

STAR WARS

IMPERIUM ATAKNIJE

KOMPLETNY PODRĘCZNIK ZASAD

STOP!

„Kompletny podręcznik zasad” nie jest narzędziem przeznaczonym do nauki gry. Gracze powinni zacząć od broszury „Zasady wprowadzające”, a potem korzystać z niniejszego podręcznika w miarę potrzeb, jeśli podczas rozgrywki napotkają problemy, czy niejasności.

WPROWADZENIE

„Może uda nam się znaleźć jej słaby punkt.”

– Leia Organa, *Nowa nadzieja*

Niniejszy podręcznik stanowi wyczerpujące źródło zawierające wszystkie zasady i reguły gry *Imperium Atakuje*. W odróżnieniu od „Zasad wprowadzających”, opisuje on sytuacje skomplikowane i rzadziej spotykane w grze.

Większość zasad w tym podręczniku ma zastosowanie zarówno podczas rozgrywania kampanii, jak i w konfrontacji. Jeśli dana reguła odnosi się tylko do jednego trybu rozgrywki, oznaczono to odpowiednio wyrażeniem „w kampanii” albo „w konfrontacji”.

Wszystkie zasady zawarte w „Kompletnym podręczniku zasad” mogą czytać wszyscy gracze w dowolnym momencie gry, zarówno przed, w trakcie, jak i po jej zakończeniu.

ZŁOTE ZASADY

Jeśli zasada z „Kompletnego podręcznika zasad” kłóci się z zasadą z „Zasad wprowadzających” lub „Zasad konfrontacji”, pierwszeństwo ma zasada opisana w niniejszym podręczniku.

Zdolności kart mogą być nadrzędne wobec zasad pojawiających się w tym podręczniku. Zasady misji mogą być nadrzędne wobec zdolności kart oraz zasad z tego podręcznika.

Jeśli w tekście karty lub w zasadach misji pojawia się wyrażenie **nie można** (wraz z jego odmianami), taki efekt jest ostateczny i nie można go w żaden sposób obejść ani zastosować wobec niego jakichkolwiek nadrzędnych efektów.

INTERPRETOWANIE KART

Wiele kart wykorzystuje drugą osobę liczby pojedynczej, odnosząc się do figurki zamiast do gracza. Przykładowo, jeśli karta rozstawienia brzmi: „Podczas wykonywania ataku możesz przerzucić 1 lub więcej kości ataku”, każda figurka należąca do grupy opisanej tą kartą może przerzucić jedną kość podczas wykonywania ataku.

KOLEJNOŚĆ

Wiele efektów w grze może się aktywować w tym samym momencie. Jeśli do tego dojdzie, należy skorzystać z opisanych poniżej reguł, celem określenia kolejności, w jakiej należy je rozpatrzyć:

W kampanii należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez gracza Imperium, a potem efekty aktywowane przez graczy Rebelii.

W konfrontacji należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez gracza z inicjatywą, a potem efekty aktywowane przez jego rywala.

Podczas wykonywania ataku, zarówno w kampanii, jak i w konfrontacji, należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez atakującego, a potem efekty aktywowane przez obrońcę.

Więcej informacji na temat konfliktów związanych z kolejnością znajduje się w punkcie „Konflikty” na stronie 10.



SŁOWNIK TERMINÓW

Ta część „Kompletnego podręcznika zasad” opisuje każdą zasadę zestawu podstawowego *Imperium Atakuje* w porządku alfabetycznym. Pozwala to graczom szybko odnaleźć odpowiedzi na pytania pojawiające się w trakcie rozgrywki, poprzez sprawdzenie odpowiedniego hasła i wyjaśnienie niejasności.

Każde hasło opisuje najpierw podstawową zasadę, a następnie wylicza wyjątki oraz uszczegóławia niektóre kwestie. Na końcu wpisu znajduje się odnośnik do powiązanych tematów, w których można znaleźć dodatkowe informacje ważne dla danego problemu.

AKCJE

W swojej aktywacji figurka może wykonać dwie akcje. Dostępne akcje to atak, ruch, skorzystanie, odpoczynek oraz akcja specjalna.


- Figurka nie jest zobowiązana do wykonania obu akcji.
- Każda akcja musi zostać rozpatrzona w całości, zanim figurka będzie mogła wykonać swoją następną akcję.
- Akcje specjalne oznaczono na elementach gry symbolem . Figurka może zdecydować, że wydaje jedną ze swoich akcji, aby rozpatrzyć akcję specjalną z posiadanej karty. Jeśli zdolność opatrzone dwoma symbolami , aby rozpatrzyć taką zdolność, figurka musi poświęcić dwie ze swoich akcji.
 - Jeśli akcja specjalna obejmuje kilka ataków lub ruch i atak, jej wykonanie wciąż wymaga wyłącznie wskazanej liczby akcji.
- Punkty ruchu można wydawać przed lub po wykonaniu akcji. Jeśli punkty ruchu zyskano w ramach akcji specjalnej, należy je wydać natychmiast, jeszcze podczas tej akcji.
- Figurka może wykonać tę samą akcję kilkukrotnie w tej samej aktywacji, z następującymi wyjątkami:
 - Figurka nie będąca bohaterem może użyć tylko jednej ze swoich akcji do wykonania ataku.
 - Figurka może wykonać każdą akcję specjalną tylko raz na aktywację.
- Wiele efektów w grze pozwala figurkom atakować, odpoczywać, skorzystać lub wykonać ruch bez konieczności wydawania akcji.

Powiązane tematy: aktywacja, ataki, odpoczynek, ruch, skorzystanie

AKTYWACJA

W każdej fazie aktywacji każdej figurce przysługuje jedna aktywacja. W swojej aktywacji figurka wykonuje maksymalnie dwie akcje.

- Gracze rozpatrują aktywacje naprzemiennie. Po tym, jak gracz skończy rozpatrywać swoją aktywację, aktywację rozpatruje jeden z jego rywali.
- W trakcie aktywacji grupy składającej się z dwóch lub więcej figurek, kontrolujący ją gracz rozpatruje po dwie akcje dla każdej figurki z tej grupy, zanim jego rywal będzie mógł rozpatrzyć swoją aktywację. Gracz musi rozpatrzyć obie akcje jednej figurki z tej grupy, zanim przejdzie do aktywacji następnego figurki.
- W kampanii:
 - Gracz Rebelii rozpatruje pierwszą aktywację.
 - Kiedy gracze Rebelii mają okazję do rozpatrzenia aktywacji, decydują, którą figurkę Rebelii aktywują.

- W swojej aktywacji bohater może otrzymać 1  (zmęczenia), aby zyskać 1 punkt ruchu. Może to zrobić maksymalnie **dwa razy** na aktywację.
- Jeśli bohater dysponuje dwoma żetonami aktywacji, **nie może rozpatrzeć swojej drugiej aktywacji**, dopóki każdy z pozostałych bohaterów nie rozpatrzy swojej pierwszej aktywacji.
- Na początku swojej aktywacji bohater przygotowuje wszystkie posiadane karty przedmiotów i karty klasy.
- W grze na trzech bohaterów, na końcu każdej rundy gracze Rebelii wybierają jednego bohatera, który przejmuje drugi żeton aktywacji.
- Figurka kończy swoją aktywację po wykonaniu obu posiadanych akcji i wydaniu pozostałych punktów ruchu. Gracz może zdecydować, że kończy aktywację figurki przed wykonaniem obu akcji czy wydaniem wszystkich dostępnych punktów ruchu. Niewykorzystane akcje i niewydane punkty ruchu nie przechodzą do kolejnej aktywacji figurki.
- Po rozpatrzeniu aktywacji należy wyczerpać żeton aktywacji figurki (w przypadku bohaterów) lub jej kartę rozstawienia (w przypadku wszystkich innych figurek).
- Jeśli wszystkie przyjazne grupy są wyczerpane, dany gracz nie może rozpatrywać kolejnych aktywacji w aktualnej rundzie. Rywal (lub rywale) gracza kontynuują rozpatrywanie aktywacji, dopóki wszystkie grupy nie zostaną wyczerpane.
- Zdolności aktywowanych „w” aktywacji figurki używa się przed lub po którejś z dwóch akcji tej figurki.


Powiązane tematy: aktywne misje, grupa, karty rozstawienia, wyczerpywanie

AKTYWNE MISJE

W kampanii jako aktywną misję określa się każdą dostępną misję fabularną oraz misję poboczną, którą gracze mogą wybrać i rozpatrzeć.

Powiązane tematy: misje


ATAK DYSTANSOWY

Część kart rozstawienia oraz kart przedmiotów opatrzone symbolem . Oznacza on, że dane figurki mogą wykonywać ataki dystansowe.



- Celem ataku dystansowego może być dowolna wroga figurka w polu widzenia atakującego.
- Podczas wykonywania ataku dystansowego atakujący potrzebuje celności równej lub wyższej niż liczba pól, o jaką jest oddalony od celu. Jeśli na swoich wynikach nie ma wystarczającej celności, atak pudłuje.
- Podczas wykonywania ataku dystansowego, którego celem jest sąsiadująca figurka, atakujący potrzebuje przynajmniej 1 celności, inaczej atak pudłuje.

Powiązane tematy: ataki, celność, liczenie pól, pole widzenia, pudło

ATAK WRĘCZ

Część kart rozstawienia oraz kart przedmiotów opatrzone symbolem . Oznacza on, że dane figurki mogą wykonywać ataki wręcz.




- Celem ataków wręcz może być obiekt lub wroga figurka, znajdująca się na tym samym polu lub sąsiadująca z atakującym.
- Podczas wykonywania ataków wręcz nie jest wymagana celność.

- Jeśli figurka nie posiada symbolu , nie może wykonywać ataków wręcz. Atak korzystający z symbolu  pozostaje atakiem dystansowym, a nie atakiem wręcz, nawet jeśli jego celem jest sąsiadująca figurka.

Powiązane tematy: ataki, celność, sąsiadowanie











ATAKI

Figurki wykonują ataki starając się w ten sposób pokonać wrogie figurki.

Każdy atak charakteryzuje: określony typ ataku (wręcz: , dystansowy: , kości ataku oraz zdolności  (wzmocnień). W przypadku bohatera te informacje można znaleźć na karcie przedmiotu przedstawiającej jego broń. W przypadku wszystkich pozostałych figurek znajdują się one na karcie rozstawienia.





KROKI ATAKU

Kiedy figurka wykonuje atak, rozpatruje następujące kroki:

1. **Wskazanie celu:** W zależności od typu ataku ( lub ), figurka, która wykonuje atak (określana jako atakujący), wskazuje jeden dopuszczalny cel dla tego ataku (określany jako cel).
 - Dla ataku wręcz () dopuszczalny cel to dowolna wroga figurka sąsiadująca z atakującym. Dla ataku dystansowego () dopuszczalny cel to dowolna wroga figurka w polu widzenia atakującego.
2. **Rzut kośćmi:** Atakujący rzuca swoimi kośćmi ataku **w tym samym momencie**, gdy obrońca rzuca swoimi kośćmi obrony (wymienionymi pod słowem „Obrona” na arkuszu bohatera lub karcie rozstawienia figurki będącej celem ataku).
3. **Przerzuty:** Jeśli gracze dysponują jakimikolwiek efektami, które pozwalają na przerzut kości, rozpatruje się je właśnie teraz.
 - Każda kość może być przerzucona tylko **raz na atak** bez względu na to, kto ją przerzuca.
4. **Zastosowanie modyfikatorów:** Jeśli gracze dysponują jakimikolwiek efektami, które powodują uzyskanie albo usunięcie symboli lub celności, należy je zastosować właśnie teraz. Wlicza się w to wydawanie wyników  (zmyleń) celem usunięcia wyników . Z rozpatrzeniem wszelkich zdolności  zapewniających modyfikatory należy się wstrzymać do kroku 5.
5. **Wydanie wzmocnień:** Jeśli atakujący ma jakiekolwiek wyniki , może je wydać celem aktywowania specjalnych zdolności.
6. **Sprawdzenie celności:** Podczas wykonywania ataku dystansowego () łączna wartość celności musi być równa lub wyższa niż liczba pól, o jakie cel jest oddalony od atakującego (patrz „Liczenie pól” na stronie 11). Jeśli łączna wartość celności jest niższa niż ta liczba, atak pudłuje.
7. **Obliczenie obrażeń:** Łączną liczbę wyników  (osłon) odejmuje się od łącznej liczby wyników  (obrażeń), a następnie cel otrzymuje wszystkie pozostałe .

WYJĄTKOWE OKOLICZNOŚCI DOTYCZĄCE ATAKÓW



- W odróżnieniu od bohaterów, figurka posiadająca kartę rozstawienia może w swojej aktywacji wydać tylko **jedną** akcję na wykonanie ataku. Wlicza się w to użycie specjalnych akcji, które wiążą się z wykonaniem jednego lub więcej ataków (jak to się ma w przypadku „Susa” Nexu, czy „Brutalności” Dartha Vadera).




- Jeśli zdolność pozwala figurce na wykonanie ataku **poza jej aktywacją**, ten atak nie liczy się do limitu jednego ataku na aktywację.
- Figurka nie może wskazać pustego pola jako celu ataku.
- Figurka nie może wskazać przyjaznej figurki jako celu ataku. Należy zwrócić uwagę, że przyjazne figurki mogą otrzymywać  w wyniku niektórych zdolności, przykładowo Wybuchu.
- Kości rzucające przez atakującego określa się jako **PULĘ ATAKU**, natomiast wszystkie kości rzucające przez obrońcę jako **PULĘ OBRONY**.
- Czerwone, niebieskie i zielone kości określa się jako **KOŚCI ATAKU**. Czarne i białe kości określa się jako **KOŚCI OBRONY**.
- Wszystkie zdolności mające postać słów kluczowych, przykładowo Wybuch czy Rozpłatanie, jak również wszystkie słowa kluczowe, które wywołują jakiś stan, wymagają, aby cel ataku otrzymał co najmniej jedno . Inaczej się nie aktywują.
- Każda zdolność, którą rozpatruje się „podczas wykonywania ataku” lub „podczas obrony”, może być użyta w dowolnym momencie ataku, z następującymi wyjątkami:
 - Zdolność, która dodaje kości do puli kości, może być użyta wyłącznie tuż przed 2. krokiem ataku.
 - Zdolność, która pozwala graczowi przerzucić kości, może być użyta wyłącznie w 3. kroku ataku.
 - Zdolność, która pozwala graczowi modyfikować wyniki kości, może być użyta wyłącznie w 4. kroku ataku.
- Część zdolności pozwala graczom wykonać atak wrogą figurką. Aby rozpatrzyć ten atak, gracz, który rozpatruje zdolność, przejmuje kontrolę nad wrogą figurką na czas wykonania tego ataku.
 - Gracz rozpatrujący zdolność wskazuje cel ataku. Podczas wskazywania celu tego ataku wszystkie figurki uważa się za wroga. Figurka nie może wskazać jako celu samej siebie.
 - Gracz rozpatrujący zdolność rzuca kośćmi ataku i może używać wszystkich zdolności figurki, jakby należała do niego.
- Zdolność, która nie wiąże się z wykonywaniem ataku, ale powoduje, że figurka otrzymuje obrażenia (przykładowo „Duszenie Mocą” Dartha Vadera), nie jest uważana za atak.
- W kampanii bohater wykonujący atak może wydać 1 , aby wyleczyć 1 . Może to zrobić maksymalnie raz na atak.
- Kiedy w kampanii bohater wskazuje cel swojego ataku, musi również wybrać jedną ze swoich broni, której użyje do wykonania tego ataku.

Powiązane tematy: atak dystansowy, atak wręcz, cel, karty przedmiotów, konflikty, liczenie pól, obrażenia, pole widzenia, pudło, Rozpłatanie, stany, Wybuch, wzmocnienia, zastępowanie, żywotność

ATAKOWANIE OBIEKTÓW

Zasady misji czasem pozwalają figurkom na atakowanie obiektów takich jak drzwi czy żeton.







- Zasady misji wyszczególniają żywotność każdego obiektu. Wszelkie , które otrzyma dany obiekt należy umieścić na nim lub obok niego. Jeśli obiekt otrzyma  równe lub wyższej od jego żywotności, zostaje zniszczony i należy go usunąć z planszy. Jeśli ten obiekt to drzwi, uważa się, że się otworzyły.

- Wiele zdolności modyfikujących ataki może również wpływać na obiekty, które można atakować, ale część z nich nie może na nie wpływać. Zdolności, która odnosi się do **celu**, można użyć podczas atakowania obiektu, ale zdolności, która odnosi się do **figurki**, nie. Jeśli zdolność może modyfikować dowolny atak i nie określa celu ani figurki, można jej użyć podczas atakowania obiektu.
- Zdolności, które wpływają na obiekty, wpływają **wyłącznie** na obiekty, które mogą być atakowane.
- Wobec obiektów nie można stosować stanów. Ponadto, obiekty nie mogą otrzymywać  i nie można ich odpychać.
- Zasady misji określają, czy atakowany obiekt rzuca kośćmi obrony oraz czy posiada jakiegokolwiek wbudowane . Jeśli w opisie obiektu nie wymieniono żadnych kolorów kości, ten obiekt nie rzuca żadnymi kośćmi.
- Jeśli figurka znajduje się na tym samym polu co żeton, tę figurkę i ten żeton wskazuje się jako cel ataku osobno. Ani figurka, ani żeton nie blokują pola widzenia do siebie nawzajem.
- Ataki opatrzone słowami kluczowymi Wybuch oraz Rozpłatanie mogą wpływać na obiekty. Jeśli figurka znajduje się na tym samym polu, co żeton, ta figurka i ten żeton są traktowane jak sąsiadujące na potrzeby rozpatrywania Wybuchu i Rozpłatania.
- Podczas atakowania drzwi, używania zdolności, która wpływa na drzwi oraz liczenia pól do drzwi uważa się, że te drzwi zajmują każde pole, z którym współdzielą **krawędź**.
- Pola, które współdzielą krawędź z drzwiami, to jedyne pola, jakie uważa się za sąsiadujące z tymi drzwiami. Podczas wykonywania ataku  (wręcz), którego celem są drzwi, atakujący musi się znajdować na jednym z tych pól. Jeżeli atakujący posiada Dystans, musi znajdować się na jednym z tych pól lub na sąsiadującym polu.

Powiązane tematy: cel, drzwi, liczenie pól, obiekty, obrażenia, Rozpłatanie, stany, Wybuch, zastępowanie, żywotność

ATRYBUTY

W kampanii każdy bohater posiada różną wartość umiejętności w zakresie trzech następujących atrybutów:

- **Siła** (): Siła stanowi miarę fizycznej siły oraz odporności. Testy  są często związane z pokonywaniem namacalnych przeszkód oraz stawianiem czoła fizycznym zagrożeniom.
- **Przenikliwość** (): Przenikliwość reprezentuje hart ducha, bystrość umysłu oraz dyscyplinę. Testy  często wiążą się z wykorzystywaniem Mocy, a także ogólną percepcją oraz czujnością.
- **Technika** (): Technika to miara zręczności manualnej oraz wiedzy technicznej posiadanej przez figurkę. Testy  odnoszą się do hakowania terminali, łamania zabezpieczeń, czy naprawiania obiektów.

Efekty misji często nakazują testowanie powyższych atrybutów, wymagając od bohatera rzucenia konkretnymi kośćmi celem określenia, czy zostanie rozpatrzony efekt pozytywny, czy negatywny.

Powiązane tematy: testy atrybutów

BLOKUJĄCY TEREN

Blokujący teren jest reprezentowany za pomocą ciągłej czerwonej linii, otaczającej pole planszy. Figurki nie mogą wchodzić na, być odpychane na, liczyć pól przez, ani wytyczać linii pola widzenia przez blokujący teren.

- Czasami blokujący teren to tylko jedna krawędź pola. Figurki nie mogą się poruszać ani być odpychane przez tę krawędź. Duże figurki nie mogą się poruszać na, być odpychane przez, ani być umieszczane na blokującej krawędzi, chyba że mają specjalną zdolność, która na to pozwala, na przykład są Masywne lub Mobilne.

Powiązane tematy: Masywna, Mobilna, odpychanie, pole widzenia, ruch, teren, umieszczanie

BOHATER

W kampanii każdy gracz Rebelii kontroluje bohatera. Słowo „bohater” wraz ze swoimi odmianami gramatycznymi odnosi się do figurek bohaterów, gracza kontrolującego taką figurkę oraz wszystkich powiązanych z nim elementów gry.

Powiązane tematy: przygotowanie kampanii

BRAK ELEMENTÓW GRY

Patrz „Ograniczenia liczby elementów gry” na stronie 14.

CEL

Kiedy ma zostać wykonany atak, atakujący wskazuje figurkę, którą chce zaatakować. Tę figurkę określa się jako cel.

- Jeśli celem jest duża figurka, atakujący musi wskazać jako cel jedno pole, które ona zajmuje. To pole wykorzystuje się do ustalenia pola widzenia oraz na potrzeby pewnych zdolności.
- Jeśli zdolność odnosi się do **pola celu**, odnosi się do pola zajmowanego przez obrońcę. Jeśli celem jest duża figurka, odnosi się do pola wskazanego podczas ataku.

Powiązane tematy: ataki, pole widzenia, Wybuch

CELNOŚĆ

Ataki dystansowe (☛) wymagają określonej celności, aby trafić w figurkę będącą celem. Wartość wymaganej celności jest równa liczbie pól, o jaką atakujący jest oddalony od swojego celu (patrz „Liczenie pól” na stronie 11).

- Całkowitą celność atakującego określa się poprzez dodanie wartości wszystkich cyfr wyrzuconych na kościach i zastosowanie modyfikatorów celności wynikających ze zdolności.
- Podczas wykonywania ataku dystansowego przeciwko sąsiadującej figurce atakujący potrzebuje przynajmniej 1 celności.

Powiązane tematy: ataki, liczenie pól, pole widzenia, pudło

DODATEK

Część kart klas Imperium opatrzone słowem „Dodatek” ponad opisem zdolności. Te karty można dołączać do kart rozstawienia na następujących warunkach:

- Kiedy gracz Imperium rozstawia figurki na planszy, może wziąć jedną lub więcej kart „Dodatku” i umieścić na karcie rozstawienia odpowiadającej tym figurkom. Zdolności z tej karty lub kart stosuje się wobec wszystkich figurek w rozstawianej grupie.
- Kiedy ostatnia figurka z grupy zostanie pokonana, należy zabrać wszystkie karty dołączone do karty rozstawienia tej grupy i umieścić je na obszarze gry gracza Imperium. Może on

dołączać te karty podczas rozstawiania kolejnych figurek w dalszej części gry, zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.

- Wiele dodatków wymaga, aby docelowa grupa posiadała określoną cechę, na przykład „ŻOŁNIERZ”. Dodatków z takimi wymaganiami nie można zagrywać na grupy nie posiadające wskazanej cechy.

Powiązane tematy: karty klas, karty rozstawienia, rozstawianie

DRZWI

Drzwi są reprezentowane przez wsunięte w podstawki żeton, umieszczane na planszy. Każda misja określa, gdzie należy umieścić drzwi.

- Figurki nie mogą się poruszać, wytyczać linii pola widzenia ani liczyć pól przez drzwi.
- Figurka może skorzystać z drzwi, aby je otworzyć. W takiej sytuacji gracz usuwa żeton drzwi z planszy.
- Jeśli efekt zamyka drzwi, należy umieścić żeton drzwi na planszy tak, jak pokazano w planie danej misji. Figurki **nie mogą dobrowolnie zamykać drzwi**.
- Jeśli duża figurka zajmuje pola po obu stronach drzwi w chwili, kiedy drzwi się zamykają, ta figurka zostaje odepchnięta na najbliższe puste pole (patrz „Odpychanie” na stronie 13).
- Pola współdzielące krawędź z drzwiami to jedyne pola, które uważa się za sąsiadujące z tymi drzwiami.
- Część misji określa, że niektóre drzwi są zabezpieczone. Zabezpieczonych drzwi **nie można otworzyć** inaczej niż, jak to opisano w zasadach danej misji.

Powiązane tematy: atakowanie obiektów, liczenie pól, odpychanie, pole widzenia, skorzystanie

DUŻE FIGURKI

Za dużą figurkę uznaje się każdą figurkę, której podstawka jest większa niż jedno pole. Duże figurki muszą się stosować do reguł opisanych poniżej oraz w „Dodatku II” na stronie 27.

- Kiedy duża figurka atakuje, linie pola widzenia można wytyczać z dowolnego pola, które zajmuje. Kiedy duża figurka staje się celem ataku, figurka, która wykonuje atak, musi wskazać jako cel jedno z pól zajmowanych przez dużą figurkę.
- Duże figurki nie mogą się poruszać na ukos.
- Duża figurka może wydać jeden punkt ruchu, aby obrócić się o 90 stopni (należy zwrócić uwagę, że taki ruch jest wymagany wyłącznie w wypadku figurek, których podstawki zajmują dwa lub sześć pól). Podczas obrotu duża figurka musi ciągle zajmować co najmniej połowę pól, które zajmowała przed obrotem.
- Kiedy duża figurka jest odpychana albo porusza się określoną liczbę pól, jej podstawka **nie może** się obracać i musi zachować swoją aktualną orientację.
- Duże figurki podlegają wszystkim wymogom związanym z rodzajem terenu oraz innymi figurkami, ale podlegają im tylko raz na wydany punkt ruchu.

Przykładowo, kiedy Obsługa E-Weba porusza się na dwa pola zawierające figurki, musi wydać tylko jeden dodatkowy punkt ruchu zamiast dwóch.

- Jeśli efekt umieszcza dużą figurkę na polu, gracz rozpatrujący ten efekt decyduje o orientacji figurki. Może ona być umieszczona na dowolnych dostępnych polach, o ile część podstawki tej figurki trafi na pole wskazane efektem.

Powiązane tematy: ataki, cel, mała figurka, Masywna, Mobilna, odpychanie, pole widzenia, ruch

DYSTANS

Figurka posiadająca to słowo kluczowe może wykonywać ataki \clubsuit (wręcz), których celem są figurki lub obiekty w promieniu maksymalnie 2 pól.

- Aby wykonać taki atak, atakująca figurka musi mieć cel w swoim polu widzenia.
- Dystans nie wymaga celności.

Powiązane tematy: ataki, atak wręcz, liczenie pól

ELITARNA FIGURKA

Wszystkie figurki, które odpowiadają elitarnym (czerwonym) kartom rozstawienia, uważa się za elitarne. Elitarne figurki zwykle charakteryzują się lepszymi zdolnościami i wyższą żywotnością w porównaniu do swoich szeregowych wersji.

- Elitarne karty rozstawienia posiadają identyczną nazwę co ich szeregowy wersje. Kiedy figurka jest wskazywana z nazwą (przykładowo „Szturmowiec”), dany efekt odnosi się zarówno do szeregowy, jak i elitarny wersji tej figurki.
- W „Podręczniku kampanii” elitarny karty rozstawienia są zawsze zapisywane na czerwono. Jeśli nazwę karty zapisano na czarno, podręcznik odnosi się do jej szeregowy wersji.
- Elitarne figurki są odporne na część zdolności. Przykładowo, zdolność może brzmieć: „Wybierz szeregową figurkę”.
- Jeśli elitarna figurka musi wykonać test atrybutu, automatycznie dostaje w nim jeden sukces.
- Bohaterowie w kampanii nie są uważani ani za szeregowy ani za elitarny figurki.
- Figurka posiadająca szarą kartę rozstawienia jest szeregowy i nie jest elitarna.

Powiązane tematy: figurki Imperium, grupa, karty rozstawienia, sojusznicy

ETAP MISJI

W kampanii gracze wybierają i rozpatrują misje podczas etapu misji. Ten etap składa się z następujących kroków:

1. **Wybór misji:** Gracze Rebelii sprawdzają dziennik kampanii, aby określić kolejną misję. Jeśli wpis wskazuje na „Misję poboczną”, bohaterowie wybierają jedną z kart aktywnych misji pobocznych. Natomiast jeśli wpis wskazuje na „Misję fabularną”, wybierają kartę aktywnej misji fabularnej.
2. **Rozpatrzenie misji:** Gracze rozpatrują wybraną misję zgodnie z zasadami.
3. **Porządki po misji:** Po rozpatrzeniu misji gracze wykonują następujące czynności:
 - Wszyscy ranni bohaterowie odwracają swoje arkusze bohaterów na zdrową stronę. Następnie bohaterowie leczą wszystkie \heartsuit (obrażenia) i \spadesuit (zmęczenie).
 - Bohaterowie wtasowują wszystkie karty zaopatrzenia do talii zaopatrzenia.

- Bohaterowie zdobywają 50 kredytów za każdy żeton skrzynki przejęty podczas misji, a następnie odrzucają te żetony.
- Bohaterowie odkładają kartę właśnie rozpatrzonej misji do pudełka.
- Jeśli gracze właśnie rozpatrzyli misję wprowadzającą, tasują talię misji pobocznych. Następnie dobierają z niej dwie karty i umieszczają je odkryte na stole. Od tej chwili są to aktywne misje.

Jeśli gracze właśnie rozpatrzyli kartę aktywnej misji pobocznej, która nie jest agendą, tasują talię misji pobocznych, dobierają z niej jedną kartę i umieszczają odkrytą na stole. Od tej chwili jest to aktywna misja.

Po rozpatrzeniu „Porządków po misji” gracze przechodzą do kolejnego etapu wymienionego w dzienniku kampanii.

Powiązane tematy: karty zaopatrzenia, misje, żetony skrzynek

ETAP ULEPSZEŃ IMPERIUM

W kampanii gracz Imperium może kupować nowe karty podczas każdego etapu ulepszeń Imperium. Najpierw może wydawać punkty doświadczenia na zakup nowych kart klasy, a następnie wpływy na zakup nowych kart agend.

- Aby kupić karty klasy, gracz Imperium ogląda wszystkie karty ze swojej talii klasy i może kupić dowolną liczbę tych kart, wydając liczbę PD równą kosztowi każdej wybranej karty. Raz zakupiona karta pozostaje własnością gracza Imperium do końca kampanii.
- Aby kupić karty agend, gracz Imperium tasuje talię agend i dobiera w tajemnicy cztery karty. Może kupić dowolną liczbę tych kart, wydając wpływy równe kosztowi każdej wybranej karty.
 - Gracz Imperium **nie pokazuje** bohaterom dobranych kart agend. Wszystkie karty, których nie kupi, wtasowuje w talię agend bez ujawniania.
 - Większość kart agend należy natychmiast po zakupie przeczytać na głos i rozpatrzyć. Jedynym wyjątkiem są karty, które zawierają wyrażenie: „Zachowaj tę kartę w tajemnicy”. Oznacza ono, że gracz Imperium zachowuje daną kartę na później i rozpatruje jej efekt dopiero w chwili zagrania (patrz „Rodzaje kart agend” na stronie 8).

Powiązane tematy: karty agend, karty klas, punkty doświadczenia, wpływy

ETAP ULEPSZEŃ REBELII

W kampanii bohaterowie mogą kupować nowe karty podczas każdego etapu ulepszeń Rebelii. Najpierw mogą wydawać punkty doświadczenia na zakup nowych kart klas, a następnie kredyty na zakup nowych kart przedmiotów.

- Aby kupić karty klasy, każdy gracz Rebelii ogląda wszystkie karty ze swojej talii klasy i może kupić dowolną liczbę tych kart.
 - Celem zakupu karty klasy bohater musi wydać liczbę PD równą kosztowi każdej wybranej karty.
 - Raz zakupione karty pozostają własnością bohatera do końca kampanii.
- Aby kupić karty przedmiotów, gracze Rebelii tasują talię kart przedmiotów wskazaną w dzienniku kampanii. Następnie dobierają sześć kart z tej talii i mogą kupić dowolną liczbę

tych kart. Potem wtasowują wszystkie niekupione karty w talie przedmiotów.

- Jeśli w dzienniku kampanii pojawia się więcej niż jedna talia przedmiotów, gracze tasują obie talie i dobierają z każdej po sześć kart.
- Celem zakupu karty przedmiotu gracze Rebelii muszą wydać liczbę kredytów równą kosztowi wybranej karty.
- Po zakupie karty przedmiotu gracze Rebelii przekazują kartę przedmiotu wybranemu bohaterowi.
- Tuż przed zakupem kart przedmiotów gracze mogą sprzedać dowolną liczbę posiadanych kart przedmiotów. Każdą sprzedaną kartę należy odłożyć do pudełka. Następnie bohaterowie dostają liczbę kredytów równą połowie kosztu każdej sprzedanej karty, zaokrąglając w górę do 25 kredytów.
- Karty przedmiotów bez kosztu w kredytach również mogą zostać sprzedane. Za każdą taką kartę bohaterowie dostają 50 kredytów.

Powiązane tematy: karty klas, karty przedmiotów, kredyty, punkty doświadczenia

FAZA AKTYWACJI

Pierwszą fazą każdej rundy jest faza aktywacji. W tej fazie gracze na zmianę aktywują grupy figurek.

- W trakcie aktywacji grupy złożonej z dwóch lub więcej figurek, gracz aktywuje wszystkie figurki z tej grupy pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności.
- W misji należącej do kampanii gracze Rebelii i Imperium aktywują grupy figurek naprzemiennie. Gracze Rebelii rozpatrują pierwszą aktywację każdej rundy.
- W konfrontacji gracze aktywują grupy figurek naprzemiennie. Gracz z inicjatywą rozpatruje pierwszą aktywację każdej rundy.


Powiązane tematy: akcje, aktywacja, grupa

FAZA PORZĄDKÓW

Po każdej fazie aktywacji gracze wykonują szereg kroków porządkowych, określanych jako faza porządków.

FAZA PORZĄDKÓW W KAMPANII

W kampanii faza porządków składa się z następujących kroków:

1. **Zwiększenie zagrożenia:** Gracz Imperium zwiększa liczbę na wskaźniku zagrożenia o poziom zagrożenia wymieniony w dzienniku kampanii.
2. **Przygotowanie:** Gracz Imperium przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty klasy oraz rozstawienia. Każdy bohater przygotowuje wszystkie swoje żetony aktywacji, odwracając je zieloną stroną do góry.
 - Karty klasy oraz karty przedmiotów bohatera przygotowuje się na początku jego aktywacji, nie podczas fazy porządków.
3. **Rozstawienie i wsparcie:** Gracz Imperium może rozpatrzyć opcjonalne rozstawienie oraz wesprzeć grypy figurkami. Pozwala mu to wydać  (zagrożenie), aby umieścić na planszy dodatkowe figurki.
4. **Efekty końca rundy:** Jeśli w grze działają jakiekolwiek zdolności lub zasady misji aktywowane na końcu aktualnej rundy gry, gracze rozpatrują je właśnie teraz.
 - Podczas gry na trzech bohaterów bohater posiadający dwa żetony aktywacji musi na końcu każdej rundy oddać jeden z nich innemu wybranemu bohaterowi.

5. **Obrócenie wskaźnika rundy:** Wskaźnik rundy należy obrócić o jeden. Następnie gracze rozpoczynają nową rundę od nowej fazy aktywacji.



FAZA PORZĄDKÓW W KONFRONTACJI

W konfrontacji faza porządków składa się z następujących kroków:

1. **Przygotowanie kart:** Obaj gracze przygotowują wszystkie swoje karty rozstawienia.
2. **Dobranie kart dowodzenia:** Każdy gracz dobiera jedną kartę dowodzenia ze swojej talii oraz jedną dodatkową kartę za każdy kontrolowany przez siebie terminal.
3. **Efekty końca rundy:** Jeśli w grze pojawiają się jakiekolwiek zdolności lub zasady misji aktywowane na końcu aktualnej rundy gry, gracze rozpatrują je właśnie teraz.
4. **Przekazanie inicjatywy:** Gracz posiadający żeton inicjatywy przekazuje go rywalowi. Następnie gracze rozpoczynają nową rundę od nowej fazy aktywacji.

Powiązane tematy: inicjatywa, karty dowodzenia, kontrolowanie, przygotowywanie, rozstawianie, wspieranie, zagrożenie, żetony terminali


FIGURKI IMPERIUM

W kampanii wszystkie figurki należące do gracza Imperium to figurki Imperium. Określenie to obejmuje wszystkie karty rozstawienia opatrzone symbolem  lub .

Powiązane tematy: aktywacja, elitarna figurka, grupa, karty rozstawienia

FIGURKI NEUTRALNE

W kampanii niektóre figurki są określane jako neutralne. Takie figurki pojawiają się tylko w niektórych misjach. Odnoszące się do nich zasady opisano w konkretnych misjach.

- Żaden gracz nie kontroluje figurek neutralnych. Figurki neutralne nie mogą się aktywować, ani wykonywać akcji.
- Te figurki nie mogą otrzymywać  (obrażeń) ani być celem ataków, zdolności czy jakichkolwiek efektów w grze, za wyjątkiem okoliczności opisanych w zasadach misji.
- Figurki mogą się poruszać przez pola zawierające figurki neutralne bez dodatkowego kosztu punktów ruchu.
- Figurki neutralne blokują pole widzenia.

Powiązane tematy: pole widzenia, ruch

GRUPA

Grupę stanowią wszystkie figurki odpowiadające jednej karcie rozstawienia lub jednemu arkuszowi bohatera.

- Grupa może się składać z jednej lub więcej figurek.
- Każda karta rozstawienia zawiera pewną liczbę pasków poniżej kosztu rozstawienia. To początkowa liczebność grupy. Taką liczbę figurek umieszcza się w momencie rozstawienia tej grupy.
- W trakcie aktywacji grupy dwóch lub więcej figurek, każda figurka rozpatruje swoje akcje osobno. Należy rozpatrzyć obie akcje jednej figurki przed przejściem do rozpatrywania akcji kolejnej figurki.
- Kiedy karta rozstawienia danej grupy zostaje wyczerpana, wszystkie figurki z tej grupy zostają wyczerpane i nie mogą rozpatrywać aktywacji.

- Jeśli w grze występuje kilka wersji tej samej figurki (szeregowej lub elitarnej), każdą grupę tych figurek należy w jakiś sposób odróżnić.
 - W tym celu gracze mogą umieścić na karcie rozstawienia żeton identyfikacyjny i nalepić pasujące naklejki identyfikacyjne na podstawki figurek odpowiadających tej karcie rozstawienia.

Powiązane tematy: elitarna figurka, rozstawianie, wyczerpywanie

GRUPY OTWARTE

W kampanii większość misji pozwala graczowi Imperium wybrać pewną liczbę kart rozstawienia, określaną jako grupy otwarte.

- Te karty rozstawienia gracz Imperium trzyma w tajemnicy na swojej ręce, do momentu ich rozstawienia.
- Gracz Imperium może rozstawiać figurki z grupy otwartej podczas opcjonalnego rozstawienia.
- Kiedy ostatnia figurka z grupy zostanie pokonana, jej karta rozstawienia wraca na rękę kart rozstawienia gracza Imperium.

Powiązane tematy: faza porządków, grupa, karty rozstawienia, rozstawianie

GRUPY POCZĄTKOWE

W kampanii większość misji gwarantuje graczowi Imperium pewną liczbę kart rozstawienia, określaną jako grupy początkowe. Figurki z tych grup umieszcza się zgodnie z ilustracją planszy pokazaną w planie misji.

- Karty grup początkowych nie są częścią ręki gracza Imperium i umieszcza się je odkryte na stole na początku misji.
- Kiedy ostatnia figurka w grupie początkowej zostanie pokonana, odpowiadająca jej karta rozstawienia trafia na rękę gracza Imperium. Może on rozstawić figurki z tej karty podczas opcjonalnego rozstawienia, zgodnie ze zwykłymi zasadami rozstawiania.

Powiązane tematy: rozstawianie, wspieranie

GRUPY REZERW

W kampanii wiele misji gwarantuje graczowi Imperium określone karty rozstawienia, nazywane grupami rezerw.

- Te karty nie są częścią ręki gracza Imperium. Trzyma on je zakryte na stole. Nie można ich rozstawiać ani wspierać, dopóki leżą zakryte. Gracze Rebelii nie mogą oglądać kart rozstawienia z rezerw.
- Zasady misji określają, kiedy i jak rozstawia się na planszy figurki z rezerw.
- Kiedy ostatnia figurka z nieunikatowej grupy rezerw zostanie pokonana, odpowiadającą jej kartę rozstawienia należy umieścić na ręce gracza Imperium. Może on rozstawiać te figurki podczas opcjonalnego rozstawienia, zgodnie ze zwykłymi zasadami rozstawiania.

Powiązane tematy: przygotowanie misji, rozstawianie, tajne informacje

INICJATYWA

W konfrontacji co rundę jeden gracz posiada żeton inicjatywy. Gracz z inicjatywą rozpatruje pierwszą aktywację w rundzie.

- Na początku gry gracz, którego armia ma najniższy koszt rozstawienia, decyduje, kto rozpocznie konfrontację z inicjatywą. Jeśli obaj gracze mają identyczny koszt rozstawienia, o inicjatywie należy zdecydować losowo – każdy gracz rzuca jedną niebieską kością, a ten, kto wyrzuci największą celność, rozpoczyna grę z inicjatywą (w razie potrzeby należy przerzucić remis).
 - Gracz rozpoczynający konfrontację z inicjatywą wybiera swoją strefę rozstawienia i rozstawia swoje figurki jako pierwszy. Następnie jego rywal rozstawia figurki w drugiej strefie rozstawienia.
 - Gracz z inicjatywą rozstrzyga wszystkie remisy pojawiające się w ramach zasad misji. Przykładowo, jeśli zasady misji nakazują poruszyć żeton o jedno pole w kierunku najbliższej figurki, a dwie figurki znajdują się w identycznej odległości od tego żetonu, gracz z inicjatywą decyduje, w stronę której figurki poruszy żeton.
 - W 4. kroku fazy porządków gracz z inicjatywą przekazuje żeton inicjatywy swojemu rywalowi.

Powiązane tematy: aktywacja, faza porządków, konflikty, rozstawianie

KAMPANIA

Kampania to szereg połączonych misji, składających się na rozwijającą się fabułę. W trakcie kampanii gracze biorą udział w najróżniejszych misjach, zdobywając po drodze nowe karty agend, przedmiotów oraz klas.

- Misje fabularne są wyjątkowe w obrębie określonych kampanii. Misja fabularna z jednej kampanii nie może być rozgrywana w innej.
- Większość misji pobocznych można rozgrywać w ramach dowolnej kampanii.
- Gracze zachowują informacje na temat kampanii w dzienniku kampanii.

Powiązane tematy: etap misji, etap ulepszeń Imperium, etap ulepszeń Rebelii, misje, przygotowanie kampanii, ramy czasowe, zwycięstwo

KARTY AGEND

W kampanii gracz Imperium może kupować karty agend. Karty te charakteryzuje szeroki wachlarz potężnych zdolności i zazwyczaj odrzuca się je po użyciu.

- Gracz Imperium może kupować karty agend, wydając wpływy podczas etapu ulepszeń Imperium.
- Podczas przygotowywania kampanii gracz Imperium tworzy swoją talię agend, wybierając sześć zestawów kart agend (patrz „Tworzenie talii agend” po prawej stronie).
- Kiedy karta agendy jest odrzucana, należy ją odłożyć do pudełka. Nie będzie potrzebna w pozostałej części kampanii.

RODZAJE KART AGEND

W grze występują cztery rodzaje kart agend:

- **Misje poboczne:** Część kart agend zagrywa się jako misje poboczne. Po zakupie jednej z takich kart należy ją umieścić odkrytą na stole. Od tej pory to aktywna misja. Pomiędzy spotkaniami tę kartę agendy przechowuje się razem z pozostałymi aktywnymi misjami. Należy ją odrzucić po rozpatrzeniu misji, którą opisuje.

- **Misje przymusowe:** Część kart agend zmusza graczy do rozpatrzenia konkretnej misji. Po zakupie jednej z takich kart gracz natychmiast rozpatrują opisaną na niej misję, a następnie odrzucają tę kartę agendy.
- **Trwające:** Część kart agend umieszcza się po zakupie na obszarze gry gracza Imperium. Te karty posiadają trwający efekt i pozostają w grze do momentu ich odrzucenia przez inny efekt. Takie karty agendy przechowuje się pomiędzy spotkaniami razem z elementami gry gracza Imperium.
- **Zachowywane w tajemnicy:** Jeśli tekst karty brzmi: „Zachowaj tę kartę w tajemnicy”, gracz Imperium nie ujawnia tej karty graczom Rebelii. Rozpatruje jej efekt w późniejszej części kampanii zgodnie z opisem. Takie agendy aż do momentu ich rozpatrzenia przechowuje się pomiędzy spotkaniami razem z elementami gry gracza Imperium. Wszystkie karty tego rodzaju kosztują jeden wpływ, ale mogą posiadać dodatkowy koszt wpływów, który ponosi się w momencie ich rozpatrzenia.

TWORZENIE TALII AGEND

Podczas przygotowywania kampanii gracz Imperium wybiera sześć zestawów kart agend i tasuje je razem, celem stworzenia swojej talii agend dla tej kampanii.

- Każdy zestaw agendy składa się z trzech kart. Nazwa zestawu znajduje się w prawym górnym rogu karty.
- Gracz Imperium nie może wybrać zestawu agendy, jeśli zawiera on kartę z ramami czasowymi nie obejmującymi swoim zakresem ram czasowych rozgrywanej kampanii.
- Zestaw agendy jest wykorzystywany wyłącznie na potrzeby tworzenia talii na początku kampanii i nie ma później żadnego efektu w grze.
- Wszystkie karty agend, które nie zostały wybrane podczas przygotowywania kampanii, należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne w tej kampanii.

Powiązane tematy: etap ulepszeń Imperium, misje przymusowe, ramy czasowe, tajne informacje, wpływy

KARTY DOWODZENIA

W konfrontacji gracze zagrywają karty dowodzenia, aby rozpatrywać szereg potężnych zdolności.

- Podczas przygotowań każdy gracz dobiera trzy karty dowodzenia na rękę. Karty dowodzenia na ręce gracza są trzymane w tajemnicy przed rywalem.
- W każdej fazie porządków każdy gracz dobiera jedną kartę dowodzenia i jedną dodatkową kartę dowodzenia za każdy kontrolowany przez siebie żeton terminala.
- Po rozpatrzeniu efektu karty dowodzenia należy ją umieścić odkrytą na stosie odrzuconych kart gracza.
- Jeśli w talii dowodzenia gracza nie ma żadnych kart, nie może on dobierać kart dowodzenia.
- Gracz nie może zagrać kilku kopii tej samej karty dowodzenia jednocześnie. Przykładowo, gdyby karta mówiła o „dodaniu 2 celności”, gracz nie mógłby zagrać dwóch kopii tej karty, aby zyskać 4 celności w jednym ataku.
- Kiedy zagrywa się kartę dowodzenia, która wymienia cechę, nazwę figurki i/lub symbol stronnictwa, tej karty może użyć pojedyncza figurka, spełniająca wszystkie wskazane wymagania.
- Każdy gracz posiada własną talię 15 kart dowodzenia. Podczas budowania armii przed konfrontacją gracz wybiera, jakie karty trafią do tej talii. Musi się trzymać następujących ograniczeń:

- Łączny koszt kart w jego talii nie może przekroczyć 15.
- Na każdej karcie dowodzenia obok kosztu pojawia się pewna liczba symboli limitu kopii. Wskazuje ona maksymalną liczbę kopii danej karty, jaką gracz może posiadać w swojej talii dowodzenia.

Powiązane tematy: akcje, faza porządków, kontrolowanie, stronnictwo, żetony terminali

KARTY KLAS

W kampanii każdy gracz posiada talię kart klasy.

- Na początku kampanii gracz Imperium wybiera dowolną talię klasy Imperium, a każdy gracz Rebelii bierze talię klasy odpowiadającą jego bohaterowi.
- Na początku kampanii każdy gracz dostaje wszystkie karty klasy ze swojej talii nie posiadające kosztu (widoczny w lewym dolnym rogu karty).
- Gracze mogą kupować dodatkowe karty klas wydając punkty doświadczenia podczas etapów ulepszeń Imperium lub Rebelii.
- Kupione karty klas pozostają odkryte na obszarze gry właściciela. Posiadają one trwające efekty, zgodnie z opisem na kartach.
- Część zdolności z kart klas opatrzone kosztem. Jeśli ten koszt nie może być zapłacony, nie można rozpatrzeć opisu znajdującego się bezpośrednio za tym kosztem. Koszty zdolności opisano w punkcie „Zdolności” na stronie 23.
- Część kart klas posiada kilka zdolności oddzielonych poziomą linią. Tych zdolności można używać niezależnie od siebie, posiadają też one osobne koszty oraz wymagania, które należy spełnić, aby móc ich użyć.

Powiązane tematy: akcje, dodatek, karty przedmiotów, obszar gry, punkty doświadczenia, wyczerpywanie, zdolności, zmęczenie

KARTY NAGRÓD



W kampanii gracze mogą zdobywać karty z talii nagród. Ta talia zawiera karty przedmiotów oraz klas, których nie można kupić i zazwyczaj można je uzyskać wyłącznie jako nagrody za misje.

- Gracze zawsze zdobywają ściśle określone karty nagród z talii.
- W grze na trzech bohaterów każdy gracz dostaje na początku kampanii kartę nagrody „Bohaterski”. W grze na dwóch bohaterów każdy gracz dostaje kartę nagrody „Legendarny” (patrz „Przygotowanie kampanii” na stronie 15).
- Gracze mogą oglądać karty z talii nagród w dowolnym momencie.
- Bohaterowie **nie mogą** oddawać swoich kart nagród innym bohaterom ani nie mogą sprzedawać kart nagród.

Powiązane tematy: karty klas, karty przedmiotów

KARTY PRZEDMIOTÓW

W kampanii bohaterowie uzyskują dostęp do szerokiej gamy kart przedmiotów. Karty te obejmują broń, pancerze, wyposażenie oraz modyfikacje. Wszystkie karty przedmiotów w posiadaniu bohatera należy umieszczać odkryte na jego obszarze gry.

- Broń rozpoznaje się po słowie „Atak”, zapisanym w polu powyżej symboli kości oraz symbolu  lub . Broń jest używana do wykonywania ataków. Każda inna karta przedmiotu jest używana zgodnie ze swoim opisem na karcie.

- Zdolności na broni nie mogą być używane podczas rozpatrywania ataku inną bronią.
- W grze pojawiają się trzy talie kart przedmiotów różniące się od siebie rewersami. Oznaczenie cyfrowe na rewersie karty przedmiotu informuje o jej poziomie. Podczas etapu ulepszeń Rebelii gracze Rebelii dobierają wskazaną w dzienniku kampanii liczbę kart przedmiotów z talii odpowiedniego poziomu.
- Część kart klas i nagród to jednocześnie karty przedmiotów. Te karty można zidentyfikować jako przedmioty po awersie. Każdy bohater zawarty w zestawie podstawowym *Imperium Atakuje* posiada jedną początkową kartę przedmiotu.
- Przed rozstawieniem bohaterów w ramach misji gracze mogą swobodnie wymieniać się między sobą kartami przedmiotów, jednak w trakcie trwania misji nie mogą ich już wymieniać.
- Nie ma ograniczenia co do liczby kart przedmiotów, jakie może posiadać bohater, jednak bohaterów obowiązują ograniczenia w ramach pojedynczej misji: 1 karta pancerza (☛), 2 karty broni oraz 3 karty wyposażenia (☛).
 - Jeśli bohater przekroczy powyższy limit podczas rozstawiania swojego bohatera na planszy, musi natychmiast wybrać, które karty zostawia. Wybrane karty odkłada na bok – nie będą używane w trakcie tej misji. Pozostawione karty wracają do gracza po zakończeniu misji.
 - Jeśli bohater weźmie na misję 2 karty broni, kiedy ma wykonać atak, musi wybrać 1 z tych broni i użyć jej w tym ataku.
- Karty przedmiotów zawierają szereg cech opisanych pod ilustracją (takich, jak *PISTOLET*). Z cechami nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.

MODYFIKACJE

Część kart przedmiotów opatrzone cechą *MODYFIKACJA*. Te karty samodzielnie nie posiadają żadnego efektu w grze. Należy je dołączyć (położyć na) do karty przedmiotu z pasującym symbolem (☛ lub ☛). Po dołączeniu bohater może używać zdolności z karty modyfikacji podczas wykonywania ataku zmodyfikowaną bronią.

- Każda broń ma ograniczenie liczby kart modyfikacji, jakie można do niej dołączyć. To ograniczenie przedstawiono za pomocą kolorowych pasków w prawy dolnym rogu karty. Jeśli karta przedmiotu nie posiada żadnych pasków modyfikacji, nie można do niej dołączać żadnych modyfikacji.
- Modyfikacji nie uważa się za broń.
- Kiedy bohaterowie kupują karty przedmiotów, a także przed każdą misją, mogą dołączać wszystkie posiadane modyfikacje do innych kart przedmiotów. Bohaterowie mogą też decydować o usuwaniu modyfikacji ze swoich kart przedmiotów i trzymać je niedołączone na swoich obszarach gry. Nie można używać zdolności z modyfikacji, które nie są dołączone do żadnej karty przedmiotu.
- W trakcie rozpatrywania misji modyfikacji nie można dołączać ani usuwać z kart przedmiotów.
- Karta przedmiotu **nie może** mieć jednocześnie dołączonej więcej niż jednej modyfikacji z tą samą cechą (za wyjątkiem cechy *MODYFIKACJA*). Na przykład broń może mieć dołączoną tylko jedną *LUFĘ*.

Powiązane tematy: ataki, kredyty, obszar gry, przygotowanie kampanii

KARTY ROZSTAWIENIA

Wszystkie figurki, poza bohaterami, posiadają odpowiadające im karty rozstawienia. Te karty zawierają nazwę figurki, liczebność grupy, jej zdolności, szybkość, żywotność, obronę oraz atak.

- Ponieważ karty rozstawienia ☛ mają inne koszulki niż karty rozstawienia ☛, gracze Rebelii będą wiedzieli, jak wiele grup ☛ i ☛ znajduje się na ręce oraz w rezerwach gracza Imperium.
- Elitarne karty rozstawienia posiadają czerwoną ramkę. Wszystkie pozostałe karty rozstawienia to szeregowy karty rozstawienia i posiadają one szarą ramkę.
- Karty rozstawienia zawierają szereg cech umieszczonych pod nazwą (takich, jak *ŻOŁNIERZ*). Z cechami nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.
- Niektóre karty rozstawienia posiadają cechę *ULEPSZENIE KONFRONTACJI* Zasady i zdolności odnoszące się do kart rozstawienia nie wpływają i nie mogą mieć zastosowania do kart ulepszeń konfrontacji, o ile dana zasada lub zdolność wyraźnie nie wskazuje inaczej. Przykładowo, gracz nie może użyć karty „Tymczasowy sojusz”, aby dodać do swojej armii karty ulepszeń konfrontacji innych stronnictw. Gracze nie mogą również wyczerpywać kart ulepszeń konfrontacji używając „Przejęcia inicjatywy”.

Powiązane tematy: aktywacja, elitarna figurka, grupa, grupy otwarte, sojusznicy, unikatowa

KARTY ZAOPATRZENIA

W kampanii bohater może skorzystać z żetonu skrzynki, aby przejąć ten żeton i dobrać jedną kartę zaopatrzenia. Kartę należy umieścić odkrytą na obszarze gry tego bohatera. Może ona być użyta zgodnie z opisem.

- Większość kart zaopatrzenia odrzuca się po użyciu.
- Kart zaopatrzenia nie można wymieniać, ani przekazywać innym bohaterom.
- Po zakończeniu misji wszystkie karty zaopatrzenia należy wtasować w talię zaopatrzenia, bez względu na to czy zostały użyte, czy nie.

Powiązane tematy: kredyty, przejmowanie, żetony skrzynek

KONFLIKTY

Wiele efektów w grze może się aktywować w tym samym momencie.

- Podczas wykonywania ataku należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty pochodzące od atakującego (wliczając w to figurki, które są wobec niego przyjazne), a potem efekty pochodzące od obrońcy (wliczając w to figurki, które są wobec niego przyjazne).
- Efekty pochodzące od kilku figurek znajdujących się pod kontrolą jednego gracza rozpatruje się w kolejności wybranej przez tego gracza.
- Decyzja gracza odnośnie rozpatrzenia opcjonalnego efektu zbiega się w czasie z kolejnością rozpatrywania. Oznacza to, że po tym, jak gracz zrezygnuje z aktywowania jednego lub więcej efektów, nie ma możliwości aktywowania danej zdolności, aż do chwili, gdy ponownie pojawią się okoliczności do jej aktywowania.

KONFLIKTY W KAMPANII

W kampanii należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty pochodzące od gracza Imperium, a potem efekty pochodzące od gracza Rebelii.

- Jeśli kilka zasad misji miałyby zostać rozpatrzonych w tym samym momencie, o kolejności ich rozpatrywania decyduje gracz Imperium.
- Kiedy gracze Rebelii chcą rozpatrzyć w tym samym momencie kilka efektów, o kolejności ich rozpatrywania decydują wspólnie.
- Jeśli bohaterowie muszą podjąć decyzję jako grupa, ale nie mogą dojść do porozumienia, gracz Imperium wskazuje gracza Rebelii, który podejmie ostateczną decyzję.

KONFLIKTY W KONFRONTACJI

W konfrontacji należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty pochodzące od gracza z inicjatywą, a potem efekty pochodzące od jego rywala.

- Jeśli kilka zasad misji miałyby zostać rozpatrzonych w tym samym momencie, o kolejności ich rozpatrywania decyduje gracz z inicjatywą.

Powiązane tematy: ataki, inicjatywa, zdolności, zwycięstwo

KONFRONTACJA

Konfrontacja to specjalny rodzaj misji, podczas której dwaj gracze budują armie złożone z figurek i rywalizują o zdobycie 40 punktów zwycięstwa.

- Wszelkie zasady z niniejszego „Kompletnego podręcznika zasad”, zawierające wyrażenie „w kampanii” nie mają zastosowania do misji konfrontacyjnych.
- Podstawowe zasady rozgrywania konfrontacji oraz budowania armii można znaleźć w podręczniku „Zasady konfrontacji”.

Powiązane tematy: misje, przygotowanie misji, zwycięstwo

KONTROLOWANIE

Wiele misji wymaga od graczy kontrolowania kafelków lub żetonów.

- Gracz kontroluje kafelek, jeśli na dowolnym polu tego kafelka znajduje się co najmniej jedna przyjazna figurka **oraz** na żadnym polu tego kafelka nie ma wrogich figurek.
 - Jeśli na tym samym kafelku znajdują się zarówno przyjazne jak i wrogie figurki, nikt nie kontroluje tego kafelka.
- Gracz kontroluje żeton, jeśli na tym żetonie lub na polu z nim sąsiadującym znajduje się co najmniej jedna przyjazna figurka, a ponadto ani na tym żetonie, ani na polach sąsiadujących nie ma żadnych wrogich figurek.
 - Jeśli na tym żetonie lub na polu z nim sąsiadującym znajdują się zarówno przyjazne jak i wrogie figurki, nikt nie kontroluje tego żetonu.

Powiązane tematy: sąsiedowanie

KREDYTY

W kampanii gracze dostają kredyty na końcu niemal wszystkich misji. Podczas etapu ulepszeń Rebelii bohaterowie mogą wydawać posiadane kredyty, aby kupować karty przedmiotów.



- Ilość kredytów zapisuje się w dzienniku kampanii i są one wspólną własnością wszystkich bohaterów.
- Kiedy bohaterowie dostają kredyty, dodają je do kredytów wpisanych w dzienniku kampanii i zapisują nową sumę. Kiedy bohaterowie wydają kredyty, odejmują je od kredytów z dziennika kampanii i zapisują nową sumę.
- Bohaterowie nie muszą wydawać wszystkich posiadanych kredytów. Niewydane kredyty mogą wydać podczas któregoś z przyszłych etapów ulepszeń Rebelii.
- Na końcu każdej misji stanowiącej część kampanii bohaterowie dostają 50 kredytów za każdy żeton skrzynki, jaki przejęli podczas tej misji.










Powiązane tematy: etap ulepszeń Rebelii, karty przedmiotów, żetony skrzynek

KRWAWIENIE

Patrz „Stany” na stronie 20.

LECZENIE

Część zdolności pozwala figurkom leczyć  (obrażenia) lub  (zmęczenie). Kiedy figurka się leczy, należy usunąć wskazaną liczbę żetonów obrażeń lub zmęczenia z jej figurki lub arkusza bohatera.

- Część kart używa leczenia jako słowa kluczowego. Przykładowo „: Leczysz 1 ” pozwala figurce wydać  (wzmocnienie) podczas wykonywania ataku, aby wyleczyć 1  po rozpatrzeniu tego ataku. Atakujący może wyleczyć to  nawet, jeśli cel jego ataku nie otrzyma żadnych .
- Jeśli bohater wyleczył więcej , niż łącznie otrzymał, leczy jedno  za każde , którego nie wyleczył.

Powiązane tematy: obrażenia, odpoczynek, słowa kluczowe, wzmocnienia, zmęczenie

LICZENIE PÓL

Wiele efektów wymaga od graczy zmierzenia dystansu pomiędzy dwoma polami. Aby to zrobić, gracz ustala liczbę punktów ruchu, jakie byłyby potrzebne figurce, aby poruszyć się z jednego pola na drugie.

Na potrzeby tych obliczeń można się poruszać na i przez niedostępny i trudny teren oraz pola z figurkami bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Nie można jednak obliczać tej odległości przez ściany, drzwi czy blokujący teren.

- Jeśli zdolność figurki nakazuje, aby wybrać coś w promieniu ściśle określonej liczby pól, gracze liczą pola **od figurki używającej tej zdolności**. Na podobnej zasadzie, jeśli zdolność nakazuje wybór sąsiadującej figurki, ta figurka musi sąsiadować z figurką używającą danej zdolności.

Powiązane tematy: drzwi, teren, ściany

MAŁA FIGURKA

Za małą figurkę uznaje się każdą figurkę, która zajmuje jedno pole. Część zasad i zdolności określa, że mają one zastosowanie wyłącznie wobec małych figurek.

Powiązane tematy: duże figurki

MASYWNA

Słowo kluczowe Masywna pojawia się na niektórych kartach rozstawienia i odnosi do szeregu specjalnych zasad, które obowiązują figurki z tak oznaczonej grupy.

- Figurki nie blokują pola widzenia **od i do** Masywnych figurek.
- W kampanii Masywne figurki nie mogą wchodzić na pola wnętrza.
- Masywne figurki mogą wchodzić na pola zawierające blokujący oraz niedostępny teren. Mogą też poruszać się przez i kończyć swój ruch na zablokowanych oraz niedostępnych krawędziach.
- Masywne figurki mogą wchodzić na pola zawierające wrogie figurki i/lub trudny teren bez ponoszenia dodatkowych kosztów ruchu.
- Masywne figurki nie mogą wchodzić na pola zawierające inne Masywne figurki.
- Masywna figurka może kończyć ruch na polach zawierających blokujący teren i/lub inne figurki. Figurki na tych polach są odpychane na najbliższe puste pole, wybrane przez kontrolującego odpychaną figurkę (wliczając niedostępny teren). Gracz poruszający Masywną figurkę najpierw odpycha przyjazne figurki, a potem pozostali gracze odpychają swoje figurki.
- Po tym, jak Masywna figurka zakończy ruch na polach zawierających co najmniej jedną inną figurkę, nie może się dłużej poruszać w ramach swojej obecnej aktywacji.
- Jeśli Masywna figurka zajmuje pole zawierające blokujący teren, można wyznaczać do niej pole widzenia oraz liczyć pola, a sąsiadujące z nią jednostki mogą ją atakować.

Powiązane tematy: blokujący teren, odpychanie, pola wnętrza, ruch, niedostępny teren

MISJE

Każda misja to rozgrywka polegająca na taktycznych zmaganiach, które toczą się na modułowej planszy i charakteryzują unikatowymi zasadami misji.

ROZPATRYWANIE MISJI

Misje w grze *Imperium Atakuje* rozgrywa się jako serie rund gry. Każda runda składa się z fazy aktywacji, po której następuje faza porządków.

Po rozpatrzeniu fazy porządków rozgrywka przechodzi do kolejnej rundy i rozpoczyna od nowej fazy aktywacji. Te fazy powtarza się do końca misji (patrz „Zwycięstwo” na stronie 24).

MISJE FABULARNE I POBOCZNE

W kampanii gracze rozpatrują szereg misji fabularnych oraz misji pobocznych. Zasady i plansze dla każdej misji znajdują się w „Podręczniku kampanii”.

- W każdym etapie misji bohaterowie wybierają jedną aktywną misję to rozpatrzenia.

- Dziennik kampanii wymienia rodzaj aktywnej misji, jaką bohaterowie mogą wybrać podczas każdego etapu misji. Przykładowo, jeśli wskazuje on „Misję fabularną”, bohaterowie muszą wybrać do rozpatrzenia którąś aktywną misję fabularną. Często w grze jest tylko jedna aktywna misja fabularna naraz.
- Aktywne misje, które nie zostały wybrane, zachowuje się pomiędzy spotkaniami. Pozostają aktywne aż do momentu ich rozpatrzenia.

- Tej samej misji nie można rozegrać dwukrotnie w ramach jednej kampanii.
- Karty misji pobocznych zawierają szereg cech umieszczonych pod nazwą (takich, jak *TATOINE*). Z cechami nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.
- Po rozpatrzeniu misji wprowadzającej należy potasować talię misji pobocznych, dobrać z niej dwie karty i umieścić je odkryte na stole. Po rozpatrzeniu każdej misji pobocznej, nie będącej agendą należy potasować talię misji pobocznych, dobrać z niej jedną kartę i umieścić ją odkrytą na stole.

Tworzenie talii misji pobocznych

Podczas przygotowywania kampanii gracze dzielą karty misji pobocznych według rodzajów (kolorów). Następnie tasują razem następujące karty, celem stworzenia talii misji pobocznych:

- Jedną czerwoną kartę misji pobocznej, odpowiadającą każdemu bohaterowi, jaki bierze udział w kampanii.
- Cztery zielone karty misji pobocznych, wybrane przez graczy prowadzących bohaterów. Bohaterowie nie mogą wybrać więcej niż jednej karty tego rodzaju, która zapewniłaby im w charakterze nagrody tego samego sojusznika bez względu na podtytuł widniejący przy jego nazwie (przykładowo „Bohater Rebelii”).
- Cztery losowe szare karty misji pobocznych. Należy je wtasować zakryte i nie pokazywać żadnemu z graczy.

MISJE PRZYMUSOWE

W kampanii niektóre karty agend oraz wydarzenia mogą zmusić do rozegrania określonej misji. Najczęściej dzieje się tak w wyniku przyznania nagrody za misję lub karty agendy. Przykładowo, gdyby karta agendy brzmiała: „Należy rozegrać misję ‘Kopalnie przyprawy na Kessel’ jako misję przymusową”, gracze musieliby natychmiast rozegrać właśnie tę misję, a następnie wznowić kampanię od aktualnego etapu.

- Misje przymusowe zapisuje się w części „Misje przymusowe” dziennika kampanii. Jeśli pojawia się misja przymusowa, a gracze nie mają czasu, aby ją rozpatrzyć w ramach obecnego spotkania, powinni zapisać misję w części „Misji przymusowych” bez odznaczania okienka. Gdy następnym razem powrócą do kampanii, będą musieli natychmiast rozpatrzyć właśnie tę misję.
- Misje przymusowe rozpatruje się **pomiędzy** etapami kampanii. Po rozpatrzeniu misji przymusowej gracze powinni wykonać krok „Porządki po misji”, należący do etapu misji. Następnie mogą rozpatrzyć kolejny dostępny etap kampanii.
- Jeśli misja przymusowa ma miejsce natychmiast po rozpatrzeniu innej misji, gracze rozpatrują „Porządki po misji”, ale nie rozpatrują przed tą misją przymusową etapów ulepszeń Rebelii czy Imperium. Poziom zagrożenia dla misji przymusowej jest równy poziomowi zagrożenia ostatniej rozegranej misji.

- Ze względu na fakt, że misji przymusowych nigdy nie wybiera się do rozegrania dobrowolnie, nie posiadają one odpowiadających im kart misji.
- Jeśli graczom skończy się miejsce w części „Misje przymusowe” dziennika kampanii, wciąż mogą rozgrywać kolejne misje przymusowe. Należy je zapisywać na odwrocie dziennika kampanii lub na osobnej kartce papieru.

MISJE KONFRONTACYJNE

Plansza dla każdej misji konfrontacyjnej znajduje się w planie tej misji. Zasady dla każdej misji konfrontacyjnej zapisano na kartach misji konfrontacyjnych.

Powiązane tematy: aktywne misje, etap misji, kampania, karty agend, przygotowanie misji, zwycięstwo

MOBILNA

Figurki opatrzone słowem kluczowym Mobilna ignorują dodatkowe koszty ruchu podczas wchodzenia na trudny teren oraz pola zawierające wrogie figurki. Mogą również wchodzić oraz kończyć ruch na polach zawierających niedostępny i blokujący teren.

- Jeśli Mobilna figurka zajmuje pole zawierające blokujący teren, można wytyczać linie pola widzenia i liczyć pola do tej figurki, a sąsiadujące figurki mogą ją atakować.

Powiązane tematy: słowa kluczowe

MODYFIKACJE

Patrz „Karty przedmiotów” na stronie 9.

NIEDOSTĘPNY TEREN

Niedostępny teren jest reprezentowany za pomocą przerywanej czerwonej linii otaczającej pole planszy. Figurki nie mogą wchodzić na pola zawierające niedostępny teren.

- Czasami niedostępny teren to tylko jedna krawędź pola. Figurki nie mogą się poruszać ani być odpychane przez tę krawędź. Duże figurki nie mogą się poruszać na, być odpychane przez ani być umieszczane na niedostępnej krawędzi, chyba że mają specjalną zdolność, która na to pozwala, przykładowo są Masywne lub Mobilne.
- Przez niedostępny teren można wytyczać linie pola widzenia.

Powiązane tematy: Masywna, Mobilna, odpychanie, pole widzenia, ruch, teren, umieszczenie

OBIEKTY

Termin obiekt odnosi się do elementów na planszy, które nie są figurkami. Wszystkie drzwi, skrzynki i terminale uważa się za obiekty.

- Większość żetonów misji uważa się za obiekty, chyba że zasady misji wykorzystują dany żeton, aby reprezentował figurkę.
- Żadne obiekty, za wyjątkiem drzwi, nie ograniczają ruchu ani nie blokują pola widzenia.
- Obiektów nie można odpychać.
- Zasady misji pozwalają, by obiekty mogły być atakowane przez określone figurki (patrz „Atakowanie obiektów” na stronie 4).
- Zdolności wpływające na obiekty wpływają **wyłącznie** na obiekty, które można atakować.

Powiązane tematy: atakowanie obiektów, drzwi, ruch, żetony misji, żetony skrzynek, żetony terminali


OBSZAR GRY










Obszarem gry określa się miejsce na stole przed graczem. Właśnie tu gracz trzyma wszystkie należące do niego elementy gry, które nie znajdują się na planszy, wliczając w to arkusz bohatera, karty przedmiotów, karty rozstawienia, karty klas i wiele innych.

- Zdolności z kart i arkuszy bohaterów leżących na obszarze gry graczy mogą być używane zgodnie z opisem na danej karcie lub arkuszu.
- Wszystkie odkryte karty na obszarze gry gracza stanowią jawną informację i mogą być sprawdzane przez wszystkich graczy.

Powiązane tematy: przejmowanie


OBRAŻENIA




Wiele efektów w grze powoduje, że figurki otrzymują  (obrażenia). Najczęściej dzieje się tak w wyniku ataków, ale obrażenia mogą pochodzić z wielu różnych źródeł.

- Kiedy figurka łącznie otrzyma liczbę  równą lub większą od swojej żywotności, zostaje pokonana.
- Kiedy bohater otrzymuje , umieszcza na swoim arkuszu postaci identyczną liczbę żetonów obrażeń.
- Kiedy jakkolwiek inna figurka otrzymuje , należy umieścić obok niej identyczną liczbę żetonów obrażeń. Te żetony obrażeń poruszają się wraz z figurką.
- Jeśli figurka otrzymuje  poza atakiem, te  nie są negowane przez , a figurka nie rzuca kośćmi obrony.
- Część żetonów obrażeń opatrzone cyfrą „5”. Każdy z nich odpowiada „5” żetonom obrażeń. Każdy gracz może swobodnie wymieniać każdy taki żeton na pięć pojedynczych żetonów obrażeń.
- Kiedy efekt w grze wspomina liczbę , które figurka „łącznie otrzymała”, odnosi się do całkowitej liczby żetonów obrażeń znajdujących się aktualnie na jej arkuszu bohatera lub przy tej figurce.
- Figurka nie może otrzymać więcej , niż wynosi jej żywotność. Wszystkie  powyżej wartości żywotności nie mają żadnego efektu.

Powiązane tematy: ataki, pokonana, żywotność

ODPOCZYNEK

W kampanii figurki bohaterów mogą wykonywać akcję odpoczynku. Kiedy bohater wykonuje akcję odpoczynku, leczy  równe swojej wytrzymałości.

- Jeśli bohater wyleczył więcej , niż łącznie otrzymał, leczy jedno  za każde , którego nie mógł wyleczyć.

Powiązane tematy: akcje, leczenie, obrażenia, wytrzymałość, zmęczenie

ODPYCHANIE

Część zdolności odpycha figurki. Gracz rozpatrujący zdolność odepchnięcia porusza figurkę o wskazaną liczbę pól.

- Figurka może być poruszona w dowolnym kierunku. Nie musi się poruszać bezpośrednio od figurki używającej zdolności odepchnięcia.
- Odpychana figurka nie opuszcza pola dobrowolnie.
- Odepchnięcie figurki nie wymaga żadnych punktów ruchu.

- Jeśli efekt nie będący zdolnością odpycha figurkę, na przykład zasada misji lub drzwi zamykające się pomiędzy dwoma polami zajmowanymi przez dużą figurkę, gracz kontrolujący tę figurkę decyduje, jak zostanie ona umieszczona.
- Podczas odpychania dużej figurki nie może się ona poruszać na ukos ani nie może być obracana.

Powiązane tematy: duże figurki, ruch, wychodzenie

OGŁUSZENIE

Patrz „Stany” na stronie 20.

OGRANICZENIA LICZBY ELEMENTÓW GRY

Jeśli pojawi się potrzeba, aby gracze użyli większej liczby elementów gry niż znajdująca się w pudełku, należy postępować według poniższych zasad:

- Żetony nie są limitowane. Jeśli graczom skończą się żetony określonego rodzaju, powinni użyć odpowiedniego zamiennika, na przykład monet.
- Jeśli gracze muszą rzucić większą liczbą kości niż zawarta w pudełku, powinni zapisać aktualny wynik rzutu, ponownie rzucić potrzebnymi kośćmi i połączyć wyniki. Nie traktuje się tego jak przerzutu.
- Jeśli graczom skończą się karty jakiegoś rodzaju, nie mogą dobrać ani użyć dodatkowych kart tego rodzaju.
- W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek znajdujących się w pudełku. Przykładowo, gracz Imperium jest ograniczony do sześciu szeregowych figurek Szturmowców oraz trzech elitarnych figurek Szturmowców, nawet jeśli posiada dwa zestawy podstawowe gry.
- W konfrontacji gracze mogą mieć w swoich armiach maksymalnie po jednej kopii każdej unikatowej karty rozstawienia, po dwie kopie każdej elitarniej karty rozstawienia i po cztery kopie każdej szeregowej karty rozstawienia.

Powiązane tematy: figurki Imperium, elitarna figurka, unikatowa


OPUSZCZANIE

Część efektów aktywuje się, kiedy figurka opuszcza pole. Opuszczanie pola obejmuje sytuacje, kiedy figurka porusza się lub jest odpychana poza dane pole, lub kiedy jest umieszczana na innym polu w wyniku działania jakiegoś efektu.

Powiązane tematy: odpychanie, umieszczanie, wchodzenie

OSŁABIONA

Część kart misji odnosi się do osłabionych figurek. Najczęściej ma to miejsce w sytuacji, kiedy figurka zostanie pokonana. Zamiast odrzucać osłabioną figurkę, pozostawia się ją na planszy, jednak w czasie aktywacji obowiązuje ją szereg ograniczeń.

- Figurka pozostaje pod kontrolą tego samego gracza.
- Figurka **nie** ogranicza ruchu ani nie blokuje pola widzenia. Inne figurki nie mogą skończyć ruchu na polu zawierającym osłabioną figurkę.
- Kiedy figurka jest osłabiona, odrzuca wszystkie stany. Ponadto, wobec osłabionej figurki nie można stosować stanów.
- Figurka nie może otrzymywać  (obrażeń), być wskazywana jako cel, ani znajdować się pod wpływem ataków, zdolności czy

jakichkolwiek innych efektów w grze, poza wskazanymi w zasadach danej misji.

- Osłabiona figurka może wciąż zostać odepchnięta, jeśli **MASYWNA** figurka zakończy ruch na jej polu.

Powiązane tematy: Masywna, misje, wycofanie

PD

Patrz „Punkty doświadczenia” na stronie 17.

POKONANA

Kiedy figurka posiada liczbę żetonów obrażeń równą lub większą od swojej żywotności, zostaje pokonana.

- Kiedy bohater zostaje pokonany po raz pierwszy w trakcie misji, zostaje ranny i odwraca swój arkusz bohatera na ranną stronę. Jeśli ranny bohater zostaje pokonany, wycofuje się i jest usuwany z planszy.
 - Kiedy jakkolwiek inna figurka zostaje pokonana, jest usuwana z planszy wraz ze wszystkimi posiadanymi żetonami stanów oraz obrażeń.
- Jeśli figurka zostaje pokonana w swojej aktywacji, jej aktywacja natychmiast się kończy.
- W kampanii, kiedy zostanie pokonana ostatnia figurka Imperium z **nieunikatowej** grupy, kartę rozstawienia tej grupy należy umieścić na ręce gracza Imperium. Może być ona opcjonalnie rozstawiona w dalszej części misji.

Powiązane tematy: obrażenia, ranny, rozstawianie, unikatowa, wspieranie, wycofanie, żywotność

POLA PLENERU

Patrz „Pola wnętrza” poniżej.


POLA WNĘTRZA

Niektóre pola uważa się za pola wnętrza i wpływa na nie część zasad misji oraz słów kluczowych, na przykład Masywna. Z pól wnętrza składają się następujące kafelki: 19A–36A oraz 19B–36B.

- W kampanii figurki ze słowem kluczowym Masywna **nie mogą wchodzić na pola wnętrza**.
- Każde pole, które nie jest polem wnętrza, jest polem pleneru.
- Wszystkie pola na kafelkach 38A, 39A oraz 39B to pola pleneru.

Powiązane tematy: Masywna

POLE WIDZENIA

Pole widzenia służy do określania, co „widzi” figurka. Pole widzenia jest najczęściej używane do decydowania, które figurki mogą stać się celem ataku  (dystansowego).

Aby określić pole widzenia, gracz wytycza dwie umowne, nie przecinające się linie z jednego rogu pola atakującej figurki do dwóch sąsiadujących rogów pola celu. Jeśli któraś z tych linii przechodzi przez ścianę, figurkę lub blokujący teren, dana figurka **nie ma celu w polu widzenia**.

- Pole widzenia można wytyczać **od i do** dowolnego rogu na planszy. Każda linia może być wytyczana wzdłuż rogów



i krawędzi pól zawierających figurki, drzwi, ściany oraz zablokowane pola.

- Ściany blokują pole widzenia wyłącznie **wzdłuż całej krawędzi pola**. Jeśli ściana nie zajmuje całej krawędzi, linie pola widzenia można wytyczać do, od i przez tę krawędź.
- Linii pola widzenia **nie można** wytyczać przez róg, w którym przecina się dowolna kombinacja takich elementów jak ściany i blokujący teren. Można je wytyczać przez kombinację jednej figurki oraz ukośnie biegnącej ściany, blokującego terenu lub innej figurki.
- Figurki mają w swoim polu widzenia sąsiadujące figurki.
- Jest możliwe, że figurka ma w swoim polu widzenia inną figurkę, która z kolei nie ma w polu widzenia pierwszej figurki. Dzieje się tak najczęściej, kiedy jedna figurka znajduje się bezpośrednio za ścianą lub figurką. Fabularnie obrazuje to sytuację, gdy figurka wychyla się zza zasłony, aby wykonać atak, a następnie chowa się z powrotem za tę zasłonę.
- Figurka nie blokuje pola widzenia samej sobie. Ponadto figurka będąca celem także nie blokuje pola widzenia.
- Sąsiadujące figurki zawsze mają się nawzajem w polu widzenia.

Większość opisanych powyżej sytuacji pokazano na ilustracjach w części „Dodatek I – Przykłady wytyczania pola widzenia” na stronie 26.

Powiązane tematy: atak dystansowy, ataki, blokujący teren, sąsiedowanie, ściany

PRZEBICIE

To słowo kluczowe pozwala figurce zignorować pewną liczbę wyników ▼ (osłon) podczas wykonywania ataku. Przykładowo, „Przebicie 2” pozwala zignorować w tym ataku maksymalnie dwa wyniki ▼.

- Jeśli liczba wyników ▼ jest niższa niż wartość Przebicia, nadwyżkowa wartość Przebicia nie ma żadnego efektu.
- Jeśli podczas jednego ataku używanych jest kilka zdolności z Przebicciem, ich wartości należy zsumować.

Powiązane tematy: ataki, słowa kluczowe

PRZECIWNICY

Patrz „Przeciwnicy” na stronie 19.

PRZEJMOWANIE

Kiedy gracz przejmuje żeton lub element gry, umieszcza go na swoim obszarze gry. Efekt przejścia żetonu wytłumaczono w zasadach rozpatrywanej misji.

- Na końcu misji wszystkie przejęte żetony należy odłożyć do pudełka.

Powiązane tematy: obszar gry, skorzystanie

PRZERYWANIE

Niektóre zdolności korzystają ze słowa przerwij. Kiedy rozpatruje się zdolność przerywania, gracze wstrzymują właśnie wykonywaną akcję i rozpatrują zdolność przerywania. Po rozpatrzeniu jej efektu gracze wznowiają rozgrywkę od momentu, gdy została przerwana. Przykładowo, jeśli został przerwany atak, przerywająca zdolność musi zostać w pełni rozpatrzona, zanim gracze zakończą rozpatrywanie tego ataku.

- Figurka ma możliwość przerywania własnej aktywacji.

- Jeśli przerywanie spowoduje, że właśnie wykonywana akcja lub zdolność stanie się bezużyteczna lub niezgodna z zasadami, nie rozpatruje się efektu tej akcji lub zdolności. Ewentualne koszty potrzebne do rozpatrzenia tego efektu muszą zostać poniesione. Na przykład, jeśli gracz zagrał kartę dowodzenia, która pozwala mu na zaatakowanie figurki, a ta figurka przerywa, aby poruszyć się poza pole widzenia atakującej figurki gracza, kartę dowodzenia należy odrzucić, a akcja wydana na wykonanie ataku jest tracona.
- Jeśli dwa efekty przerywają tę samą akcję, o kolejności ich rozpatrzenia decyduje gracz, który aktualnie rozpatruje swoją aktywację.
- Akcja figurki nie może być przerywana, dopóki ta figurka znajduje się na polu zawierającym inną figurkę.

Powiązane tematy: konflikty

PRZERZUTY

Patrz 3. krok „Ataków” na stronie 3.

PRZEZ

Patrz „Ruch” na stronie 18.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Przed rozpoczęciem nowej kampanii należy wykonać następujące kroki:

1. **Wybór ról graczy:** Gracze decydują, kto z nich weźmie na siebie rolę gracza Imperium. Wszyscy pozostali przyjmują role bohaterów Rebelii. Gracze zachowują swoje role przez cały czas trwania kampanii.
2. **Wybór bohaterów:** Każdy gracz Rebelii wybiera jeden arkusz bohatera, a potem umieszcza talię klasy oraz figurkę odpowiadające temu bohaterowi na swoim obszarze gry. Następnie każdy gracz Rebelii odnajduje w swojej talii klasy karty przedmiotów bez zapisanego kosztu i umieszcza je odkryte na swoim obszarze gry.
 - W grze 2-osobowej każdy bohater przejmuje kartę nagrody „Legendarny”. W grze 3-osobowej każdy bohater przejmuje kartę nagrody „Bohaterski”.
3. **Wybór klasy Imperium:** Następnie gracz Imperium wybiera jedną talię klasy Imperium, odnajduje w niej podstawową kartę klasy (kartę bez zapisanego kosztu PD) i umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry.
4. **Stworzenie talii agend:** Gracz Imperium tworzy swoją talię agend (patrz „Tworzenie talii agend” na stronie 9).
5. **Stworzenie talii misji pobocznych:** Gracze Rebelii tworzą talię misji pobocznych (patrz „Tworzenie talii misji pobocznych” na stronie 12).
6. **Przygotowanie misji wprowadzającej:** Gracze są gotowi do przygotowania i rozegrania misji wprowadzającej do kampanii.

Powiązane tematy: karty agend, karty klas, misje, przygotowanie misji

PRZYGOTOWANIE MISJI

Przed rozpatrzeniem misji gracze wykonują szereg kroków.

PRZYGOTOWANIE MISJI W KAMPANII

Celem przygotowania misji w ramach kampanii należy wykonać następujące kroki:

- Rozłożenie planszy:** Gracz Imperium rozkłada planszę misji, korzystając z kafelków planszy wskazanych w „Podręczniku kampanii”. Umieszcza wszystkie żetony na planszy tak, jak pokazano w planie misji.
- Przygotowanie wskaźnika zagrożenia i rundy:** Gracz Imperium ustawia wskaźnik zagrożenia na zero, a wskaźnik rundy na jeden.
- Rozstawienie i przygotowanie:** Gracz Imperium bierze wszystkie karty rozstawienia i dzieli je zgodnie z opisem w ramce „Rozstawienie i przygotowanie”, zawartym w zasadach misji. W ramce może się znaleźć do czterech różnych elementów:
 - *Grupy początkowe:* Gracz bierze wymienione karty rozstawienia i układa je odkryte na stole.
 - *Grupy rezerw:* Gracz bierze w tajemnicy wymienione karty rozstawienia i umieszcza je z boku w formie zakrytej talii.
 - *Grupy otwarte:* Gracz wybiera w tajemnicy liczbę kart rozstawienia wymienioną w punkcie „Grupy otwarte” i bierze je na rękę.
 - » Może wybrać dowolne karty rozstawienia nie należące do Rebelii, a także nie używane w ramach grup początkowych i grup rezerw. Nie może wybrać sojusznika, którego nie zdobył jako nagrody.
 - » Wszystkie karty rozstawienia, które nie należą do grup początkowych, grup rezerw ani grup otwartych, odkłada do pudełka, ponieważ nie są używane podczas tej misji.
 - *Specjalne przygotowania:* Należy postępować według instrukcji wymienionych w tym punkcie. Wiele misji nie posiada żadnych zasad dotyczących specjalnych przygotowań.
- Rozstawienie figurek Imperium:** Gracz Imperium rozstawia figurki na planszy zgodnie z planem misji.
 - Jeśli figurka pokazana na ilustracji planszy posiada szarą lub czarną obwódkę, jej grupa odpowiada szarej karcie rozstawienia.
- Przygotowanie kości, kart i pozostałych żetonów:** Należy umieścić wszystkie kości, talie stanów i zaopatrzenia, żetony obrażeń, żetony zmęczenia oraz żetony stanów w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- Przeczytanie odprawy:** Gracz Imperium czyta na głos wszystkim graczom część „Odprawa” z zasad misji.
- Rozstawienie figurek Rebelii:** Gracze Rebelii umieszczają wszystkie figurki Rebelii na pustych polach znajdujących się tak blisko żetonu wejścia, jak to możliwe, wliczając w to pole zawierające ten żeton.
 - Gracze Rebelii decydują o kolejności, w jakiej rozstawiają swoje figurki. Przed rozstawieniem figurek wybierają karty przedmiotów, jakie wezmą na misję. Każdy bohater może wziąć maksymalnie 1 kartę pancerza (☛), 2 karty broni oraz 3 karty wyposażenia (☛).
 - Po rozstawieniu figurek bohaterów gracze Rebelii mogą zdecydować, że rozstawiają sojusznika, którego zdobyli jako nagrodę (patrz „Sojusznicy” na stronie 19).
- Przygotowanie żetonów aktywacji:** Każdy bohater dostaje jeden żeton aktywacji i umieszcza go przygotowanego (zieloną stroną do góry) na swoim arkuszu bohatera.

PRZYGOTOWANIE MISJI KONFRONTACYJNEJ

Celem przygotowania misji konfrontacyjnej należy wykonać następujące kroki.

- Wzięcie armii i kart dowodzenia:** Obaj gracze jednocześnie umieszczają swoje karty rozstawienia odkryte na swoich obszarach gry. Następnie tasują swoje talie złożone z 15 kart dowodzenia i umieszczają je obok swoich kart rozstawienia.
- Określenie inicjatywy:** Gracz posiadający najniższy łączny koszt kart rozstawienia wybiera, kto rozpocznie konfrontację posiadając żeton inicjatywy. W razie remisu gracze określają inicjatywę losowo.
- Określenie i przygotowanie misji konfrontacyjnej:** Gracz z inicjatywą tasuje swoją talię misji konfrontacyjnych i dobiera jedną kartę. Na tej karcie znajdują się informacje na temat nazwy misji, planszy, na jakiej jest rozgrywana oraz wszelkich specjalnych zasad, które obowiązują podczas jej trwania. Po dobraniu karty gracze odnoszą się do odpowiedniego planu misji konfrontacyjnej celem rozłożenia planszy i umieszczenia na niej żetonów w pokazany sposób.
 - Gracze umieszczają na planszy wyłącznie te żetony oznaczone literą „A” lub „B”, które pasują do litery z karty rozgrywanej misji konfrontacyjnej.
- Rozstawienie jednostek:** Gracz z inicjatywą wybiera czerwoną lub niebieską strefę rozstawienia pokazaną w planie misji konfrontacyjnej. Rozstawia wszystkie swoje figurki w obrębie tej strefy rozstawienia.

Następnie jego rywal rozstawia wszystkie swoje figurki w drugiej strefie rozstawienia.
- Dobranie kart dowodzenia:** Każdy gracz dobiera trzy karty ze swojej talii dowodzenia.

Powiązane tematy: karty dowodzenia, karty rozstawienia, przygotowanie kampanii, rozstawianie, sojusznicy

PRZYGOTOWYWANIE




Przygotowana figurka to każda figurka, która jest dopuszczona do aktywacji. Każdą kartę, która nie jest wyczerpana, uważa się za przygotowaną i można ją wyczerpać celem aktywowania określonych zdolności.

- Bohater jest przygotowany, jeśli na swoim arkuszu bohatera ma **przynajmniej jeden** przygotowany (zielony) żeton aktywacji.
- Kiedy karta rozstawienia jest przygotowana, wszystkie figurki z grupy oznaczonej tą kartą są przygotowane.
- W momencie przygotowywania figurki lub karty należy obrócić jej kartę rozstawienia do pozycji pionowej. Jeśli ta figurka to bohater, zamiast tego należy odwrócić jego wszystkie żetony aktywacji zieloną stroną do góry.
- Karty rozstawienia, karty klas Imperium oraz żetony aktywacji są przygotowywane w fazie porządków każdej rundy. Przedmioty i karty klasy bohatera są przygotowywane na początku aktywacji jego figurki.

Powiązane tematy: aktywacja, karty klas, karty przedmiotów, karty rozstawienia, wyczerpywanie


PRZYJAZNA FIGURKA



Wszystkie figurki należące do jednego gracza są wobec siebie przyjazne.

- Figurka jest przyjazna wobec siebie samej.
- W kampanii wszystkie figurki  są wobec siebie przyjazne. Ponadto wszystkie figurki  i  są wobec siebie przyjazne.
- Gracze nie mogą wskazywać przyjaznych figurek jako celów swoich ataków.

Powiązane tematy: stronictwo, wroga figurka

PUDŁO

Część efektów może spowodować, że atak pudłuje. Kiedy atak pudłuje, figurka będąca jego celem otrzymuje zero  (obrażeń).

- Symbol  (unik) występujący na białej kości powoduje, że atak pudłuje.
- Podczas wykonywania ataku dystansowego, atakujący potrzebuje celności równej lub większej niż dystans do celu. Jeśli jego celność jest niższa niż ten dystans, atak pudłuje.
- Nawet jeśli atak pudłuje, inne efekty wciąż można aktywować (na przykład użyć słowa kluczowego Leczenie). Jeśli zdolność, przykładowo Rozpłatanie, wymaga, aby figurka będąca celem ataku otrzymała jedno lub więcej , pudło uniemożliwia rozpatrzenie takiej zdolności.

Powiązane tematy: ataki, celność, liczenie pól

PUNKTY DOŚWIADCZENIA


W kampanii gracze zdobywają punkty doświadczenia (PD) jako nagrody za misje. Podczas etapów ulepszeń Rebelii i Imperium gracze mogą wydawać PD, aby kupować karty klas.

- Niewydane PD zapisuje się w dzienniku kampanii i można je wydać podczas któregoś z przyszłych etapów ulepszeń.

Powiązane tematy: etap ulepszeń Imperium, etap ulepszeń Rebelii

PUNKTY RUCHU

Istnieje wiele sposobów, aby figurka zyskała punkty ruchu. Figurka może wydać jeden punkt ruchu, aby poruszyć się na sąsiadujące pole.

- Za każdym razem, kiedy figurka zyskuje punkty ruchu, są one dodawane do pozostałej sumy punktów ruchu tej figurki.
- Figurka nie musi wydać wszystkich posiadanych punktów ruchu, ale na końcu swojej aktywacji traci wszystkie pozostałe punkty ruchu.
- Wydawanie punktów ruchu nie jest akcją i może się odbywać w dowolnym momencie aktywacji figurki. Punkty ruchu można wydawać przed lub po wykonaniu akcji, ale nie w trakcie jej rozpatrywania.
- Jeśli figurka zyskuje punkty ruchu poza swoją aktywacją, musi wydać te punkty natychmiast, na zasadach przerywania. Inaczej są one tracone.
- Punkty ruchu to nienamacalny zasób, którego nie mierzy się za pomocą żetonów. Kiedy figurka zyskuje punkty ruchu, gracz oznajmia, iloma punktami ruchu dysponuje jego figurka i wylicza je na głos w miarę wydawania.
- W kampanii bohater może w dowolnym momencie swojej aktywacji otrzymać 1 , aby zyskać jeden punkt ruchu. Może to zrobić maksymalnie **dwa razy** na aktywację.

Powiązane tematy: ruch, zmęczenie

PUSTE POLE

Za puste uważa się każde pole, które nie zawiera figurki.

Powiązane tematy: umieszczanie

RAMY CZASOWE



Każda kampania odbywa się w określonych ramach czasowych, oznaczonych liczbą. Ma to związek z zakresem liczbowym ram czasowych, jaki można znaleźć na niektórych kartach misji pobocznych oraz na części kart z zestawów agend.

Podczas przygotowywania kampanii należy odłożyć na bok wszystkie karty misji pobocznych, których zakres liczbowy nie obejmuje liczby powiązanej z kampanią. Tych kart nie można dołączyć do talii misji pobocznych.

- Jeśli kartę w zestawie agendy opatrzone zakresem ram czasowych nie obejmującym liczby powiązanej z kampanią, gracz Imperium nie może wybrać tego zestawu podczas tworzenia swojej talii agend.
- Jeśli na zestawie agendy lub karcie misji pobocznej nie zaznaczono ram czasowych, można je wykorzystywać w dowolnej kampanii.

Powiązane tematy: kampania, karty agend, misje, przygotowanie kampanii





RANNY



Kiedy w kampanii bohater otrzymuje  (obrażenia) równe swojej żywotności, zostaje ranny. Odrzuca wszystkie żetony obrażeń i odwraca swój arkusz bohatera na ranną stronę. Jeśli jego  (zmęczenie) przekracza teraz nową wartość wytrzymałości, odrzuca on wszystkie żetony zmęczenia, które przekraczają jego wytrzymałość.

- Jeśli ranny bohater zostaje pokonany, wycofuje się.
- Ranna strona arkusza bohatera zawiera mniej zdolności, a bardzo często także niższą żywotność, szybkość, wytrzymałość, czy atrybuty.
- Od momentu, kiedy bohater zostanie ranny, jego arkusz pozostaje na rannej stronie do końca misji.

Powiązane tematy: bohater, obrażenia, wycofanie, zdrowy, zmęczenie, żywotność

ROZPŁATANIE

Na części kart pojawia się słowo kluczowe Rozpłatanie. Jeśli cel ataku figurki z Rozpłatanem otrzyma jedno lub więcej  (obrażeń), atakujący może wybrać inną wrogą figurkę lub obiekt, który mógłby być celem ataku. Wybrana figurka lub obiekt otrzymuje liczbę  wskazaną przy Rozpłataniu. Przykładowo, „Rozpłatanie 1 ” powoduje, że wybrana figurka lub obiekt otrzymuje 1 .

- Wybrana figurka lub obiekt muszą być dopuszczalnym celem. Przykładowo, w wypadku ataku wręcz (bez Dystansu) wybrana figurka musi sąsiadować z atakującym.
-  otrzymane w wyniku Rozpłatania nie są negowane przez .

- Jeśli atak wywołuje stan, przykładowo Ogluszenie czy Krwawienie, ten stan należy zastosować wyłącznie wobec celu ataku, ale nie do figurek, które znalazły się pod wpływem Rozplątania.

Powiązane tematy: ataki, atakowanie obiektów, słowa kluczowe, stany



ROZSTAWIANIE

Rozstawianie stanowi główny sposób, za pomocą którego figurki są umieszczane na planszy podczas misji.

Kiedy gracz rozstawia figurki, umieszcza ich kartę rozstawienia odkrytą i w **przygotowanej** pozycji na stole. Następnie umieszcza wszystkie figurki z tej grupy na i jak najbliżej miejsca wskazanego opisem w „Podręczniku kampanii” lub w swojej strefie rozstawienia.

ROZSTAWIANIE W KAMPANII

Gracz Imperium rozstawia figurki w trakcie trwania każdej misji. Ramka „Rozstawienie i przygotowanie” w zasadach misji wymienia, które figurki gracz Imperium może rozstawiać podczas danej misji (patrz „Przygotowanie misji” na stronie 15).

- Miejsce rozstawienia jest określane na planszy za pomocą nazwanych kafelków oraz symboli w rodzaju punktów rozstawienia.
- Jeśli miejsce rozstawienia figurki nie jest ściśle określone, należy ją rozstawić tak blisko, jak to możliwe, od któregoś z aktywnych punktów rozstawienia, pokazanych w planie misji. Może to być również pole zawierające punkt rozstawienia. Punkt rozstawienia wybiera gracz Imperium.
 - Zielone punkty rozstawienia są aktywne na początku każdej misji. Czerwone, niebieskie i żółte punkty rozstawienia nie są aktywne, **dopóki nie wskażą tego** zasady misji, nawet, jeśli inna zasada pozwoliłaby na jednorazowe rozstawienie w jednym z tych punktów.
- Kiedy gracz Imperium rozpatruje **opcjonalne rozstawienie**, przykładowo podczas fazy porządków, może rozstawić dowolne karty rozstawienia ze swojej ręki. Musi w tym celu wydać  (zagrożenie) równe kosztowi rozstawienia wybranej grupy, a następnie rozstawia wszystkie figurki z tej grupy na dowolnym aktywnym punkcie rozstawienia. Figurki rozstawione jako grupy początkowe lub grupy rezerw nie wymagają  do rozstawienia.
- Kiedy grupa początkowa lub grupa rezerw zostaje pokonana (za wyjątkiem unikatowych figurek), jej karta rozstawienia wraca na rękę gracza Imperium i może zostać opcjonalnie rozstawiona w fazie porządków.
- W ramach każdego opcjonalnego rozstawienia gracz Imperium może rozstawić dowolną liczbę grup.
- Punkty rozstawienia w planie misji stanowią tajną informację. Gracz Imperium musi przestrzegać umiejscowienia ich symboli, ale nie może pokazać planszy graczom Rebelii.

ROZSTAWIANIE W KONFRONTACJI

Podczas przygotowywania konfrontacji gracze umieszczają wszystkie swoje figurki w obrębie swoich stref rozstawienia.

- Gracz rozpoczynający grę z inicjatywą wybiera swoją strefę rozstawienia i rozstawia swoje figurki jako pierwszy. Następnie jego rywal rozstawia swoje figurki w drugiej strefie rozstawienia.
- Jeśli nie wszystkie figurki gracza mieszczą się w obrębie jego strefy rozstawienia, musi on usunąć i ponownie rozstawić figurki tak, aby wypełnić tyle pól, ile to możliwe. Następnie może zacząć rozstawiać pozostałe figurki na polach leżących tak blisko swojej strefy rozstawienia (patrz „Liczenie pól” na stronie 11), jak to możliwe.

Powiązane tematy: faza porządków, grupy otwarte, grupy początkowe, grupy rezerw, inicjatywa, przygotowanie misji, tajne informacje, zagrożenie

RUCH

Kiedy figurka wykonuje akcję ruchu, zyskuje liczbę punktów ruchu równą swojej szybkości.


- Wykonanie akcji ruchu **nie porusza figurki** – jedynie zapewnia jej punkty ruchu, które można wydać podczas aktywacji tej figurki. Oznacza to, że figurka może użyć swojej pierwszej akcji jako ruchu, następnie wykonać atak, a dopiero potem wydać swoje punkty ruchu. Może nawet wydać część punktów ruchu przed atakiem, a część po ataku.
- Figurki mogą się poruszać na ukos wzdłuż rogu każdej pojedynczej ściany, blokującego czy niedostępnego terenu, ale **nie mogą** się poruszać przez ukośne skrzyżowanie dowolnej kombinacji takich elementów jak ściana, blokujący lub niedostępny teren (patrz „Dodatek II – Przykłady ruchu” na stronie 27).
- **Wykonaj ruch o X pól:** Jeśli zdolność porusza figurkę o wymienioną liczbę pól, na potrzeby tego ruchu należy zignorować koszty punktów ruchu. Wszystkie inne efekty terenu i figurek stosuje się normalnie (przykładowo, figurka nie może zakończyć ruchu na polu innej figurki). Podczas wykonywania tego ruchu podstawka dużej figurki **nie może** się obracać, a sama figurka musi zachować swoją orientację.
- Figurki mogą się poruszać **przez** pola innych figurek. Figurka musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu, aby wejść na pole zawierające wrogą figurkę. Część zdolności pozwala figurkom poruszać się przez pola zawierające blokujący i niedostępny teren.

Definicja „poruszania się przez pole” zakłada, że figurka może wejść na dane pole, o ile nie zakończy na nim ruchu. Figurka nie może wejść na pole, jeśli tym sposobem wydałaby swój ostatni punkt ruchu.
- Zdarzają się rzadkie sytuacje, kiedy figurka traci wszystkie posiadane punkty ruchu przebywając na polu, gdzie nie może zakończyć ruchu (na przykład na polu innej figurki). Jeśli do tego dojdzie, należy umieścić poruszającą się figurkę na najbliższym pustym polu. Jeśli jest dostępnych kilka najbliższych pustych pól, gracz kontrolujący tę figurkę wybiera, na którym z nich ją umieści.
- Duże figurki obowiązuje dodatkowe ograniczenia. Patrz „Duże figurki” na stronie 5 i „Dodatek II – Przykłady ruchu” na stronie 27.

Powiązane tematy: duże figurki, liczenie pól, odpychanie, punkty ruchu, sąsiedowanie, teren, umieszczanie

SĄSIADOWANIE

Pole uważa się za sąsiadujące z każdym innym polem, z którym współdzieli krawędź lub róg.

- Dwa pola współdzielące wyłącznie krawędź, która jest ścianą, blokującym terenem lub drzwiami nie są sąsiadujące.
- Figurka nie sąsiaduje sama ze sobą.
- Dwie figurki znajdujące się na sąsiadujących polach uważa się za sąsiadujące. Te figurki znajdują się w odległości jednego pola od siebie. Oznacza to, że atak  (dystansowy), którego celem jest sąsiadująca figurka, wymaga co najmniej 1 celności, aby nie spudłował.
- Pola znajdujące się po obu stronach ukośnego przecięcia ściany i/lub blokującego terenu nie są wobec siebie sąsiadujące (patrz przykład nr 16 w rozdziale „Dodatek I – Przykłady wytyczania pola widzenia” na stronie 26).

Powiązane tematy: atak dystansowy, atak wręcz, celność, ruch

SKORZYSTANIE


Figurki mogą wykonać akcję skorzystania, aby podjąć się szeregu różnych zadań. Przykładowo, poprzez rozpatrzenie skorzystania figurka może otworzyć drzwi.

- Figurka może wykonać skorzystanie jako akcję.
- Aby skorzystać z żetonu, figurka musi się znajdować na polu tego żetonu lub na polu z nim sąsiadującym.
- W kampanii bohater może skorzystać z żetonu skrzynki, aby przejąć ten żeton i dobrać jedną kartę zaopatrzenia.
- Zasady misji często wymieniają różne zadania, jakie można wykonać poprzez akcję skorzystania, przykładowo użyć terminala czy zabrać żeton.
- Jeśli w zasadach misji obok celu skorzystania znajduje się ujęty w nawiasy symbol atrybutu, aby rozpatrzyć efekt tego skorzystania, figurka musi wykonać udany test odpowiedniego atrybutu.

Powiązane tematy: akcje, aktywacja, drzwi, karty zaopatrzenia, zabieranie żetonów, żetony skrzynek, żetony terminali

SKUPIENIE

Skupienie to stan zapewniający figurce dodatkową zieloną kość podczas jej kolejnego ataku lub testu. Następnie ten stan należy odrzucić.

- Figurka z tym stanem musi użyć dodatkowej kości, kiedy następnym razem zaatakuje lub wykona test atrybutu. Gracz nie może zdecydować, że zachowuje ten stan na późniejszy atak czy test.
- Jeśli figurka dysponuje słowem kluczowym „Skupienie”, może się Skupić po wykonaniu ataku. Jeśli cel otrzyma jedno lub więcej  (obrażeń), atakujący Skupia się po tym, jak zostanie rozpatrzony jego atak.
- Jeśli figurka dostanie stan „Skupienie” po rzucie kośćmi w ataku lub teście, nie może skorzystać z tego stanu, aż do momentu wykonania swojego kolejnego ataku lub testu.

Powiązane tematy: obrażenia, stany

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe stanowią skróty opisujące dłuższe zdolności.

- W zestawie podstawowym pojawiają się następujące słowa kluczowe: Dystans, Krwawienie, Leczenie, Masywna, Mobilna, Ogluszenie, Przebicie, Rozpłatanie, Skupienie oraz Wybuch.
- Stany takie jak Krwawienie, Ogluszenie i Skupienie również są używane w charakterze słów kluczowych. Informują o konieczności zastosowania odpowiadającego im stanu.

Powiązane tematy: Dystans, Leczenie, Masywna, Mobilna, Przebicie, Rozpłatanie, Skupienie, stany, Wybuch

SOJUSZNICZY

W kampanii gracze mogą uzyskać dostęp do specjalnych figurek, stanowiących nagrody za misje. Te figurki określa się wspólnie terminem **sojuszników**.

- Wszystkie figurki odpowiadające kartom rozstawienia Rebelii to sojusznicy. Wszystkie figurki odpowiadające **unikatowym** kartom rozstawienia Imperium (na przykład „Darth Vader”) to przeciwnicy. Przeciwników obowiązują **wszystkie** ogólne zasady sojuszników, wymienione w tej części podręcznika.
- Sojuszników **nie można używać** w misjach do momentu przejścia ich jako nagród lub w wyniku zdobycia poprzez inny efekt w grze.
- Sojuszników obowiązują wszystkie zasady figurek posiadających karty rozstawienia. Sojusznika uważa się za przyjaznego wobec wszystkich innych figurek kontrolowanych przez danego gracza i innych przyjaznych graczy.
- Kiedy sojusznik zostaje pokonany, należy go usunąć z planszy i **nie można go ponownie rozstawić** do końca aktualnie rozpatrywanej misji. Ten sojusznik może zostać użyty w którejs z przyszłych misji, zgodnie ze zwykłymi zasadami.
- W części misji mogą się pojawiać sojusznicy, którzy nie posiadają odpowiadającej im karty rozstawienia. Tacy sojusznicy normalnie aktywują się podczas rundy. Po aktywacji należy oznaczyć ich figurkę żetonem zmęczenia.
- W zestawie podstawowym sojusznicy są reprezentowani za pomocą żetonów, zamiast plastikowych figurek. Ilustracja na każdym żetonie jest identyczna z ilustracją na odpowiadającej temu żetonowi karcie rozstawienia.

PRZECIWNICY

Sojuszników Imperium określa się jako przeciwników. Obowiązują ich wszystkie zasady sojuszników, a dodatkowo:

- Jeśli przeciwnik został zdobyty jako nagroda (na przykład „Darth Vader”), może zostać wzięty na dowolną misję jako otwarta grupa.

SOJUSZNICZY REBELII

Od chwili, kiedy gracze Rebelii zdobędą sojusznika jako nagrodę, mogą go wziąć na dowolną misję zgodnie z poniższymi zasadami:

- Natychmiast po rozstawieniu figurek bohaterów na planszy w trakcie przygotowań, gracze Rebelii mogą zdecydować, że rozstawiają **maksymalnie jednego sojusznika**. Umieszczają **wszystkie figurki** odpowiadające karcie rozstawienia tego sojusznika tak blisko żetonu wejścia Rebelii, jak to możliwe. Następnie gracz Imperium zyskuje ilość zagrożenia równą kosztowi rozstawienia wskazanemu na karcie tego sojusznika

i może natychmiast rozpatrzyć opcjonalne rozstawienie. Jeśli podczas misji jest używany sojusznik, należy przekazać jego kartę rozstawienia jednemu z graczy Rebelii. Kiedy nadchodzi moment na rozpatrzenie aktywacji tego gracza, gracze Rebelii mogą zdecydować, że aktywują sojusznika i wspólnie kontrolują jego ruchy podczas aktywacji. Po aktywacji sojusznika należy wyczerpać jego kartę rozstawienia, a następnie aktywację rozpatruje gracz Imperium. Sojusznicy Rebelii często stanowią nagrody pochodzące z zielonych kart misji pobocznych.

- Sojusznicy Rebelii to nie bohaterowie. Podczas swoich aktywacji nie mogą skorzystać ze skrzynki ani odpocząć. Sojusznicy Rebelii mogą wykonywać jeden atak na aktywację i podlegają wszystkim innym zasadom dla figurek nie będących bohaterami.
- Termin „figurki Rebelii” obejmuje wszystkich bohaterów oraz sojuszników Rebelii.
- Jeśli sojusznik posiada zarówno szeregową, jak i elitarną kartę rozstawienia, w charakterze sojusznika może być wykorzystywana wyłącznie jej szeregową wersję. Jeśli sojusznik zostanie przyznany graczom jako nagroda, a dysponują już oni tym sojusznikiem, mogą używać zarówno jego szeregową, jak i elitarną kartę rozstawienia.
- Część misji pozwala bohaterom na kontrolowanie konkretnego sojusznika jedynie na czas danej misji. Takie figurki obowiązują wszystkie zwykłe zasady sojuszników, ale posiadają specjalne zasady rozstawiania, a ponadto nie dają oni graczowi Imperium dodatkowego zagrożenia ani możliwości opcjonalnego rozstawienia. Te figurki nie ograniczają bohaterów co do wyboru kolejnego sojusznika, jakiego chcieliby rozstawić w tej samej misji.


Powiązane tematy: misje, grupy otwarte, rozstawianie, unikatowa

STANY

Stany to trwające efekty, które stosuje się wobec figurek. Każdy stan posiada zdolność, która wpływa na figurkę tak długo, jak posiada ona dany stan.





- Kiedy bohater dostaje stan, obok tego bohatera należy umieścić odpowiednią **kartę stanu**. Tak długo, jak bohater posiada ten stan, musi się podporządkowywać wszystkim zasadom opisanym na karcie stanu.
- Kiedy jakkolwiek inna figurka dostaje stan, obok tej figurki należy umieścić odpowiedni **żeton stanu**. Tak długo, jak figurka posiada ten żeton, musi się podporządkowywać wszystkim zasadom opisanym na karcie stanu odpowiadającej żetonowi. Żeton stanu pozostaje przy figurce, kiedy ta się porusza lub jest umieszczana na innym polu.
- Każda karta stanu opisuje, kiedy odrzuca się dany stan. Kiedy do tego dojdzie, należy odrzucić kartę lub żeton stanu. Wówczas figurka nie musi dłużej przestrzegać zasad opisanych na karcie stanu.
- Stany mogą posiadać cechę korzystny lub szkodliwy. Ta cecha nie posiada żadnego własnego efektu, ale mogą się do niej odnosić inne zdolności.
- Figurka nie może się znaleźć pod wpływem kilku identycznych stanów jednocześnie. Przykładowo, jeśli figurka, która jest już Ogłuszona, miałaby z jakiegokolwiek powodu ponownie zostać Ogłuszona, nic się nie dzieje.







• Stany są czasem używane jako słowa kluczowe. Kiedy atak korzysta ze stanu jako słowa kluczowego, stan należy zastosować zgodnie z następującymi zasadami:

- Aby zastosować stan, cel ataku musi otrzymać jedno lub więcej .
- Stan należy zastosować po rozpatrzeniu ataku.
- Jeśli stan jest *KORZYSTNY*, stosuje się go wobec atakującego. Jeśli stan jest *SZKODLIWY*, stosuje się go wobec figurki będącej celem ataku.

Powiązane tematy: ataki, obrażenia, słowa kluczowe

STRONNICTWO

Każda figurka należy do jednego z trzech stronnictw: Rebelii () , Imperium () , albo Najemników () . Wszyscy bohaterowie to figurki ) , natomiast stronnictwa wszystkich pozostałych figurek wskazano w prawym górnym rogu odpowiedniej karty rozstawienia.

- W kampanii figurki  i  są wobec siebie przyjazne, natomiast wrogie wobec figurek  . Wszystkie figurki  są wobec siebie przyjazne, natomiast wrogie wobec figurek  i  .
- W konfrontacji wszystkie karty rozstawienia jednego gracza muszą należeć do jednego stronnictwa. Wszystkie figurki jednego gracza są wobec siebie przyjazne, natomiast wrogie wobec wszystkich figurek jego rywala.

Powiązane tematy: figurki Imperium, przyjazna figurka, wroga figurka

ŚCIANY

Ściany to ciągle czarne linie biegnące wzdłuż brzegów kafelków planszy. Figurki nie mogą przechodzić ani wytyczać linii pola widzenia przez ściany. W „Dodatku I” i „Dodatku II” znajdują się przykłady ruchu oraz wytyczania linii pola widzenia w przypadku obecności ścian.

- Ściany nie są terenem i nie mają na niego wpływu zdolności wpływające na teren. Przykładowo, Masywne figurki mogą wchodzić na blokujący teren, ale nie mogą poruszać się przez ściany.
- Ściany blokują pole widzenia wyłącznie **wzdłuż całej krawędzi pola**. Jeśli ściana nie zajmuje całej krawędzi, linie pola widzenia można wytyczać do, od i przez tę krawędź.

Powiązane tematy: pole widzenia, ruch, teren

TAJNE INFORMACJE

Pewne informacje na kartach i żetonach są ukryte przed graczami i nie mogą być sprawdzane. Poniższe zasady określają, które informacje są znane którym graczom.

- **„Podręcznik kampanii”:** Informacje w „Podręczniku kampanii” nie mogą być sprawdzane przez graczy Rebelii. Gracz Imperium może w dowolnym momencie sprawdzać wszystkie informacje z „Podręcznika kampanii”. Gracze Rebelii mogą pytać gracza Imperium o wszelkie przeczytane wcześniej zasady, ale nie mają dostępu do wydarzeń misji, które jeszcze nie zaszły. Nazwy kafelków nie stanowią tajnej informacji.
- **Karty Imperium:** Karty rozstawienia na ręce gracza Imperium oraz jego rezerwy są trzymane w tajemnicy przed graczami Rebelii. Część kart agend jest po zakupie trzymana w tajemnicy przed graczami Rebelii i nie pokazuje się ich aż do momentu zagrania.

- **Inne karty:** Gracze nie mogą oglądać kart z żadnej talii **oprócz talii nagród**. Karty odrzucone, aktywne misje, odkryte karty leżące na stole oraz karty na obszarach gry graczy stanowią jawne informacje i mogą być czytane w dowolnym momencie przez każdego gracza.
- **Żetony:** Żetony skrzynek, neutralnych misji oraz terminali często zawierają na jednej stronie żetonu tajne informacje. Gracze nie mogą oglądać spodniej (zakrytej) strony tych żetonów.

Powiązane tematy: karty agend, karty rozstawienia, misje, żetony skrzynek, żetony terminali

TEREN

Część pól opatrzone kolorową ramką. Kolor oraz wygląd tej ramki określa rodzaj terenu, który wpływa na ruch oraz pole widzenia.

- Grupa sąsiadujących pól, które zawierają ten sam rodzaj terenu, jest otoczona wspólną ramką terenu.
- Kolorowe linie, które nie obejmują całego pola lub grupy pól, to krawędzie terenu. Zasady danego terenu stosuje się wyłącznie wobec kolorowej krawędzi danego pola, ale nie do samego pola.
- Żetony leżące na polu nie mają wpływu na rodzaj terenu tego pola.
- Ciągłe czerwone linie oznaczają blokujący teren (patrz strona 4).
- Przerwane czerwone linie oznaczają niedostępny teren (patrz strona 13).
- Ciągłe niebieskie linie oznaczają trudny teren (patrz strona 21).
- Pola otoczone pojedynczą krawędzią terenu i ścianami uznaje się za w całości otoczone daną krawędzią terenu.

Powiązane tematy: blokujący teren, niedostępny teren, ruch, ściany, trudny teren

TESTY

Patrz „Testy atrybutów” poniżej.

TESTY ATRYBUTÓW

W kampanii część efektów nakazuje graczom, aby wykonywali testy atrybutów. Oznaczono to poprzez umieszczenie symbolu atrybutu w nawiasie. Przykładowo, zasada misji może brzmieć: „Bohater może skorzystać z terminala (🔑)”. Oznacza to, że ten bohater może skorzystać z terminala, aby wykonać test swojego atrybutu 🔑.

Aby wykonać test, gracz rzuca kośćmi wymienionymi na jego arkuszu bohatera bezpośrednio poniżej symbolu wskazanego atrybutu. Jeśli wyrzuci jeden lub więcej wyników 🎲, test jest udany. Jeśli nie wyrzuci żadnych wyników 🎲, test jest nieudany.

- Każdy efekt w grze, który wymaga testu atrybutu, określa rezultaty powodzenia oraz porażki testu. Jeśli wymieniony jest tylko jeden rezultat testu, inne rezultaty nie wiążą się z żadnymi efektami.
- Czasami akcja skorzystania wymusza na figurce udane wykonanie testu atrybutu, aby można było rozpatrzeć jakiś efekt. Efekt wymieniony po słowie „aby” rozpatruje się wyłącznie jeśli test figurki jest udany.
- Każde wyrzucone 🎲 to jeden **sukces**. Jeśli test atrybutu opatrzone cyfrą bezpośrednio przed symbolem atrybutu, aby test był udany, potrzebna jest odpowiednio większa liczba sukcesów. Jeśli bohater nie wyrzucił wymaganej liczby sukcesów, test jest nieudany, ale za każdy sukces bohater umieszcza 1 żeton zmęczenia obok elementu gry związanego z testem.

Kiedy następnym razem jakaś figurka podejmuje się wykonania tego samego testu, odrzuca te żetony zmęczenia i dodaje 1 🎲 do wyników swojego testu za każdy odrzucony w ten sposób żeton zmęczenia.

- Jeśli test atrybutu daje możliwość wyboru kilku atrybutów, przykładowo „(🔑 lub 🎯)”, figurka decyduje, który atrybut będzie testować. Jeśli taki test dodatkowo wymaga większej ilości sukcesów, cyfra, która je oznacza, znajduje się przed pierwszym symbolem. Przykładowo, (2 🔑 lub 🎯) wymaga dwóch sukcesów, pochodzących z **dowolnej kombinacji** testów atrybutów 🔑 i 🎯.
- Tylko bohaterowie mogą rzucać kośćmi w testach atrybutów. Jeśli elitarna figurka musi wykonać test atrybutu, automatycznie dostaje 1 sukces. Jeśli szeregowy figurka musi wykonać test atrybutu, uważa się, że jest on automatycznie nieudany.

Powiązane tematy: atrybuty, elitarna figurka, skorzystanie

TRUDNY TEREN

Trudny teren jest reprezentowany za pomocą ciągłej niebieskiej linii wokół pola planszy. Figurka musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu, aby wejść na pole zawierające trudny teren.

- Figurka nie musi wydawać dodatkowych punktów ruchu za **opuszczenie** pola zawierającego trudny teren.
- Przez trudny teren można wytyczać linie pola widzenia.
- Jeśli pole zawiera wrogą figurkę oraz trudny teren, inne figurki muszą wydać dwa dodatkowe punkty ruchu, aby wejść na takie pole (jeden za figurkę i jeden za teren).
- Kiedy duża figurka wchodzi na trudny teren, wydaje tylko jeden dodatkowy punkt ruchu, niezależnie od liczby pól trudnego terenu, które zajmuje.

Powiązane tematy: pole widzenia, teren, wchodzenie, opuszczanie

UCIECZKA

Zasady niektórych misji pozwalają figurce na ucieczkę. Aby uciec, figurka musi wydać jeden punkt ruchu będąc na polu wskazanym w zasadach misji lub na polu, które z nim sąsiaduje.

Po tym, jak figurka ucieknie, należy ją usunąć z planszy. Na tę figurkę nie można wpływać zdolnościami ani nie można rozpatrywać jej aktywacji.

Powiązane tematy: aktywacja, ruch, zdolności

UMIESZCZANIE

Wiele efektów powoduje umieszczenie figurek lub żetonów na określonych polach planszy.

- Kiedy figurka znajdująca się już na planszy jest umieszczana, należy usunąć ją z jej obecnego pola i umieścić we wskazanym miejscu.
- Umieszczenie figurki na polu nie wymaga żadnych punktów ruchu.
- Gracz nie może zdecydować, że umieszcza figurkę na polu, na którym nie mogłaby skończyć ruchu, na przykład na polu zawierającym inną figurkę, blokujący czy niedostępny teren.
- Uważa się, że kiedy figurka jest umieszczana, wchodzi na pole (pola), na którym jest umieszczana.

Powiązane tematy: ruch, teren, wchodzenie

UNIKATOWA

Każdy gracz może używać tylko jednej kopii każdej unikatowej karty naraz. Karty te można rozpoznać po kropce (■) przed nazwą, przykładowo „■ Darth Vader”.

- Unikatowe karty identyfikuje się wyłącznie po nazwie. Podtytuły, przydomki, stronnictwa czy zdolności nie są brane pod uwagę podczas określania, które karty mają taką samą nazwę. Przykładowo, gracz, który posiada „■ Dartha Vadera, Lorda Sithów” nie może rozstawić żadnej innej wersji Dartha Vadera.

Powiązane tematy: sojusznicy

W PROMIENIU X PÓL

Patrz „Liczenie pól” na stronie 11.

WCHODZENIE

Część efektów aktywuje się, kiedy figurka wchodzi na pole. Wchodzenie na pole obejmuje sytuacje, kiedy figurka porusza się, jest odpychana lub jest umieszczana na danym polu w wyniku działania jakiegoś efektu.

Powiązane tematy: odpychanie, opuszczanie, ruch, umieszczanie

WEJŚCIE

Termin wejście odnosi się do pola zawierającego żeton wejścia. Bohaterowie są rozstawiani na żetonie wejścia na początku misji rozgrywanej w ramach kampanii.

Powiązane tematy: misje, rozstawianie

WPŁYWY

W kampanii gracz Imperium często dostaje nagrody w postaci wpływów. Ten zasób służy do zakupu kart agend podczas etapu ulepszeń Imperium.

- Wpływy zapisuje się w dzienniku kampanii.
- Kiedy gracz Imperium zdobywa wpływy, dodaje je do swoich aktualnych wpływów wpisanych w dzienniku kampanii i zapisuje nową sumę. Kiedy wydaje wpływy, odejmuje je od aktualnych wpływów z dziennika kampanii i zapisuje nową sumę.
- Gracz Imperium nie musi wydawać wszystkich posiadanych wpływów na raz. Niewydane wpływy może wydać podczas któregoś z przyszłych etapów ulepszeń Imperium.

Powiązane tematy: etap ulepszeń Imperium, karty agend

WROGA FIGURKA

Wszystkie figurki należące do rywala danego gracza uważa się za wrogie.

- W kampanii wszystkie figurki (☹) są uważane za wrogie wobec wszystkich figurek (☺) i (♠).

Powiązane tematy: przyjazna figurka, stronnictwo

WSPIERANIE

Podczas fazy porządków w kampanii gracz Imperium może umieszczać pokonane wcześniej figurki z powrotem na planszy.

Aby wesprzeć grupę figurką, płaci (☹) (zagrożenie) równe kosztowi wsparcia danej figurki. Następnie umieszcza **jedną figurkę** ze wspieranej grupy tak blisko aktywnego punktu rozstawienia, jak to możliwe.

- Część kart rozstawienia nie posiada kosztu wsparcia. Oznacza to, że danej grupy nie można wspierać odpowiadającymi im figurkami. O ile figurka nie jest unikatowa, może być ponownie rozstawiona po tym, jak została pokonana.
- Koszt wsparcia figurką znajduje się na jej karcie rozstawienia, bezpośrednio na prawo od jej kosztu rozstawienia.
- Grupę można wspierać figurką wyłącznie, jeśli przynajmniej jedna inna figurka z tej grupy wciąż znajduje się na planszy.
- Gracz Imperium może wspierać grupę kilkoma figurkami podczas każdej fazy porządków (wliczając figurki z tej samej grupy), o ile wyda (☹) osobno na każdą figurkę.
- Gracz Imperium nie może wspierać figurką grupy, która posiada na planszy liczbę figurek równą swojej liczebności.

Powiązane tematy: grupa, rozstawianie, unikatowa

WYBUCH

Na części kart pojawia się słowo kluczowe Wybuch. Jeśli cel ataku figurki wykonującej Wybuch otrzyma jedno lub więcej (☹) (obrażeń), **każda figurka i obiekt** sąsiadujące z polem celu otrzymują (☹) równe wartości Wybuchu. Przykładowo, „Wybuch 1 (☹)” powoduje, że każda figurka i obiekt sąsiadujące z celem otrzymują 1 (☹).

- (☹) z Wybuchu wpływają na **wrogie oraz przyjazne** figurki sąsiadujące z celem.
- Jeśli celem jest duża figurka, (☹) z Wybuchu wpływają wyłącznie na figurki sąsiadujące z polem będącym celem ataku, a nie wpływają na figurkę będącą celem tego ataku.
- (☹) otrzymane w wyniku Wybuchu nie są negowane przez (♣).
- Jeśli atak wywołuje stan, przykładowo Ogluszenie czy Krwawienie, ten stan należy zastosować wyłącznie wobec celu ataku, ale nie do figurek, które znalazły się pod wpływem Wybuchu.

Powiązane tematy: ataki, atakowanie obiektów, cel, duże figurki, słowa kluczowe, stany

WYCOFANIE

W kampanii ranny bohater, który zostaje pokonany, wycofuje się. Tego bohatera usuwa się z planszy i nie może on być aktywowany do końca misji.

- Zdolności na jego arkuszu bohatera, kartach klasy oraz kartach przedmiotów nie mogą być używane do końca misji.
- W miarę potrzeb, gracz kontrolujący tego bohatera może wciąż pomagać pozostałym graczom Rebelii w podejmowaniu grupowych decyzji.
- Jeśli któryś bohater dysponuje w tej misji kartą rozstawienia sojusznika, może ją oddać graczowi, którego bohater się wycofał.
- Bohaterowie, którzy się wycofali, nadal dostają nagrody przyznawane na końcu misji. Jeśli bohater wycofał się podczas misji finałowej, wciąż wygrywa albo przegrywa kampanię wraz z pozostałymi graczami Rebelii.
- Bohater, który się wycofał, pozostaje ranny do końca misji.
- Podczas porządków po misji bohaterowie, którzy się wycofali, przestają być za takich uważani. Oznacza to, że normalnie wykonują wszystkie kroki „Porządków po misji” i biorą udział we wszystkich przyszłych etapach kampanii.

Powiązane tematy: etapy misji, pokonana, ranny


WYCZERPYWANIE

Wiele efektów w grze oraz zdolności może wymagać od gracza wyczerpania karty lub żetonu. Wyczerpane karty i żetony należy przygotować przez ponownym użyciem.

- Aby oznaczyć, że karta została wyczerpana, należy ją obrócić o 90 stopni.
- Aby oznaczyć, że żeton aktywacji został wyczerpany, należy go odwrócić czerwoną stroną do góry.
- Kiedy gracz aktywuje figurkę, wyczerpuje odpowiadającą jej kartę aktywacji lub jej żeton aktywacji, aby oznaczyć, że figurki w danej grupie zostały już wykorzystane w aktualnej rundzie.
- Figurki, które odpowiadają wyczerpanym kartom rozstawienia lub żetonom aktywacji, nie mogą być aktywowane.
- Jeśli bohater posiada kilka żetonów aktywacji, może być aktywowany, o ile przynajmniej jeden z jego żetonów aktywacji jest przygotowany (leży zieloną stroną do góry). Bohater nie może rozpatrzyć swojej drugiej aktywacji, dopóki każdy z pozostałych bohaterów nie rozpatrzy co najmniej jednej aktywacji.
- Zdolności z wyczerpanych kart mogą być normalnie używane, o ile nie wymagają od gracza wyczerpania danej karty do użycia zdolności.
- Jeśli wszystkie karty rozstawienia lub żetony aktywacji należące do jednego gracza są wyczerpane, nie może on używać zdolności, których należy użyć przed, w trakcie lub po aktywacji jego figurki.


Powiązane tematy: aktywacja, karty klas, karty rozstawienia, przygotowywanie, zdolności









WYTRZYMAŁOŚĆ

W kampanii każdy bohater posiada określoną wartość wytrzymałości, zapisaną na jego arkuszu bohatera. To maksymalna liczba  (zmęczenia), jaką może otrzymać ta figurka.

Powiązane tematy: zmęczenie

WZMOCNIENIA

Wzmocnienia to wyniki reprezentowane przez symbol . Zyskuje się je podczas wykonywania ataku i można je wydawać celem aktywowania określonych zdolności.

- Każdy wynik  (zmylenie) usuwa jeden wynik . W praktyce zmniejsza to o jeden liczbę , jakie może wydać atakujący.
- Wszystkie  nie wydane podczas wykonywania ataku są tracone.
- W kampanii bohater wykonujący atak może wydać 1 , aby wyleczyć 1 .
- Każda zdolność  może być aktywowana tylko raz na atak.
- Zdolność , która odnosi się do słowa kluczowego, takiego, jak Rozplatanie, Wybuch czy stan, ma zastosowanie po rozpatrzeniu ataku.

Powiązane tematy: ataki

ZABEZPIECZONE

Patrz „Drzwi” na stronie 5.


ZABIERANIE ŻETONÓW






Część misji pozwala figurkom na zabieranie określonych żetonów. Figurka sąsiadująca z lub będąca na tym samym polu, co żeton, może wykonać akcję skorzystania, aby zabrać ten żeton. Należy umieścić żeton na podstawce figurki celem oznaczenia, że ta figurka aktualnie **niesie** żeton. Od tej pory żeton porusza się wraz z figurką.

- Niesiony żeton nie może być zabierany przez inne figurki, przekazywany innym figurkom ani dobrowolnie upuszczany.
- Jeśli figurka zostanie pokonana, upuszcza na swoje pole wszystkie żetony, jakie niosła. Obejmuje to sytuację, kiedy bohater zostaje ranny lub wycofuje się.
- Zasady misji określają efekt i cele zabierania żetonów.
- Na końcu misji wszystkie niesione żetony należy odłożyć do pudełka.
- Zabranie żetonu nie jest równoznaczne z jego przejęciem.

Powiązane tematy: przejmowanie, skorzystanie, żetony misji

ZAGROŻENIE


Podczas misji należącej do kampanii gracz Imperium wydaje  (zagrożenie), aby rozstawiać figurki na planszy i wspierać nimi grupy.

- W każdej fazie porządków  rośnie o **poziom zagrożenia** misji zapisany w dzienniku kampanii. W wielu misjach pojawiają się też częste odniesienia do poziomu zagrożenia, celem określenia pewnych wartości w grze.
- Kiedy  rośnie albo maleje, gracz Imperium obraca wskaźnik zagrożenia, aby pokazać nową sumę.
- Gracz Imperium nie może mieć mniej niż 0  ani więcej niż 20 . Wszelkie zagrożenie zyskane poniżej lub powyżej tych limitów należy zignorować.
- Gracz Imperium nie może aktywować zdolności, która kosztuje więcej  niż aktualnie on posiada.

Powiązane tematy: karty klas, rozstawienie, wspieranie, zdolności

ZASTĘPOWANIE

Część zdolności pozwala zastąpić jeden wynik rzutu innym. Kiedy rozpatruje się taką zdolność, pierwotny wynik traktuje się tak, jakby nigdy nie pojawił się w grze i zostaje on całkowicie zastąpiony nowym wynikiem.










- Zdolności tego rodzaju rozpatruje się w kroku „Zastosowanie modyfikatorów” rozpatrywania ataku, chyba że wymagają one wydania  (wzmocnienia).
- Po zastąpieniu nowy wynik może zostać ponownie zastąpiony za pomocą innych efektów.

Powiązane tematy: ataki

ZDOLNOŚCI

Wszystkie opisy tekstowe na kartach i arkuszach bohaterów określa się jako zdolności. Zdolności zapewniają specjalne efekty, które można wykorzystywać w dodatku do – a często przekraczając je – zwykłych zasad gry.

Zdolności mogą być powiązane z określonymi wymaganiami. Jeśli nie można ich spełnić, dana zdolność nie może być użyta, a jej efektów nie można wprowadzić do gry.

- Jeśli zdolności się „używa”, można ją aktywować wiele razy na rundę, ale tylko raz w danych okolicznościach gry. Przykładowo, zdolność, która brzmi: „Użyj podczas wykonywania ataku, aby dodać 1  do wyników tego ataku”, może być aktywowana tylko raz na każdy atak.
- Część zdolności wiąże się z kosztami, które trzeba opłacić, aby je rozpatrzyć. Poniżej znajduje się lista zawierająca różne rodzaje kosztów zdolności:
 - : Te zdolności wykonuje się jako akcję.
 - : Aby użyć tej zdolności, należy podczas wykonywania ataku wydać wynik wzmocnienia ().
 - : Te zdolności pojawiają się w kampanii. Aby użyć jednej z nich, bohater musi otrzymać wskazaną ilość  (zmęczenia), bez przekraczania swojej wytrzymałości.
 - : Te zdolności pojawiają się w kampanii. Aby użyć jednej z nich, gracz Imperium musi wydać wskazaną ilość  (zagrożenia).
 - **Wyczerp:** Aby użyć tej zdolności, gracz musi wyczerpać kartę.
 - **Zużyj:** Aby użyć tej zdolności, gracz musi zużyć kartę.
- Figurka może wykonać każdą zdolność z akcji specjalnej (oznaczonej na jej karcie symbolem ) tylko raz na aktywację.
- Zdolność używana „w swojej aktywacji” może być użyta przed lub po wykonaniu akcji, w aktywacji danej figurki. **Nie można** jej użyć podczas wykonywania akcji.
- Zdolność, która zmusza jedną lub więcej figurek do otrzymania obrażeń (na przykład „Duszenie Mocą” Dartha Vadera) nie jest uważana za atak i nie liczy się do ograniczenia liczby ataków danej figurki.



Powiązane tematy: ataki, wyczerpywanie, wytrzymałość, zagrożenie, zmęczenie, zużywanie

ZDROWY




W kampanii bohater jest zdrowy tak długo, jak nie zostanie ranny.








Powiązane tematy: bohater, ranny








ZMĘCZENIE

Zmęczenie oznacza się symbolem  i reprezentuje ono utratę siły woli oraz fizycznej wytrzymałości. Wiele efektów w grze powoduje, że figurki otrzymują .





ZMĘCZENIE W KAMPANII

Kiedy bohater otrzymuje , należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów zmęczenia na jego arkuszu bohatera. Kiedy jakkolwiek inna figurka otrzymuje , zamiast tego otrzymuje identyczną liczbę  (obrażeń).

- Bohaterowie dysponują wieloma zdolnościami, które opatrzone kosztem . Takie zdolności wymagają od bohatera otrzymania , aby można było ich użyć.
- Bohater może otrzymać 1  (zmęczenia) w dowolnym momencie swojej aktywacji, aby zyskać jeden punkt ruchu. Może to zrobić maksymalnie **dwa razy** na aktywację.
- Bohater nie może zdecydować, że otrzymuje , jeśli ilość łącznie otrzymanego  przekroczyłaby jego wytrzymałość. Wlicza się w to otrzymywanie  celem zyskania punktów ruchu oraz używanie zdolności z kosztem .

- Jeśli efekt zmusza bohatera do otrzymania  powyżej jego wytrzymałości, zamiast tego otrzymuje on  za każde , którego nie mógł otrzymać.
- Jeśli efekt pozwala bohaterowi wyleczyć więcej  niż łącznie otrzymał, lecz jedno  za każde , którego nie mógł wyleczyć.
- Jeśli arkusz bohatera w którymkolwiek momencie gry zawiera więcej żetonów zmęczenia niż wynosi wytrzymałość tego bohatera, przykładowo gdy zostanie ranny, nadwyżkowe żetony zmęczenia należy odrzucić.
- Kiedy efekt w grze wspomina liczbę , które bohater „łącznie otrzymał”, odnosi się on do łącznej liczby żetonów zmęczenia znajdujących się aktualnie na jego arkuszu bohatera.

ZMĘCZENIE W KONFRONTACJI

Kiedy figurka otrzymuje , zamiast tego otrzymuje identyczną liczbę  (obrażeń). Gracz może się zdecydować na zanegowanie dowolnej liczby tych  poprzez odrzucenie jednej karty dowodzenia z wierzchu swojej talii za każde , jakie chce zanegować.

Powiązane tematy: Leczenie, obrażenia, ruch, wytrzymałość, zdolności

ZUŻYWANIE

Kiedy karta zostaje zużyta, odwraca się ją rewersem do góry i nie można jej użyć do końca misji. Na końcu każdej misji wszystkie zużyte karty należy odkryć, odwracając je awersem do góry.

Powiązane tematy: zdolności

ZWYCIĘSTWO

Zasady zwycięstwa zależą od tego, czy gracze rozpatrują misję w ramach kampanii, czy misję konfrontacyjną.

ZWYCIĘSTWO W KAMPANII

Kampania składa się z pewnej liczby powiązanych misji. Cele każdej misji wymieniono w zasadach danej misji w „Podręczniku kampanii”.

Gracz(e), który wygra misję finałową, zwycięża w całej kampanii.

ZWYCIĘSTWO W MISJI KONFRONTACYJNEJ

Misja kończy się **natychmiast**, gdy jeden gracz zgromadzi 40 lub więcej punktów zwycięstwa (PZ). Zwycięzcą zostaje posiadacz największej liczby PZ. PZ mogą pochodzić z dwóch głównych źródeł:

- **Pokonywanie figurek:** Kiedy ostatnia figurka w danej grupie zostanie pokonana, przeciwny gracz zdobywa liczbę punktów równą kosztowi rozstawienia tej grupy. Aby to zaznaczyć, gracz kontrolujący kartę rozstawienia reprezentującą pokonaną grupę umieszcza tę kartę obok swojego rywala.
- **Efekty kart:** Na każdej karcie misji konfrontacyjnej wymieniono wyjątkowe sposoby, dzięki którym gracze mogą zdobyć PZ. Ponadto część kart dowodzenia oraz rozstawienia może opisywać dodatkowe warunki, na jakich gracze są w stanie zdobyć PZ.

Jeśli wszystkie figurki gracza zostaną pokonane, natychmiast przegrywa on grę bez względu na liczbę posiadanych punktów zwycięstwa.



ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W rzadkiej sytuacji, gdy na końcu gry obaj gracze mają identyczną liczbę PZ, zwycięzcą zostaje gracz, który pokonał wrogie figurki o wyższym łącznym koszcie rozstawienia. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz posiadający na swoich figurkach mniejszą liczbę żetonów obrażeń. Jeśli wciąż jest remis, zwycięża gracz z inicjatywą.

Powiązane tematy: grupa, kampania, konfrontacja, pokonana

ŻETONY MISJI

Te żetony są wykorzystywane w charakterze obiektów, osób oraz ogólnie rozumianych wyróżniających się elementów otoczenia. Żetony misji nie posiadają żadnych własnych efektów i zachowują się zgodnie z opisem w zasadach danej misji.

- Występują trzy rodzaje żetonów misji. Jeśli żeton misji oznaczono symbolem , jest on określany jako żeton misji Rebelii. Na podobnej zasadzie żeton misji oznaczony symbolem  to żeton misji Imperium. Wszystkie inne żetony misji nazywane są neutralnymi żetonami misji.
- Żetony misji nie blokują pola widzenia ani nie wpływają na ruch figurek. Figurki mogą wchodzić i kończyć swój ruch na polu zawierającym żeton misji.
- Jeśli żeton misji znajduje się na polu zawierającym teren, efekty tego terenu działają normalnie. Przykładowo, pole blokującego terenu zawierające żeton misji nadal blokuje pole widzenia, a figurki nie mogą na nie wejść.
- Kolor obwódki żetonu misji nie ma żadnego efektu w grze, chyba że zaznaczono inaczej w zasadach misji.
- Neutralny żeton misji odwrócony kolorową stroną do dołu nie może być sprawdzany przez graczy. Jego kolor stanowi tajną informację.

Powiązane tematy: kontrolowanie, skorzystanie, tajne informacje

ŻETONY SKRZYNEK

Wiele misji nakazuje umieścić na planszy skrzynki.

- Żetony skrzynki nie blokują pola widzenia ani ruchu figurek. Figurki mogą się poruszać przez i kończyć swój ruch na polach z żetonami skrzynek.
- Jeśli żeton skrzynki znajduje się na polu zawierającym teren, efekty tego terenu działają normalnie. Przykładowo, pole blokującego terenu zawierające żeton skrzynki nadal blokuje pole widzenia, a figurki nie mogą na nie wejść.
- W kampanii bohaterowie mogą skorzystać ze skrzynek, aby przejąć jej żeton i dobrać kartę zaopatrzenia.
- W kampanii na końcu każdej misji, bohaterowie dostają 50 kredytów za każdy żeton skrzynki, jaki przejęli podczas tej misji.
- Kolor żetonu skrzynki nie ma żadnego efektu w grze, chyba że zaznaczono to w opisie konkretnej misji.
- Żeton skrzynki odwrócony tak, aby nie było widać jego koloru, nie może być sprawdzany przez graczy. Jego kolor stanowi tajną informację.

Powiązane tematy: karty zaopatrzenia, kredyty, przejmowanie, skorzystanie, tajne informacje

ŻETONY TERMINALI

Żetony terminali umieszcza się na planszy tak, jak pokazano w planie misji.

- W kampanii żetony terminali nie mają własnych zdolności i działają zgodnie z opisem w zasadach misji.
- W konfrontacji każdy gracz dobiera w fazie porządków jedną dodatkową kartę dowodzenia za każdy terminal, który kontroluje.
- Terminale nie blokują pola widzenia ani ruchu. Figurka może zakończyć swój ruch na polu zawierającym żeton terminala.
- Jeśli terminal znajduje się na polu zawierającym teren, efekty tego terenu działają normalnie. Przykładowo, pole blokującego terenu zawierające żeton terminala nadal blokuje pole widzenia, a figurki nie mogą na nie wejść.
- Kolory żetonów terminali nie mają żadnego efektu w grze, chyba że zaznaczono inaczej w zasadach misji.
- Żeton terminala odwrócony kolorową stroną do dołu nie może być sprawdzany przez graczy. Jego kolor stanowi tajną informację.

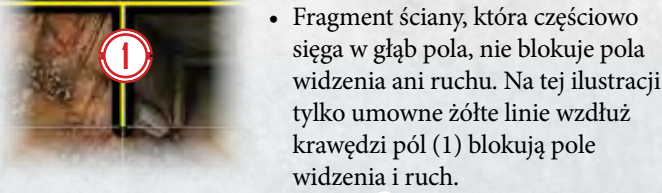
Powiązane tematy: kontrolowanie, skorzystanie, tajne informacje

ŻYWOTNOŚĆ

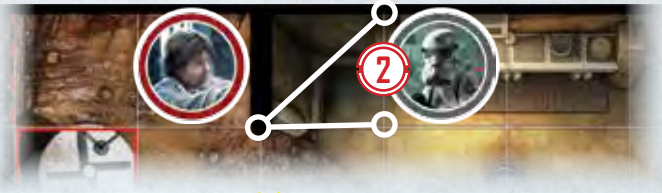
Kiedy figurka ma liczbę żetonów obrażeń równą swojej żywotności, zostaje pokonana. Żywotność opisano na karcie rozstawienia figurki albo jej arkuszu bohatera. Zdrowy bohater, który zostaje pokonany, odwraca swoją kartę bohatera na ranną stronę.

Powiązane tematy: obrażenia, pokonana, zdrowy

DODATEK I - PRZYKŁADY WYTYCZANIA POLA WIDZENIA



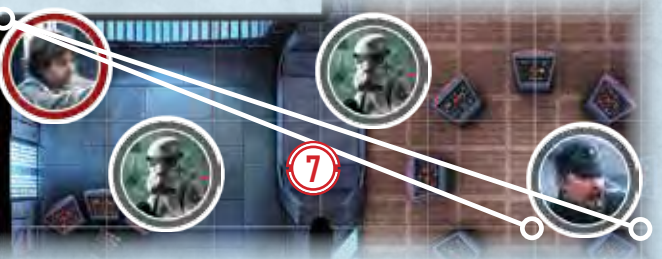
- Fragment ściany, która częściowo sięga w głąb pola, nie blokuje pola widzenia ani ruchu. Na tej ilustracji tylko umowne żółte linie wzdłuż krawędzi pól (1) blokują pole widzenia i ruch.



- Linie pola widzenia można czasem wytyczać do figurki (2), która nie może ich wytyczyć wzajemnie (3). Linie nie mogą na siebie nachodzić (4).



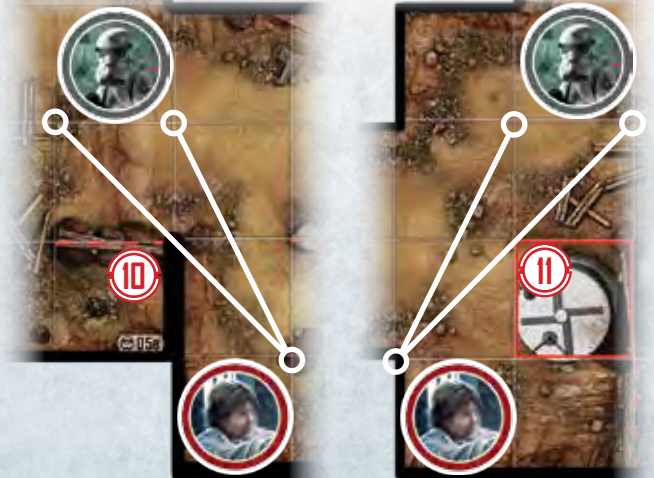
- Linie pola widzenia można wytyczać przez cel (5). Figurki na przeciwnych końcach ściany mają siebie nawzajem w polu widzenia (6), ale ponieważ pola **nie są** sąsiadujące, nie można wykonywać ataków ϕ , chyba że atakujący ma Dystans.



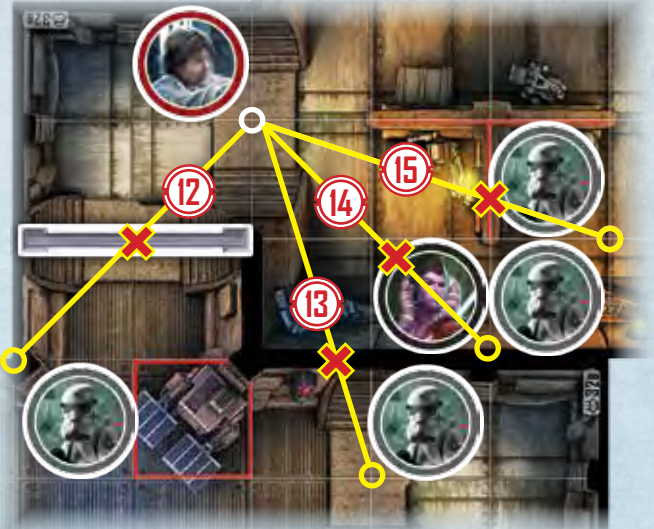
- Figurka może wytyczać linie pola widzenia przez samą siebie i przez swój cel (7).



- Linie pola widzenia można wytyczać wzdłuż ściany (8), zablokowanego pola (9) oraz drzwi (nie zilustrowano).



- Linie pola widzenia można wytyczać wzdłuż rogu ściany (10) lub zablokowanego pola (11), o ile żadna linia nie wchodzi na zablokowane pole ani nie przekracza krawędzi całkowicie zasłoniętej przez ścianę.



- Linii pola widzenia nie można wytyczać przed drzwiami (12), ściany (13), figurki nie będące celem (14) ani blokujący teren (15).



- Linii pola widzenia nie można wytyczać przez jakiegokolwiek ukośne przecięcia ścian lub zablokowanego terenu (16).
- Linie pola widzenia można wytyczać z rogu figurki i jakiegokolwiek kombinacji innej figurki (17), ściany lub blokującego terenu

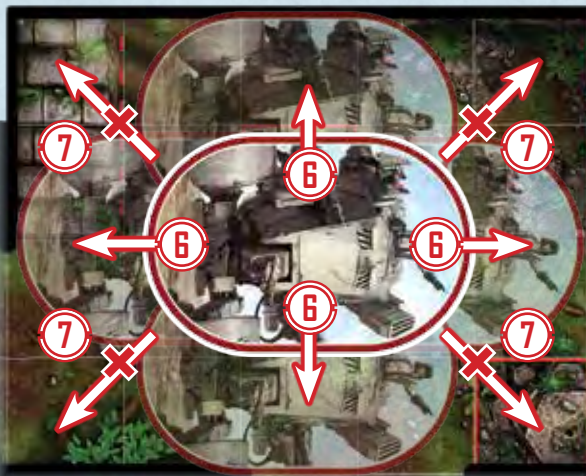
DODATEK II - PRZYKŁADY RUCHU



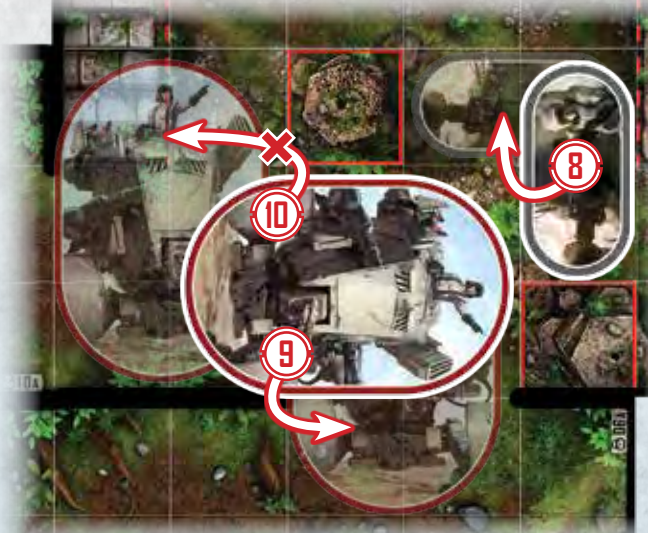
- Figurka może się poruszać na ukos, mijając blokujący teren (1), niedostępny teren (2), ściany (3) oraz inne figurki (4). Nawet jeśli na planszy znajduje się figurka umiejscowiona na skos od terenu, ścian czy innej figurki, taki ruch **nie kosztuje** dodatkowych punktów ruchu.



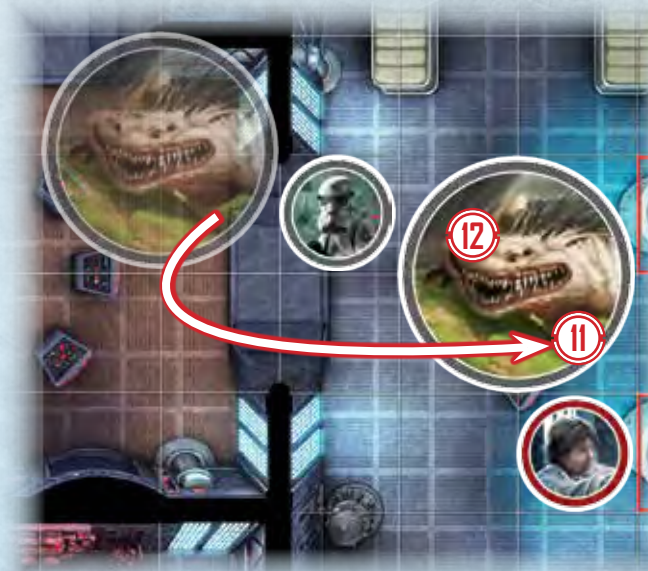
- Figurka nie może się poruszać przez ukośne przecięcie jakiegokolwiek kombinacji ścian, blokującego terenu lub niedostępnego terenu (5).



- Duża figurka (figurka, która zajmuje więcej niż jedno pole) może się poruszać w poziomie i w pionie (6), ale nie na ukos (7). Należy zwrócić uwagę, że nie wszystkie duże figurki ignorują teren, a jedynie figurki posiadające zdolność *MASYWNA* lub *MOBILNA*.



- Figurki zajmujące dwa pola (8) oraz figurki zajmujące sześć pól (9) mogą za jeden punkt ruchu obracać swoje podstawki o 90 stopni. Figurka nie może się obrócić do pozycji, w której zajmowałaby mniej niż połowę pól, jakie zajmowała przed wykonanie obrotu (10).



- Kiedy duża figurka jest umieszczana na planszy, bez względu na to czy doszło do tego w wyniku rozstawienia lub zdolności takiej jak „Sus”, należy zlokalizować pole wskazane rozstawieniem albo zdolnością. Jedno pole podstawki dużej figurki jest umieszczane na zlokalizowanym polu, a pozostała część jej podstawki może być umieszczona w dowolnej orientacji w stosunku do tego pola (12), o ile zostaną zachowane zasady umieszczania figurek (przykładowo, zakaz umieszczania figurek na polach już zawierających figurki).

INDEKS

A

Akcje	2
Atak (patrz Ataki)	4
Skorzystanie	19
Ruch (patrz Ruch)	18
Odpoczynek	14
Akcje specjalne (patrz Akcje)	2
Aktywacja	2
Aktywne misje	3
Atak dystansowy	3
Atak wręcz	3
Ataki	3
Atakowanie obiektów	4
Atrybuty	4

B

Blokujący teren	4
Bohater	5
Brak elementów gry (patrz Ograniczenia liczby elementów gry)	5

C

Cel	5
Celność	5

D

Dodatek	5
Drzwi	5
Duże figurki	5
Dystans	6

E

Elitarna figurka	6
Etap misji	6
Etap ulepszeń Imperium	6
Etap ulepszeń Rebelii	6

F

Faza aktywacji	7
Faza porządków	7
Figurki Imperium	7
Figurki neutralne	7

G

Grupa	7
Grupy otwarte	8
Grupy początkowe	8
Grupy rezerw	8

I

Inicjatywa	8
Interpretowanie kart	2

K

Kampania	8
Karty agend	8

Tworzenie talii	9
Karty dowodzenia	9
Karty klas	9
Karty nagród	9
Karty przedmiotów	9
Karty rozstawienia	10
Karty zaopatrzenia	10
Konflikty	10
Konflikty kolejności (patrz Konflikty)	10
Konfrontacja	11
Kontrolowanie	11
Kredyty	11
Krwawienie (patrz Stany)	11

L

Leczenie	11
Liczenie pól	11

M

Mała figurka	12
Masywna	12
Misje	12
Misje przymusowe	12
Mobilna	13
Modyfikacje (patrz Karty przedmiotów)	13

N

Najbliżej (patrz Liczenie pól)	11
Niedostępny teren	13

O

Obiekt	13
Obszar gry	13
Obrażenia	13
Odpoczynek	13
Odpychanie	13
Ogłuszenie (patrz Stany)	14
Ograniczenia liczby elementów gry	14
Opuszczanie	14
Oslabiona	14

P

PD (patrz Punkty doświadczenia)	14
Pokonana	14
Pola pleneru (patrz Pola wnętrza)	14
Pola wnętrza	14
Pole widzenia	14
Przebiecie	15
Przeciwnicy	15
Przejmowanie	15
Przerywanie	15
Przerzuty	15
Przez (patrz Ruch)	15
Przygotowania Przygotowanie kampanii	15

Przygotowanie misji konfrontacyjnej	16
Przygotowanie misji w kampanii	15
Przygotowanie kampanii	15
Przygotowanie misji	15
Przygotowywanie	16
Przyjazna figurka	17
Pudło	17
Pula ataku (patrz Ataki)	3
Pula obrony (patrz Ataki)	3
Punkty doświadczenia	17
Punkty ruchu	17
Puste pole	17
PZ (patrz Zwycięstwo w misji konfrontacyjnej)	24

R

Ramy czasowe	17
Ranny	17
Remisy (patrz Konflikty)	10
Rozpłatanie	17
Rozstawianie	18
Rozstrzyganie remisów (patrz Konflikty)	10
Ruch	18

S

Sąsiedowanie	19
Skorzystanie	19
Skupienie	19
Słowa kluczowe	19
Dystans	6
Krwawienie	11
Leczenie	11
Masywna	12
Mobilna	13
Ogłuszenie	14
Przebiecie	15
Rozpłatanie	17
Skupienie	19
Wybuch	22

Sojusznicy	19
Stany	20
Stronnictwo	20
Sukces (patrz Testy atrybutów)	21
Szeregowa figurka (patrz Elitarna figurka)	6

Ś

Ściany	20
--------------	----

T

Tajne informacje	20
Teren	21
Blokujący teren	4
Niedostępny teren	13
Trudny teren	21
Testy (patrz Testy atrybutów)	21
Testy atrybutów	21
Trudny teren	21

U

Ucieczka	21
Umieszczanie	21
Unikatowa	22

W

W promieniu X pól (patrz Liczenie pól)	22
Wchodzenie	22
Wejście	22
Wpływy	22
Wroga figurka	22
Wspieranie	22
Wybuch	22
Wycofanie	22
Wyczerpywanie	23
Wykonaj ruch o X pól	18
Wytrzymałość	23
Wzmocnienia	23

Z

Zabezpieczone (patrz Drzwi)	23
Zabieranie żetonów	23
Zagrożenie	23
Zastępowanie	23
Zdolności	23
Zdrowy	24
Złote zasady	2
Zmęczenie w kampanii	24
Zmęczenie w konfrontacji	24
Zużywanie	24
Zwycięstwo	24

Z

Żetony identyfikacyjne (patrz Grupa)	7
Żetony misji	25
Żetony skrzynek	25
Żetony terminali	25
Żywość	25

SYMBOLE

: Atak dystansowy	3
: Atak wręcz	3

: Obrażenia	13
: Zmęczenie	24
: Wzmocnienia	23
: Unik (patrz Pudło)	17
: Zmylenie (patrz Ataki)	23
: Osłona (patrz Ataki)	3
: Zagrożenie	23

Stronnictwo	20
-------------------	----

: Rebelia
: Imperium
: Najemnicy

Atrybuty	4
----------------	---

: Siła
: Przenikliwość
: Technika