gdziekolwiek na polu bitwy poza zasięgiem 3 w stosunku do każdego wrogiego oddziału. Jeżeli na polu bitwy nie ma żadnego wrogiego oddziału, oddział z tym słowem kluczowym może się wystawić gdziekolwiek na polu bitwy.

INSPIRE X (INSPIRUJĄCY X)

Po wykonaniu zbiórki przez oddział ze słowem kluczowym Inspirujący X usuń łącznie do X żetonów przygwożdżenia z innych przyjaznych oddziałów w zasięgu 1–2.

JEDI HUNTER (ŁOWCA JEDI)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Łowca Jedi atakuje oddział z ikoną ulepszenia na pasku ulepszenia, otrzymuje .

JUMP X (SKOK X)

Oddział ze słowem kluczowym Skok X może wykonać akcję skoku X ze swoje karty w dowolnym momencie, kiedy może wykonać akcję ruchu. Oddział wykonuje akcję ruchu jak zwykle i może ignorować oraz kończyć ruch na szczycie terenu, którego wysokość wynosi X albo mniej. Kiedy wykonuje ruch akcją Skok X, oddział ignoruje efekty trudnego terenu i inne figurki o wysokości równej X albo mniej. Kiedy oddział wykona akcję Skok X, zmierz wysokość z miejsca startowego figurki.

JUYO MASTERY (UNIT KEYWORD)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Juyo Mastery ma jeden albo wiecej żetonów obrażeń, może wykonać dodatkową akcję podczas fazy aktywacji. Oddział z tym słowem kluczowym może wykonać maksymalnie dwie akcje ruchu podczas aktywacji, wliczając w to darmowe akcje.

LATENT POWER (UKRYTA MOC)

Na koniec aktywacji oddział ze słowem kluczowym Ukryta moc może otrzymać 1 żeton przygwożdżenia, aby rzucić 1 czerwoną kością obrony. Jeżeli to zrobi, na wyniku wybierz wrogi oddział w zasięgu 1 od tej figurki. Wybrany oddział otrzymuje 2 żetony przygwożdżenia i 2 żetony unieruchomienia. Na pustej ściance usuń 1 obrażenie albo 1 żeton zatrucia z przyjaznego oddziału żołnierzy nie-droidów w zasięgu 1 od tej figurki.

LIGHT TRANSPORT X: OPEN/ CLOSED (LEKKI TRANSPORT X: OTWARTY/ZAMKNIĘTY)

Pojazd ze słowem kluczowym Lekki transport X może transportować do X przyjaznych oddziałów żołnierzy, które składają się z jednej figurki na małej podstawce. Poza tym oddział ze słowem kluczowym Lekki transport X: Otwarty / Zamknięty podlega wszystkim zasadom oddziałów ze słowem kluczowym Transport X: Otwarty / Zamknięty.

LOADOUT (WYPOSAŻENIE)

Podczas budowania armii, kiedy gracz doda oddział ze słowem kluczowym Wyposażenie w swojej armii, za każdą kartę ulepszenia przypisaną temu oddziałowi może wybrać następną kartę ulepszenia tego samego typu z wartością punktową równą albo niższą i odłożyć ją na bok. Kiedy oddział ze słowem kluczowym Wyposażenie wykonuje krok Wystawianie oddziałów, może zamienić dowolną liczbę zaekwipowanych kart z pasującymi odpowiednikami kart ulepszeń, które odłożył na bok.

Kiedy zamienia karty ulepszeń, oddział nie może mieć dwóch albo wiecej kart ulepszeń z tą samą nazwą zaekwipowanych w tym samym czasie. Jeżeli dwa albo wiecej oddziałów ma słowo kluczowe "wyposażenie" i są w tej samej armii, trzymaj odpowiednie karty ulepszeń osobno dla każdego oddziału. Każdy oddział może wymienić karty ulepszeń tylko ze swojej puli; oddziały nie mogą wymieniać się kartami z innymi pulami.

Karta towarzysza dodana do oddziału także korzysta ze słowa kluczowego Wyposażenie.

LOW PROFILE (DYSKRETNY)

Kiedy broniący się oddział ze słowem kluczowym Dyskretny broni się przed atakiem zasięgowym, jeżeli ma ona osłonę i anuluje trafienie podczas kroku osłony, to anuluje jedno dodatkowe trafienie.

Jeżeli podczas określania osłony wartość zasady Snajper X (Sharpshooter X) w tym ataku jest większa lub równa numerycznej wartości osłony broniącego się oddziału, to słowo kluczowe Dyskretny nie ma efektu.

MAKASHI MASTERY

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Makashi Mastery wykonuje atak w zwarciu, podczas wyboru broni i zbierania kości może obniżyć wartość słowa kluczowego Przebicie X (Pierce X) jednej z broni o 1. Jeżeli to zrobi, obrońca nie może użyć słowa kluczowego Odporność: przebicie (Immune: pierce) oraz/lub Nieprzepuszczalny (Impervious) podczas ataku.

MARKSMAN (STRZELEC WYBOROWY)

Po konwersji wzmocnień w ataku w kroku konwersji wzmocnień w ataku oddział ze słowem kluczowym Strzelec wyborowy może wydać dowolną liczbę żetonów przycelowania za każdy żeton wydany w ten sposób. Zamiast przerzucać kość, zmień wynik pustej ścianki na trafienie ✸, a trafienie ✸ – na trafienie krytyczne ✲ albo wydaj dwa żetony przycelowania, aby zmienić wynik pustej ścianki na trafienie krytyczne ✲.

MASTER OF THE FORCE X (MISTRZ MOCY X)

Na koniec aktywacji oddziału, który ma słowo kluczowe Mistrz Mocy X, oddział może przygotować do X wyczerpanych kart ulepszeń Mocy.

NIMBLE (ZWINNY)

Jeżeli oddział, który ma słowo kluczowe Zwinny broni się przeciwko atakowi, wydał przynajmniej jeden żeton uniku w dowolnym momencie sekwencji ataku, otrzymuje po tym jeden żeton uniku.

OBSERVE X (OBSERWACJA X)

W ramach akcji karty albo darmowej akcji karty oddział ze słowem kluczowym Obserwacja X może wybrać wrogi oddział w zasięgu 1–3 i w linii wzroku. Wybrany wrogi oddział otrzymuje X żetonów obserwacji. Żetony obserwacji są usuwane podczas kroku usuwania żetonów w fazie końcowej.

Podczas ataku przyjazny atakujący oddział może wydać dowolną liczbę żetonów obserwacji należących do obrońcy w trakcie kroku przerzutu kości ataku. Atakujący oddział przerzuca jedną kość ataku za każdy żeton obserwacji, który wyda. Żetony obserwacji są wydawane jeden na raz i jedna kość może być przerzucona wielokrotnie poprzez wydawanie kolejnych żetonów obserwacji albo żetonów przycelowania. Atakujący oddział może wydawać żetony przycelowania i obserwacji w dowolnej kolejności.

OUTMANEUVER (WYMANEWROWAĆ)

Podczas kroku uniku i osłony oddział ze słowem kluczowym Wymanewrować może wydać żeton uniku, aby anulować wynik krytycznego trafienia ✲.

OVERRIDE X (NADPISAĆ X)

Kiedy przyjazny oddział zaczyna aktywację w zasięgu X od oddziału, który ma słowo kluczowe Nadpisać X, oddział z tą zasadą może otrzymać jeden żeton przygwożdżenia. Jeżeli tak się stanie, aktywowany oddział ignoruje słowo kluczowe AI podczas swojej aktywacji.

PLODDING (MOZOLNY)

Podczas swojej aktywacji, oddział ze słowem kluczowym Mozolny może wykonać maksymalnie jedną akcję ruchu.

PRECISE X (PRECYZYJNY X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Precyzyjny X wyda żeton przycelowania podczas kroku przerzutu kości ataku, może przerzucić do X dodatkowych kości za każdy wydany żeton przycelowania.

PROGRAMMED (ZAPROGRAMOWANY)

Oddział ze słowem kluczowym Zaprogramowany musi zaekwipować przynajmniej jedną kartę ulepszenia podczas budowania armii.

PULLING THE STRINGS (POCIĄGAĆ ZA SZNURKI)

Kiedy oddział wykonuje akcję karty Pociągać za sznurki, wybierz inny przyjazny oddział żołnierzy (troopers) w zasięgu 1–2. Wybrany oddział wykonuje darmową akcję ataku albo darmową akcję ruchu.

QUICK THINKING (BŁYSKOTLIWOŚĆ)

Kiedy oddział wykonuje akcję karty Błyskotliwość, otrzymuje jeden żeton przycelowania i jeden żeton uniku.

READY X (GOTOWY X)

Po wykonaniu akcji oczekiwania oddział ze słowem kluczowym Gotowy X otrzymuje X żetonów przycelowania.

RECHARGE X (DOŁADOWANIE X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Doładowanie X odpoczywa, może obrócić X nieaktywnych żetonów tarcz na stronę aktywną

REINFORCEMENTS (POSIŁKI)

Oddział ze słowem kluczowym Posiłki może być wystawiony po wystawieniu wszystkich innych oddziałów bez słowa kluczowego Posiłki.

REGENERATE X (REGENERACJA X)

Jeżeli oddział ma słowo kluczowe Regeneracja X, na koniec aktywacji rzuca jedną białą kość obrony za każde obrażenie, jakie ma, do wartości X. Za każdy wynik ▼ albo ⛨ odrzuca jeden żeton obrażeń.

RELIABLE X (NIEZAWODNY X)

Na początku fazy aktywacji oddział ze słowem kluczowym Niezawodny X otrzymuje X żetonów wzmocnienia.

RELENTLESS (NIEUSTĘPLIWY)

Po wykonaniu akcji ruchu oddział ze słowem kluczowym Nieustępliwy może wykonać także darmową akcję ataku.

REPOSITION (PRZESTAWIENIE)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Przestawienie wykonuje ruch standardowy, może wykonać zwrot przed albo po wykonaniu ruchu standardowego.

RUTHLESS (BEZWGLĘDNY)

Kiedy inny przyjazny ▲ oddział żołnierzy na zasięgu 2 i w linii wzroku mający odsłonięty żeton rozkazu aktywuje się, może otrzymać 1 obrażenie, aby wykonać 1 darmową akcję.

RETINUE UNIT/TYPE (ŚWITA ODDZIAŁ/TYP)

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym Świta jest w zasięgu 1–2 od innego przyjaznego wyszczególnionego w zasadzie oddziału albo typu oddziału, na początku fazy aktywacji otrzymuje on jeden żeton przycelowania albo jeden żeton uniku.

SCALE (WSPINACZKA)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Wspinaczka wykonuje ruch wspinaczki, może wykonać ruch w pionie do wysokości 2.

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Wspinaczka wykonuje ruch, to nie redukuje swojej maksymalnej prędkości, jeżeli miarka ruchu nachodzi na trudny teren.

SCOUT X (ZWIAD X)

Po tym, jak oddział ze słowem kluczowym Zwiad X zostanie wystawiony podczas kroku rozstawiania, może on wykonać standardowy ruch do prędkości X, ignorując trudny teren. Oddział może wykonać ten ruch bez względu na to, jaką ma maksymalną prędkość.

Słowo kluczowe Zwiad X kumuluje się, ale nie może przekroczyć wartości 3. Jeżeli oddział miałby kiedykolwiek wartość Zwiad X przekraczającą Zwiad 3, to wciąż ma zamiast tego Zwiad 3.

SCOUTING PARTY X (ODDZIAŁ ZWIADOWCZY X)

Po użyciu słowa kluczowego Zwiad oddział ze słowem kluczowym Oddział zwiadowczy X może wybrać do X przyjaznych oddziałów żołnierzy (troopers) w zasięgu 1–2, którzy nie wykonali ruchu, używając zasady Zwiad. Każdy z wybranych oddziałów może wykonać ruch z prędkością równą X, gdzie X jest wartością słowa kluczowego Zwiad oddziału ze słowem kluczowym Oddział zwiadowczy.

SECRET MISSION (TAJNA MISJA)

Raz na grę w ramach darmowej akcja karty oddział ze słowem kluczowym Tajna misja, będący w strefie zostawienia wroga, może postawić żeton zwycięstwa na karcie oddziału. Na końcu gry, jeżeli ten oddział ma przynajmniej jeden żeton zwycięstwa ze zdolności Tajna misja i nie został pokonany, gracz kontrolujący ten oddział otrzymuje jeden żeton zwycięstwa.

SELF-PRESERVATION (SAMOWYSTARCZALNY)

W momencie sprawdzania, czy oddział ze słowem kluczowym Samowystarczalny panikuje, oddział ten nie może korzystać z wartości odwagi oddziałów o innej przynależności.

SENTINEL (WARTOWNIK)

Oddział ze słowem kluczowym Wartownik może wydać żeton oczekiwania po tym jak przeciwnik wykona atak, ruch, albo akcję w zasięgu 1-3, zamiast w zasięgu 1-2.

SHARPSHOOTER X (SNAJPER X)

Podczas kroku ustalania osłony oddział ze słowem kluczowym Snajper X odejmuje X od wartości numerycznej osłony obrońcy.

Na przykład oddział w ciężkiej osłonie i z żetonem przygwożdżenia, który jest atakowany przez oddział ze słowem kluczowym Snajper 1, ma lekką osłonę.

SHIELDED X (TARCZA X)

Oddział ze słowem kluczowym Tarcza X ma X żetonów tarczy. Żetony tarczy należą do oddziału i nie są przypisane figurkom. Jeżeli oddział otrzyma słowo kluczowe Tarcza X, otrzymuje X żetonów tarczy. Podobnie jeżeli oddział straci słowo kluczowe Tarcza X, to traci on odpowienią liczbę żetonów tarczy.

Żetony tarczy są dwustronne, jedna strona jest stroną aktywną, a druga nieaktywną. Oddział zawsze zaczyna grę z żetonami na stronie aktywnej i kładzie się te żetony obok tego oddziału na polu bitwy. Kiedy oddział odwraca aktywne żetony tarczy, to obraca żeton na stronę nieaktywną. Kiedy oddział odwraca nieaktywny żeton tarczy, to obrana żeton na stronę aktywną.

Kiedy oddział się broni od ataku zasięgowego, podczas kroku modyfikowania kości ataku gracz broniący się może obrócić dowolną liczbę aktywnych żetonów tarczy na stronę nieaktywną, aby anulować jeden wynik trafienia ✸ albo trafienia krytycznego ✲ za każdy z obracanych w ten sposób żetonów.

SMOKE X (DYM X)

Oddział ze słowem kluczowym Dym X może wykonać akcję Dym X. Aby ją wykonać, oddział kładzie X żetonów dymu w zasiegu 1 i w linii wzroku lidera oddziału.

Żeton dymu nie może nachodzić na żetony celów, warunkow, ładunków albo dymu i musi być ustawiony na płaskiej powierzchni.

SMOKE TOKEN (ŻETON DYMU)

Oddział żołnierzy (troopers), którego lider jest w zasięgu 1 od żetonu dymu, ulepsza wartość swojej osłony o 1 podczas kroku ustalenia osłony. Jeżeli podczas ataku oddziału żołnierzy lider atakującego oddziału jest w zasięgu 1 od żetonu dymu, broniący się oddział ulepsza numeryczną wartość swojej osłony o 1. Efekty, które ulepszają osłonę oddziału, kumulują się. Oddział nie może być pod wpływem tego samego żetonu dymu więcej niż raz. Żetony dymu są usuwane podczas kroku usuwania żetonów w fazie końcowej.

Na przykład oddział żołnierzy, którego lider jest w zasięgu od dwóch żetonów dymu, ulepszy numeryczną wartość osłony o 2.

SORESU MASTERY

Kiedy oddział z Soresu Mastery broni się albo używa słowa kluczowego Strażnik X, jeżeli wyda żeton uniku w dowolnym momencie sekwencji ataku, jego tabelka wzmocnienia otrzymuje ⚡:▼ i atakujący oddział otrzymuje jedno obrażenie za każdy wynik wzmocnenia ⚡ na kości obrony, uzyskany podczas kroku rzutu koścmi obrony.

Używając słowo kluczowe Strażnik X, oddział ze zdolnością Soresu Mastery może wydać żeton uniku podczas kroku modyfukowania kości, aby anulować jedno trafienie ✸. To anulowane trafienie ✸ liczy się jako jeden z X wyników ✸ anulowanych przez słowo kluczowe Strażnik X. Jeżeli oddział z Soresu Mastery wyda żeton uniku w ten sposób, to rzuca jedną kością obrony mniej, kiedy używa Strażnik X.

Jeżeli oddział użyje słowa kluczowego Soresu Mastery podczas ataku, może się zdarzyć, że atakujący oddział zostanie pokonany podczas kroku rzutu koścmi obrony. Jeżeli słowo kluczowe Soresu Mastery zada liczbę ran prowadzącą do pokonania atakującego oddziału, atak wciąż jest kontynuowany i oddział wciaż otrzymuje obrażenia.

SPEEDER X (ŚMIGACZ X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Śmigacz X wykonuje ruch, może się ruszyć nad albo skończyć ruch na terenie o równej albo mniejszej wysokości, co wartość X. Dodatkowo oddział ze słowem kluczowym Śmigacz X musi wykonać darmowy ruch przymusowy na początku albo na końcu kroku wykonywania akcji.

COMPULSORY MOVE (RUCH PRZYMUSOWY)

Ruch przymusowy jest darmową akcją. Aby wykonać ruch przymusowy, oddział wykonuje pełen ruch ze swoją maksymalną prędkością. Jeżeli nie może tego zrobić albo pełny ruch spowodowałby, że jakaś część podstawki lidera oddziału znalazłaby się poza polem bitwy, może wykonać ruch częśćiowy, kończąc swój ruch najdalej, jak pozwala na to miarka ruchu.

SPOTTER X (OBSERWATOR X)

W ramach akcji karty oddział ze słowem kluczowym Obserwator X może wybrać do X przyjaznych oddziałów w zasięgu 1. Każdy wybrany oddział otrzymuje żeton przycelowania.

SPUR (POBUDZENIE)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Pobudzenie wykonuje ruch, kontrolujący go gracz może przypisać mu jeden żeton przygwożdżenia, aby zwiększyć jego szybkość o 1 dla tego ruchu do maksimum 3. Kiedy oddział wykonuje ruch, dodaj wszystkie efekty zwiększające prędkość oddziału przed dodaniem wszystkich efektów, które zmniejszają prędkość tego oddziału.

Na przykład oddział standardowo ma prędkość 1, ale posiada jeden żeton unieruchomienia. Oddział może użyć słowa kluczowego Pobudzenie, aby wykonać ruch o łącznej prędkości 1. Jednakże oddział, który standardowo ma prędkość 1 i posiada dwa żetony unieruchomienia, nie może użyć słowa kluczowego Pobudzenie, aby wykonać ruch, ponieważ jego prędkość wciąż wynosiłaby 0.

STATIONARY (STACJONARNY)

Oddział ze słowem kluczowym Stacjonarny nie może wykonać ruchu, chyba że ten ruch to zwrot.

STEADY (PEWNY)

Po wykonaniu akcji ruchu przez oddział ze słowem kluczowym Pewny, może wykonać darmową akcję ataku. Podczas tej akcji ataku może dodać do puli ataku tylko kości z broni zasięgowej.

STRATEGIZE X (ZAPLANOWANIE X)

Kiedy oddział użyje akcji Zaplanowanie X, otrzymuje jeden żeton przygwożdżenia, następnie wybiera X przyjaznych oddziałów w zasięgu 1. Każdy z wybranych oddziałów otrzymuje jeden żeton przycelowania i jeden żeton uniku.

TACTICAL X (TAKTYKA X)

Słowo kluczowe Taktyka X pozwala oddziałowi na otrzymanie liczby żetonów przycelowania równej X za każdym razem, gdy oddział wykonuje standardowy ruch jako część akcji albo jako darmową akcję.

TAKE COVER X (KRYĆ SIĘ X)

Oddział ze słowem kluczowym Kryć się X może jako akcję karty wybrać do X przyjaznych oddziałów w zasięgu 1. Każdy z wybranych oddziałów otrzymuje jeden żeton uniku.

TEAMWORK: UNIT NAME (WSPÓŁPRACA: NAZWA)

Jeżeli oddział ze słowem kluczowym Współpraca jest w zasięgu 1–2 od przyjaznego oddziału, który ma wyszczególnioną nazwę przy tym słowie kluczowym, kiedy dowolny z nich otrzymuje żeton przycelowania albo uniku, to drugi otrzymuje żeton tego samego typu.

TARGET X (CEL X)

Po otrzymaniu rozkazu przez oddział ze słowem kluczowym Cel X dostaje on też żeton przycelowania.

TEMPTED (KUSZONY)

Oddział ze słowem kluczowym Kuszony może ekwipować karty ulepszeń z zasadą „Wyłącznie ciemna strona Mocy" albo „Wyłącznie jasna strona Mocy" niezależnie od frakcji, do jakiej należy ten oddział.

TRANSPORT X: OPEN/CLOSED (TRANSPORT X: OTWARTY/ ZAMKNIĘTY

Słowo kluczowe Transport X pozwala pojazdowi na transportowanie do X przyjaznych oddziałów żołnierzy (troopers). Odpowiednie oddziały mogą wykonać ruch wejścia (Embark), aby zostać przetransportowane przez pojazd ze słowem kluczowym Transport X.

Jeżeli podczas przygotowania (Setup) gracz zdecyduje się wystawić pojazd ze słowem kluczowym Transport X, może wybrać jako jedną z opcji wystawienie odpowiedniego oddziału, który zostanie przetransportowany w pojeździe, nawet jeżeli pojazd ten jest wystawiony poza strefą wystawienia.

EMBARK AND DISEMBARK (WEJŚĆ I WYJŚĆ)

Wchodzenie i wychodzenie są ruchem, który pozwala oddziałowi wejść i wyjść z pojazdu ze słowem kluczowym Transport X albo Lekki transport X. Oddział nie może Wejść i Wyjść w tej samej aktywacji.

Oddział żołnierzy (troopers) może wykonać ruch wejścia albo wyjścia o prędkości -1 podczas akcji ruchu, zamiast wykonywać następny ruch. Oddzały z prędkością 0, ze słowem kluczowym Stacjonarny, pozyskany żeton celu albo oddział żołnierza na stworzeniu nie mogą wykonać Wejścia i Wyjścia.

Aby wejść do pojazdu ze słowem kluczowym Transport X: otwarty, oddział musi skończyć ruch Wejścia liderem oddziału w kontakcie podstawki z pojazdem. Aby wejść do pojazdu ze słowem kluczowym Transport X: zamknięty, oddział musi skończyć ruch Wejścia liderem oddziału w kontakcie podstawką z pojazdem, a następnie poświęcić akcję, aby wejść do pojazdu. Oddział, który nie może wydać akcji po wykonaniu ruchu wejścia, nie może też wejść do pojazdu ze słowem kluczowym Transport X: zamknięty. Po udanym Wejściu oddział jest usuwany z pola bitwy, a pasujące żetony ID należy położyć jeden obok pojazdu, a drugi obok karty oddziału.

Aby wyjść, transportowany oddział może wykonać ruch Wyjścia podczas akcji ruchu zamiast innego ruchu. Kiedy oddział wykonuje ruch Wyjścia, postaw lidera oddziału podstawką w kontakcie z pojazdem, a następnie resztę figurek w koherencji. Oddział wykonujący Wyjście nie może zostać ustawiony w kontakcie z wrogim oddziałem. Po ustawieniu wszystkich figurki z oddziału wykonaj tym oddziałem ruch o prędkości -1. Oddział nie może wejść w zwarcie z wrogim oddziałem podczas tego ruchu. Kiedy oddział wyjdzie, jeżeli transportujący go pojazd wykonał więcej niż jeden ruch niebędący zwrotem podczas tej rundy, to Wyjście zużywa wszystkie dostępne akcje, a ten oddział nie może wykonywać żadnych dodatkowych i darmowych akcji.

TRANSPORTED (TRANSPORTOWANY)

Oddział może być transportowany przez pojazd ze słowem kluczowym Transport X oraz Lekki transport X. Oddział wykonujący Wejście do pojazdu jest transportowany przez ten pojazd do momentu wyjścia z tego pojazdu. Występują dwa typy pojazdów, które mogą transportować oddział, tj. te ze słowami kluczowymi: Transport X: zamknięty albo Transport X: otwarty.

TRANSPORT X: CLOSED (TRANSPORT X: ZAMKNIĘTY)

Oddziały transportowane w pojeździe ze słowem kluczowym Transport X: zamknięty podlegają następującym zasadom:

- Kiedy oddział jest transportowany, to nie może wydawać żetonów.
- Kiedy oddział jest transportowany, to może otrzymywać żetony z efektów kart tak jak zawsze.
- Kiedy oddział jest transportowany, to usuwa żetony na koniec rundy tak jak zawsze.
- Kiedy oddział jest transportowany, to nie może wykonywać żadnych akcji z wyjatkiem akcji ruchu (w tym darmowych akcji) i może użyć tej akcji wyłącznie, żeby wykonać Wyjście z pojazdu.
- Kiedy oddział jest transportowany, nie może wykonywać ataków i nie może być wybierany jako obrońca ataku.
- Kiedy mierzysz zasięg od transportowanego oddziału, mierz go od podstawki pojazdu, w którym jest transportowany. Kiedy mierzysz zasięg do transportowanego oddziału, mierz go do podstawki transportującego go pojazdu.
- Kiedy oddział jest transportowany, może otrzymywać obrażenia tak jak zawsze.

- Kiedy oddział jest transportowany, podczas aktywacji wykonuje zbiórkę tak jak zawsze.
- Kiedy oddział jest transprotowany, wciaż można wydać mu rozkaz. Oddziały ⇝ i ⇞ mogą wydawać rozkazy, kiedy są transportowane.
- Linia wzroku nie może być pociagnięta do i od oddziałów w zamkniętym transporcie.
- Kiedy pojazd, który transportuje oddział, zostanie pokonany, przed usunięciem oddziału z pola bitwy wystaw lidera transprotowanego oddziału w kontakcie z podstawką pojazdu. Następnie usuń pojazd i wystaw resztę figurek w koherencji. Oddział, który był transportowany, otrzymuje żeton przygwożdżenia i jedno obrażenie. Potem odwróć posiadane żetony rozkazów na stronę zakrytą albo przypisz oddziałowi zakryty żeton rozkazu, jeżeli go nie posiadał.
- Tekstu na kartach celów nie stosuje się do oddziałów, które są transportowane.
- Gdy pojazd transportujący oddział jest w styku z terenem albo z inną figurką, transportowany oddział nie liczy się jako będący w kontakcie z tym kawałkiem terenu czy inną figurką.

TRANSPORT X: OPEN (TRANSPORT X: OTWARTY)

Oddział transportowany przez pojazd ze słowem kluczowym Transport X: otwarty podlega wszystkim zasadom słowa kluczowego Transport X: zamknięty z następującymi wyjątkami:

- Oddział transportowany może wydawać dowolne żetony.
- Broń oddziału transportowanego ignoruje wszystkie restrykcje związane ze słowem kluczowym Ograniczony (Fixed), gdy wykonuje ataki.
- Kiedy oddział jest transportowany, może wykonać dowolne akcje z następującymi ograczeniami:
  - » Jeżeli podczas aktywacji tego oddziału pojazd go transportujący wykonał wiecej niż jeden ruch standardowy albo cofanie w tej rundzie, oddział może wykonać tylko jedną akcję i nie może wykonać ani dodatkowych, ani darmowych akcji.
  - » Kiedy oddział wykona akcję ataku, mierz zasięg od podstawki pojazdu, który go transportuje, a linię wzroku poprowadź tak, jakby to pojazd wykonywał atak.
- Jeżli oddział wykona akcje ruchu, to również wykonać Wyjście.
- Transportowany oddział może być celem ataku. Zmierz zasięg i określ linię wzroku od atakującego lidera oddziału do pojazdu, który transportuje ten oddział, jakby pojazd był obrońcą przed tym atakiem.
- Kiedy określasz linię wzroku do albo od transportowanego oddziału, określ linię wzroku z pojazdu, który transportuje ten oddział.
- Transportowany oddział ma cieżką osłonę, która może być redukowana tak jak zawsze.
- Po ukończeniu przez transportowany oddział obrony przed atakiem zasiegowym otrzymuje on żeton przygwożdżenia tak jak zawsze.
- Kiedy pojazd transportujący oddział jest w kontakcie z podstawką z wrogim oddziałem, transportowany oddział i oddział wrogi nie mogą wykonywać ataków zasięgowych przeciwko sobie. Oddziały te mogą wykonywać ataki w zwarciu przeciwko sobie, ale nie są w zwarciu i nie są traktowane, jakby były w kontakcie z podstawką, z wyjątkiem zamiaru ataku w zwarciu.

UNCANNY LUCK X (SZCZĘŚCIARZ X)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Szczęśćiarz X broni się przeciwko atakowi, może przerzucić do X kości obrony podczas kroku przerzutu kości obrony. Dowolne kości przerzucone za względu na słowo kluczowo Szczęściarz X muszą być przerzucone w tym samym momencie i żadna z nich nie może być przerzucona więcej niż raz.

UNCONCERNED (OBOJĘTNY)

Oddział ze słowem kluczowym Obojętny nie czerpie korzyści z osłony (cover), a figurki w tym oddziale nie mogą być naprawione i przywrócone.

UNHINDERED (NIEOGRANICZONY)

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Nieograniczony wykona ruch, nie obniża prędkości w związku z ruchem z, w albo przez trudny teren.

UNSTOPPABLE (NIEPOWSTRZYMANY)

Oddział ze słowem kluczowym Niepowstrzymany może się aktywować w fazie aktywacji, kiedy posiada jeden albo mniej zakrytych żetonów rozkazów. Ten oddział nie może mieć więcej niż jeden odkryty żeton rozkazu. Dopóki ten oddział nie jest pokonany, kiedy tworzysz pulę rozkazów, kontrolujący go gracz dodaje do puli rozkazów dodatkowy żeton rozkazu odpowiadajacy randze tego oddziału.

WEAK POINT X: FRONT/REAR/SIDES (SŁABY PUNKT X: PRZÓD/TYŁ/BOKI

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Słaby punkt X: przód/tył/boki broni się, a lider atakującego go oddziału jest w wyszczególnionej przez tę zasadę strefie obrońcy, pula ataku zyskuje zasadę Impakt X, w której X równa się wartości X Słabego punktu.

Kiedy oddział ze słowem kluczowym Słaby punkt X broni się przeciwko atakowi zasięgowemu z użyciem broni obszarowej, traktuj ładunki albo żetony stanu jako lidera oddziału.

WHEEL MODE (TRYB KOŁOWY)

Na początku aktywacji oddział ze słowem kluczowym Tryb kołowy może zwiększyć swoją prędkość do 3 do końca tej aktywacji. Jeżeli to zrobił, do końca rundy otrzymuje słowo kluczowe Osłona 2 i nie może atakować ani obracać aktywnych żetonów tarczy.

Aby oznaczyć użycie trybu kołowego przez oddział Droideków, gracz może zastąpić figurki stojących Droideków figurkami w formie kulek Droideków albo po prostu oznaczyć te oddziały żetonem trybu kołowego.

Gracze powinni używać figurek formy kulek Droideków tylko wtedy, kiedy oddział używa trybu kołowego, i tylko w tej rundzie. Na końcu rundy dowolna figurka w trybie kulki powinna być zastąpiona figurką stojącą.

WOUND X (OBRAŻENIA X)

Pierwszy raz, gdy oddział ze słowem kluczowym Obrażenia X wejdzie do gry, oddział otrzymuje X obrażeń.

SŁOWA KLUCZOWE BRONI

AREA WEAPON (BROŃ OBSZAROWA)

Broń z żółtą ikoną zasięgu ❶ jest bronią obszarową. Kiedy używasz broni obszarowej, wykonaj osobne ataki przeciwko każdemu oddziałowi: przyjaznemu albo wrogiemu, który jest w linii wzroku i w zasięgu wskazanym ikoną zasięgu, nawet jeżeli ten oddział jest w zwarciu. Ataki wykonane przez broń obszarową zawsze są atakami zasięgowymi.

Broń obszarowa nigdy nie moze być w puli ataku oddziału i zawsze musi być jedyną bronią w puli ataku.

ARM X: CHARGE TOKEN TYPE (PODŁOŻENIE X: ŻETON ŁADUNKU)

Oddział wyposażony w kartę ze słowem kluczowym Podłożenie X: żeton ładunku może wykonać akcję Podłożenie X. Kiedy oddział wykonuje tę akcję, kładzie żeton ładunku X konkretnego typu w kolorze odpowiadającym graczowi w zasięgu 1 i w linii wzroku lidera oddziału.

Żeton ładunku nie może nachodzić na żetony celów, stanów albo inne żetony ładunków oraz musi być położony płasko na powierzchni.

BEAM X (STRUMIEŃ X)

Jeżeli w trakcie kroku deklarowania dodatkowych obrońców broń ze słowem kluczowym Strumień X znajduje się w puli ataku oddziału, ten oddział może zadeklarować do X dodatkowych ataków tworzących pulę ataku tylko z użyciem broni ze słowem kluczowym Strumień X mimo tego, że broń ta została już dodadana do puli ataku. Te dodatkowe ataki nie generują kolejnych ataków.

Każdy dodatkowy atak musi być wykonany przeciwko innemu broniącemu się oddziałowi w zasięgu 1 od ostatniego zadeklarowanego obrońcy. Dodatkowe ataki muszą być w linii wzroku atakującego oddziału, ale mogą być poza maksymalnym zasięgiem broni ze słowem kluczowym Strumień X.

Inne przyjazne oddziały nie mogą używać zasady Wsparcie ogniowe (Fire Support) podczas ataków wykonanych z użyciem Strumień X.

BLAST (WYBUCH)

Podczas kroku osłony broniący się oddział nie może użyć lekkiej albo ciężkiej osłony, aby anulować wyniki trafienia ✸, wygenerowane przez pulę ataku zawierającą kostki dodane przez broń ze słowem kluczowym Wybuch.

CRITICAL X (KRYTYCZNY X)

Kiedy oddział zamienia wzmocnienia w ataku w puli ataku ze słowem kluczowym Krytyczny X, podczas zamiany wzmocnień może zamienić do X wyników wzmocnienia ⛨ na trafienia krytyczne ✲.

CUMBERSOME (NIEPORĘCZNY)

Oddział ze słowem kluczowym Nieporęczny nie może wykonywać ruchu przed wykonaniem ataku w tej samej aktywacji z użyciem broni z wyjątkiem zwrotu.

DETONATE X: CHARGE TYPE (DETONACJA X: TYP ŁADUNKU)

Po ataku, ruchu albo akcji wykonanych przez oddział kontrolowany przez dowolnego gracza każdy oddział, który ma broń ze słowem kluczowym Detonacja X, może zdetonować do X przyjaznych ładunków konkretnego typu. Jeżeli żeton wybuchnie, to następuje to przed uruchomieniem wszystkich innych zdolności albo efektów, wywołanych po ruchu albo akcji oddziału z wyjątkiem wydania żetonu oczekiwania (standby), który może zostać wydany przez oddział przed wybuchem żetonu. Jeżeli obaj gracze mają oddziały, które mogą wysadzić żeton ładunku, to gracz niekontrolujący oddziału, który wykonał ruch, atak albo akcję, może użyć jako pierwszy słowa kluczowego Detonacja X.

Kiedy żeton wybuchnie, wykonaj osobny atak przeciwko każdemu oddziałowi, przyjaznemu albo wrogiemu, do którego żeton ten ma linię wzroku i używaj statystyk zasięgu, wzmocnienia, tabelki konwersji i słów kluczowych z karty przypisanej do wysadzanego żetonu. Wysadzany żeton jest uznawany za atakujący oddział, gdy wykonuje atak, co oznacza, że nie może on wydawać żetonów przycelowania ani modyfikować kości ataku niezależnie od tego, jakimi zasadami i umiejętnościami dysponuje oddział kładący żeton. Po wybuchu żetonu usuń go z pola bitwy.

FIXED: FRONT/REAR (OGRANICZONY: PRZÓD/TYŁ)

Aby dodać broń ze słowem kluczowym Ograniczony: przód albo tył do puli ataku, atakujący oddział musi mieć przynajmniej jedną figurkę broniącego się oddziału w odpowiedniej strefie rażenia modelu.

HIGH VELOCITY (ULTRASZYBKI)

Kiedy oddział broni się przed atakiem, w którego puli ataku cała broń ma słowo kluczowe Ultraszybki, obrońca nie może wydawać żetonów uniku podczas kroku zastosowania uniku i osłony.

IMMOBILIZE X (UNIERUCHOMIONY X)

Jeżeli oddział otrzyma jedno albo więcej obrażeń po obronie przed atakiem używającym broni ze słowem kluczowym Unieruchomiony X, to otrzymuje X żetonów unieruchomienia.

Prędkość oddziału jest obniżona o 1 za każdy posiadany żeton unieruchomienia. Oddział, który ma prędkość 0 i posiada przynajmniej jeden żeton unieruchomienia, nie może wykonywać żadnych rodzajów ruchu. Na koniec aktywacji oddziału usuwa on wszystkie posiadane żetony unieruchomienia.

Kiedy oddział wykonuje ruch, zastosuj wszystkie efekty zwiększające prędkość oddziału przed zastosowaniem wszystkich efektów, które redukują maksymalną prędkość.

IMPACT X (IMPAKT X)

Jeżeli podczas kroku modyfikowania kości ataku obrońca dysponuje słowem kluczowym Pancerz albo Pancerz X, oddział, którego pula ataku zawiera broń ze słowem kluczowym Impakt X, może zmodyfikować do X trafień ✸ w trafienia krytyczne ✲ podczas tego ataku.

ION X (JON X)

Pojazd albo Żołnierz-droid, który otrzyma obrażenia po obronie przed atakiem z użyciem broni ze słowem kluczowym Jon X, otrzymuje X żetonów jonu.

Jeżeli na początku aktywacji oddziału posiada on jeden albo wiecej żetonów jonu, traci akcję za każdy żeton. Na końcu aktywacji oddziału usuwa on wszystkie posiadane żetony jonu.

Jeżeli pula ataku zawiera słowo kluczowe Jon X, na początku kroku modyfikowania kości ataku, przed wszystkimi innymi efektami broniący się oddział, jeżeli to możliwe, musi obrócić aktywne żetony tarczy za każde trafienie ✸ lub trafienie krytyczne ✲ w puli ataku do wartości X.

LETHAL X (ZABÓJCZY X)

Kiedy oddział wykonuje atak bronią ze słowem kluczowym Zabójczy X w puli ataku, może wydać do X żetonów przycelowania w trakcie kroku modyfikowania kości ataku. Jeżeli to zrobi, atak zyskuje Przebicie 1 za każdy żeton przycelowania, który został wydany. Atakujący oddział nie może przerzucać żadnych kości przy użyciu żetonu przycelowania wydanego w ten sposób.

LONG SHOT X (DALEKI STRZAŁ X)

W trakcie kroku deklarowania obrońcy, po zadeklarowaniu wrogiego oddziału jako broniącego się, przed zmierzeniem zasięgu oddział ze słowem kluczowym Daleki strzał X może wydać do X żetonów przycelowania, aby zwiększyć maksymalny zasięg broni o 1 za każdy wydany w ten sposób żeton przycelowania. Atakujący oddział nie może przerzucać żadnych kości przy użyciu żetonu przycelowania wydanego w ten sposób.

OVERRUN X (NALOT X)

Broń z czerwoną ikoną zasięgu nalotu ⟲ może być użyta tylko podczas ataku Nalot. Taki atak nie jest atakiem wręcz ani zasięgowym. Oddział może wykonać do X ataków typu Nalot podczas swojej aktywacji. Oddział z bronią typu Nalot może wykonać ten atak po wykonaniu ruchu standardowego, podczas którego jedna z podstawek figurki nachodziła na podstawkę wrogiej figurki. Po skończeniu ruchu i rozstrzygnięciu przesunięcia (displacement), oddział z bronią typu Nalot wykonuje atak przeciwko oddziałowi, przez który się ruszył, ignorując zasięg. Oddział może przygotwać tylko jedną pulę ataku, gdy wykonuje taki atak, i może dodać do puli ataku jedynie broń ze słowem kluczowym Nalot. Broń typu Nalot jest dodawana do puli ataku tylko raz, nawet jeżeli w oddziale jest kilka figurek.

Jeżeli oddział może wykonać kilka ataków typu Nalot podczas aktywacji, to musi wykonać osobny ruch przez wrogi oddział dla każdego ataku typu Nalot.

PIERCE X (PRZEBICIE X)

Jeżeli atakujący oddział atakuje, używając broni ze słowem kluczowym Przebicie X, to podczas kroku modyfikowania kości obrony może usunąć do X wyników ▼.

Słowo kluczowe Przebicie X może zostać użyte do usunięcia wyników obrony ▼, wyrzuconych przez oddział używający słowa kluczowego Strażnik X. Jeżeli to się stanie, traktuj anulowany wynik ▼ jak wynik pustej ścianki. Po użyciu słowa kluczowego Przebicie X w ten sposób pozostała niewykorzystana wartość Przebicia X może wciąż być użyta, aby usunąć wyniki ▼ wyrzucone przez broniący się oddział.

Np. oddział mający Przebicie 3 atakuje wrogi oddział, a inny wrogi oddział używa Strażnika 2, aby usunąć dwa wyniki trafienia ✸. Po konwersji wzmocnienia w obronie wyników ✲ oddział używający Strażnika wyrzucił dwa wyniki bloku ▼. Atakujący oddział używa Przebicia, aby anulować dwa wyniki bloku ▼, zatem oddział używający Strażnika otrzymuje dwa obrażenia.

Następnie oddział broniący się rzuca kośćmi obrony, a atakujący oddział może usunąć jeszcze jeden wynik bloku ▼ wyrzucony przez obrońcę, ponieważ do tej pory użyto tylko dwóch z trzech dostępnych punktów Przebicia.

POISON X (TRUCIZNA X)

Oddział żołnierzy niebędących droidami, który otrzymał obrażenia z puli ataku zawierającej broń z zasadą Trucizna X, otrzymuje X żetonów trucizny.

Na końcu aktywacji oddziału otrzymuje on jedno obrażenie za każdy żeton trucizny, który posiada, a następnie usuwa wszystkie żetony trucizny.

RAM X (TARAN X)

Kiedy oddział wykonuje atak, w którego puli ataku jest broń ze słowem kluczowym Taran X, podczas kroku modyfikowania kości ataku, może zamienić X wyników na wynik ✲ , jeżeli wykonał przynajmniej jeden pełny standardowy ruch o maksymalnej prędkości podczas tej samej aktywacji, co atak.

SELF-DESTRUCT X (SAMOZNISZCZENIE X)

Broni z czerwoną ikoną ❁ można użyć jedynie podczas ataku samozniszczenia. Samozniszczenie jest atakiem zasięgowym mimo tego, że sama broń nie jest bronią zasięgową. Oddział może wykonać atak samozniszczenia jako darmową akcję podczas swojej aktywacji, jeżeli posiada przynajmniej X żetonów obrażeń. Wykonaj atak, używając broni ze słowem kluczowym Samozniszczenie przeciwko każdemu oddziałowi w zasięgu 1 i w linii wzroku, nawet jeżeli są w zwarciu. Samozniszczenie nie może zostać wykonane przez oddział, który jest transportowany.

Po wykonaniu wszystkich ataków oddział, który dokonał samozniszczenia, zostaje pokonany i jest usuwany z gry.

SCATTER (ROZRZUT)

Po wykonaniu przez oddział ataku przeciwko oddziałowi żołnierzy na małej podstawce z użyciem puli ataku zawierającej broń ze słowem kluczowym Rozrzut może on wykonać ruch każdą figurką niebędącą liderem w broniącym się oddziale, przestrzegając wszelkich zasad dotyczących koherencji, tak jakby broniący się lider oddziału wykonał właśnie ruch standardowy.

SPRAY (ROZPYLACZ)

Kiedy figurka z bronią ze słowem kluczowym Rozpylacz dodaje ją do puli ataku, broń dodaje swoje kostki do puli tyle razy, ile wynosi liczba modeli w broniącym się oddziale i które są w linii wzroku figurki wykonującej atak.

Np. kiedy AT-RT z miotaczem ognia atakuje oddział trzech Death trooperów, ponieważ miotacz ognia ma słowo kluczowe Rozpylacz i wartość ataku jednej czarnej kostki, to miotacz ognia dodaje do puli ataku trzy czarne kości ataku.

SUPPRESSIVE (PRZYGWOŻDŻAJĄCY)

Po obronie przed atakiem używającym broni ze słowem kluczowym Przygwożdżający obrońca otrzymuje jeden dodatkowy żeton przygwożdżenia podczas kroku przypisania żetonu przygwożdżenia dla obrońcy.

TOW CABLE (HOL)

Po tym, jak pojazd otrzyma obrażenia z puli ataku zawierającej słowo kluczowe Hol, atakujący gracz wykonuje zwrot pojazdem, który otrzymał obrażenia.

VERSITALE (WSZECHSTRONNY)

Niektóre typy broni zasięgowej mają słowo kluczowe Wszechstronny. Oddziały mogą wykonać atak zasięgowy, używając broni ze słowem kluczowym Wszechstronny, nawet jeżeli są w zwarciu. Broń ze słowem kluczowym Wszechstronny, która jest jednocześnie bronią zasięgową i bronią do walki w zwarciu, może zostać użyta do wykonania ataku w zwarciu albo strzeleckiego.

SŁOWA KLUCZOWE ULEPSZEŃ I KART ROZKAZÓW

BANE TOKEN (ŻETONY BANE'A)

Cad Bane posiada zestaw trzech żetonów unikatowych Bane'a, które może położyć na polu bitwy. Żetony Bane'a są dwustronne, z jednolitą jedną stroną i trzema różnymi efektami po drugiej stronie.

Żetony Bane'a muszą być położone na polu bitwy stroną z efektami do dołu oraz nie mogą nachodzić na żetony celów i warunków. Żetony Bane'a są wrogimi efektami. Każdy z graczy może mieć na polu bitwy jedną kopię każdego żetonu Bane'a w tym samym czasie.

Kiedy wroga figurka ruszy się, wystawi albo jest ustawiona w zasięgu 1 od wrogiego żetonu Bane'a, to jeżeli ta figurka ma linię wzroku do tego żetonu, jest on odsłaniany. Figurki mogą się ruszyć przez, ale nie mogą nachodzić na żetony Bane'a. Kiedy żeton Bane'a jest odsłonięty, zachodzi jeden z efektów:

Tu jestem: Jeżeli Cad Bane nie znajduje się na polu bitwy i nie jest pokonany, jego żeton Tu jestem jest zastępowany jego figurką. Następnie Cad Bane wydaje sam sobie rozkaz.

- Jeżeli Cad Bane znajduje się na polu bitwy, jego żeton Tu jestem jest zastępowany jego figurką. Wszystkie żetony przypisane do Cada Bane'a zostają przy nim.
- Jeżeli Cad Bane jest pokonany, żeton jest usuwany.
- Na początku każdej rundy, zaczynając od niebieskiego gracza, gracz może odsłonić przyjazny żeton Tu jestem i go wykonać.

Pic na wodę: żeton jest usuwany.

Kablamo!: Żeton wybucha, używając profilu broni na karcie rozkazu Cada Bane'a: I Make the Rules Now, a następnie jest usuwany.

CYCLE (SAMOPRZEŁADOWUJĄCA)

Na końcu aktywacji oddziału przygotuj wszystkie jego zużyte karty ulepszeń ze słowem kluczowym Samoprzeładowująca, które nie zostały użyta podczas tej aktywacji. Tylko użycie broni, słowa kluczowego albo innego tekstu z karty liczy się jako użycie karty ulepszenia.

DIVULGE (UJAWNIĆ)

Niektóre karty rozkazów zawierają słowo kluczowe Ujawnić. Karta rozkazu z tym słowem kluczowym jest przedzielona poziomą linią, która służy wizualnemu rozdzieleniu efektu słowa kluczowego Ujawnić od zdolności karty rozkazu. Niektóre karty Ujawnić mają kilka opcji do wyboru, w takim wypadku gracz musi wybrać jedną z nich. Te karty mogą być odsłonięte na początku fazy albo kroku wskazanego przez słowo kluczowe Ujawnić. Jeżeli karta będzie odsłonięta w ten sposób, postępuj zgodnie z tekstem karty.

Odsłonięta w ten sposób karta nie jest zagrana i wraca na rękę gracza na końcu kroku, w którym została odkryta. Gracz może ujawnić tyle kart rozkazów, ile chce. Jeżeli obaj gracze mają karty rozkazów, które mogą zostać odkryte w tym samym czasie, niebieski gracz może odsłonić kartę rozkazu jako pierwszy. Jeżeli odmówi, to karta nie może już zostać odkryta.

GRAFFITI TOKENS (ŻETONY GRAFFITI)

Żeton graffiti zawiera symbol namalowany na terenie na polu bitwy. Żeton ten wpływa na morale oddziałów. Żetony graffiti mają dwie strony. Gracze powinni układać żeton graffiti płasko na polu bitwy stroną odpowiadającą jego kolorowi do góry.

Podczas kroku zbiórki oddziału może on rzucić jedną dodatkową kość, jeżeli ma w linii wzroku i znajduje się w odległości 1–2 od żetonu graffiti położonego przez przyjazną figurkę. Musi rzucić jedną kość mniej do minimum jednej, jeżeli ma linię wzroku i jest w zasięgu 1–2 od żetonu graffiti położonego przez wrogą figurkę.

Żetony graffiti zostają w grze do końca rozgrywki. Oddziały mogą się poruszać przez i kończyć ruch, nachodząc na takie żetony.

LEADER (LIDER)

Figurka ze słowem kluczowym Lider jest traktowana jako lider tego oddziału na potrzeby wszystkich zasad.

Jeżeli figurka ze słowem kluczowym Lider i z limitem ran 2 zostaje pokonana, gdy oddział ma limit ran 1, zastąp jedną z pozostałych figurek w tym oddziale tak jak zwykle, a następnie przypisz figurce ze słowem kluczowym Lider jeden żeton rany.

Tylko jedna karta ze słowem kluczowym Lider może być przyporządkowana każdemu oddziałowi.

NONCOMBATANT (NIEUZBROJONY)

Figurka ze słowem kluczowym Nieuzbrojony nie może dodać żadnych broni do puli ataku. Ponadto, jeżeli to możliwe, wszystkie rany muszą zostać przypisane do figurki niebędącej liderem bez słowa kluczowego Nieuzbrojony. Jeżeli figurka ze słowem kluczowym Nieuzbrojony ma jedną albo więcej ran, to muszą zostać jej przypisane rany przed innymi figurkami bez żetonów ran. Jeżeli lider oddziału z figurką ze słowem kluczowym Nieuzbrojony jest pokonany, figurka ze słowem kluczowym Nieuzbrojony nie może zostać zastąpiona nową figurką lidera, chyba że nie ma w tym oddziale figurek bez słowa kluczowego Nieuzbrojony.

PERMAMENT (TRWAŁY)

Niektóre karty rozkazów zawierają słowo kluczowe Trwały. W przeciwieństwie do standardowych kart rozkazów te karty nie są odrzucane z gry na koniec fazy końcowej, a ich efekty działają tak długo, jak długo karta zostaje w grze.

RECONFIGURE (KONFIGURUJ)

Kiedy oddział wyposażony w kartę ulepszenia ze słowem kluczowym Konfiguruj odpocznie albo wykona akcję odpoczynku, gracz kontrolujący ten oddział może odwrócić tą kartę ulepszenia na drugą stronę.

Jeżeli karta ulepszenia zawiera ikonę wyczerpania, użycie zdolności rekonfiguracji nie powoduje, że tę kartę należy wyczerpać. Gracz może przygotować i odwrócić kartę ze słowem kluczowym Konfiguruj w tym samym momencie.

REPAIR X: CAPACITY Y (NAPRAW X: ZAPASY Y)

Kiedy oddział użyje akcji z karty Napraw X: zapasy Y, wybiera przyjazny oddział Żołnierzy-droidów albo pojazd w zasięgu 1 i w linii wzroku, i kładzie jeden żeton obrażeń na karcie ze słowem kluczowym Napraw X: zapasy Y. Następnie usuń łącznie do X obrażeń, jonów i/lub żetonów uszkodzeń pojazdów z wybranego oddziału albo przywróć do X figurek do tego oddziału. Ta umiejętność nie może zostać użyta, jeżeli karta ze słowem kluczowym Napraw X: zapasy Y ma liczbę żetonów obrażeń równą albo przewyższającą wartość Y.

Jeżeli oddział ma kilka zdolności Napraw X: zapasy Y, traktuj każde słowo kluczowe jako osobną umiejętność.

Ponadto każda z tych akcji traktowana jest jako unikatowa, więc jeżeli oddział ma dostęp do więcej niż jednej takiej zdolności, może użyć każdej z nich podczas swojej aktywacji. Dotyczy to nawet oddziału, który ma dostęp do dwóch takich zdolności z dwóch różnych źródeł.

RESTORE (PRZYWRÓĆ)

Niektóre zdolności, takie jak słowa kluczowe Leczenie czy Naprawa, albo niektóre efekty kart pozwalają graczom na przywracanie figurek do przyjaznych oddziałów. Aby przywrócić figurkę do oddziału, w tym oddziale przynajmniej jedna figurka musiała zostać pokonana w tej rundzie. Wybierz figurkę, która została pokonana w trakcie trwającej rundy, oraz ustaw ją na polu bitwy i w koherencji z liderem oddziału. Następnie przypisz temu modelowi jeden żeton obrażeń mniej, niż wynosi limit obrażeń tej figurki.

SIDEARM: MELEE/RANGED (BROŃ PODRĘCZNA: ZWARCIE/DYSTANS)

Jeżeli karta ulepszenia zawiera słowo kluczowe Broń podręczna: zwarcie, figurka dodana dzięki temu ulepszeniu albo z tym ulepszeniem nie może dodać żadnej innej broni do walki w zwarciu niż ta wyszczególniona na karcie ulepszenia.

Jeżeli karta ulepszenia zawiera słowo kluczowe Broń podręczna: dystans, figurka dodana dzięki temu ulepszeniu albo z tym ulepszeniem nie może dodać żadnej innej broni podczas ataku zasięgowego niż ta wyszczególniona na karcie ulepszenia.

Np. karta ulepszenia Electrostaff Guard zapewnia broń do walki w zwarciu i zawiera słowo kluczowe Broń podręczna: zwarcie. Figurka dodana przez to ulepszenie może używać tylko tej broni podczas walki w zwarciu. Ta figurka może wciąż używać dowolnej dostępnej broni do walki dystansowej.

SMALL (MAŁY)

Kiedy oddział broni się przed nieobszarowym atakiem zasięgowym, figurki ze słowem kluczowym Mały są ignorowane na potrzeby określenia linii wzroku, osłony i zasięgu. Figurka ze słowem kluczowym Mały traktowana jest tak, jakby nie była częścią broniącego się oddziału.

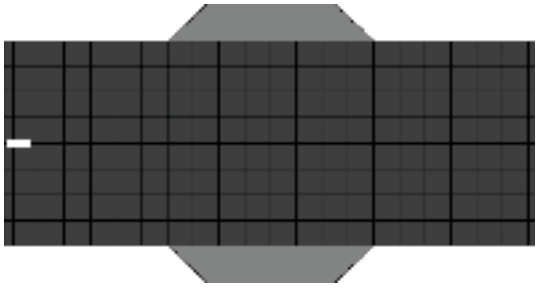
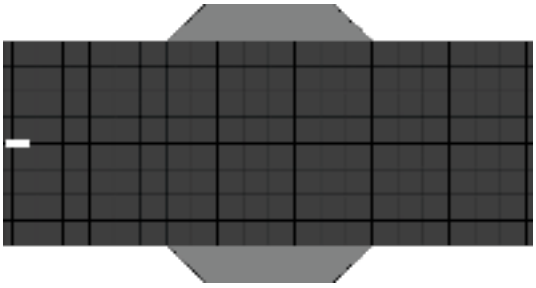
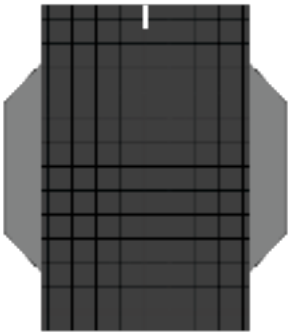
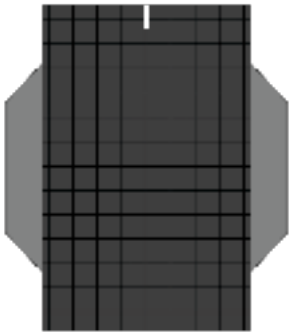
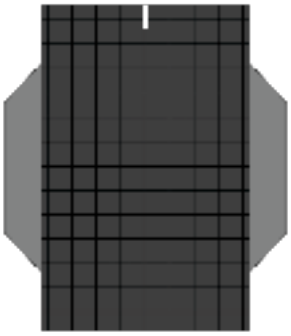
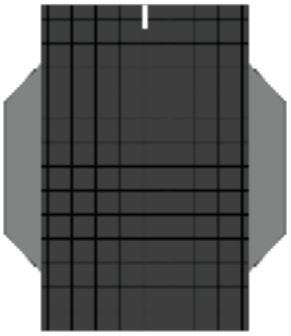
TREAT X: CAPACITY Y (LECZENIE X: ZAPASY Y)

Kiedy oddział użyje akcji z karty Leczenie X: zapasy Y, wybiera przyjazny oddział żołnierzy niebędący droidami w zasięgu 1 i w linii wzroku oraz kładzie jeden żeton obrażeń na karcie ze słowem kluczowym Leczenie X: zapasy Y. Następnie usuń łącznie do X obrażeń i/lub żetonów trucizny z wybranego oddziału albo przywróć do X figurek do tego oddziału. Ta umiejętność nie może zostać użyta, jeżeli karta ze słowem kluczowym Leczenie X: zapasy Y ma liczbę żetonów obrażeń równą albo przewyższającą wartość Y.

Żetony obrażeń na tej karcie nie są traktowane, jakby były przypisane do tego oddziału i nie liczą się do limitu obrażeń oddziału ani nie mogą zostać usunięte przez zdolności, które usuwają żetony obrażeń z oddziałów.

Jeżeli oddział ma kilka zdolności Leczenie X: zapasy Y, traktuj każde słowo kluczowe jako osobną umiejętność.

Dodatkowo każda z tych akcji traktowana jest jako unikatowa, więc jeżeli oddział ma dostęp do więcej niż jednej takiej zdolności, może użyć każdej z nich podczas swojej aktywacji. Dotyczy to nawet oddziału, który ma dostęp do dwóch takich zdolności z dwóch różnych źródeł.

WZORNIK LINII WZROKU

Na dole tej strony znajdują się wzorniki, które zostały zaprojektowane tak, aby ich używać do określenia linii wzroku od figurki.