




STAR WARS




SHATTERPOINT™


OBJAŚNIENIE SYMBOLI

SYMBOLE ZDOLNOŚCI




-  **Aktywacyjna** – Zdolności aktywacyjne (⊕) mogą być użyte w dowolnym momencie podczas aktywacji jednostki. Jeśli treść zdolności zaczyna się od słowa „Akcja:”, jednostka musi wydać akcję, aby z niej skorzystać. Zdolności aktywacyjne (⊕) zawsze mają koszt w punktach Mocy (⊕). Gdy ten symbol występuje w drzewku wyników walki i zostanie wybrany przez atakującą jednostkę, może ona użyć 1 ze swoich zdolności aktywacyjnych (⊕) bez płacenia kosztu w punktach Mocy (⊕).
-  **Reakcyjna** – Zdolności reakcyjne (⊖) mogą być użyte tylko w odpowiedzi na określone zdarzenie. Zdolności reakcyjne (⊖) mają w swej treści informacje, kiedy mogą zostać użyte i zawsze mają koszt w punktach Mocy (⊕). Każdy gracz może użyć tylko jednej zdolności reakcyjnej (⊖) w odpowiedzi na dane zdarzenie.
-  **Wrodzona** – Zdolności wrodzone (⊖) działają stale i nigdy nie mają kosztu w punktach Mocy (⊕). Oprócz standardowych zdolności wrodzonych (⊖), niektóre jednostki mają specjalne zdolności wrodzone (⊖): zdolności taktyczne (⊕) i zdolności indywidualne (⊕).
-  **Taktyczna** – Zdolności taktyczne (⊕) są specjalnym rodzajem zdolności wrodzonych (⊖) pozwalającym jednostkom współpracować ze sobą. Efekty zdolności taktycznych (⊕) są rozpatrywane na początku aktywacji jednostki.
-  **Indywidualna** – Zdolności indywidualne (⊕) są specjalnym rodzajem zdolności wrodzonych (⊖) charakterystycznym dla jednostek głównych. Zdolności indywidualne (⊕) mają w treści informacje, kiedy i jak mogą zostać użyte. Uwaga! Pomimo tego, że zdolności indywidualne często są używane w odpowiedzi na konkretne zdarzenie, są zdolnościami wrodzonymi (⊖). Gracz nadal może użyć zdolności reakcyjnej (⊖) w odpowiedzi na to samo zdarzenie.


SYMBOLE EFEKTÓW

-  **Obrażenia** – Jednostka będąca celem przyjmuje 1 obrażenie (⚔). Gdy ten symbol pojawia się w drzewku wyników walki lub w tabeli wyszkolenia w ataku, należy dodać 1 żeton obrażeń do puli obrażeń, zanim atakujący przejdzie do rozpatrywania kolejnej opcji.
-  **Szarpnięcie** – Postać atakująca może odepchnąć postać broniącą się na pełną odległość zasięgu (⊕) 1, a następnie sama może przesunąć się w jej kierunku na pełną odległość zasięgu (⊕) 1.
-  **Leczenie** – Postać może usunąć 1 stan lub obrażenie (⚔) ze swojej jednostki albo z sojuszniczej jednostki w zasięgu (⊕) 2.

 **Przyczenie** – Każdy posiadany żeton przyczenia (⚔) zapewni osłonę [1] postaciom w tej jednostce. Jednostka traci wszystkie żetony przyczenia (⚔) na początku swojej aktywacji albo gdy postać z tej jednostki znajdzie się w zwarciu. Jednostka, która jest w zwarciu, nie może otrzymywać żetonów przyczenia (⚔).

SYMBOLE STANÓW

-  **Zmęczenie** – Gdy postać ze zmęczonej jednostki wykonuje marsz (→), wspinaczkę (↑), zryw (↔), skok (↗), atak albo akcję lub używa zdolności aktywacji (⊕) bądź reakcji (⊖), jej jednostka po rozpatrzeniu tego efektu przyjmuje 3 obrażenia (⚔). Następnie należy usunąć żeton zmęczenia (⚔) z jednostki.
-  **Rozbrojenie** – Postacie z rozbrojonej jednostki nie mogą podczas ataku korzystać z uzyskanych symboli wyszkolenia w ataku (⚔). Podczas najbliższego rzutu na atak postaci z tej jednostki należy usunąć wszystkie kości uzyskane symbole wyszkolenia w ataku (⚔) przed modyfikacją wyników rzutów. Po ustaleniu wyników rzutów należy usunąć żeton rozbrojenia (⚔) z jednostki.
-  **Zagrożenie** – Postacie z zagrożonej jednostki nie mogą podczas obrony korzystać z uzyskanych symboli wyszkolenia w obronie (⚔). Podczas najbliższego rzutu obronnego postaci z tej jednostki, należy usunąć uzyskane symbole wyszkolenia w obronie (⚔) przed modyfikacją wyników rzutów. Po ustaleniu wyników rzutów należy usunąć żeton zagrożenia (!) z jednostki.

 **Przygwożdżenie** – Gdy następnym razem postać z przygwożdżonej jednostki ma wykonać marsz (→), zryw (↔), wspinaczkę (↑) albo skok (↗), nie rusza się. Następnie należy usunąć żeton przygwożdżenia (↔) z jednostki.

SYMBOLE RUCHU

-  **Marsz** – Gdy postać wykonuje marsz (→), korzysta z miarki marszu. Postać musi zakończyć swój ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, z którego zaczęła ruch. Jeśli postać jest w zwarciu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona i ma zamiar wykonać marsz (→), w zamian wykonuje zryw (↔).
-  **Wspinaczka** – Gdy postać wykonuje wspinaczkę (↑), korzysta z miarki zrywu. Podczas tego ruchu miarka zrywu może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie, a postać może zakończyć swój ruch na dowolnym poziomie. Jeśli postać jest w zwarciu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może wykonać wspinaczki (↑).
-  **Zryw** – Gdy postać wykonuje zryw (↔), korzysta z miarki zrywu. Postać musi zakończyć ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, z którego zaczęła ruch.
-  **Skok** – Gdy postać wykonuje skok (↗), korzysta z miarki zrywu. Podczas tego ruchu miarka zrywu może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie, a postać może zakończyć swój ruch na dowolnym poziomie.
-  **Przemieszczenie** – Postać może wykonać marsz (→), nawet jeśli jest w zwarciu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona.