

GRANAT

Czy granat rzuca się tylko ze Sztabu czy też może zrobić to własna jednostka sąsiadująca (lub nie) ze Sztabem?

Pytam, bo Sztab Borgo był zasieciowany i powstał spór, czy mutek, który stał obok Sztabu mógł usunąć granatem sieciarza, czy też nie.

Granat nie jest rzucany przez Sztab, a jedynie może zostać rzucony na jedno z pól wokół Sztabu.

Rzeczywiście, można odnieść wrażenie, że to Sztab rzuca Granat, podobnie jak Odpycha również dana jednostka.

SOJUSZ MOLOCHA

Czy Sztab Molocha zadaje w segmencie 0 ranę sąsiadującym sojuszniczym jednostkom?

Sztab Molocha rani sojuszników. Równocześnie daje im premię do strzału wynikającą z jego zdolności specjalnej.

Czy jednostki Molocha normalnie atakują Sztab sojusznika? Mieliśmy sytuację, gdy Łowca punktował sztab Hegemonii, a ten nie mógł go zabić.

Jednostki Molocha ranią sztab sojusznika. W grze na wyniszczenie zabierają mu wytrzymałość.

W grze na punkty nikt nie zarabia na tych trafieniach punktów (wspomniano o tym na dole str. 11 Instrukcji).

Mołoch nie ma przyjaciół - po prostu ma czasami zbieżne cele z wrogami.

Jednostki sojusznika nie ranią jednostek ani Sztabu Molocha, jeśli są z nim w "sojuszu".

KWATERMISTRZ

Kwaternistrz zamienia walkę wręcz na strzelecką i odwrotnie. Ale zamiana dotyczy tylko jednego "trójkąta", czy wszystkich? Przykład: działa na jednostkę, która ma cios za 2 punkty i strzał za jeden. Jeśli cios zostanie zamieniamy na strzał, oznacza to, że jednostka ma strzał za 2 punkty i cios za 1, czy też ma strzał za 3 punkty?

Jednostka ma strzał za 2 i drugi za 1, ewentualnie cios za 2 i drugi za 1. Wybiera gracz kontrolujący Kwaternistrza i wybiera raz na turę, gdy zachodzi potrzeba wyboru. Zmiana dotyczy zatem wszystkich "trójkątów" z jednego kierunku.

Oczywiście, jak widać z przykładu, Kwaternistrz zmienia zarówno ciosy w strzały, jak i strzały w ciosy, zależnie od wyboru gracza, który go wystawił i nie potrafi zrobić tych dwóch rzeczy na raz

Jeśli Kwaternistrz działa na Uniwersalnego Żołnierza z Hegemonii (strzał i cios w tym samym kierunku), gracz decyduje, czy Uniwersalny Żołnierz zamiast ciosu z siłą 1 i strzału z siłą 1 zada cios z siłą 2 lub strzał z siłą 2.

OSTATNIA BITWA

Jeżeli rozgrywana jest ostatnia runda i gracz zapełnia planszę, to czy odbywają się wtedy dwie bitwy? Moim zdaniem nie - żetonu Bitwy nie można zagrać w ostatniej rundzie, ale czy aby na pewno w tym przypadku jest tak samo?

Jeżeli gracz jednocześnie pociągnął ostatni żeton i zapełnił planszę, najpierw rozegrana zostanie Bitwa wywołana zapełnieniem planszy, następnie jego przeciwnik wykonuje jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

Ponadto, rzeczywiście, od momentu, gdy gracz pociągnął swój ostatni żeton, żaden z graczy nie może już zagrywać Żetonów Bitwy.

W sytuacji, gdy ten drugi gracz, który miał jeszcze tylko wykonać swoją kolejkę przed Ostatnią Bitwą również zapełnił planszę, wtedy ponownie rozgrywana jest Bitwa spowodowana zapełnieniem planszy, a dopiero potem Ostatnia Bitwa.

MEDYK A SZTAB

Pytanie jest proste: czy Medyk działa także na Sztab?

Medyk działa na sztab i "leczy" go tak, jak każdy inny żeton planszy. Czyli Sztab nie otrzymuje obrażeń zadanych przez jedną (pierwszą) jednostkę wroga, która go trafi, za to ginie Medyk. Jeśli Sztab otrzymuje jednocześnie obrażenia od kilku wrogich jednostek, gracz sam decyduje, przed którymi obrażeniami chroni go Medyk.

SKOPER

W instrukcji czytamy: "Dopóki wrogiego Modułu jest połączony ze Skoperem, tak długo jest przejęty przez armię Posterunku i daje bonusy jednostkom Posterunku, zamiast własnym". W takim razie Skoper przejmuje całkowicie żeton (jest on nasz i przeciwnik może go zabić), czy tylko jego funkcje (i wtedy jest dalej wrogą jednostką i my możemy go zabić)?

Skoper kradnie tylko funkcję modułu, do którego jest podpięty. Nie zmienia przynależności żetonu. Jeśli gracz Posterunku zaatakuje moduł, do którego podpięty jest Skoper, zrani moduł na normalnych zasadach.