



STAR WARS

SHATTERPOINT

FAQ | ERRATA

04.08.2023

rebel



FAQ

Poniżej znajdziecie listę najczęściej zadawanych pytań i objaśnienia niektórych zagadnień z gry Star Wars: Shatterpoint.

INSTRUKCJA

P: Czy jeśli jednostka wielopostaciowa jest przygwożdżona, to obie postacie tracą możliwość poruszenia się?

O: Nie. Chociaż żeton stanu mają wpływ na całą jednostkę, przygwożdżenie uniemożliwia ruch tylko pierwszej postaci z tej jednostki, która wykonuje marsz, zryw, wspinaczkę albo skok. Gdy pierwsza postać postanowi się poruszyć, nie ruszy się i żeton stanu zostanie usunięty, przez co nie będzie miał wpływu na dalsze ruchy tej jednostki.

P: Czy jednostka może użyć akcji odpoczynku, aby usunąć z własnej karty żeton zmęczenia, nie przyjmując obrażeń?

O: Tak. Zmęczenie powoduje, że jednostka przyjmuje 3 obrażenia „po rozpatrzeniu efektu” wykonywanej akcji. Jednakże akcja odpoczynku pozwala na leczenie, które z kolei pozwala na usunięcie żetonu stanu. A to oznacza, że żetonu zmęczenia nie będzie już na karcie jednostki „po rozpatrzeniu efektu” akcji odpoczynku.

P: Niektóre zdolności pozwalają postaciom „wykonać atak 5 kośćmi”. Jak on przebiega?

O: Gdy postać wykonuje atak 5 kośćmi, wykonuje atak podstawową pulą 5 kości ataku niezależnie od atrybutów swojej jednostki. Należy przy tym pamiętać, że postać może wykonać atak dystansowy (☛) tylko wtedy, gdy ma tabelę wyszkolenia w ataku dystansowym (☛) i określony zasięg (⊕) w atrybutach ataku.

P: Zdolność „Skoordynowany ostrzał” ma symbol zmęczenia w miejscu, gdzie zazwyczaj widnieje koszt w punktach Mocy. Czy to oznacza, że jednostka otrzymuje stan zmęczenia, gdy używam tej zdolności?

O: Nie. Symbol zmęczenia jest tutaj częścią nazwy zdolności i przypomina o wywoływanym efekcie (są jeszcze wersje „Skoordynowanego ostrzału” z innymi symbolami). W linijce z nazwą zdolności może się znajdować tylko koszt w punktach Mocy. Jakikolwiek dodatkowy efekt wynikający z użycia zdolności są zawarte w tekście.

P: Czy jeśli zdolność pozwala mi na wykonanie określonego rodzaju akcji za darmo, to czy nadal mogę wybrać tę akcję później jako jedną z moich 2 akcji?

O: Nie. Nawet jeśli zdolność zapewnia ci akcję za darmo, nie zmienia to podstawowej zasady mówiącej o tym, że każda akcja może być wykonana tylko raz podczas każdej aktywacji.

P: Czy mogę zaatakować osłabioną jednostkę?

O: Tak. Osłabione jednostki nie mogą przyjmować więcej obrażeń, ale mogą otrzymywać żetony stanów i postaci z tych jednostek mogą być przemieszczane.

P: Czy gdy jednostka wielopostaciowa wykonuje akcję ruchu, to każda postać z tej jednostki może wykonać inny rodzaj ruchu, czy wszystkie muszą wykonać ten sam?

O: Gdy jednostka wielopostaciowa wykonuje akcję, wszystkie postacie w tej jednostce wykonują tę samą akcję: w tym przypadku „ogólnie” akcję ruchu. Akcja ruchu pozwala postaci na marsz, zryw albo wspinaczkę. To znaczy, że każda postać indywidualnie wybiera, z której opcji skorzysta, więc nie muszą wykonywać tego samego rodzaju ruchu. Na przykład, postać A może maszerować, a postać B wspinąć się.

P: Czy w grze występują jakieś informacje niejawne?

O: Jediną niejawną informacją w grze Shatterpoint jest kolejność kart w talii rozkazów gracza.

P: Czy jednostka może mieć kilka żetonów przyczajenia?

O: Tak.

JEDNOSTKI

P: Czy skok w ramach zdolności „Plecak odrzutowy” Bo-Katan Kryze pozwala jej aktywować „Siłę mandaloriańskiej jedności”?

O: Nie. „Siła mandaloriańskiej jedności” musi być aktywowana akcją ruchu. „Plecak odrzutowy” umożliwia postaci skok, dzięki któremu postać może się poruszyć, ale nie w ramach akcji ruchu.

P: Instrukcja mówi „Gracz nie może użyć zdolności jednostki lub reguły specjalnej, jeśli wymaga ona wydania więcej Mocy (V), niż ma on przygotowanych żetonów w swojej puli Mocy.” Czy to znaczy, że Lord Maul z 1 żetonem okaleczenia nie może użyć zdolności „Napędzany gniewem” do aktywowania zdolności „Nie zdołasz uciec”, jeśli ma tylko 2 przygotowane żetony Mocy?

O: Nie. Zdolność „Napędzany gniewem” pozwala Lordowi Maulowi przyjąć obrażenia, zamiast wydawać punkty Mocy w celu użycia zdolności. Jako że Lord Maul nie musi wydawać punktów Mocy w celu aktywowania zdolności, to ograniczenie go nie dotyczy.

P: Asajj Ventress, Sith-zabójczyni rozpatruje opcję drzewka wyników walki, która pozwala jej użyć zdolności aktywacji. Ma jednak 1 żeton osłabienia. Czy muszę zapłacić 1 punkt Mocy, aby użyć tej zdolności?

O: Nie.

ERRATA

Czasem w druku pojawia się błąd albo niektóre zasady lub treść kart zostają zmodyfikowane w miarę rozwoju gry. W takich przypadkach poprawki będziemy publikować poniżej.

Zestaw podstawowy [SWP01] - karta walki „Skoncentrowane natarcie” Gara Saxona, bezlitosnego dowódcy: Opcje w dolnym rzędzie powinny być połączone białymi poziomymi liniami.

Zestaw podstawowy [SWP01] - karta misji „Zmienne priorytety”: Zastąpcie tekst specjalnych reguł misji poniższym tekstem:

„Podczas zmagania fazy II i III każdy gracz na początku swojej tury rzuca 1 kością obrony, a następnie sprawdza na mapie misji, który cel misji odpowiada wynikowi uzyskanemu na kości, i kładzie przy nim żeton priorytetu. Gracz, który kontroluje cel misji z żetonem priorytetu, przesuwa znacznik zmagania o 1 dodatkowe pole.

Po przesunięciu znacznika zmagania na koniec każdej tury usuńcie wszystkie żetony priorytetów z aktywnych celów misji.”

Podwójna duma: Hrabia Dooku - pakiet z oddziałem [SWP03] - karta jednostki Hrabiego Dooku, przywódcy Separatystów: Zastąpcie tekst zdolności „Stać cię na więcej” poniższym tekstem:

„Gdy postać z tej jednostki się broni, ta jednostka może wydać 1-3 ⊕ podczas kroku modyfikowania wyników rzutów, aby użyć tej zdolności. Za każdy wydany ⊕ zmień 1 wynik * na ✖.

LISTA ZMIAN W INSTRUKCJI DO ZESTAWU PODSTAWOWEGO

- Dodano załącznik C: jednostki wieloerowe.
- Przeredagowana odpowiedź Ahsoki o poruszaniu się.
- Przeredagowane zasady odpychania i przyciągania.
- Przeredagowane zasady stanu zmęczenia.
- Zaktualizowane zasady punktów przejścia.
- Zaktualizowane zasady żetonów przyczajenia i osłon.
- Doprecyzowane zasady odpychania i przyciągania.
- Pomniejsze poprawki stylistyczne.