

STAR WARS

BITKA ZA HOT

KNJIGA SCENARIJA



**DAYS OF
WONDER**

MISIJA IMPERIJALNIH IZVIĐAČA



Pobunjenički vojnici su bili u rutinskoj izviđačkoj misiji kada su njihovi senzori registrovali imperijalni kod koji se emituje sa snežnih ravni planete Hot. Negostoljubivi pejzaž ledene planete, surov i nemilosrdan sam po sebi, sada nosi težinu imperijalnih snaga.

Mali bataljon snežnih jurišnika počinje potragu za bazom Pobunjenika kada se odnekud iz snežnih dina ispred njih začula pucnjava iz blastera. Dok Pobunjenici kreću u sukob sa snežnim jurišnicima kako bi ih sprečili da prenesu informacije glavnici svojih snaga, imperijalni vojnici pokušavaju da slome ovaj napad i lociraju bazu Pobunjenika.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- **Pobeda: Četiri medalje**

• Za eliminaciju jedinice imperijalnih sonda-droida dobijaš dve medalje.

4



4x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa tri komandne karte
- **Pobeda: Četiri medalje**

3



4x



2

KONTRANAPAD LETELICA T-47

002



x5



1

x3



2

Nakon inicijalnog sukoba sa imperijalnim snagama, vreme je da Pobunjenici organizuju odbranu od neminovnog iskrcavanja imperijalne vojske na Hot. Nema vremena za gubljenje, jer su izviđačke trupe upravo stupile u kontakt sa oklopnim imperijalnim snagama.

Vrhovna komanda baze Eho brzo šalje nekoliko svojih modifikovanih letelica T-47 kako bi odložila promenu ravnoteže snaga u korist Imperije. Cilj Pobunjenika je da eliminišu što više snežnih jurišnika, spreče njihovo napredovanje, a možda čak i onesposobe šetač AT-AT.

Ove beznačajne snage Pobunjenika ne predstavljaju pretnju za imperijalne snage. Teško oklopljeni šetač trebalo bi da prođe kroz njih, a da ni ne uspori.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Četiri medalje**

4



4x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Četiri medalje**

4



4x



NEPRIJATELJ NA VIDIKU



Dok se njihova patrola završavala, Pobunjenici su primetili kretanje u daljini, među stenama. Nekoliko trenutaka kasnije, upozoreni su na imperijalne trupe u toj oblasti, a njihovi najgori strahovi su potvrđeni: neprijatelj je zaista bio tamo i uskoro će mu biti u dometu.

Imperijalne snage, koje još uvek traže lokaciju pobunjeničke baze, odlučne su da otklone ovu manju pretnju i brzo nastave sa svojom izviđačkom misijom. Međutim, njihovi senzori su detektovali dolazak vazdušnog pojačanja i čini se da je oprez ipak potreban. Niko ne želi da bude taj koji će Lordu Vejderu prijaviti gubitak vrednog šetača AT-AT, pogotovo pre nego što je invazija uopšte i počela.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobjeda: **Pet medalja**

• Za eliminaciju jedinice šetača AT-AT dobijaš dve medalje.

4



5x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobjeda: **Pet medalja**

4



5x



4

USPEŠNA SLETANJA

0
0
4

x1



1

x5



2

x1



3

x2



4

Uprkos otporu pobunjenika, jurišna grupa Mečava 1 je uspešno raspoređena i njen zadatak je da pripremi teren za punu invaziju. Prethodnica imperijalnih snaga počinje eliminaciju odbrambenih pozicija Pobunjenika i uspeva da odredi tačnu lokaciju njihove baze.

Nekoliko šetača AT-AT pojavljuju se u vidokrugu, ali pobunjenički veterani su spremni da žrtvuju sve kako bi usporili napredovanje imperijalnih trupa i odbranili svoju predstražu. Svaki vojnik zna svoj cilj: obezbediti bazi Eho dovoljno vremena da organizuje svoje snage i spremi se za glavni napad.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Četiri medalje**

4



4x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Četiri medalje**

4



4x



• Osvajanje heksagona sa građevinom na kom se nalazi donosi jednu privremenu medalju (Pobunjenički savez počinje sa ovom jednom medaljom).



5

ODBRANA BRDA ALFA



Imperijalni izviđači su otkrili dobro utvrđenu odbrambenu poziciju u dolini sa isprepletenom pobunjeničkom artiljerijom. Pretnja teškim oklopnim jedinicama je prevelika za direktan napad, tako da je mala i mobilna borbena grupa dobila zadatak da očisti put i zauzme centralno brdo.

Savez je uspostavio brdo Alfa kao ključni odbrambeni položaj zbog njegove kontrole nad dolinom koja vodi do baze Eho. Artiljeriju podržavaju kopnene trupe koje trebaju da pokrivaju njena krila, a eskadrila letelica T-47 je poslata da pomogne kopnenim snagama. Pobunjenici znaju da će, ukoliko ova odbrambena linija padne, imperijalnim invazionim snagama biti otvoren put ka bazi Eho.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa pet komandnih karata
- Pobeda: **Pet medalja**

5



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa pet komandnih karata
- Prvi igrač
- Pobeda: **Pet medalja**

5



• Osvajanje heksagona sa olupinom na kom se nalaze donosi dve privremene medalje (Pobunjenički savez počinje sa ove dve medalje).





Kada se imperijalni šatl srušio blizu isturenih rovova, pobunjeničke izviđačke jedinice su poslate da provere olupinu. Šatl je još uvek netaknut i mogao bi da sadrži vitalne informacije o kretanju imperijalnih trupa i rasporedu desantnih snaga, tako da je cilj Pobunjenika da preuzmu kontrolu nad šatlom i zadrže je što je duže moguće kako bi prebacili podatke u bazu Echo na analizu.

Kada je stigao signal za pomoć iz oficirskog šatla, na mesto pada poslate su imperijalne napadačke jedinice. Imperijalna naređenja su da se razbiju neprijateljske snage koje su viđene kako se kreću prema olupini, a taj zadatak poveren je bataljonu snežnih jurišnika.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Pet medalja**

• Sakupljanje podataka:

Ukoliko na početku tvog poteza, pobunjenička pešadijska jedinica kontroliše heksagon sa olupinom na kom se nalazi , dobijaš trajnu medalju. Dobijaš medalju na ovaj način svaki put kada na početku svog poteza kontrolišeš heksagon sa olupinom.



4



5x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Pet medalja**

• Imperijalna ratna mašinerija:

Kada je jedna od tvojih pešadijskih jedinica eliminisana, postavi figuru na ivicu table kao podsetnik. Na kraju svog sledećeg poteza, ukloni ove figure i za svaku od njih dodaj novu pešadijsku jedinicu na heksagon osnovne linije Imperije, po svom izboru.



4



5x



7

NAPAD NA PREDSTRAŽU



Dok jurišna grupa *Mečava 1* nastavlja svoje nemilosrdno napredovanje ka bazi Pobunjenika, imperijalna izviđačka jedinica otkriva pretnju na svom krilu. Ono što je u početku izgledalo kao raštrkane pobunjeničke snage, zapravo je predstraža skrivena u ledenim dinama Hota koju pokriva artiljerija. Pre nego što nastave, poslate su snage da se izbore sa pretnjom.

Vrhovna komanda baze Echo naredila je svojim jedinicama da se sukobe sa imperijalnim snagama na svim frontovima kako bi zaustavili njihovo napredovanje i naneli što je više moguće štete. Letelice T-47 uključiće se u bitku, ali kopnene snage moraće da izdrže pritisak imperijalne ratne mašinerije dok one ne stignu.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Pet medalja**

• Vazдушna pojačanja:

Na početku igre, postavi pet tokena pobunjeničkih medalja ispred sebe. Na kraju svakog svog poteza odbaci jedan token. Nakon što odbaciš poslednji token, umesto da odigraš komandnu kartu možeš jednom da pozoveš vazдушno pojačanje, na bilo kom svom potezu. Kada pozoveš vazдушno pojačanje, rasporedi dve jedinice letelica T-47 na heksagone osnovne linije Pobunjenika, po svom izboru. Smatra se da su ove dve jedinice aktivirane i mogu da se pomeraju i napadaju normalno na ovom potezu.

4



5x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Pet medalja**

• Heksagon sa zgradom (Pobunjenička predstraža) je tvoj trajni cilj.

4



5x





Dok je vršio inspekciju trupa, visoki pobunjenički oficir je teško ranjen u napadu imperijalnih snaga. Imperija je odlučna da uhvati ovog oficira kako bi poremetila odbrambene napore Pobunjenika i izvukla vredne vojno-obaveštajne podatke iz njega.

Pobunjenici shvataju težinu situacije u kojoj su se našli i prioritet je postalo izvlačenje ranjenog oficira na sigurno. Obližnje letelice T-47 su poslate kao pojačanje da pomognu u evakuaciji.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- **Pobeda: Pet medalja ili Automatska pobeda** ⚡

• Evakuacija oficira:

Pobunjenički oficir je predstavljen medaljom . Kada igrač koji vodi Pobunjenike pomeri jedinicu koja je na istom heksagonu kao i oficir, može da pomeri i oficira sa svojom jedinicom ukoliko to želi. Kada jedinica sa oficirskom napusti bojno polje kroz neki heksagon na kojem se nalazi , oficir je evakuisan i Pobunjenički savez odmah pobeđuje.

4



5x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- **Pobeda: Pet medalja ili Automatska pobeda** ⚡

• Zarobljavanje pobunjeničkog oficira:

Ukoliko se, u bilo kom trenutku, imperijalna jedinica nalazi na istom heksagonu kao i medalja  igrač koji vodi Imperiju je zarobio pobunjeničkog oficira i Galaktička imperija odmah pobeđuje.

4



5x



• **Posebno pravilo povlačenja:** Za svaki simbol povlačenja koji se baci protiv nje, jedinica mora da se povuče **jedan heksagon dalje od jedinice koja napada**, tako da se udaljenost od jedinice koja napada povećava za jedan. Ovo pravilo menja standardno pravilo povlačenja u ovom scenariju za sve jedinice.



Otkriće baze Eho ostavilo je Pobunjenički savez bez izbora tako da je morao da zauzme potpuno odbrambeni stav. Ne može se zaustaviti neumoljiva moć imperijalne ratne mašinerije, ali ako žele da imaju bilo kakvu nadu da će evakuisati bazu, akcije odlaganja napada su ključne.

Opstanak i ispunjavanje misije zahteva od ovog pobunjeničkog bataljona da obezbedi pripremljene odbrambene položaje na neravnom terenu u blizini nadolazećih talasa snežnih jurišnika. Dok jurišaju na svog neprijatelja, Pobunjenici shvataju da će morati da se suoče i sa zastrašujućim E-veb timom koji je opremljen teškim blasterom.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobjeda: **Četiri medalje** ili **Automatska pobjeda** ⚡

• Automatska pobjeda:

Ukoliko se pobunjeničke jedinice nalaze istovremeno na tri heksagona sa medaljom, Pobunjenički savez odmah pobjeđuje.

4



4x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobjeda: **Četiri medalje**

4



4x





Šetači AT-AT sad mogu, sa svojih pozicija, da vide generatore zaštitnog polja koje štiti bazu Eho. Imperija je naredila potpuno iskorenjivanje Pobunjenika, tako da je sledeći cilj uništenje zaštitnog polja.

Pošto su Pobunjenici sproveli različite akcije kako bi kupili vreme, njihova artiljerija je spremna za ovu bitku, rovovi su puni pobunjeničkih vojnika, a dve eskadrile letelica T-47 su u rezervi. Ukoliko žele da evakušu bazu Eho, moraće da zaštite generatore zaštitnog polja po svaku cenu i da kupe još više vremena.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Pet medalja**



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Automatska pobeda** ⚡



• Automatska pobeda:

Galaktička imperija pobeđuje kada uništi oba generatore zaštitnog polja. Jedinice mogu napadati generatore zaštitnog polja po standardnim pravilima. Uništeni su kada se baci eksplozija.

• Eliminisanje pobunjeničkih jedinica ne donosi ti medalje.



Dok šetači AT-AT manevrišu, snežni jurišnici proveravaju svoje blastere i pripremaju se za napad. Snežne dine pružaju bezbedan prolaz ka artiljeriji koja štiti bazu Eho. Bez obzira na sve pokušaje pobunjenika, krajnji cilj imperijalnih snaga je osvajanje baze.

Pobunjenici šalju u borbu svoje najiskusnije pilote letelica T-47 u očajničkom pokušaju da zaustave imperijalni napad na samom pragu baze Eho. Sada je savršena prilika da se odlučnim napadom spreči imperijalna pešadija da priđe bazi.



POBUNJENIČKI SAVEZ

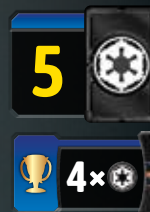
- Počinješ sa pet komandnih karata
- Pobeda: Četiri medalje



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa pet komandnih karata
- Prvi igrač
- Pobeda: Četiri medalje

• Osvajanje bilo kog heksagona na kom se nalazi pešadijskom jedinicom donosi ti privremenu medalju. Na ovaj način možeš da dobiješ samo jednu medalju.



• **Posebno pravilo povlačenja:** Za svaki simbol povlačenja koji se baci protiv nje, jedinica mora da se povuče jedan heksagon dalje od jedinice koja napada, tako da se udaljenost od jedinice koja napada povećava za jedan. Ovo pravilo menja standardno pravilo povlačenja u ovom scenariju.

• **Danak taktike:** Možete propustiti svoj potez kako biste odbacili sve svoje komandne karte i povukli jednu komandnu kartu manje.

ULAZAK U BAZU EHO



Imperijalne snage su konačno probile u pobunjeničku bazu, ali nisu uspele da uspostave uporište u njoj. Međutim, njihovi impozantni transporteri spremni su da iskrcaju talase imperijalnih jurišnika da napadnu bazu. Vreme je da se slomi otpor Pobunjenika u ime Lorda Vejdera.

Pobunjenici uspevaju da uspostave poslednju liniju odbrane koncentrisanu oko artiljerije, uz podršku preostalih letelica T-47 i prekaljenih veterana koji se vraćaju u rovove. Pobunjenička vrhovna komanda šalje naređenje da se eliminišu AT-AT šetači i da je svaki trenutak bez imperijalnih snaga u bazi od presudnog značaja.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa četiri komandne karte
- **Pobeda: Pet medalja ili Automatska pobeda** ⚡

• Automatska pobeda:

Pobunjenički savez pobeđuje kada eliminiše sve tri jedinice šetača AT-AT.

4



5x



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- **Pobeda: Automatska pobeda** ⚡

• Automatska pobeda:

Galaktička imperija pobeđuje kada tri njene pešadijske jedinice napuste bojno polje kroz heksagone na kojima se nalaze simboli ⚙️.

• Eliminisanje pobunjeničkih jedinica ne donosi ti medalje.

• Na kraju svog poteza možeš da rasporediš JEDNU pešadijsku jedinicu na bilo koji heksagon koji je susedan JEDNOJ jedinici šetača AT-AT.

4





AT-AT šetač i mnogobrojni snežni jurišnici imaju zadatak da eliminišu jonski top koji omogućava uspešnu evakuaciju pobunjeničkih transportera. Gubici Pobunjenika su bonus, ali ne i glavni cilj.

Evakuacija baze Eho se nastavlja i dok imperijalne snage ulaze u bazu, tako da sve zavisi od efikasnosti jonskog topa koji pruža zaštitu transporterima i njihovoj lovačkoj pratnji. Pobunjeničke kopnene snage moraju da štite top dovoljno dugo da bi transporteri mogli da pobegnu kako bi Pobunjenici mogli da se pregrupišu i nastave sa borbom.



POBUNJENIČKI SAVEZ



- Počinješ sa četiri komandne karte
- **Pobeda: Tri medalje**



• Eliminisanje imperijalnih jedinica ne donosi ti medalje.

• Jonski top:

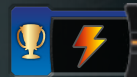
Na kraju svakog svog poteza, postavi jednu medalju ispred sebe kao brojača punjenje jonskog topa. Kada imaš tri medalje, možeš preskočiti svoj potez da bi pucao iz jonskog topa. Postavi jednu medalju na svoj deo table (uslov za pobedu) i odbaci preostale dve. Ukoliko odlučiš da ne pucaš iz jonskog topa, nemoj dodavati medalju koja služi kao brojač u tom potezu.



GALAKTIČKA IMPERIJA



- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- **Pobeda: Automatska pobeda ⚡**



• Automatska pobeda:

Galaktička imperija pobeđuje čim uništi jonski top. Jedinice mogu napadati jonski top po standardnim pravilima. Uništen je kada se baci eksplozija.

• Eliminisanje pobunjeničkih jedinica ne donosi ti medalje.



Imperijalne snage su uspešno preuzele potpunu kontrolu nad bazom Eho, ali i poslednji transportni brod im je umakao. Pobunjeničke trupe su okružene neprijateljskim snagama i njihov cilj je sada preživljavanje i bekstvo.

Imperijalne snage im blokiraju put, a pošto nisu uspele da spreče evakuaciju baze Eho, hvatanje ili eliminacija svih preostalih Pobunjenika je njihov novi prioritet. Šetač AT-AT u ovom sektoru otvara vatru dok pobunjenički vojnici pokušavaju da se probiju kroz imperijalne linije i pobegnu na sigurno. U međuvremenu, snežni jurišnici se penju na uzvišicu sa koje će imati bolji pregled bojnog polja, kako bi bili sigurni da su potpuno uništili pobunjenički ološ koji beži.



POBUNJENIČKI SAVEZ

4



- Počinješ sa četiri komandne karte
- Prvi igrač
- Pobeda: **Pet medalja**



• Svaka pobunjenička jedinica koja napusti bojno polje kroz jedan od heksagona na osnovnoj liniji Imperije donosi ti jednu medalju.



GALAKTIČKA IMPERIJA

4



- Počinješ sa četiri komandne karte
- Pobeda: **Pet medalja**



• Ukoliko se jedinica nalazi na grebenu sa simbolom , igrač koji kontroliše jedinicu povlači dodatnu komandnu kartu na kraju svog poteza. Ukoliko taj igrač izgubi kontrolu nad ovim grebenom, mora odmah da odbaci jednu komandnu kartu, po svom izboru.



POSLEDNJE UPORIŠTE



Pošto je baza Eho pala, a poslednji pobunjenički transporteri evakuisani, imperijalne trupe se sada suočavaju sa svega nekoliko raštrkanih neprijateljskih snaga, od kojih se neke povlače, a neke su opkoljene.

Mala pešadijska grupa, ukopana oko poslednje operativne pobunjeničke artiljerije, gleda kako se omča steže. Ukoliko uopšte postoji šansa da ovi Pobunjenici napuste planetu, ovo im je verovatno poslednja.



POBUNJENIČKI SAVEZ

- Počinješ sa pet komandnih karata
- Prvi igrač
- Pobeda: **Pet medalja**

• Jedinice Pobunjenika mogu da napuste bojno polje kroz heksagon na kom se nalazi Postavi jednu figuru iz jedinice koja je izašla na prazno mesto za medalje na svom delu table.



GALAKTIČKA IMPERIJA

- Počinješ sa pet komandnih karata
- Pobeda: **Pet medalja**

• Osvajanje heksagona sa grebenom na kom se nalaze donosi ti dve trajne medalje.



• **Posebno pravilo povlačenja:** Za svaki simbol povlačenja koji se baci protiv nje, jedinica mora da se povuče **jedan heksagon dalje od jedinice koja napada**, tako da se udaljenost od jedinice koja napada povećava za jedan. Ovo pravilo menja standardno pravilo povlačenja u ovom scenariju.

• **Danak taktike:** Možete propustiti svoj potez kako biste odbacili sve svoje komandne karte i povukli jednu komandnu kartu manje.

Epski scenario: Ukoliko posedujete dva primerka igre ili imate priliku da kombinujete svoju igru sa igrom prijatelja, možete da igrate epski scenario na ogromnom bojnopolju, sa više jedinica na obe strane. Da biste to uradili, jednostavno okrenite table i postavite ih jednu pored druge. Pravila su identična onima u standardnim scenarijima.



Nakon uspešnog sletanja na Hot, imperijalne snage su usmerile svoj napad na generatore zaštitnog polja koje štiti bazu Eho. Lord Vejder je naredio potpuno iskorenjivanje Pobunjenika. Uništavanje zaštitnog polja je od ključnog značaja, ali imperijalna armija Mečava mora da uništi i pobunjenički jonski top kako bi sprečila neprijateljske transportne brodove da pobegnu sa ledene planete.

Zbog toga što su Pobunjenici sprovodili razne akcije kako bi odložili početak napada na bazu, njihovi odbrambeni položaji su spremni, rovovi su puni pobunjeničkih vojnika, a eskadrile letelica T-47 spremne su da se pridruže bici. Ukoliko žele da u potpunosti evakuišu bazu Eho, moraću po svaku cenu da odbrane generatore zaštitnog polja i jonski top kako bi kupili još više vremena.



POBUNJENIČKI SAVEZ



- Počinješ sa šest komandnih karata
- Pobjeda: **Deset medalja**



• Jonski top:

Na kraju svakog svog poteza, postavi jednu medalju ispred sebe kao brojač za punjenje jonskog topa. Kada imaš četiri medalje, možeš preskočiti svoj potez da bi pucao iz jonskog topa. Postavi jednu medalju na svoj deo table (uslov za pobjedu) i odbaci preostale tri. Ukoliko odlučiš da ne pucaš iz jonskog topa, nemoj dodavati medalju koja služi kao brojač u tom potezu.

- Dve elitne jedinice letelica T-47 ne mogu da napadaju dok se ne pome-re sa heksagona sa zgradom.



GALAKTIČKA IMPERIJA



- Počinješ sa šest komandnih karata
- Prvi igrač
- Pobjeda: **Deset medalja**



- Jedinice mogu napadati jonski top i generatore zaštitnog polja po standardnim pravilima. Uništeni su kada se baci eksplozija. Uništenje jonskog topa i svakog generatora zaštitnog polja donosi ti po dve medalje.

SADRŽAJ

Misija imperijalnih izviđača	2
Kontranapad letelica T-47	3
Neprijatelj na vidiku	4
Uspešna sletanja	5
Odbrana brda Alfa	6
Preuzimanje imperijalnih podataka	7
Napad na predstražu	8
Evakuacija ranjenika!	9
Obezbeđivanje odbrambenih položaja	10
Napad na generatore zaštitnog polja	11
Pobunjenički proboj	12
Pod opsadom	13
Ulazak u bazu Eho	14
Zaštita pobunjeničkih transportera	15
Poulačenje kroz južnu kapiju	16
Evakuacija baze Eho	17
Poslednje uporište	18
Napad na Hot - <i>Epski scenario</i>	19



BITKA ZA HOT: NAPRAVITE SVOJ SCENARIO

- **NAPRAVITE** svoj scenario
- **PODELITE** ga sa ostalim igračima
- **IGRAJTE** scenarije koje su napravili drugi igrači

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

ZASLUGE

Autori • Richard Borg, Adrien Martinot

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

Grafički dizajn • Cyrille Deaujan

Produkcija • Adrien Martinot

Oblikovanje figura • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Tekst • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Urednik • Jesse Rasmussen

Grafičko istraživanje • Caroline Sebayhi

Razvoj • Sébastien Rio

Scenariji • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Hvala svim test-igračima koji su nam pomogli: 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 i Lydie.

I posebno hvala Evanu, bez kog ova ideja ne bi zaživela.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder i Days of Wonder logo su zaštićeni znakovi kompanija Asmodee North America i Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Sva prava zadržana.