

星际大战集换式战棋中文规则手册

三种游戏方式

星际大战集换式战棋有以下游戏方法：

- 使用完整的**星际大战集换式战棋**小规模战规则来进行游戏，此手册有详细的内容。
- 搜集星际大战的奇幻世界，从绝地武士到西斯大帝，机器人到外星人，还有更多更多。
- 用来代表**星际大战角色扮演游戏**里面的角色和生物，这些官方战棋都是设计成可以用于所有的**星际大战角色扮演游戏**产品。

小规模战规则

穿越宇宙的旷野，复制人大战中，共和国的大军和独立联盟的分离派展开一连串的战斗。这本手册提供了星际大战的世界里面，节奏明快且战术丰富的战棋战斗(小规模战)规则。

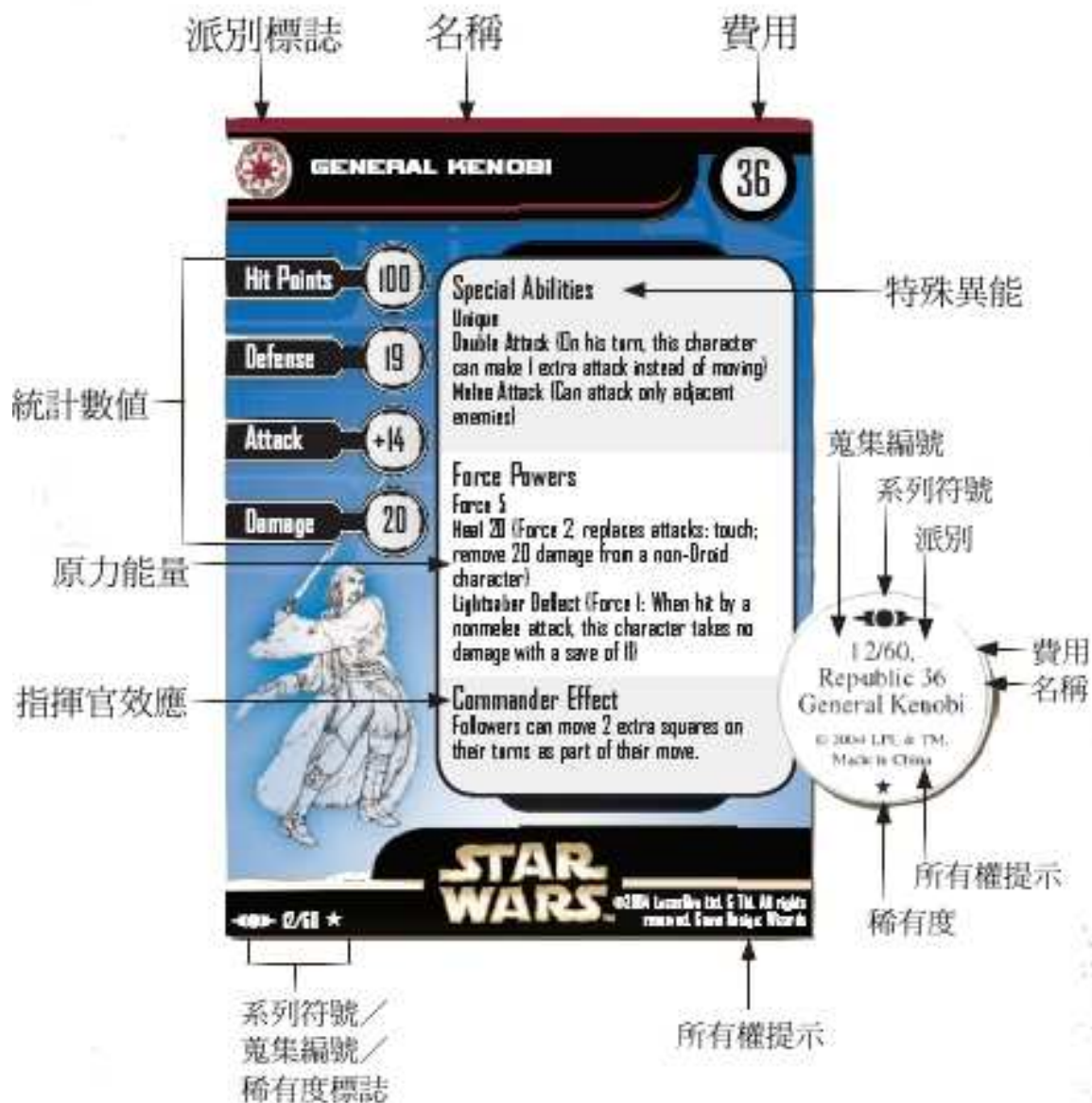
在小规模战里面，共和国的小队和分离派的小队互相对战。击败所有敌方角色的玩家可以获胜，其它的剧情如多人游戏和团队小规模战，详见剧情一章。

角色

每一个战棋都代表星际大战世界中的一个角色。(此规则会将战棋称之为「角色」)每一个角色都会有相对应的**数据卡**，上面会刊载小规模战所用的游戏资料。

如何阅读数据卡

来看看下面这张资料卡。



名称 (Name)

数据卡上面的名称要符合战棋底部的名称。

派别标志 (Faction Symbol)

你的小队只能属于一个单一派别：在帝国兴起纪元的期间，复制人大战中是参与哪一边来作战。派别有：共和国、分离派和边缘。

每一个角色的数据卡都会标示他可以为哪个派别而战。拥有边缘派别的角色可以为任意的派别而战，所以可以将他们加入任意的小队里面。

费用 (Cost)

将这个角色加入你的小队里面，所需要支付的点数。一个小队可以由费用总合最多 100 点的角色组成。

统计数值 (Statistics)

这部分提供你进行游戏所需要的信息。

命中点数 (*Hit Point*) 表示这个角色在阵亡之前可以承受多少伤害。当角色的命中点数降低至 0 的时候，他便被击败并移出地图。

防御数值 (*Defense*) 表示这个角色在战斗中要被命中的难度，攻击者必须掷出这个数字或是更高，才能命中这个角色来对他造成伤害。

攻击数值 (*Attack*) 表示这个角色在战斗中的战力加成。当角色进行攻击时，掷 1 个 20 面骰再加上这个数值，如果总合等于或是高于敌人的防御数值，则这次攻击就会命中。

伤害 (*Damage*) 表示攻击命中时，这个角色会对敌人造成多少伤害。

特殊异能 (Special Abilities)

这包含特殊的攻击、特性或是角色的限制。特殊异能可能会凌驾基本规则。

原力能量 (Force Powers)

有些角色会拥有原力 (Force) 等级，这是可以支付来使用原力能量所需的点数。使用原力能量需要支付原力点数，其所需点数会刊载在能量的叙述里面。原力点数也可以用来重掷骰子或是加快移动。有些角色有原力等级却没有原力能量，他们的原力点数就只能用来重掷骰子或是加快移动。

指挥官效应 (Commander Effect)

有些角色可以帮助小队里的其它人，引导、鼓舞他们，或是整合他们的攻击。这类的效应会刊载在这个地方。

系列符号 / 搜集编号 / 稀有度标志 (Set Icon/Collector Number/Rarity Symbol)

这个符号代表此战棋是属于哪个系列。搜集编号代表此战棋在该系列里面的次序，同时也显示了该系列的战棋总数。















稀有度标志显示获得该战棋的难度，稀有度有四个等级：普通 ●、非普通 ◆、稀有 ◆ 和非常稀有 ★。

建立小队

小规模战中，一位玩家建立共和国小队，另一位则建立分离派小队。

派别

要建立小队时，首先选择小队是要属于哪一个派别。每一个角色的数据卡上都会有他的游戏数据，包含一个派别标志来显示他可以为哪个派别而战。

时代	光明派别	黑暗派别
旧共和国	旧共和国 	西斯  、曼达罗力安 
帝国的崛起	共和国 	分离派  、帝国 
反叛	义军联盟 	帝国 
新共和国	新共和国 	帝国 
新绝地信条	新共和国  、帝国 	遇战疯 
 边缘 角色可以加入任意时代的任意派别		

建构小队

选择了派别之后，开始选择小队里的角色。你可以支付最多 100 点来建立小队。

费用： 每一个角色都有费用点数，会标示在战棋的底部或是数据卡的右上角。

派别： 你的小队里的角色都必须拥有你所选择的派别标志，或者是边缘标志。一位玩家(共和国玩家)使用共和国与边缘的角色构组一个小队，另一位玩家(分离派玩家)则使用分离派与边缘的角色来构组一个小队。

共和国小队范例

角色	费用
Generral Kenobi	36
Ishi Tib Scout	14

Clone Trooper Commander	13
Clone Trooper Sergeant	10
3 Clone Trooper	27
总共 7 个角色	总费用 100

建立小队的礼节

使用数据卡来私下构组你的小队，不要去确认自己已经使用的角色，只要将选择完毕的数据卡拿着就好了。

要开始设定小规模战时才展示你的小队。

正确的小队用在正确的战斗

小队有不同的优点和弱点，这取决于组成的角色和所属的派别。试着多建立几种不同的小队，并且去感受他们个别的玩法。每一种都会需要不同的策略和战术，有的可能需要大量的弱小角色，有些则是以少数的强力角色为中心，还有些则是可以融合这两种战斗模式。越多的尝试，就越能学到更多的技巧和战术～表示你可以获得更多的胜利。

设定

这个产品里面会附有一张战斗网格图(地图)，这是一张双面的纸张，上面布满着 1 英吋的正方格。如果你想快一点开始游戏，便使用印制了地图的那一面(上面有穆尼林斯特星球的部份城市)。

你也可以使用空白的那一面，然后设定自己的战场。详见剧情一章。

入座

将地图放在桌上。玩家坐在两个对边，分离派玩家坐在有控制室(Control Room)的那一边，共和国玩家就坐在对面。

地图的边缘是看不见的墙壁，没有任何方法可以离开地图。

集合你的小队

每个玩家都展示他的小队。分离派玩家将他的小队摆放在他那一侧的战地边缘，其中 4 个方格里面；共和国玩家将小队摆放在另一侧边缘的 4 个方格里。

分离派小队先摆放，接着才是共和国小队。摆放好小队之后，掷骰决定游戏先后。

小规模战基本事项

选择了小队，设定好地图，你和对手便可以开始轮流起动各自的角色。

如何获胜

击败所有的敌方角色，你便获胜。

平手：如果接连 10 局都没有角色对敌人造成伤害、掷攻击骰子或是强制让敌人进行救援，便统计已经被击败的角色费用，击败敌方角色之费用总合最高的玩家便获胜。如果总合还是平手，则其角色最接近地图中央的玩家获胜，如果这样还是平手，最接近地图中央的角色中，拥有最高费用的角色其操控者便获胜。

决定先后

小规模战开始时，要掷骰决定谁是先手。每位玩家掷 1 个 20 面骰，掷出较高者选择谁是先手。（平手就重掷。）

有时候你会想要是先手，有时你则会想要先看看对手的布局再来行动。

局、阶段、回合

小规模战是采回合制来进行。

在每一局，玩家起动各自小队里的角色来行动，一次起动两个角色。

先手玩家：起动两个角色，一次一个。这样起动两个角色的过程称为**阶段**。

后手玩家：起动两个角色，一次一个。

先手玩家：起动另外两个角色，不能是这一局里面曾经起动过的。

后手玩家：起动另外两个角色，不能是这一局里面曾经起动过的。

如此重复直到所有角色都被起动过一次。有时候某玩家的角色数量会比对手多，他便会在一局的最后起动很多角色。

每个角色在一局里面只能被起动一次。当角色被起动时，这时便是他的**回合**。要标示角色在这一局里面已经被起动过，可以转动他的数据卡，或是改变战棋的方向。

当玩家将各自的角色都起动过一次之后，这一局便结束了。新的一局开始时，要重新决定先后。

起动角色

被起动的角色可以做以下其中一项行动：

- 移动最多 6 个方格，然后进行攻击。
- 进行攻击，然后移动最多 6 个方格。

- 移动最多 12 个方格(不进行攻击)。

「取代攻击」：有时候某个特殊异能或是原力能量会叙述着它要「取代攻击」，在这种情况下，该角色可以使用该特殊异能或是原力能量，而不发动一般的攻击。角色可以在移动最多 6 个方格之前或是之后，使用这类的特殊异能或是原力能量，就如同进行攻击那般。

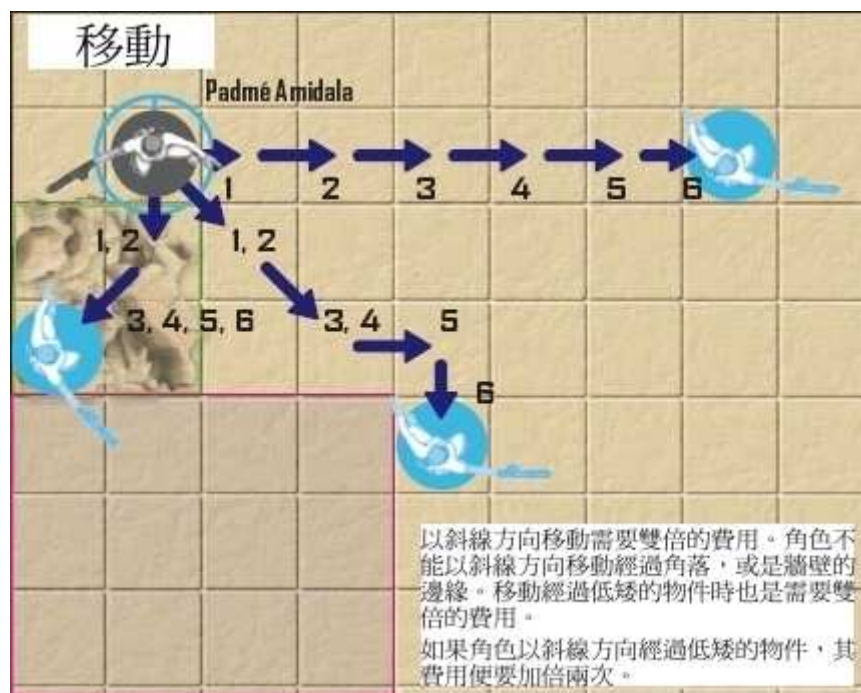
移动

在自己的回合里面，角色可以移动最多 6 个方格然后进行攻击、进行攻击然后移动最多 6 个方格，或是移动最多 12 个方格。

斜线方向：以斜线方向来移动或是计算方格数时，每一个步都要算做是 2 个方格。

角落：角色不能以斜线方向移动经过角落，或是延伸至地图角落的墙壁边缘(详见墙壁一章)。

其它角色：角色移动时可以穿过被战友所占据的空间，但是移动的终点不能是已经被占据的方格。角色移动时不能穿过被敌人所占据的空间。移动时即使只是通过紧邻敌人的空间也是很危险的，详见机会攻击一章。



地形：地图上的特色区域，地形区块会影响移动。详见地形一章。

低矮的物件：进入有着低矮对象的方格时，要花费两倍的费用。(以斜线方向进入的话要花费四倍的费用。)

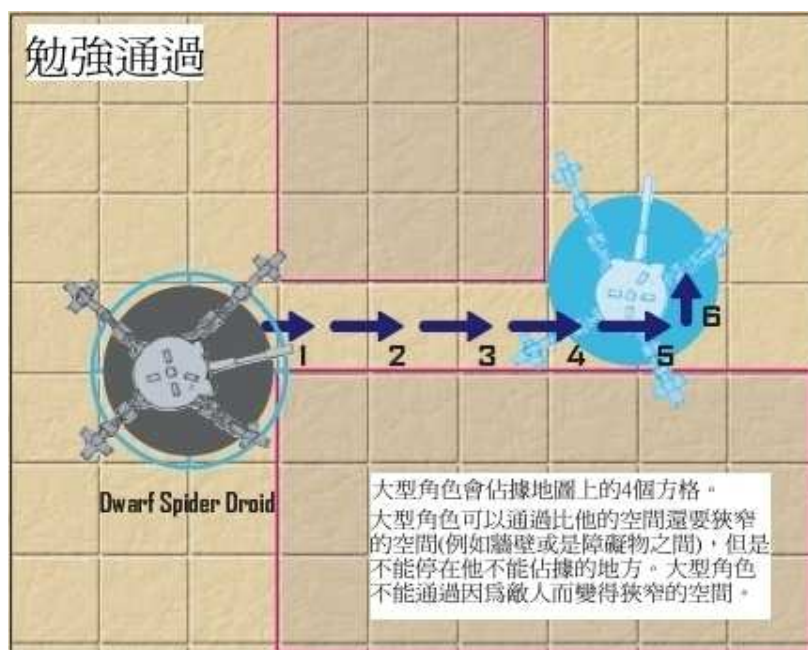
墙壁和坑洞：墙壁和坑洞会阻挡移动。有些大型的对象也视为墙壁。

门：门关上时就视为墙壁来处理，打开时则没有任何影响。

大型角色和移动

大型角色会占据 2 个方格宽和 2 个方格长的空间。如果他们占据的空间有任何一部分会进入低矮对象的方格，他就必须支付额外的费用。如果他的空间有任何一部分会进入敌人所占据的方格，他便不能移动。

勉强通过： 大型角色可以勉强通过稍微开放的通道(例如 1 个方格大的门)或是狭窄的走道，但是前提是移动的终点必须是他们平时可以占据的区域。大型角色不能勉强通过敌人。

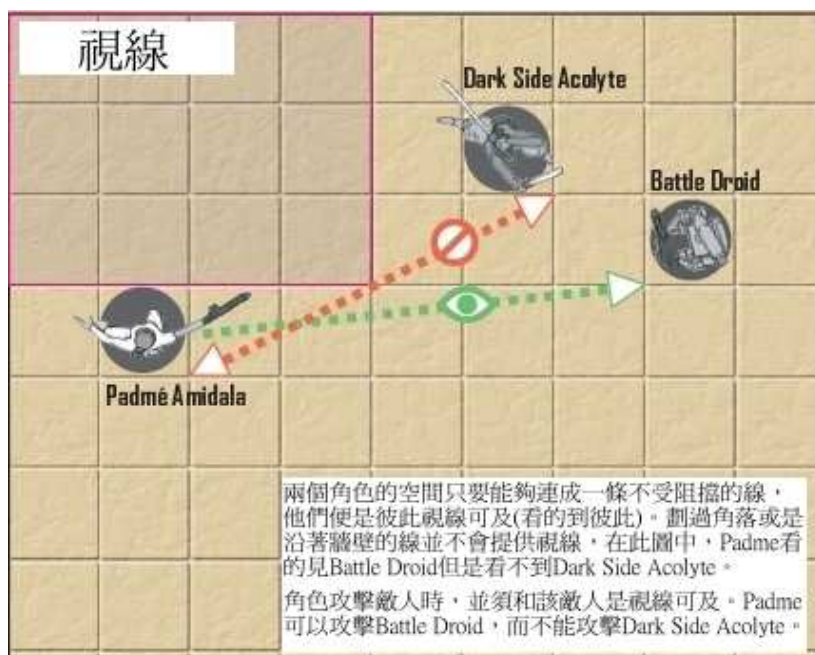


攻击和伤害

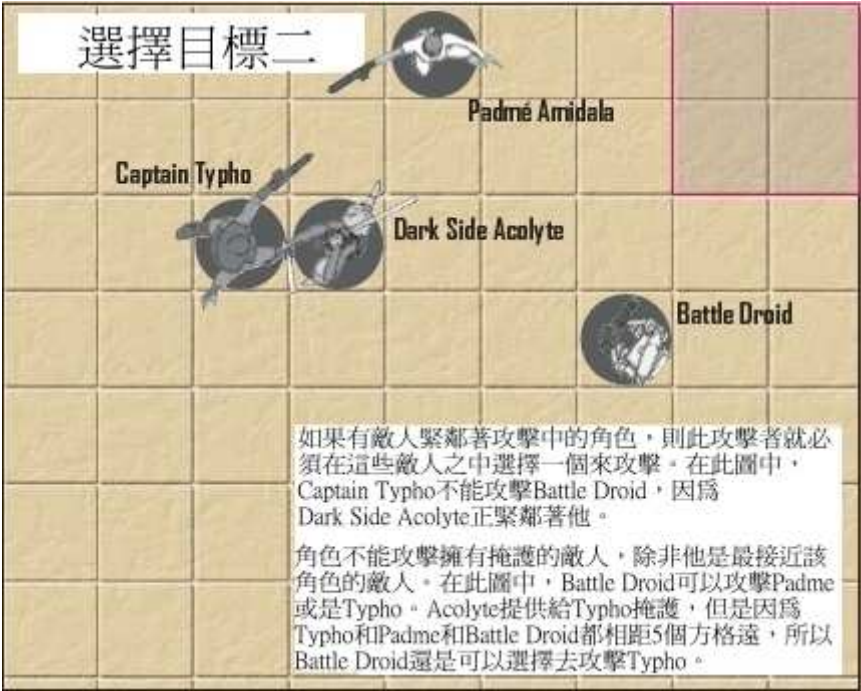
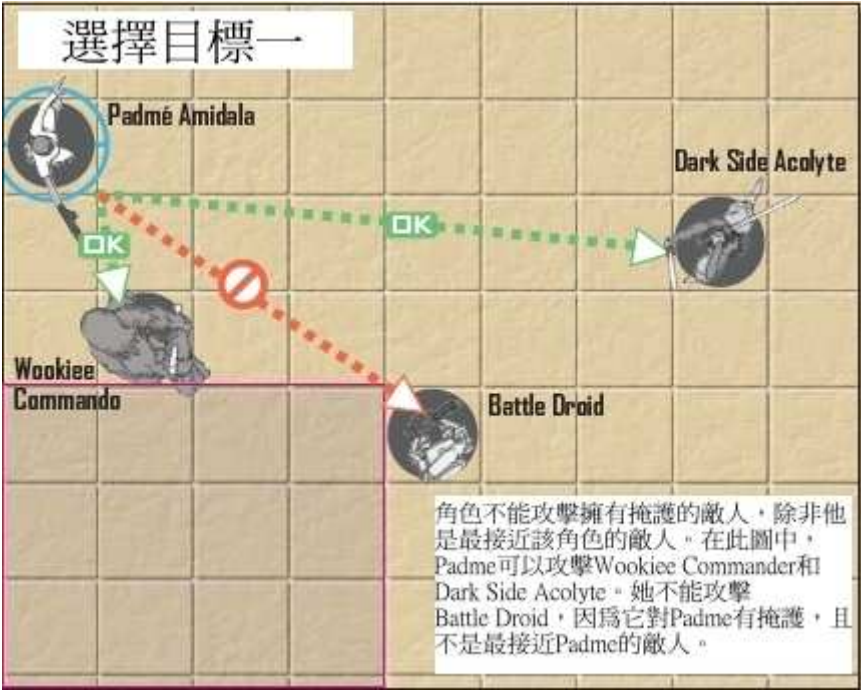
当角色要攻击敌人时，你选择你的目标，掷 1 个攻击骰子，如果攻击命中，便会造成伤害。

选择目标

在进行攻击之前，选择一个敌人来当做攻击角色(攻击者)的目标。



视线：攻击者必须要看的到该敌人。详见下方的视线一节。

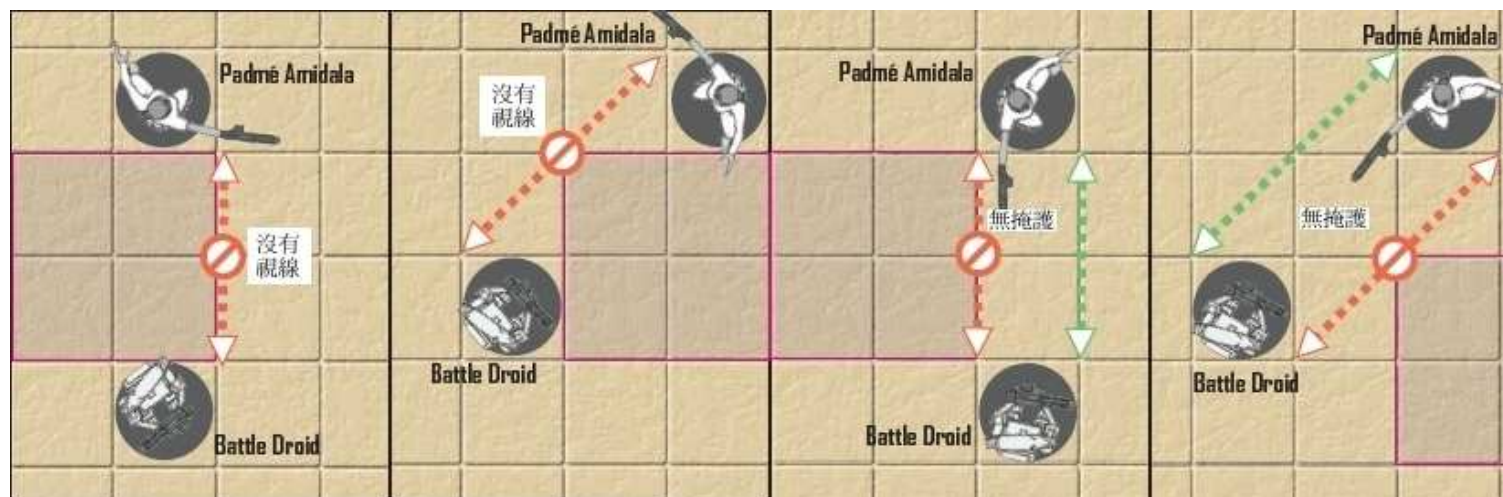


掩护：有掩护的敌人不能成为目标，除非他是最接近的敌人。详见下方掩护一节。

紧邻的敌人：如果有敌人紧邻该角色，则他就只能以这些敌人作为目标。

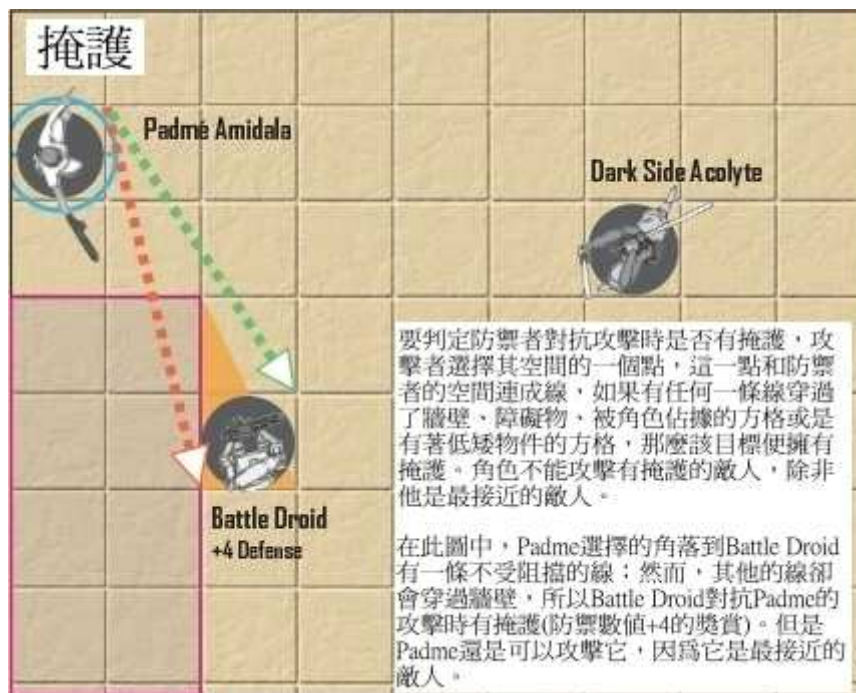
视线

一般而言，角色只能以看的见的敌人(防御者)为目标。是否看的见防御者，必须找出两者之间是否有**视线**。在攻击者的空间任取一点，防御者的空间也任取一点，两点连成一条虚拟的线。如果操控攻击角色的玩家可以如此划出一条完全没碰到墙壁的线，该角色和防御者便是视线可及。只有墙壁、关闭的门和大型对象会视为墙壁而阻挡视线。角色、低矮对象和坑洞并不会阻挡视线。



掩护

角色和特定的地形，例如低矮对象和墙壁，会提供对抗攻击的掩护。角色不能攻击有掩护的敌人，除非他是最接近的敌人；而攻击有掩护的敌人时，该敌人会因为掩护而得到防御数值+4 的奖赏。



要判定防御者对抗攻击时是否有掩护，攻击者选择其空间的一个角落，这一点和防御者的空间连成线，如果有任何一条线穿过了墙壁或是提供掩护的方格，则该敌人便会得到掩护。

如果线只是沿着或是碰到墙壁，或是其它会提供掩护的方格，则该敌人并不会得到掩护。

不论有多少地形或角色同时提供了掩护，拥有掩护的角色都只会的到防御数值+4 的奖赏。角色不会得到「双重掩护」。

紧邻的敌人一定不会有掩护。



低矮物件和掩護： 低矮對象會提供掩護給位在这些方格里的敵人。但是，攻击角色会忽略他的空间里以及紧邻他的的低矮对象，在攻击者的空间里面以及紧邻攻击者的低矮对象，并不会提供掩護给敌人，攻击者还是可以进行攻击。

角色和掩護： 角色会提供掩護，不论是战友还是敌人。

进行攻击

进行攻击表示擲一个攻击骰子，如果这次攻击命中，则会造成伤害。

攻击骰子

当你的角色攻击时，你要掷一个攻击骰子。掷 1 个 20 面骰，加上该角色的攻击数值，再加上其它该角色得到的修正。

如果攻击骰子的总合等于或是高于敌人的防御数值，这次攻击便命中。攻击的角色会造成伤害(他的伤害数值)，并减少该敌人的命中点数。

例如，Jango Fett 射击 General Kenobi。分离派玩家掷 1 个 20 面骰，并加上 Jango 的攻击数值 13(假设场面上没有提供其它的修正)。骰子掷出 12，总合是 25。General Kenobi 的防御是 19，所以这次攻击命中了。Jango 的伤害数值是 20，所以 General Kenobi 会失去 20 点命中点数，从 100 降至 80。

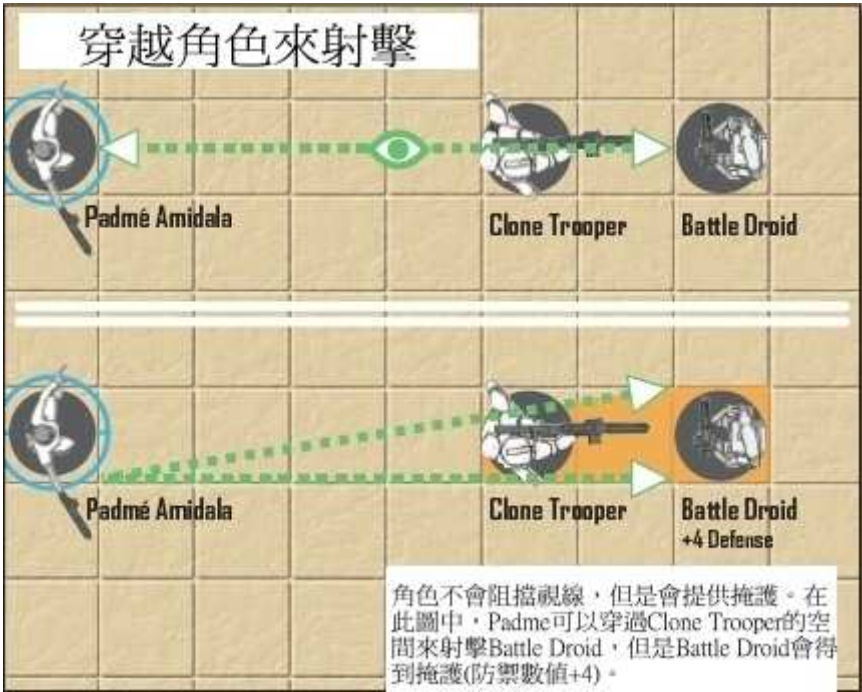
掷出 20 是判定命中：如果攻击骰子掷出 20(直接掷出 20，还没有加上任何修正)，这次攻击就会自动命中，不论防御者的防御数值有多高。此外，这是**判定命中**，会造成两倍的伤害。机器人(Droid)角色会忽略判定命中，也不会受到两倍的伤害，但是掷出 20 依然算是自动命中。

掷出 1 是自动落空：如果攻击骰子掷出 1(直接掷出 1，还没有加上任何修正)，这次攻击就会自动落空，不论这次攻击会有多高的奖赏。

攻击骰子：1 个 20 面骰+攻击数值

总合等于或是高于防御数值便是命中。

命中便会造成伤害，并减少命中点数。



攻击战友

角色不能攻击战友。

这个限制不会让他不能使用会伤害战友的特殊异能或是原力能量～只限于攻击。

伤害和命中点数

当攻击命中时，会造成伤害而减少敌人的命中点数。使用起始组合里的指示物来纪录伤害。

命中点数减少至 0：当角色的命中点数降至 0 或是更低时，他便被击败并移出地图。

结合火力

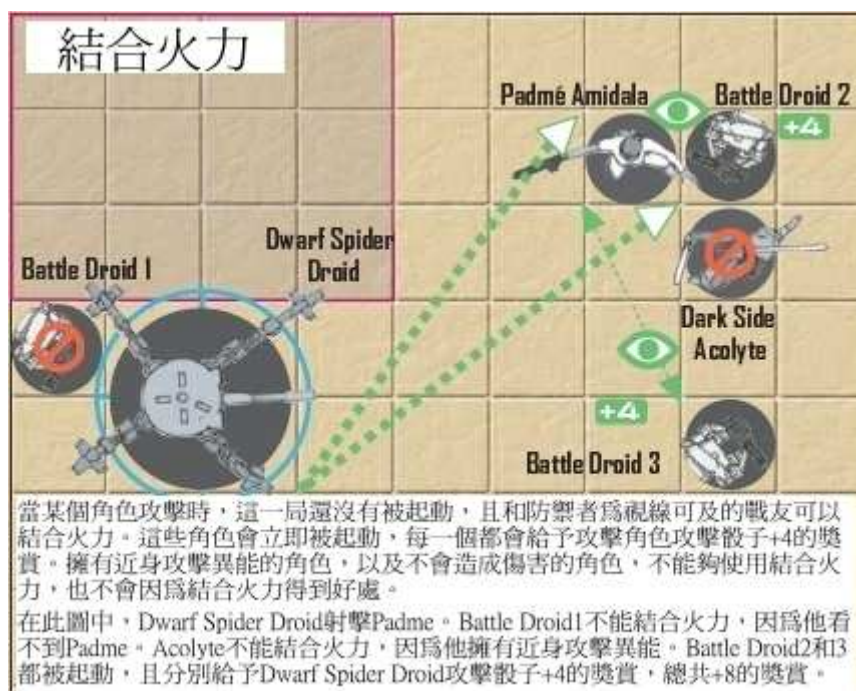
数个角色可以将他们的攻击合并成**结合火力**。当某个角色在自己的回合进行攻击时，这一局还没有被起动的战友可以结合火力来帮助这次攻击。这个战友和目标必须是视线可及。拥有近身攻击 (Melee Attack) 异能的角色，或是不会造成伤害的角色，不能够使用结合火力，也不会因为结合火力得到好处。

这些战友会立即被起动，每以这种方法起动一个角色，便会给予攻击角色攻击数值+4 的奖赏。这些此时被起动的角色除了给予奖赏之外，并不会做任何其它的行动，且他们在这一局里面不能再被起动。某方面而言，他们是提供自己的回合来帮助攻击。

在掷攻击骰子之前，你就要决定哪些战友要结合火力。你不能掷完攻击骰子之后，才决定多少战友要来结合火力。

结合火力给予的奖赏只会用在单次的攻击，如果角色的特殊异能让他在自己的回合里可以发动多于一次的攻击，则这些奖赏只会用于它们产生的那一次攻击。

机会攻击时不能结合火力。



机会攻击

如果敌人要从紧邻某个角色的方格离开，该角色就可以对他发动单一次、立即的攻击(即使该角色在这一局里面已经被起动过了)。这称为**机会攻击**。

一个回合一次：角色在一局里面可以发动机会攻击的次数没有限制，但是每一个其它角色的回合里面就只能发动一次。

攻击有选择性：有机会时，角色并不是一定要发动机会攻击不可。

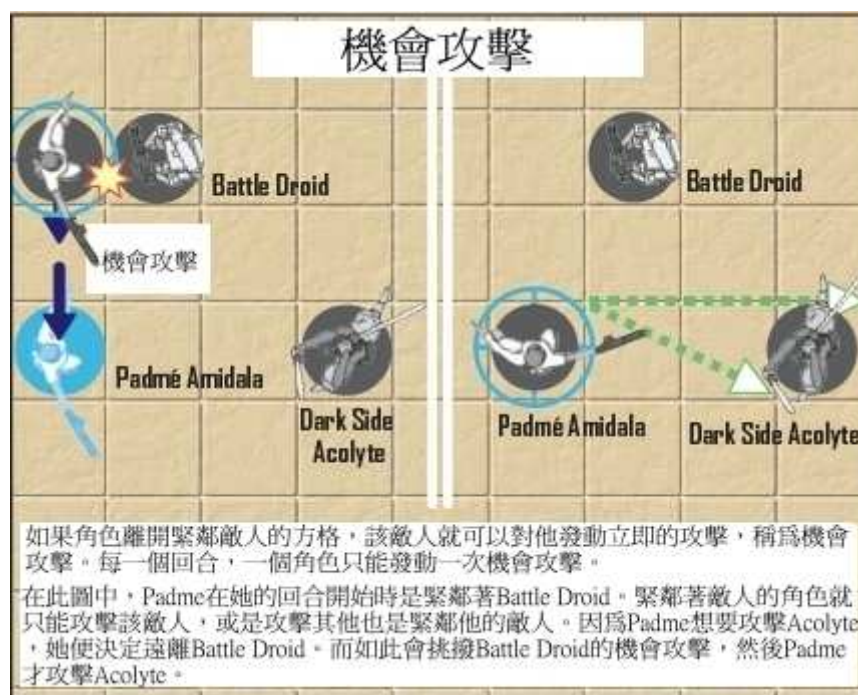
时机：角色发动机会攻击来响应敌人的移动。攻击会在敌人将要离开紧邻的方格时发动，不过是在他实际移动之前。暂停移动并进行攻击，如果敌人没有因此被击败，他便会继续移动。

在两个玩家以上的小规模战里面，如果有多个方格里的角色都可以同时发动机会攻击，就照着游戏顺序来进行攻击(主动玩家先攻击，接着以顺时针方向轮流)。

单一攻击：机会攻击是单一次的攻击，如果特殊异能给予角色发动额外的攻击，还是只能发动一次机会攻击而已。

墙壁：两个角色看的到对方才算是互相紧邻。如果两个角色在墙壁的对面，他们便不算紧邻，所以双方都不能互相发动机会攻击。

「取代攻击」：有些特殊异能会取代攻击，它们不能用来取代机会攻击。



特殊异能和攻击

有时候特殊异能会造成伤害，或是增加攻击所造成的伤害。详见本规则最末的词汇一章，关于这些特殊异能的叙述。

有些特殊异能让角色在一个回合里面可以发动额外的攻击。每一次的攻击骰子都要个别掷：如果你击败一个敌人，剩下的攻击就能以其它敌人作为目标。

近身攻击：拥有近身攻击异能的角色只能攻击紧邻他的敌人。拥有近身攻击异能的角色不能结合火力，不会给予奖赏也不会得到奖赏。

攻击范例

这是分离派玩家的阶段，她起动一个 Dwarf Spider Droid，（见结合火力的插图。）

移动： Dwarf Spider Droid 因为墙壁而看不到 Padme，所以分离派玩家将 Droid 移动 6 个方格。Droid 移动结束之后，它就看的到 Padme 了（如此 Padme 没有掩护。）

目标： Dwarf Spider Droid 选择 Padme 为目标，毕竟它已经移动到可以射击 Padme 的位置了。

结合火力： 在掷攻击骰子之前，分离派玩家决定增加两个 Battle Droid 到攻击中。它们立刻被起动，并给予攻击中的 Dwarf Spider Droid 攻击骰子+8 的奖赏（每一个都+4）。

攻击骰子： 分离派玩家掷 Dwarf Spider Droid 的攻击骰子。她掷 1 个 20 面骰，掷出 7。她加上 Droid 的攻击数值 6 和结合火力的 8，总合是 21。Padme 的防御是 17，所以她命中了。

伤害： Dwarf Spider Droid 的伤害数值是 30，所以 Padme 会受到 30 点伤害。她一开始的命中点数是 60，所以她现在只剩 30。

特殊异能、原力能量以及指挥官效应

有些角色的数据卡上面会刊载着特殊异能、原力能量和指挥官效应。详见本手册最末的词汇一章，有关各个特殊异能、原力能量和指挥官效应的规则。

使用特殊异能

大部分的特殊异能是自动的，它们会持续运作，或者是在特定的情况下运作。例如，Aurra Sing 拥有 Careful Shot+4（如果没有移动的话她会得到攻击数值+4），以及 Jedi Hunter（对抗拥有原力等级的敌人时，会得到攻击和伤害的加成）两个特殊异能。当你起动 Aurra Sing 时，并不需要去选择是否使用特殊异能，也不用决定哪一个要运作。无论你需不需要，它们都会运作。

原力点数和原力能量

有些角色会附加有原力，并可以使用一些效应。这些角色会拥有原力点数（在他们的资料卡上面会有原力等级）。

重掷： 这些角色可以支付原力点数 1，来重掷目前的攻击或是救援骰子。攻击时掷出 1 也可以重掷（平常会自动落空）。你一定要采用第二次的结果，即使结果变的更糟。

因为决定先后的掷骰会影响整个小队，而不光只是单一角色，所以你不能支付原力点数来重掷。

加速：这些角色可以在自己的回合里面，支付原力点数 1 来移动额外的 2 个方格。这额外的距离要加入该角色普通的移动里面。例如，General Kenobi 可以选择移动 8 个方格然后攻击，或者是移动 14 个方格然后不攻击；但是他不能移动 6 个方格、攻击，然后再支付原例点数 1 来移动 2 个方格。

原力能量：这些角色可以支付原力点数，来使用资料卡上面刊载的原力能量。原力能量的规则叙述会刊载需要支付多少原力点数来使用。有些角色拥有原力点数却没有任何特殊的原力能量，他们就只能使用原力点数来重掷或是加速。

支付原力点数：当角色支付了原力点数，这些点数在这场小规模战里面便不会再回复，要谨慎使用。

一个回合一次：角色在一个回合里面只能支付一次原力点数。但是他们可以在其它角色的回合里面支付原力点数，只要合法，他们可以在一局之中支付多次的原力点数(支付完他们的原力等级为止)。

例如，Kit Fisto 一开始有原力点数 4。他在自己的回合里面使用原力点数 1 来移动 8 个方格，并停在紧邻数个敌人的地方。他的原力点数只剩 3。他想要攻击紧邻的所有敌人，但是他不能使用 Lightsaber Sweep 此原力能量来这样做，因为他这个回合已经支付过原力点数了。他现在只能攻击一个敌人。他的回合结束之后，轮到敌人的回合，并对他使用 Grenades，且 Kit Fisto 救援失败。由于现在是另一个回合了，所以 he 可以支付原力点数 1 来重掷这个救援骰子。

时机：有些原力能量可以用来响应某个事件，例如敌人的攻击。如此使用原力是一个立即行动，该角色并不会因此而被起动。偶尔会有原力能量可以影响角色行动以外的东西(例如 Anticipation，允许重掷决定先后的骰子)。这也不会因此而起动该角色，只是在该局支付适当的原力点数而已。

指挥官效应

有些角色可以影响战场上的战友，这些角色都会拥有指挥官效应。指挥官效应不会正常的影响机器人(Droid)或是野蛮(Savage)角色。

特殊异能、原力能量和指挥官效应的规则

特殊异能、原力能量和指挥官效应有一些共通的规则。

取代攻击

许多特殊异能和原力能量，允许角色在自己的回合里面的任何时间使用，它们也不会让角色在该回合内无法攻击。如果使用特殊异能或是原力能量会取代攻击，该异能在数据卡上的规则叙述便会有所注记，此手册最末的词汇一章也会有定义。会取代攻击的特殊异能和原力能量，只能在主动角色的回合里面使用，且不能取代机会攻击。

特殊异能和原力能量的目标



选择一个敌人作为特殊异能的目标时，要使用和攻击一样的规则。

视线：你只能选择主动角色看的到的敌人。

掩护：如果敌人有掩护，你就不能以他为目标，除非他是最接近的敌人。

紧邻的敌人：如果有敌人紧邻主动角色，你就只能以这些紧邻的敌人

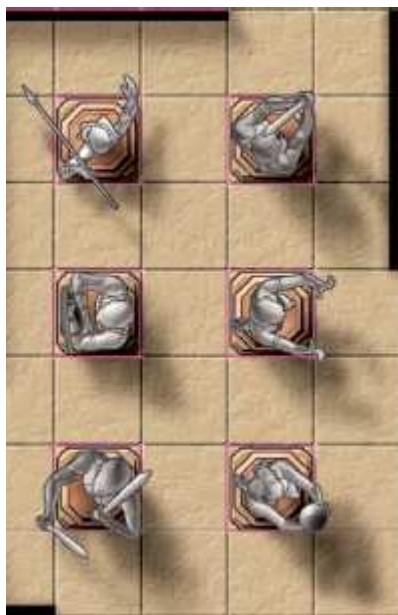
同步效应

如果数个效应同时发生，要一个接一个的来处理。发生的顺序通常无关紧要，如果要决定顺序，则依循以下的规则。

玩家选择：如果数个效应要对同一个玩家的角色造成影响，则由该玩家来决定顺序。

先处理主动玩家：如果这些效应会对多个玩家的角色造成影响，则先处理主动玩家(其角色正在行动的玩家)的部分。如果是双人以上的小规模战，则接着以顺时针方向轮流处理。

地形



地图绘制有穆尼林斯特星球的那面，以及起始组合里面的地形区块，包含了各式各样的地形。地形会影响移动、视线和掩护。

方格和边缘：不同类型的地形会有不同的有色外框，来提醒你将整个方格或是边缘视为是该地形，也可以清楚表示那是哪一类的地形，以及标示哪些角落能够以斜线方线经过。如果有色外框延伸到方格或是边缘的角落，则那个整个方格或是边缘也会视为是该地形。例如，雕像(视为墙壁)的图案可能不会覆盖住整个方格，或者是它的图案会超出到其它的方格，但是以游戏目的而言，只有被标示的方格才会被视为是墙壁。在外框之内的方格都会视为是该种地形。

低矮物件

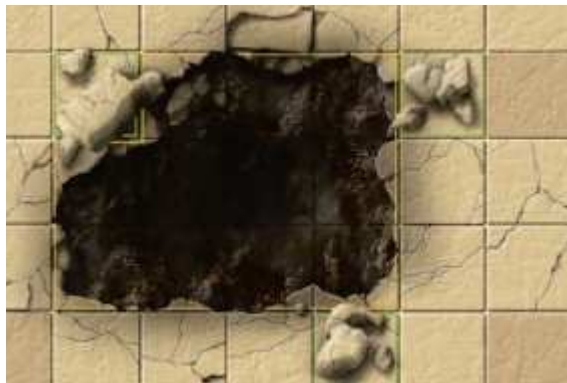
计算机终端机、椅子、柜台以及类似的障碍物通称为**低矮对象**。包含低矮对象的方格会有绿色的外框。

移动：要进入包含了低矮对象的方格，必须花费两倍的移动。这表示要算做 2 个方格，而以斜线方向进入则算做 4 个方格。

视线：低矮对象不会阻挡视线。

掩护：低矮对象会提供掩护。在判定掩护时，攻击者会忽略自己所在空间以及紧邻方格的低矮对象。

墙壁



墙壁是会隔开方格的高大物件。有些非常大的对象，例如屋子就高到足以视为是墙壁。墙壁的边缘会有紫红色的外框。

移动：角色不能穿过墙壁。如果有色外框包含墙壁的角落，角色也不能以斜线方向经过该角落。

视线：墙壁会阻挡视线。在墙壁两侧的角色不算是紧邻。

掩护：墙壁会提供掩护(当它们没有完全阻挡视线时)。

门

在小规模的过程中，门可以被打开和关上。门的边缘会有蓝色的方格。门关上时会视为是墙壁。

打开门：当有角色紧邻着门，在某个角色的回合结束时，那个门就会被打开。打开的门对移动、视线和掩护都没有影响。(等于是当它不在那边。)

关上门：任何一个回合结束时，若没有角色紧邻着门，这扇门便会关上。

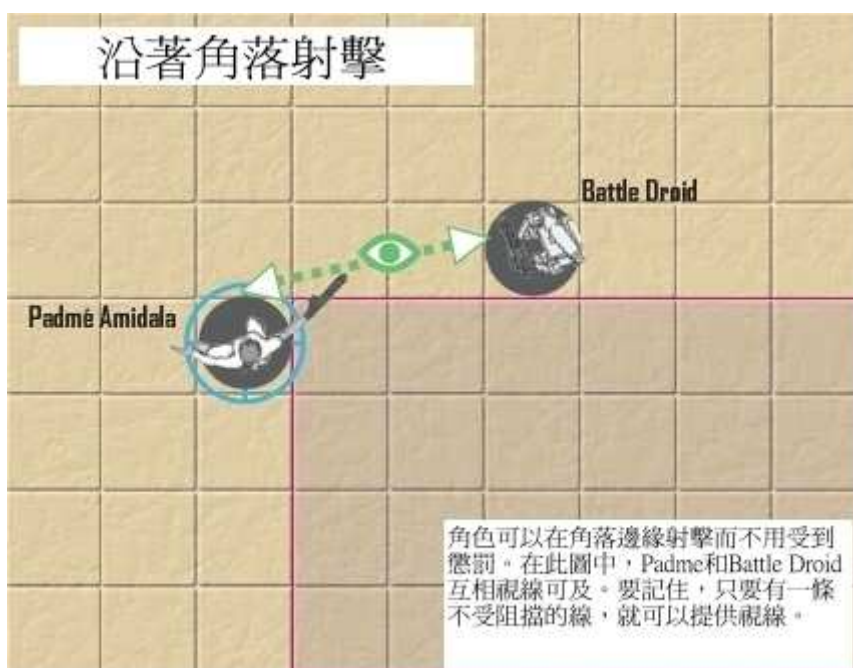
准备：如果有角色一开始便被摆放在门的旁边(小规模战开始时该角色便在那)，那么小规模战开始时那扇门便是打开的。

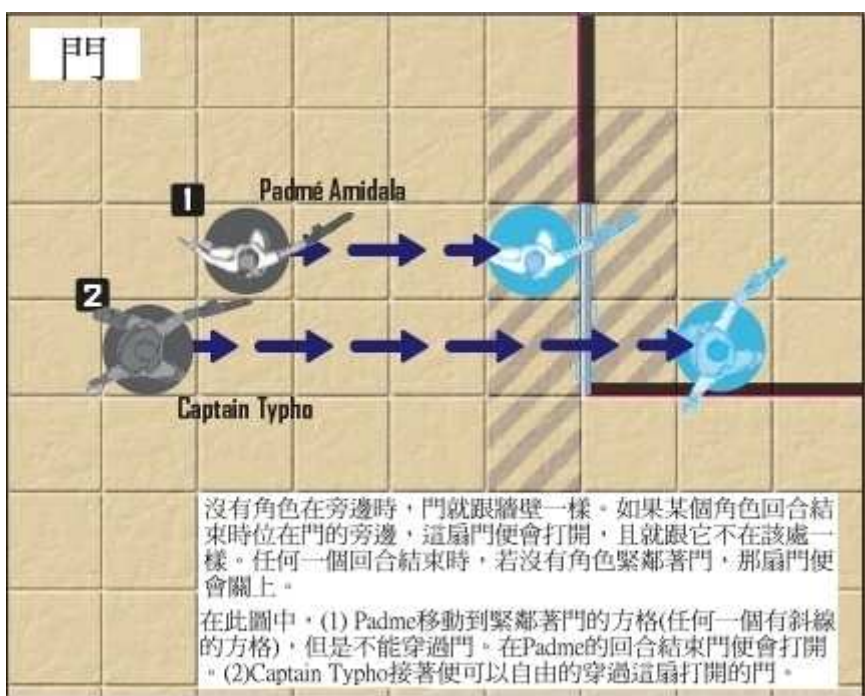
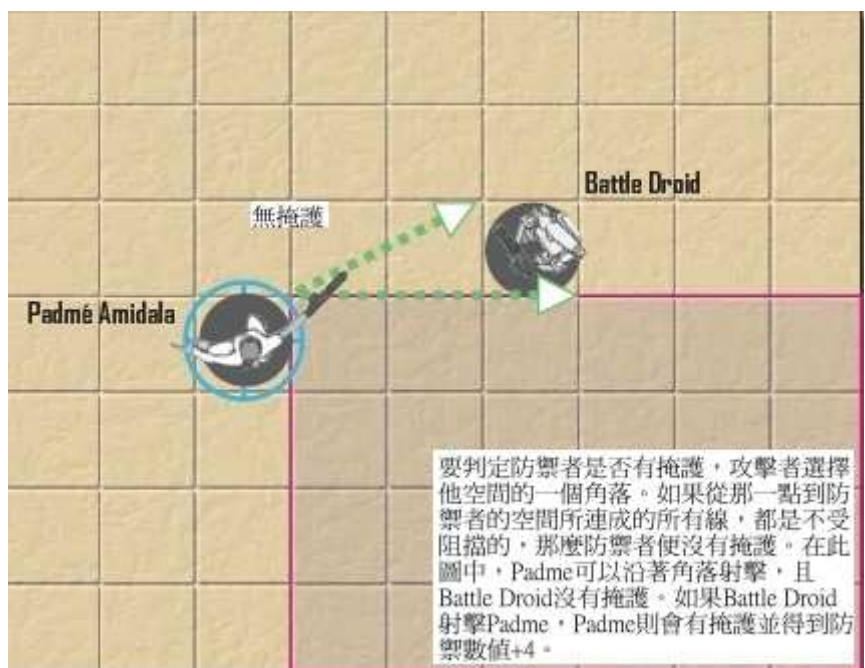
坑洞

坑洞是深入地表的弹坑，包含坑洞的方格会有橘色的外框。

移动：角色不能进入包含着坑洞的方格，除非拥有飞行(Flight)异能。拥有飞行异能的角色可以穿过坑洞，但是不能停在上面。

视线和掩护：坑洞不会阻挡视线，也不会提供掩护。





剧情

使用这些规则来设定小规模战，你可以参与更多变化的战争。此章节提供你更多关于设定不同小规模战的规则。

边缘小队

基本规则的设定是一位玩家指挥共和国小队，另一位则指挥分离派小队。当然也可以建立一只只有边缘角色的小队～里面没有任何共和国或是分离派的角色。在基本的双人小规模战里面，边缘小队要根据对手的派别来设定在地图的边缘。如果双方都使用边缘小队，那就掷骰子来决定要设定在哪一边。

地图选择

你有很多方法可以改变战争的场地。

地形区块

你可以使用起始组合里面的地形区块来改变战地。可以用来修正穆尼林斯特星球那一面的地图，也可以用来填充空白的那一面。

穆尼林斯特地图：改变穆尼林斯特的地图呈现，会有全新的战术挑战。你可以将地形区块放在预先绘制的建筑物和其它特色上面，如此做时要注意不要阻挡到走道和街道。

空白地图：可以依你的设计来将地形区块加入空白地图。选择想要的地形区块，来呈现一个开放的战场，里面有个小小的小区，或是其它战斗区域。

不能有紧密的空间：摆放地形区块时，每个无法通过的地形之间，至少要有 2 个方格宽的空隙，例如两个墙壁之间或是墙壁和坑洞之间。你可以让地形区块紧贴着地图的边缘，但是不能让无法通过的地形区块和地图边缘之间只有 1 个方格宽的间隙。

不能重迭：两个地形区块不能够重迭。

开始区域：不能将地形区块摆放在玩家的开始区域，除非该玩家同意。

竞争性的地形摆放：这种选择让你摆放地形时需要一些战略考虑。玩家各掷 1 个 20 面骰，结果比较高的玩家摆放一个地形，如果玩家多于两位，则接着由他左手边的玩家摆放一个地形，这样轮流直到所有玩家都摆放了地形(或是没有空间可以放地图)为止。

依据玩家的数量，地图的空白地图必须要标示有等量的开始区域。你不能将地形摆放在对手的开始区域。

设定：当要在地图的空白地图设定你的小队时，将你的角色摆放在其中一个开始区域里面。掷骰决定由谁先部署，如果玩家多于两位，便以顺时针方向轮流部署。

多张地图

你可以将很多地图合并来打一场更大规模的战斗。

如果你将两张穆尼林斯特地图合并，你会有更大区域的城市。这种情况下，地图的边缘就不完全是不能通过的，你要将街道和建筑物设定成可以任意穿越两个地图。

如果你将两个空白地图合并，你可以更大的区域可供设计。角色可以自由穿越两张地图，除非你在之间设定了无法穿越的地形。

三人小规模战

三人小规模战中，每一位玩家都会和另一位玩家作战。

三人战的小队

只能有一位玩家使用共和国小队，也只能有一位玩家使用分离派小队，而至少要有一位玩家使用边缘小队(多于一位也行)。另外一个特殊的规则是，共和国和分离派小队里面都不能有边缘角色。边缘玩家就可以使用和其它玩家不同的角色。

所有的角色一开始都要摆放在该小队的准备建筑里面。所有的角色都不能设定成紧邻着面对街道的门(通往外面的门不能在游戏一开始就打开)。

要设定在空白地图上的话，详见关于使用地形区块的部分。

三人战的胜利条件

在三人战中，要取得胜利不是靠消灭光对手的角色；而是藉由击败敌人而获取点数，当你获取的点数等于你的小队的总费用时，你便取的胜利，即使地图里还有敌人。这个规则表示你攻击敌人才会有报酬，而不能只是退到后方等另两位玩家先行厮杀。

如果你击败了自己的角色，例如是因为 Grenades 异能的伤害，则另两位玩家会均分该角色的点数(小数点舍去)。

团队战

如果有四位玩家，便可以进行团队小规模战。

团队战的小队

两位玩家使用共和国小队，另两位玩家则使用分离派小队。和双人战一样，任何玩家都可以使用边缘角色。

独特角色：同一个独特角色，每个队伍都只能使用一个；就是将队伍视作为是一个小队。

战友：队友的小队里的角色，即是你的角色的战友。

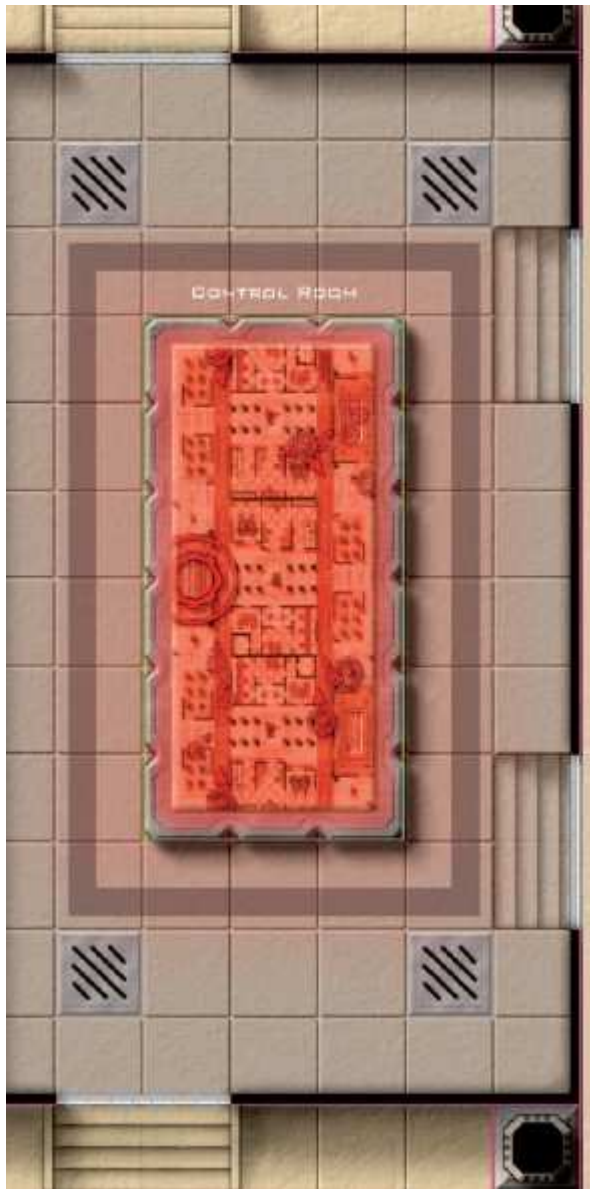
团队战设定

使用空白地图并照着剧情一章的叙述来摆放地形区块。每个小队一开始要摆放在标视为 4 人小规模战所使用的开始区域。队友的小队要设定在地图的两个对角。阶段是一个队伍接着一个队伍来轮流。

团队战胜利条件

将另一队伍的全部角色都击败。

现开赛



进行现开赛时，忽略派别以及独色角色的特殊异能，就用你所拿到的所有角色去进行游戏。

现开赛制

现开赛可以是双人、三人或是团队战，可以使用任何地图选择。

现开赛的小队

每位玩家打开一个**星际大战集换式战棋**补充包，使用里面所有的战棋来进行游戏。忽略派别、独特角色的特殊异能以及小队费用的上限。

现开赛的胜利条件

和三人战一样，当你击败对手的角色时，你会得到等同其费用的点数。当你获得的点数等于你的小队的总费用，或是所有的敌人都被击败时，你便获胜。

团队战的胜利条件：团队战的话，当队伍获得的点数等于两个人的小队之总费用时，或是所有的敌人都被击败时便获胜。

特殊剧情

你可以创造特殊的剧情来增加游戏乐趣。这可以是重建电影里的战局，或是你自己设计的特殊小规模战。唯一的限制是你的想象力。

突击穆尼林斯特

这个特殊剧情是重建穆尼林斯特星球上的一场气候战，要使用穆尼林斯特地图。

小队：分离派玩家建立三个分离派小队：一个 50 点的小队、一个 90 点的小队和一个 40 点的小队。共和国玩家则建立一个 180 点的小队。建立好小队之后，分离派玩家再加入以下的角色：6 个 Battle Droid、2 个 Security Battle Droid 和 1 个 Battle Droid Officer。

你可以参考使用后面方格内的小队配置。

设定：分离派玩家将那 6 个 Battle Droid、2 个 Security Battle Droid 和 1 个 Battle Droid Officer 设定在 9 个包含有警卫哨(guard post)的方格里面，一个角色占据一个警卫哨。然后共和国玩家将他所有的角色设定在靠山脉(Mountain)那侧，地图边缘的 4 个方格里面。

分离派援军：分离派玩家将那三个小队视为是小规模战展开后的援军。50 点的小队在第二回合到达，90 点的小队在第三回合到达，40 点的小队在第五回合到达。在进场的该回合决定先后时，如果分离派玩家掷出

单数，便将援军摆放在西部广场(West Plaza)那个角落的 4 个方格里面；如果掷出偶数，则将援军摆放在东部广场(East Plaza)那个角落的 4 个方格里面。这些援军会在分离派玩家起动第一个角色之前，就立即摆放在地图里面。

胜利条件：当任何一个共和国角色进入控制室(Control Room)，且当时控制室内没有任何分离派角色，共和国玩家便会立刻获胜。

如果接连 10 局都没有角色对敌人造成伤害、掷攻击骰子或是强制让敌人进行救援，则分离派玩家便会自动获胜。

突击穆尼林斯特～参考小队	
你可以不用自己来设计小队，而使用以下的参考小队来进行突击穆尼林斯特的剧情。	
分离派小队～初始小队	
Battle Droid Officer	9
6*Battle Droid	24
2*Security Battle Droid	16
	49
(这些是额外的 Battle Droid、Security Battle Droid 和 Battle Droid Officer，要如同剧情描述般的设定在警卫哨。)	
分离派小队～第 2 局的援军	
Battle Droid Officer	9
6*Battle Droid	24
2*Security Battle Droid	16
	49
分离派小队～第 3 局的援军	
3*Destroy Droid	90
	90
分离派小队～第 5 局的援军	
Durge	39
	39
共和国小队	
General Kenobi	36
8*ARC Trooper	144
	180

平衡剧情

有时候特殊剧情看起来会独厚某一个派别，或者是两位玩家都想使用同一个派别。在玩家都同意的情况下，便可以使用一个「出价系统」，让那个不受欢迎的派别得到额外的点数。出价最低者，便以该数字来建立该派别的小队。

例如，小明和小华准备要进行突击穆尼林斯特的剧情。他们都想要使用分离派，而都不想要使用共和国(180点的小队)。小明便开始出价，他要用 220 点来建立共和国小队，小华响应说 210 点，小明再回应说 200 点。小华此时同意让小明来使用 200 点的共和国小队，并开始设定她的分离派小队；而小明得到额外的 20 点来建立共和国小队，并准备来突击穆尼林斯特！

词汇

本章将解释游戏的术语，以及数据卡上的关键词。同时也包含特殊异能和原力能量的详细信息。

定义

以下的术语是以英文字母来做排序。

Accurate Shot / 精准射击：即使敌人有掩护，拥有此异能的角色仍然可以攻击他。该敌人还是会因为掩护而得到防御数值+4 的奖赏。

例如：Aurra Sing 拥有精准射击，她便可以穿过 Clone Trooper 来射击其后方的 General Kanobi。通常角色不能目标有掩护的敌人，除非他是最接近的敌人。但是 Aurra Sing 因为拥有精准射击而可以攻击 General Kanobi。

acting / 主动：主动角色指的是目前正在移动、攻击或是使用特殊异能、原力能量的角色。主动玩家指的是使用该角色的玩家。

通常主动角色指的是正在执行自己回合的角色，但是在某些情况，例如机会攻击或是特定的特殊异能，会让角色在自己回合外行动。

adjacent / 紧邻：位于某空间旁边的方格里面(包含斜线方向的方格)，即为紧邻该空间。角色不会和墙壁后面的角色紧邻。

Advantageous Attack / 优势攻击：拥有此异能的角色在攻击此局尚未被起动的角色时，会得到伤害+10 的奖赏。

Advantageous Cover / 优势掩护：拥有此异能的角色因掩护而得到防御奖赏改为+8，不论是哪一种掩护。

ally/allied character / 战友：同一个小队里的角色。在团队小规模战里面，还包含了队友的角色。

Anticipation / 预测: (原力; 原力点数 1) 决定顺序之后, 角色可以使用此原力能量来让你重掷骰子。你一定要采用第二次的结果, 即使第二次掷的更烂。每一局只能使用一次, 不论你有多少拥有预测的角色。

如果有其它特殊异能或是原力能量, 让你再决定先后时可以掷两次骰子, 则这两次你都可以使用预测来重掷。

Attack / 攻击数值: (角色的统计数值) 此角色会将此数值加入他的攻击骰子的数值中。

attack / 攻击: (游戏名词) 角色在自己的回合里面可以攻击一个敌人, 或是因机会攻击而攻击敌人。

attack of opportunity / 机会攻击: 紧邻的敌人要移动时, 所发动的单一次、立即的攻击。当敌人要从紧邻某个角色的方格离开时, 该角色就可以对那个敌人发动机会攻击。一局中一个角色所能发动的机会攻击没有数量限制, 但是每一个其它角色的回合里面只能发动一次。你的角色并不是一定要发动机会攻击不可。需要取代攻击的特殊异能或是原力能量, 不能用来取代机会攻击。

attack roll / 攻击骰子: 用来判定攻击是否命中的掷骰。掷 1 个 20 面骰再加上该角色的攻击数值, 再加上任何其它修正。如果结果等于或是高于目标的防御数值, 这次攻击便会命中并会造成伤害。

攻击骰子直接掷出 20 (20 面骰掷出 20) 就算是命中, 这是判定命中并会造成两倍的伤害。

直接掷出 1 (20 面骰掷出 1) 就算是落空。

battle grid / 地图: 绘制有网网格线条的地图, 是摆放地形区块和战棋的地方。

Bodyguard / 保镖: 当紧邻的战友将要因为攻击而受到伤害时, 保镖角色可以代替他来受到那些伤害, 即使这个保镖角色不是该攻击主的合法目标。例如, 即使攻击者和他不是视线可及, 他还是可以来代替受伤。不是来自攻击的伤害, 例如 Grenades, 保镖角色就不能代替受伤。

bonuses / 奖赏: 奖赏会加在掷骰结果或是统计数值。奖赏都会有着「+」号和数字。大部分的奖赏都会互相累加, 但是不会自行累加。例如, 有多个来源都提供同一个角色掩护, 他还是只会得到防御数值+4 的奖赏。Clone Trooper Commander 可以给予附近骑兵(trooper)随众攻击数值+3 的奖赏, 但是 2 个 Clone Trooper Commander 在一起, 并不会给予同一个骑兵+6 的奖赏。

Bounty Hunter +4 / 赏金猎人+4: 赏金猎人角色善于搜寻和暗杀他们所尾随的人。此角色在攻击独特(Unique)角色时, 会得到攻击数值+4 的奖赏。

Careful Shot +4 / 谨慎射击+4: 在自己的回合里面, 拥有此特殊异能的角色如果没有移动过, 他便会得到攻击数值+4 的奖赏。因为此特殊异能只会在角色自己的回合里面运作, 所以不会有助于机会攻击。

character / 角色: 一个战棋代表一个角色。有些角色是独特的(Unique), 并拥有名字, 例如 General Kanobi。其它的是人类或是特定种类的角色, 他们会有着描述性的名称, 例如 Clone Trooper Commander。

Charging Fire / 冲锋火力: 拥有此异能的角色可以在一个回合内移动最多 12 个方格, 并进行攻击。

combined fire / 结合火力: 角色可以帮助攻击中的战友。当某个角色在自己的回合攻击时, 看的见其攻击目标的战友们, 可以立即被起动起来结合火力。每一个被起动的战友都会给予攻击数值+4 的奖赏。

用有近身攻击(Melee Attack)异能或是不会造成伤害的角色，不能给予或是得到结合火力的奖赏。在这一局的之前已经起动过的角色不能结合火力。结合火力之后，角色在同一局里面也不能再被起动了。因为此特殊异能只会在攻击角色的回合里运作，所以不会有助于机会攻击。

commander effect / 指挥官效应：某些角色拥有的指挥官效应会影响小规模战，特别是对于他的战友。指挥官效应可以改变设定、一个阶段里面可以起动的角色数量，或是这些角色的异能。有些指挥官效应有范围限制。在处理指挥官效应时不需考虑视线，除非有特别注明。然而，在计算范围时要沿着墙壁、门或是其它类似的无法通过之地形来数方格数量。指挥官效应通常不会影响机器人(Droid)和野蛮(Savage)角色。

来自指挥官效应的相同奖赏不会累加。一个随众可以同时得到任意数量指挥官的好处，但是如果同一次掷骰或是同一个统计数值得到多个奖赏，则只有最高的那一个会生效。例如，某个指挥官给予攻击数值+2 的奖赏，另一个指挥官给予攻击数值+4 的奖赏，则同时受到这两者影响的随众只会得到攻击数值+4 的奖赏。

cover / 掩护：角色和特定种类的地形会提供受到攻击时的掩护。角色不能攻击有掩护的敌人，除非他是最接近的敌人；在这种情况下，该敌人还是会得到防御数值+4 的奖赏。

要判定角色是否有得到掩护，操控攻击者的玩家选择攻击者所在空间的一个角落，从这一点连到敌人所在的空间，如果其中有一条线穿过了墙壁或是提供掩护的方格(包含其它角色所在的方格)，则该敌人便得到掩护。如果线只是沿着或是碰到墙壁及提供掩护的方格的边缘，则该敌人并不会得到掩护。紧邻的敌人绝对不会有掩护。

critical hit / 判定命中：攻击命中致命的区域，并造成额外的伤害。攻击骰子直接掷出 20 便会是判定命中，攻击的角色会造成平常的两倍伤害。骰子掷出 20 也是自动命中。如果某角色不需掷出 20 也可以算是判定命中，则他的判定命中也算是自动命中。

如果角色会得到伤害的奖赏(例如 Cunning Attack 异能)，则判定命中只会将基本的伤害加倍，并不会将伤害奖赏加倍。

机器人(Droid)角色对判定命中免疫，不过还是会算是自动命中该机器人，但是只会造成一般的伤害。

Cunning Attack / 灵巧攻击：拥有此异能的角色在攻击本局还没有被起动的敌人时，会得到攻击数值+4 和伤害数值+10 的奖赏。

Cyborg / 奴兽：角色会同时视为机器人和非机器人。这表示只会影响机器人的效应(例如 Repair)，以及其它的效应(例如 Heal)都可以给予他好处。但是，平常不会对机器人造成的有害效应(例如判定命中)，以及只会影响机器人的(例如 Ion Gun 20)也都会影响他。奴兽会被指挥官效应影响。

Damage / 伤害数值：(角色的统计数值)成功的攻击(命中)时，角色会造成此数量的伤害。

damage / 伤害：(游戏术语)角色受到攻击被命中，或是因为特定异能和原力能量都会受到伤害。角色受到伤害会减少他的命中点数(Hit Point)。角色的命中点数降至 0 或是更低时，便会被击败。

Dark Master / 黑暗大师：在设定时，如果你的小队中有着拥有此异能的角色，则选择你小队中的一个独特角色。被选择的战友可以花费此角色的原力点数，就如同这些点数是他自己的一样。该战友本身不需要拥有原力等级，但是当他如此做时，在同一个回合里面他就不能同时去花费自己拥有的原力点数。

Deadeye / 死目：在自己回合里面，如果拥有此异能的角色没有移动，他便会得到伤害数值+10 的奖赏。因为此异能只会在自己的回合里面运作，所以不会有助于机会攻击。

Deadly Attack / 致命攻击：拥有此特殊异能的角色，其攻击骰掷直接掷出 19 和 20 都算是判定命中。

defeat/defeated / 击败/被击败：当角色的命中点数降至 0 或是更低时，他便会击败。被击败的角色要移出地图。在多人赛或是平手时，击败该角色的玩家，会得到等同于其费用的胜利点数。

Defense / 防御数值：(角色的统计数值)角色在战斗中用来抵抗命中的能力。如果攻击骰子的结果等于或是高于防御者的防御数值，该攻击便会命中。攻击命中会造成伤害，并减少防御者的命中点数。

dice off / 掷骰决定：有时候两位玩家会同时做某件事，在这种情况下，双方各掷 1 个 20 面骰，结果较高者先做(这称为掷骰决定)。

door / 门：地形的一种，在关起来的时候视为是墙壁。忽略被打开的门。在任何角色的回合结束时，如果有角色紧邻着门，则这扇门便会被打开。在任一个回合结束时，没有角色紧邻着门，该扇门又会被关上。

Double Attack / 双重攻击：在自己的回合里面，如果此角色在移动之前先攻击，接着他便可以选择正常的移动，或是再进行一次额外的攻击。第二次可以攻击同一个敌人，但并非一定要。因为此特殊异能只在自己的回合里面运作，所以不会有助于机会攻击。

Droid / 机器人：机器人角色遭到判定命中时不会受到两倍的伤害，指挥官效应不会影响他。

Droid Master / 机器大师：距离此角色 6 个方格之内、非独特的机器人战友，会得到双重攻击。

enemy/enemy character / 敌人：对手小队里面的角色。

Evade / 回避：如果非紧邻此角色的敌人攻击他且命中时，他可以进行救援(骰子掷出 11 或更高)来消除这些伤害。

factions / 派别：根据角色在复制人战争中所效忠的阵营，区分成共和国、分离派和边缘这三种派别。

Fire Control / 火力控制：你的小队若有拥有此异能的角色，非独特的机器人战友会得到攻击数值+4 的奖赏。

Flight / 飞行：拥有此异能的角色在移动时会忽略敌人、低矮对象和坑洞，墙壁还是会阻挡他的移动，且他移动的终点必须要是合法的空间。因为此角色会忽略敌人，所以敌人无法对他发动机会攻击。

Flurry Attack / 疾风攻击：拥有此异能的角色造成判定命中时，他可以立即的发动一次额外的攻击(除了判定命中的效应之外)。此角色每次造成判定命中都可以进行额外的攻击，包含在额外的攻击时造成判定命中。额外的攻击不一定要攻击同一个敌人。

followers / 随众: 小队中不具指挥官效应的角色。大部分的指挥官效应只会影响随众。

Force Absorb / 原力吸收: (原力; 原力点数 2) 使用此原力能量, 可以取消紧邻角色所使用的原力能量。你必须在别人宣告使用原力能量之后, 并且其效应产生前, 立即决定要不要使用原力吸收。该原力能量依然算是在此回合被使用过了, 被影响的角色依然算是支付了原力点数。

Force Defense / 原力防御: (原力; 原力点数 3) 使用此原力能量, 可以取消距离 6 个方格内之角色所使用的原力能量。你必须在别人宣告使用原力能量之后, 并且其效应产生前, 立即决定要不要使用原力防御。该原力能量依然算是在此回合被使用过了, 被影响的角色依然算是支付了原力点数。

Force point / 原力点数: 原力是所有活物创造出来的能量立场, 某些角色可以操控原力来创造特殊的效应。这些角色会拥有原力等级, 那是一个数量, 代表他们可以支付来使用原力能量的点数; 可以用来重掷任何骰子(攻击掷出 1 时也可以), 或是移动时额外前进 2 个方格。原力点数支付完了, 在这一场小规模战里面就不能再支付。

此外, 角色在一个回合里面只能支付一次原力点数。有时候角色可以在其它角色的回合里面支付原力点数, 例如重掷失败的救援骰子。

Force power / 原力能量: 包含特殊的攻击、移动或是异能。使用原力能量时, 从角色的原力点数减去需要支付的费用, 如果角色的原力点数不足以支付, 便不能使用该原力能量。

Force Renewal 1 / 原力回复 1: (原力) 拥有此异能的角色每次被起动时, 都会自动得到原力点数 1 点。他有可能得到比原始数量更多的原力点数。

Force Strike / 原力突击: (原力; 原力点数 1) 角色可以不进行一般的攻击, 而使用此原力能量, 来对 6 个方格内的一个敌方机器人造成 30 点伤害。

Galloping Attack / 疾驰攻击: 拥有此异能的角色在移动时, 可以攻击每个紧邻的敌人; 这种情况下他会得到攻击数值+4 的奖赏。当他紧邻一个敌人时便掷一次攻击骰子。此角色不能在一个回合里面攻击同一个敌人两次, 也不能直接回到他刚离开的空间。他移动时还是会挑拨机会攻击。拥有疾驰攻击的角色在移动 6 个方格后, 还是可以进行一般的攻击。

Grenades 10 / 手榴弹 10: 角色可以使用此特殊异能而不进行任何攻击, 来以 6 个方格以内的敌人作为目标。这要遵循一般选择目标的规则(例如, 除非是最接近的敌人, 否则不能以有掩护的敌人作为目标)。目标和紧邻他的所有角色(不论敌人或战友)都会受到 10 点伤害。每个角色都可以掷救援骰子(11 或是更高)来消除这伤害。使用此异能不算是攻击, 也不需掷攻击骰子。你不能以空的方格为目标来使用手榴弹。

Heal 20 / 治疗 20: (原力; 原力点数 2) 角色可以不进行任何攻击而改为使用此原力能量, 来移除一个紧邻角色的 20 点伤害。他不能让该角色的命中点数高于原始数量。这不会影响机器人角色。

Hit Point / 命中点数: (角色的统计数值) 表示要造成多少伤害才能击败此角色, 角色的命中点数降至 0 或是更低便会被击败。

immediate/immediately / 立即: 在特殊的情况下，立即行动会马上发生，即使不是在该角色的回合里。这种行动甚至会干预其它的行动，来抢先产生效应。如果多个立即行动会同时发生，正在进行当回合的玩家先处理他的立即行动，然后接着他左手边的玩家，以此类推。

Impulsive Savagery / 冲动野蛮: 如果有独特角色的战友被击败，在这场小规模战接下来的部分，拥有此特殊异能的角色会得到野蛮(Savage)异能。

Impulsive Sweep / 冲动扫荡: 每个回合里面，如果有一个独特角色的战友被击败，拥有此特殊异能的角色可以对每个紧邻的敌人进行一次立即的攻击。

in a square / 在某方格里面: 角色的一部分空间位于某个方格里面，则他便视为是位于该方格里面。大部分的角色只会占据 1 个方格，大型角色例如 Dwarf Spider Droid 就会占据 2 个方格见方。

initiative / 决定先后: 每一局都要掷骰来决定由谁先开始，每位玩家掷 1 个 20 面骰，掷出较高者决定由谁开始。平手的话就重掷。

Jedi Hunter / 绝地猎人: 拥有此特殊异能的角色在攻击拥有原力等级的敌人时，会得到攻击数值+4 的奖赏，以及伤害+10 的奖赏。

Kouhun Infestation / 库亨虫蔓延: 拥有此特殊异能的角色可以对 12 个方格内的一个敌人造成 60 点伤害，而不进行正常的回合。不需要是视线可及，但是依然不能穿过墙壁来数方格数量。目标可以掷救援骰子来消除这伤害(掷出 11 或是更高)。

Large / 大型: 大型角色(例如 Dwarf Spider Droid)会占据 2 个方格宽以及 2 个方格长的空间。大型角色移动只能勉强通过狭窄空间。

legal target / 合法目标: 敌人必须是攻击、特殊异能或是原力能量的合法目标，主动角色必须和他视线可及；此外有掩护的敌人不是合法目标，除非他是最接近的敌人。如果有敌人紧邻着攻击角色，则只有这些角色才是合法目标。

Lightsaber Block / 光剑阻挡: (原力；原力点数 1) 当使用此原力能量的角色受到近身攻击且被命中时，他可以掷出 11 或是更高的救援骰子来消除这伤害。在攻击命中之后，你就必须立即决定是否要使用此原力能量。

Lightsaber Deflect / 光剑偏转: (原力；原力点数 1) 当使用此原力能量的角色受到非近身攻击且被命中时，他可以掷出 11 或是更高的救援骰子来消除这伤害。在攻击命中之后，你就必须立即决定是否要使用此原力能量。

Lightsaber Duelist / 光剑斗士: 拥有此特殊异能的角色受到紧邻、具有原力等级之敌人的攻击时，会得到防御数值+4 的奖赏。

Lightsaber Precision / 光剑准确: (原力; 原力点数 1) 使用此原力能量的角色在他的下一次攻击时, 会得到伤害数值+10 的奖赏。你必须在掷攻击骰子之前, 就立即决定是否使用此原力能量。在机会攻击时光剑准确也可以运作。

Lightsaber Reflect / 光剑反射: (原力; 原力点数 2) 当使用此原力能量的角色受到非近身攻击且被命中时, 他可以掷出 11 或是更高的救援骰子来消除这伤害。如果他用此方法消除了伤害, 则攻击者会受到 10 点伤害, 除非攻击者掷出 11 或是更高的救援骰子。在攻击命中之后, 你就必须立即决定是否要使用此原力能量。

Lightsaber Riposte / 光剑还击: (原力; 原力点数 1) 当使用此原力能量的角色受到近身攻击且被命中时, 他可以对攻击者进行一次立即攻击。在攻击命中之后, 你就必须立即决定是否要使用此原力能量。

Lightsaber Sweep / 光剑扫荡: (原力; 原力点数 1) 使用此原力能量的角色可以不进行一般的攻击, 而改为对紧邻的每一个敌人各进行一次攻击。使用光剑扫荡之后, 依然可以如常的移动。

line of sight / 视线: 视线可及的话角色便能看得见目标。墙壁会阻挡视线。判定视线时, 在角色所在空间任取一点, 另一个角色所在的空间也任取一点, 只要有一条连成的直线没有被墙壁阻挡, 则这两个角色便是视线可及。

Loner / 独行客: 拥有此特殊异能的角色 6 个方格内如果没有任何战友, 他便会得到攻击数值+4 的奖赏。

Master of the Force 3 / 原力大师 3: (原力) 拥有此原力能量的角色在同一个回合里面, 可以支付 3 次原力点数。执行同一个动作时也可以支付多次的原力点数 (例如移动额外 2 个方格, 或是重掷攻击骰子)。

Master Speed / 速度大师: 在自己的回合里面, 使用此原力能量的角色可以移动额外 6 个方格。

Medium / 中型: 中型角色会占据 1 个方格。大部分的角色都是中型的。

Melee Attack / 近身攻击数值: (角色的统计数值) 拥有此特殊异能的角色只能攻击紧邻的敌人。

melee attack / 近身攻击: (游戏术语) 拥有近身攻击数值的角色所进行的攻击。有些特殊异能和原力能量只能用来对抗近身攻击。其它的攻击都是非近身攻击, 即使是以紧邻的敌人为目标。

Mercenary / 佣兵: 当拥有此特殊异能的角色所在空间没有合法目标可以攻击时, 他才可以移动。(但是如果他第一次攻击击败了敌人, 而且无法再进行攻击, 那他就可以移动了。) 如果他移动至某个可以攻击的方格, 他便不需要因此而停下来。

Mobile Attack / 机动攻击: 拥有此特殊异能的角色在攻击之前与之后都可以移动, 最多都 6 个方格。机会攻击时亦然。

Momentum / 冲劲: 拥有此特殊异能的角色若在他的回合里面移动过, 他在攻击紧邻的敌人时会得到攻击数值+4 和伤害+10 的奖赏。因为此特殊异能只在自己的回合里面运作, 所以不会有助于机会攻击。

move / 移动: 角色在他的回合里面可以移动最多 6 个方格, 然后进行一次攻击。他也可以移动最多 12 个方格, 而不进行攻击。

nearest enemy / 最接近的敌人：最接近的敌人指的是角色所看到的之最接近的敌人。其它若有更接近但是没有视线可及的敌人，便不算是最接近的。

计算范围时，你计算的路径不能穿过墙壁，但是可以忽略角色、低矮对象和坑洞。如果多个敌人在同一个方向，则主动角色可以任选其一来视为是最接近的。想要选择的目标拥有掩护时，判定是否为最接近的敌人便很重要；因为角色不能攻击有掩护的敌人，除非他是最接近的。

on terrain / 在某地形上：角色所在空间的任何部分位于包含某地形的方格里面，则此角色便是位在该地形之中(上)。这个特殊规则只用于大型角色，因为他们会占据 4 个方格。

opponent / 对手：和你在小规模战中互相对抗的玩家。

Pawn of the Dark Side / 黑暗面的抵押：(原力；原力点数 1)角色使用此原力能量来选择他看的到的非独特战友，而不进行一般的攻击。被选择的角色会立即进行一个回合，即使他在这一局里面已经被起动过了。(这不算是起动该角色。)在这个立即回合结束时，被选择的角色会受到 10 点伤害。

phase / 阶段：一局的一部分。在你的阶段里面，你要起动两个角色。(如果你只剩下一个角色还没起动，那就只起动的那一个。)

pit / 坑洞：一种地形。坑洞会阻挡移动但是不阻挡视线。它们不提供掩护。拥有飞行异能的角色可以通过包含坑洞的方格，但是不能停在上面。

Quick Reaction / 快速反应：拥有此特殊异能的角色在进行机会攻击时，会得到攻击数值+6 的奖赏。

range / 范围：有时候特殊异能或是原力能量只能在特定的范围里面运作，这指的是攻击者的方格到防御者的方格的距离，防御者的那一个方格要算进去。斜线方向数的话一次要算 2 个方格。低矮对象和坑洞不会影响范围，但是在计算范围时，其路径不能穿过墙壁。

Recovery 20 / 回复 20：(原力；原力点数 1)角色使用此原力能量可以移除自己身上的 20 点伤害，而不进行一般的回合。回复不会让角色的命中点数变的比原始值还高。

Regeneration 10 / 再生 10：在自己的回合里面，如果使用此特殊异能的角色没有移动，他可以在回合结束时移除自己身上的 10 点伤害。再生不会让角色的命中点数变的比原始值还高。

replace attack / 取代攻击：有些特殊异能或是原力能量会有「取代攻击」这种特殊费用。使用这种特殊异能或是原力能量之后，该角色此回合便视为已经攻击过了。例如，角色可以移动 6 个方格然后使用会取代攻击的原力能量。能够攻击多次并不能让角色使用多次会取代攻击的异能。进行机会攻击时，角色不能用特殊异能或是原力能量来取代机会攻击。

Rolling Cleave / 反复砍劈：每个回合一次，拥有此特殊异能的角色如果进行攻击并击败紧邻的敌人，他便可以立即移动 1 个方格，然后攻击另一个紧邻的敌人。这次移动不会挑拨机会攻击。机会攻击也会让反复砍劈运作。

round / 局：小规模战是一局一局的来进行。每局的开始，玩家要掷骰决定先后。一局里面，玩家每个阶段都会起动自己的角色。当所有的角色都被起动过之后，一局就结束并开始新的一局。

Savage / 野蛮：拥有此特殊异能的角色是野性难以控制的。野蛮角色必须尽可能的移动到敌人旁边(如果无法到达敌人，便正常的移动)。如果他的回合开始时是在敌人旁边，他便移动 0 个方格来「移动到」敌人旁边；如果他击败了该敌人，也不需要再移动到另一个敌人旁边。

野蛮角色不受指挥官效应影响。

save / 救援：很多特殊异能和原力能量会需要角色进行救援，以消除或是减少有害的效应。掷 1 个 20 面骰，如果等于或是高于所刊载的数字，救援便成功。

如果规则叙述只写着「救援」加上一个数字，效应的目标就必须进行救援。有时候是主动角色要进行救援，例如使用原力阻挡时。这种情况下，规则说明会指明制造此效应的角色要进行救援。

Shields 2 / 防盾 2：拥有此特殊异能的角色将要受到任何伤害时，进行两次救援，每一次都要 11 或是更高才成功。每一次成功都会减少 10 点伤害。

sight / 视力：很多特殊异能和原力能量都有着视力范围，使用能量或异能的角色所看的得见的敌人，才会被影响。

Sith Lightning 30 / 西斯闪电：(原力；原力点数 1)角色可以不进行正常攻击，而改为使用此原力能量，来对 6 个方格内的一个敌人造成 30 点伤害。使用西斯闪电不是攻击也不需要掷攻击骰子。

Sith Rage / 西斯之怒：(原力；原力点数 2)使用此原力能量的角色在此回合内的所有攻击都会得到伤害+10 的奖赏。机会攻击时也可以使用。

Small / 小型：小型角色(例如 Yoda)会占据 1 个方格，就如同中型角色。

Sniper / 狙击手：拥有此异能的角色在判定目标是否有掩护时，会忽略目标以外的其它角色。判定敌人是否为合法目标，或是判定敌人是否因为掩护而得到奖赏时，忽略此角色和敌人之间的角色。此异能无法忽略会提供掩护的地形。

例如，Nikto Soldier 拥有狙击手异能。他可以穿过 Clone Trooper 来射击后面的 Clone Trooper Commander，而该 Clone Trooper Commander 并不会得到防御数值+4 的奖赏。但是如果 Clone Trooper 和 Clone Trooper Commander 之间有着低矮对象，那么 Nikto Soldier 就不能以 Clone Trooper Commander 为目标。

Sonic Attack / 音波攻击：被拥有此特殊异能的角色攻击过的敌人，这一局内不能使用原力能量，不论攻击是否命中。

space / 空间：角色所占据的方格。小型或是中型角色会占据 1 个方格，大型角色会占据 4 个方格。

Spotter / 监视员：拥有此特殊异能的角色结合火力来对抗 6 个方格内的敌人时，则攻击角色会得到所刊载数量之伤害奖赏。

squad / 小队: 为了某位玩家而战的一群角色。

squeeze / 勉强通过: 大型角色可以勉强通过稍微开放的地方(例如单个方格的门)或是狭窄的通道,但是移动的终点必须是平常可以占据的空间。大型角色不能勉强通过敌人之间。

stacking / 累加: 一般而言,原力能量、特殊异能、指挥官效应和掩护所产生的效应会互相累加(累积)。例如,Kit Fisto 会给予非独特的随众对抗负伤敌人时攻击数值+4 的奖赏,Devaronian Bounty Hunter 拥有谨慎射击+4,如果他不移动便会得到额外的攻击数值+4。因此,Devaronian Bounty Hunter 如果没有移动且攻击负伤的敌人,他会得到总共+8 的攻击奖赏。

除非有特别注明,原力能量、特殊异能、指挥官效应和掩护所产生的效应不会自行累加。例如,Clone Trooper Commander 可以让旁边的骑兵随众得到攻击数值+3 的奖赏,但是两个 Clone Trooper Commander 并不会让同一个骑兵随众得到+6 攻击奖赏。

Stealth / 暗中行动: 拥有此特殊异能的角色如果有掩护,在 6 个方格以外的敌人在选择目标时,此角色不会被判定为是最接近的。角色只能攻击没有掩护的敌人,除非该敌人是最接近的。如果此角色是最接近的敌人,则第二接近的敌人会取代他成为合法目标。如果敌人是在 6 个方格以内,则用一般的规则来判定。

Strafe Attack / 扫射攻击: 有些拥有飞行异能的角色也拥有扫射攻击异能。拥有此特殊异能的角色移动时,他每进入一个敌人的空间,就可以攻击该敌人,在进入该敌人的空间之前,就要掷攻击骰子。此角色一个回合里面不能攻击同一个敌人两次,也不能直接回到他刚出发的空间。拥有扫射攻击的角色在移动后还是可以进行一般的攻击,只要他移动不多于 6 个方格。

Surprise Move / 意外的移动: (原力;原力点数 1)决定先后之后,角色可以立即使用此原力能量,在其它角色被起动之前就移动最多 6 个方格。(这不算是起动)此角色一局只能使用此原力能量一次。

Synchronized Fire / 同步火力: 当机器人角色和拥有此特殊异能的攻击者结合火力时,他会给予攻击数值+6 的奖赏而非+4。

target / 目标: 进行攻击、使用原力能量和特殊异能所要选择的敌人。判定视线和掩护时要画线至目标的空间。不能以自己的方格为目标。

touch / 接触: 有些特殊异能和原力能量的范围是接触,表示它们只能影响紧邻的角色或是主动角色自己。

Triple Attack / 三重攻击: 在自己的回合里面,拥有此特殊异能的角色可以进行三次攻击,但是如此便不能移动。每一次攻击的目标可以相同也可以不同。在第一次攻击结束之前,攻击者不需要先决定接下来要攻击的目标;他也可以接着移动而不再攻击。因为此特殊异能只在自己的回合里面运作,所以不会有助于机会攻击。

trooper / 骑兵: 名称里面有「Trooper」的角色,例如 Clone Trooper。有些指挥官效应只会影响骑兵。

turn / 回合: 当角色被起动时,便会进行他的回合。每个角色在一局里面只会有一个回合。

Unique / 独特：拥有此特殊异能的角色会有特定的名字，例如 General Kenobi。你的小队中，同一名字的独特角色最多只能有一个。

现开赛时要忽略独特角色的小队构筑限制。

Vaapad-Style Fighting / 第七式战斗：拥有此特殊异能的角色攻击骰子掷出 18、19 和 20 都算是判定命中。

Vicious Attack / 恶意攻击：拥有此特殊异能的角色造成判定命中时会造成三倍的伤害。

wall / 墙壁：墙壁是会阻挡移动和视线的地形。角色不能穿过墙壁来移动或是进行攻击。角色不能以斜线方向移动经过角落或是墙壁边缘。判定两个角色的距离时要沿着墙壁计算。某些大型的障碍物会视为是墙壁。

Wheel Form / 机轮形体：拥有此特殊异能的角色如果不攻击，可以移动最多 18 个方格。

wounded / 负伤：角色受过伤害，命中点数减少至比原始值还少，便是负伤。