

STAR WARS

BITVA O HOTH

KNIHA SCÉNÁŘŮ



**DAYS OF
WONDER**

IMPERIÁLNÍ PRŮZKUM



Povstaleční vojáci jsou na rutinní průzkumné misi, když náhle zachytí vysílání v imperiálních frekvencích. Nehostinná krajina ledové planety, již tak krutá a neodpouštějící, nyní ještě ponese další břemeno – imperiálních vojsk.

Malý prapor snowtrooperů zrovna začíná svou misi – nalézt povstaleckou základnu, když se na ně snese palba z nedalekých sněžných dun. Zatímco se povstalci snaží zaútočit na imperiály a zabránit jim v odeslání nalších informací, síly Impéria se tento první útok snaží potlačit a zjistit, kde se povstalecká základna nachází.



POVSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **4 medaile**

• Kdykoli eliminujete jednotku Průzkumných droidů, získáváte 2 vítězné medaile.

4



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 3 kartami rozkazů
- Vítězství: **4 medaile**

3



2

PROTIÚTOK SNĚŽNÝCH SPÍDRŮ

002



Po prvním kontaktu s imperiálními silami se Povstalecká aliance snaží rychle organizovat obranu proti neodvratnému výsadbku pozemních jednotek. Není času nazbyt, jednotky předsunutého průzkumu právě narazily na první předvoj imperiálních obrněnců.

Základna Echo rychle shromáždila většinu svých dostupných modifikovaných T-47, aby se pokusila alespoň trochu pozdržet rychlý přesun výhody na stranu imperiálních. Povstalci se snaží eliminovat co nejvíce snowtrooperů, zpomalit jejich postup, a případně zničit i nějaká AT-AT.

Pro imperiální síly nejsou tihle ubozí povstalci žádnou hrozbou. Těžce obrnění chodci by jimi měli projít jako nůž máslem.



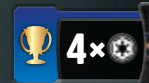
POUSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 4 medaile



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 4 medaile



NEPŘÍTEL NA DOHLED



Téměř ke konci své patroly spatřili povstaleční vojáci pohyb mezi vzdálenými skalními útvary. Jen o pár chvil později dostali varování ohledně možné přítomnosti imperiálů a vzápětí se jejich nejhorší obavy potvrdily. Nepřítel je zde a oni budou za chvíli na dostřel.

Imperiální síly, stále hledající základnu povstalců, jsou odhodlané tuto drobnou hrozbu eliminovat a pokračovat ve svém hledání. Nicméně, jejich senzory zaregistrovaly blížící se letecké posily a nakonec se rozhodli být opatrní. Nikomu z nich se nechce lordu Vaderovi hlásit ztrátu cenného AT-AT, když invaze vlastně ještě ani nezačala.



POVSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: **5 medailí**

• Pokud eliminujete jednotku AT-AT, získáváte 2 vítězné medaile.

4



5x



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **5 medailí**

4



5x



4

ÚSPĚŠNÉ VYLODĚNÍ

004



x1



1

x5



2

x1



3

x2



4

Navzdory odporu povstalců se úderná skupina Blizzard Jedna úspěšně vylodila a má za úkol vyčistit cestu hlavními invazními silám. Předvoj vyráží kupředu zničit předsunuté obranné pozice a přesně určit polohu základny povstalců.

V zorném poli se objevuje několik pomalu kráčejících AT-AT, ale povstaleční veteráni jsou ochotni riskovat vše, aby postup imperiálů zdrželi a ubránili předsunutou výsuv. Každý z nich zná svůj úkol: dopřát Základně Echo dosti času, aby měla možnost shromáždit síly a připravit se na hlavní nápor.



POUSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 4 medaile

4



4x



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 4 medaile

4



4x



• Obsazení hexu budov se symbolem vám dává 1 dočasnou vítěznou medaili (Povstalecká aliance s touto medailí začíná).



OBRANA PAHORKKU ALFA



Imperiální průzkum odhalil velmi dobře opevněné povstalecké pozice v nedalekém údolí, kryté překrývajícími se povstaleckými jednotkami artilerie. Riziko pro obrněnce bylo vyhodnoceno jako příliš velké, takže byla vyslána malá a dobře manévrovatelná skupinka, která má vyčistit cestu k obsazení středního pahorku.

Aliance vybudovala u Pahorku Alfa klíčovou obrannou pozici pro údolí vedoucí přímo k Základně Echo. Jednotky artilerie jsou zajištěny pěšími silami po stranách a kolem navíc, pro případ asistence, patrolují sněžné spidry. Povstalci vědí, že pokud toto opevnění padne, budou mít imperiálové otevřeno hned několik přístupových cest přímo k Základně Echo.

POUSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Vítězství: 5 medailí

5



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 5 medailí

5



• Obsazení hexu trosek se symbolem   dává 2 vítězné medaile. Povstalecká aliance s těmito 2 medailemi hru začíná.





Poblíž předsunutých zákopů byl sestřelen imperiální raketoplán. Povstalci sem vyslali speciální průzkumné jednotky, aby prohledaly trosky. Raketoplán není zničen a v jeho útrobách se mohou ukrývat cenné informace o pohybu a rozmístění imperiálních jednotek. Povstalci se chtějí raketoplánu zmocnit a udržet ho co nejdéle, aby z něj mohli poslat na Základnu Echo co nejvíce cenných dat.

Když Impérium přijalo nouzový signál ze sestřeleného důstojnického raketoplánu, byla okamžitě vyslána jednotka, která má povstalcům zabránit v jejich snahách. V případě nutnosti mají imperiální síly pokračovat v nasazování dalších jednotek snowtrooperů, dokud nebude dosaženo cíle.



POUSTALECKÁ ALIANCE



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 5 medailí

• Sběr dat:

Pokud se na začátku vašeho tahu nachází na hexu trosky s ikonou  jednotka povstalecké pěchoty, získáváte vítěznou medaili. Takto získáváte medaile v každém tahu, dokud hex držíte.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 5 medailí

• Imperiální válečná mašina:

Když je zničena vaše jednotka pěchoty, umístěte k okraji herního plánu figurku jako upomínku. Na začátku vašeho dalšího tahu je odstraňte a za každou z nich přidejte na libovolný hex vaši základní linie jednotku pěchoty.





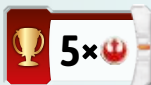
Zatímco jednotka Blizzard Jedna nekompromisně postupuje k povstalecké základně, imperiální průzkumná jednotka odhalí hrozbu na jejím křídle. To, co původně vypadalo jako pár roztroušených jednotek, je ve skutečnosti dobře ozbrojená výspa ukrytá v ledových dunách Hothu a krytá artilerií. Mají-li bezpečně pokračovat dále, musí být tato hrozba odstraněna.

Nejvyšší velení Základny Echo vydává rozkaz zaútočit na imperiální jednotky na všech frontách, pozdržet jejich postup a způsobit co největší škody. Sněžné spídry vyslané ze základny vypomohou, ale budou to především pozemní jednotky, které budou muset udržet pozice proti imperiální mašině, než dorazí posily.



POVSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 5 medailí



• Vzdušné posila:

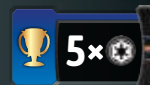
Na začátku hry si vezmete 5 žetonů povstaleckých vítězných medailí a dejte si je před sebe. Na začátku každého tahu jeden odhodte.

Po odhození posledního žetonu můžete kdykoli namísto zahrání karty rozkazu umístit 2 jednotky sněžných spídrů na kterýkoli z hexů vaší základní linie. Můžete tak učinit v libovolném tahu a pouze jednou za hru. Tyto 2 umístěné jednotky se chovají, jako kdyby jim byl právě vydán rozkaz, mohou tedy v tahu, kdy byly umístěny, ihned provést pohyb a zaútočit.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 5 medailí



• Hex budovy (Povstalecká výspa) je pro vás trvalým cílem (medailí).



Během inspekce jednotek se povstalecký důstojník dostal pod palbu imperiálů a byl kriticky zraněn. Impérium je rozhodnuto jej zajmout, narušit tak obranné operace povstalců a získat z něj co nejvíce vojenských informací.

Povstalecká aliance si uvědomuje nebezpečí situace a vydává rozkazy nejvyšší priority: evakuovat důstojníka skrze vlastní řady do bezpečí. Poblíž patrolující sněžné spidry jsou vyslány jako posily pro tuto operaci.



POVSTALECKÁ ALIANCE

● Začínáte se 4 kartami rozkazů

● Vítězství: 5 medailí nebo náhlá smrt ⚡

• **Náhlá smrt:** Evakuujte důstojníka.

Povstalecký důstojník je reprezentován  medailí.

Když pohnete jednotkou nacházející se na stejném hexu jako důstojník, můžete pohnout i s ním. Když se jednotka s důstojníkem pohne skrze jeden z únikových hexů , evakuace byla úspěšná a ihned vyhráváte.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

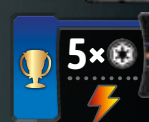
● Začínáte se 4 kartami rozkazů

● Hrajete jako první

● Vítězství: 5 medailí nebo náhlá smrt ⚡

• **Náhlá smrt:** Zajměte povstaleckého důstojníka.

Pokud se v jakékoli chvíli nachází vaše jednotka na stejném hexu, jako medaile důstojníka , důstojníka jste zajali a vyhráváte ihned hru.



• **Speciální pravidla pro ústup:** Za každý proti ní hozený ústup se jednotka musí pohnout o 1 hex od útočící jednotky, takže se jejich vzdálenost o 1 zvětší. Toto pravidlo nahrazuje klasické pravidlo pro ústup.



Základna Echo byla objevena a Povstalecké alianci nezbyvá než zaujmout kompletně obranné postavení. Nelitostnou imperiální válečnou mašinu zastavit nelze, ale pokud má mít osádka Základny Echo alespoň nějakou šanci na evakuaci, každá hodina zdržení je dobrá.

Úspěšné splnění mise (a přežití) je pro povstalce podmíněno průnikem na předem připravené obranné pozice v rozebraném terénu poblíž postupujících vln snowtrooperů. Když se rozbíhají vstříc nepříteli, povstalci zjišťují, že na ně čeká také obávaný těžký opakovací blaster E-Web.

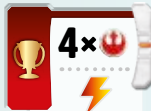


POVSTALECKÁ ALIANCE

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 4 medaile nebo náhlá smrt ⚡



• Náhlá smrt:

Pokud se vaše jednotky nacházejí současně na všech 3 hexech s ikonou , okamžitě vyhráváte hru.

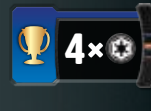


GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 4 medaile



10

CÍL: GENERÁTORY ŠTÍTŮ

0
1
0

Ze svých vyvýšených pozic již posádky AT-AT konečně vidí generátory štítů chránících Základnu Echo. Impérium nařídilo povstalce naprosto zlikvidovat, dalším cílem je tedy zničení generátorů štítů.

Díky hrdinským snahám povstaleckých jednotek ale dostala Základna Echo dostatek času na přípravu: artilerie je připravena, zákopy jsou plné povstaleckých vojáků a dvě celé letky sněžných spídrů jsou připraveny ke startu. Má-li být Základna Echo úspěšně evakuována, generátory štítů je nutné ochránit za každou cenu a získat ještě další čas.



POUSTALECKÁ ALIANCE

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 5 medailí



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **Náhlá smrt** ⚡



- **Náhlá smrt:**
Pokud zničíte oba generátory štítů, okamžitě vyhráváte. Jednotky mohou na generátory útočit dle normálních pravidel. V okamžiku detonace generátory zničíte.
- Za eliminaci povstaleckých jednotek nezískáváte žádné vítězné medaile.

POVSTALCI SE PROBÍJEJÍ



Impérium se nemilosrdně přibližuje k Základně Echo, a jednotkám v hroučících se obranných liniích je vydán rozkaz k ústupu. Ve zmatku na bojišti zjišťuje skupinka elitních povstaleckých zvěďů, že se ocitla odříznuta za imperiálními liniemi.

Než je může Impérium obklíčit a zajmout, pustí se do zoufalého ústupu skrze sněžné duny. Musí si poradit s E-Web jednotkou a probít se skrze nepřátelskou linii do bezpečí.



POVSTALECKÁ ALIANCE

3



- Začínáte se 3 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **5 medailí**



5x



- Každá povstalecká jednotka, která opustí bojiště skrze 1 hex základní linie Impéria, vám dává 1 vítěznou medaili.
- Když zničíte jednotku imperiálních droidů, získáváte 1 vítěznou medaili.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: **5 medailí**



5x



- Pahorky v tomto scénáři reprezentují sněžné duny a jsou opravdu strmé. Pohyb jednotky na strmý pahorek považujte za pohyb přes 2 hexy, ledaže se sem tato jednotka pohybuje z jiného strmého pahorku.





Zatímco se AT-AT přesouvají do palebných pozic, snowtroopeři naposledy kontrolují své blastery a chystají se k útoku. Cesta mezi zvlněnými sněžnými pahorky je zavede přímo před hlavně připravených obranných dělových věží Základny Echo, ale nehledě na to, co povstalci podniknou, cílem vojsk je prolomit hradby povstalecké základny.

Rebelové vysílají vstříc jednu z nejzkušenějších pilotů sněžných spídrů v zoufalé snaze ještě na poslední chvíli zadržet imperiální útok na samém prahu základny. Nyní nadchází skvělá příležitost zabránit imperiální pěchotě v prolomení obrany základny chirurgicky přesným úderem.

POUSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Vítězství: 4 medaile



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 4 medaile



• Obsadíte-li hex s ikonou  vaší jednotkou pěchoty, získáváte jednu dočasnou medaili. Takto můžete získat pouze jednu medaili.

- **Speciální pravidla pro ústup:** Za každý proti ní hozený ústup se jednotka musí pohnout o 1 hex od útočící jednotky, takže se jejich vzdálenost o 1 zvětší. Toto pravidlo nahrazuje klasické pravidlo pro ústup.
- **Válečné vyčerpání:** Můžete přeskočit svůj tah, odhodit všechny karty rozkazů ze své ruky a dobrat si stejný počet minus jedna.



AT-AT a nespočet snowtrooperů dostalo za úkol zničit iontové dělo, které kryje zatím úspěšně probíhající evakuaci povstaleckých sil. Likvidace co největšího počtu povstalců je příjemný případný bonus, ale ne hlavní cíl.

Evakuace Základny Echo pokračuje navzdory imperiální silám valícím se do základny, ale vše nyní závisí na ochraně bezpečného startu přepravních lodí a jejich stíhacích eskort pomocí iontového děla. Pozemní jednotky musí iontové dělo ubránit dostatečně dlouhou dobu na to, aby zbytek povstalců mohl uniknout zkáze a jednou Impériu oplatit úder.



POUSTALECKÁ ALIANCE



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: 3 medaile

• Za zničení imperiálních jednotek nezískáváte vítězné medaile.

• Palba z iontového děla:

Na konci každého vašeho tahu si před sebe položte jednu vítěznou medaili jako počítadlo nabíjení, až do celkového počtu 3. Pak, pokud máte na začátku svého tahu před sebou tři medaile, můžete z iontového děla vypálit a krýt tak start jedné z přepravních lodí: jednu medaili si položte na své počítadlo medailí a druhé dvě odhodte. Pokud si zvolíte nevypálit, další žetony v daném tahu nepřidáváte. Také nedostáváte žeton v tahu, na jehož začátku jste z děla vypálili.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **Náhlá smrt** ⚡

• Náhlá smrt:

Jakmile zničíte iontové dělo, okamžitě vyhráváte hru. Jednotky mohou na iontové dělo útočit podle normálních pravidel, padne-li detonace, dojde k jeho zničení.

• Za zničení povstaleckých jednotek nezískáváte vítězné medaile.



ÚSTUP JIŽNÍ BRANOU



Nejvyšší velení Povstalecké aliance vydalo rozkaz všem přeživším ustoupit předem vytyčenými trasami. Aby se mohlo evakuovat co nejvíce obránců, letka sněžných spídrů a dělová věž se pokusí co nejdéle zadržet imperiální síly.

Impérium vidí stahující se obránce a znásobí tlak – musí je rozdrtit, zabránit jim v útěku do ledových pustin Hothu a spojit se se zbytkem povstalců. Ačkoli drsný terén ustupující povstalce zpomalí, zároveň jim ochranu před imperiální palbou. Je tedy nutno uštédřit rozhodující úder.



POVSTALECKÁ ALIANCE

5



- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **5 medailí**



- Za zničení imperiálních jednotek nezískáváte vítězné medaile.
- Jednotky povstalecké pěchoty mohou herní plán opustit skrze hexy označené Figurku z každé úspěšně evakuované jednotky umístíte na počítadlo medailí jako medaili.

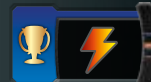


GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

4



- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: **Náhlá smrt** ⚡



• Náhlá smrt:

Pokud zničíte 4 jednotky povstalců, okamžitě vyhráváte hru.



Imperiální síly se úspěšně zmocnily Základny Echo, zatímco poslední přepravní loď vyklouzla a unikla. Zbytek povstalců je obklopen nepřátelskými silami a cíl mise se zredukoval na jediný – přežít a uprchnout.

Impérium obsadilo únikové cesty a ačkoli se jim nepovedlo zabránit evakuaci základny, jeho novou prioritou je zajmout všechny povstalce, kteří zde zbyli. AT-AT zahajují palbu na skupinky povstalců pokoušející se proniknout jejich liniemi do bezpečí. Snowtroopeři se přesunuli na vyvýšeniny v okolí, aby měli dobrý přehled o bojišti a zajistili, že prchající povstalecká špína neunikne.



POUSTALECKÁ ALIANCE

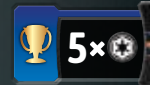
- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: **5 medailí**

• Jednotky povstalců mohou herní plán opustit skrze jakékoli hexy základní linie Impéria. Figurku z každé úspěšně evakuované jednotky umístíte na počítadlo medailí jako medaili.



GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte se 4 kartami rozkazů
- Vítězství: **5 medailí**



• Pokud se jednotka nachází na hexu se symbolem , hráč, který ji ovládá, si na konci svého tahu dobře o kartu více. Pokud hráč ztratí nad pahorkem kontrolu, okamžitě odhodí jednu kartu ze své ruky dle své volby.



POSLEDNÍ ODPOR



Základna Echo padla, poslední přepravní lodě odletěly a Imperiálové už čelí jen posledním hrstkám povstalců – někteří utíkají, jiní jsou obklíčeni.

Mezi nimi je malá jednotka pěchoty, zakopaná kolem poslední povstalecké ještě fungující dělové věže, pozorující, jak se kolem nich stahuje smyčka. Mají-li mít ještě tito povstalci šanci z ledové planety uniknout, teď mají poslední možnost.

 POVSTALECKÁ ALIANCE

5



- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Hrajete jako první
- Vítězství: 5 medailí



• Jednotky povstalců mohou herní plán opustit skrze hexy označené . Figurku z každé úspěšně evakuované jednotky umístěte na počítadlo medailí jako medaili.

 GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

5



- Začínáte s 5 kartami rozkazů
- Vítězství: 5 medailí



• Obsazení hexu se symbolem  vám dává 2 trvalé vítězné medaile.

- **Speciální pravidla pro ústup:** Za každý proti ní hozený ústup se jednotka musí pohnout o 1 hex od útočící jednotky, takže se jejich vzdálenost o 1 zvětší. Toto pravidlo nahrazuje klasické pravidlo pro ústup.
- **Válečné vyčerpání:** Můžete přeskočit svůj tah, odhodit všechny karty rozkazů ze své ruky a dobrat si stejný počet minus jedna.

Epický scénář: Pokud vlastníte dvě kopie hry nebo máte kamaráda vlastního svou kopii, můžete si zahrát epické střetnutí na obřím herním plánu. Obráťte herní plány a přiložte je k sobě. Pravidla jsou stejná jako pro standardní scénáře.



Po úspěšném přistání a vylodění na Hothu mají imperiální síly na dohled generátory štítů chránících Základnu Echo. Lord Vader nařídil povstalce zlikvidovat do posledního. Útočná skupina Blizzard musí zlikvidovat generátory, ale také musí zničit iontové dělo, aby zabránila povstalcům v útěku z ledové planety na palubě přepravních lodí.

Díky úspěšné povstalecké zdržovací taktice se měli obránci čas opevnit, obranné pozice jsou připravené, zákopy plné povstaleckých pěšáků a eskadry sněžných spídrů s planoucími motory čekají na povel ke startu. Mají-li povstalci mít šanci evakuovat Základnu Echo, je nutné generátory i iontové dělo bránit za každou cenu co nejdéle a získat co nejvíce času.

POUSTALECKÁ ALIANCE

- Začínáte s 6 kartami rozkazů
- Vítězství: 10 medailí

Palba z iontového děla:

Na konci každého vašeho tahu si před sebe položte jednu vítěznou medaili jako počítadlo nabíjení, až do celkové počtu 4. Pak, pokud máte na začátku svého tahu před sebou 4 medaile, můžete z iontového děla vypálit a krýt tak start jedné z přepravních lodí: jednu medaili si položte na své počítadlo medailí a zbylé 3 Odhodte. Pokud si zvolíte nevypálit, další žetony v daném tahu nepokládáte. Také nedostáváte žeton v tahu, na jehož začátku jste z děla vypálili.

• Dvě jednotky sněžných spídrů začínající hru na hexech budov mají 4 figurky namísto 3. Nemohou útočit, dokud neopustí hexy budov.

6

10x

GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

- Začínáte s 6 kartami rozkazů
- Vítězství: 10 medailí

- Jednotky na herním plánu mohou útočit na generátory štítů podle normálních pravidel. Generátor je zničen, padne-li detonace. Za zničení každého generátoru získáváte okamžitě 2 vítězné medaile.
- Jednotky na herním plánu mohou útočit na iontové dělo podle normálních pravidel. Iontové dělo je zničeno, padne-li detonace. Za zničení iontového děla získáváte okamžitě 2 vítězné medaile.

6

10x

OBSAH

Imperiální průzkum	2
Protiútok sněžných spídrů	3
Nepřítel na dohled	4
Úspěšné vylodění	5
Obrana Pahorku Alfa	6
Získání imperiálních dat	7
Útok na výspu	8
Záchranná evakuace!	9
Zajištění obranných pozic	10
Cíl: Generátory štítů	11
Poustalci se probíjejí	12
Ú obležení	13
Za branami Základny Echo	14
Kryjte odlet přepravních lodí	15
Ústup Jižní branou	16
Evakuace Základny Echo	17
Poslední vzdor	18
Bitva o Hoth - <i>epický scénář</i>	19



EDITOR SCÉNÁŘŮ BITVY O HOTH

- **VYTVÓŘTE** své vlastní scénáře střetnutí
- **SDÍLEJTE** svá díla s ostatními hráči
- **HRAJTE** nové scénáře vytvořené komunitou

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

AUTOŘI

Autoři • Richard Borg, Adrien Martinot

Ilustrace • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Grafický design • Cyrille Deaujan

Produkční design • Adrien Martinot

Návrh figurek • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Texty • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Editor • Jesse Rasmussen

Grafická rešerše • Caroline Sebayhi

Další vývoj • Sébastien Rio

Scénáře • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Díky také všem playtesterům a sparringpartnerům, kteří nám se hrou pomohli: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi a Lydie.

A jeden velký, obzvláště speciální dík Ewanovi, bez kterého by se tahle myšlenka ani nezrodila.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder a Days of Wonder logo jsou registrované ochranné známky společnosti Asmodee North America a Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Všechna práva vyhrazena. Všetky práva vyhrazené.