

FAQ Warzone 4.1:

(data ostatniej aktualizacji 16.I.2017)

Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są kolorem szarym

Zasady:

Q: Czy np. oddział 7 osobowy może kupić 4 panzerfausty i każdy z nich może strzelić raz w tej samej turze (łącznie 4 strzały) ale zostają bez pocisków? Ale można będzie kupić więcej szt. niż jest szfejów w oddziale? A także mniej niż jest szfejów tak?

A: Tak na wszystkie trzy pytania

Q: Panzerfausty nie są jednorazowe? Nie muszę zaznaczać na oddziale kto już wystrzelił?

A: Są jednorazowe. Nie musisz, ale jeden szwej może strzelić tylko raz na turę.

Q: Kiedy czekający nie ma do przeciwnika korytarza calowego i przeciwnik wykonuje akcję strzelania, za ostatnią akcją zabija model który powodował blokadę korytarza - czy czekający może wykorzystać czekanie (de facto po strzale przeciwnika w momencie kiedy zabity model nie blokuje już korytarza)?

A: Czekający może wykorzystać w momencie gdy po zabiciu innego modelu z jego drużyny ma jednak calowy.

Q: Przykład – model A wychodzi zza osłony(lub zza rogu) na wolną przestrzeń. Model przeciwnika B stoi naprzeciwko niego na czekaniu. W którym momencie B może wykorzystać to czekanie, i jaką A będzie miał wtedy osłonę?

A: B wykorzystuje czekanie w momencie korzystnym dla modelu A. Tak więc np. jeśli A wyszedł zza rogu budynku lub też zza ciężkiej osłony, B otrzyma modyfikator -3 do trafienia

Q: Jak wygląda dokładnie wysiadanie z helikoptera?

A: W turze w której ląduje, Strzelec śmigłowca (i tylko on) może poświęcić 1 akcję na strzał z zamontowanej broni. W kolejnej turze wysiadamy w 1 akcji (czyli wszystkie modele poświęcają 1 akcję na wyładunek), ustawiamy (wszystkie modele od razu) w odległości 3 cali od wjazdu wyładunkowego. Po rozmieszczeniu modeli usuwamy model helikoptera i wykonujemy akcje wszystkimi modelami w dowolnej kolejności. Po wyładunku wszystkie modele z bronią ciężką normalnie wykonują akcje, nie muszą poświęcać akcji na przygotowanie broń jak w przypadku zwykłego desantu.

Q: Co jak dowódca ma Nienawiść a skład nie ma, a co jak skład ma a dowódca nie?

A: W obu przypadkach dodajemy Nienawiść do rzutów na Morale.

Q: Czy wystawiając oddział w Rekonesansie można go "rozstrzelić" po całej szerokości stołu?

A: Nie. Musi on być nadal wystawiony w zasięgu dowodzenia dowódcy.

Q: Czy żeby użyć zdolności Rekonesans czy Siatka Szpiegowska musze mieć karty na których używam tej zdolności w polu widzenia ?

A: Nie, tych zdolności można użyć nawet zanim wystawi się na stół kartę/oddział z tą zdolnością.

Q: Czy Kamuflaż wlicza się też do wykrycia tego modelu?

A: Nie

Q: Jak poruszamy się po terenie Utrudniającym Ruch?

A: Jeśli model wykonuje akcję ruchu i w którymkolwiek momencie tego ruchu znajdzie się w Terenie Utrudniającym Ruch, to jego wartość cechy Ruch w tej akcji jest zmniejszona o -1. Jeśli model kończy akcję ruchu w lesie, to ma w tej akcji -1 do R. Jeśli zaczyna ją w lesie, to ma w tej akcji -1 do R. Jeśli w czasie akcji przejdzie przez las, to ma -1 do R. Może się tak zdarzyć, że model chce wejść do lasu, jednak po zmniejszeniu jego Ruchu o -1 okaże się, że model zatrzyma się tuż przed lasem. Jest to sytuacja dopuszczalna, oznacza ona tyle, że model wykorzystując pozostały mu ruch nie dał rady przedrzeć się przez zarośla i zatrzymał się na granicy lasu. W następnej akcji, jeśli zdecyduje się brnąć w głąb zarośli, otrzyma modyfikator -1 do R.

Q: Jak to jest z modelami z naszego oddziału walczącymi wręcz z przeciwnikiem.

Czy taki (nasz) model zasłania LOS? Czy model przeciwnika, który walczy z naszym modelem przeszkadza w oddaniu strzału kiedy jest w całkowym korytarzu (a nasz model nie)?

A: Tak, zasłania. Modele w CC są traktowane jak jeden, więc przeszkadza.

Q: W wypadku gdy model elitarny dołączy się do oddziału podstawowego, jak rozpatrywany jest jego status w kontekście minimalnej odległości dla zmiany priorytetu celu ?

A: Model dołączany do oddziału nie zmienia klasyfikacji dołączonego oddziału, czyli w tym przypadku traktujemy wszystkie modele jako podstawowe.

Q: Jak ograniczenia wpływają na ruch w dżungli

A: Ograniczenie modyfikuje tylko bazowy ruch modelu, ale nie wpływa na używane umiejętności, czary etc.

Q: W podręczniku napisaliście, że wykorzystanie nalotu to udana próba wezwania wsparcia ogniowego. Co to dokładnie oznacza?

A: Należy rozumieć to tak, że w ciągu tury gracz może rozliczyć tylko 1 znacznik wsparcia ogniowego (z wyjątkiem niektórych armii, np. Capitolu, gdzie może rozliczyć 2 takie znaczniki). Tylko nalot rozpatrzony jest liczony jako zużyty, niezależnie od tego, czy był on skuteczny, czy nie.

Q: W odniesieniu do modelu wzywającego wsparcie ogniowe podręcznik odnosi się do sytuacji w której model ten żyje lub nie, ale:

- a) Co jeśli model ten zostanie przewrócony/ogłuszony?
- b) Czy można wzywać nalot będąc w walce wręcz (2 akcje wydane na walkę wręcz i trzecią wezwanie nalotu będąc związany w walce wręcz)?
- c) Co jeśli walczy wręcz (w czasie kiedy wydawał swoją ostatnią akcję na wezwanie wsparcia ogniowego nie był w walce wręcz, lecz przed rozstrzygnięciem został zaatakowany walką wręcz i jest związany lecz nie jest ranny).
- d) Co jeśli został "zabity" lecz z sukcesem użyto wobec niego zdolności medyk?

- A:** a) Nalot ulega automatycznie rozrzutowi
b) Nie
c) Nalot ulega automatycznie rozrzutowi
d) Nalot jest rozpatrywany normalnie, chyba że FO jest w prone, wtedy patrz pkt. a

Q: W odniesieniu do modelu będącego celem wsparcia ogniowego poza wymienionymi w podręczniku modyfikatorami czy stosujemy zasady dotyczące n/w sytuacji:

- a) Czy jeśli celem wsparcia ogniowego jest wrogi model i ten model jest związany walką wręcz z przyjaznym modelem to czy zastosowanie mają zasady strzelania do modeli walczących wręcz (rzut na DW dla gruntów i modyfikator -4)?
- b) Czy jeśli celem wsparcia ogniowego jest wrogi model i ten model jest przewrócony, to czy zastosowanie mają zasady strzelania do modeli leżących (+3)?

- A:** a) Tak, obowiązują te zasady przy wsparciu z celem: model,
b) Nie

Q: Jak wygląda sytuacja umiejętności snajpera tj. wykorzystanie 2 akcji na celowanie w dowolny model na stole vs zasady priorytetu celu a konkretnie przeciwnik w 6 calach ?

A: Jak snajper ma kogoś w 6 calach, to nie może wykorzystać tych 2 akcji.

Q: Jeśli moja drużyna ma przed sobą dwie drużyny przeciwnika których modele są w podobnych odległościach i w sytuacji kiedy w związku z zasadą priorytetu celu strzelam do najbliższego modelu (czyli dla całej mojej drużyny priorytetem jest drużyna przeciwnika której jeden z modeli był najbliższy) i "zabijam" go - okazuje się, że następny model najbliższy mojej drużyny jest modelem z drugiej drużyny przeciwnika. Co wtedy? - czy trzeba zdać test zmysłu taktycznego czy automatycznie zmienia się priorytet celu - czy priorytet celu dotyczy modeli czy drużyn?

A: Priorytet celu określa się za każdym razem gdy wykonuje się akcję która wymaga przestrzegania tej zasady.

Q: Jak rozumieć zapis 1/1000 pkt.?

A: Tak że jest jedna jednostka tego typu na każde zaczęte 1000 pkt, czyli np. na 800 pkt. można mieć jedną, na 1200 dwie etc.

Q: Kto ma "Strumień plazmy" w zbrojowni pod MO?

A: To działa jak amunicja plazmowa w karabinach i karabinkach plazmowych, albo jak podwieszane miotacze ognia u Bractwa, z tym że mogą to wykorzystać tylko modele wyposażone w Gehennę.. Raz na turę model może wykorzystać strumień plazmy jako atak p.panc.

Q: Czy można łączyć bieg ze szturmem?

A: Nie

Q: Co oznacza umiejętność "na straty"?

A: To samo co umiejętność „Bez znaczenia” - model z tą zdolnością nie jest uwzględniany w minimalnym/ maksymalnym rozmiarze oddziału. Nie jest brany też pod uwagę przy określeniu progu morale oraz przy wystawianiu specjalistów. Modele te nie powodują testu morale oddziału w wyniku swojej śmierci. Modele te mogą zostać zignorowane przez przeciwnika podczas ustalania priorytetu celu (ze standardowymi ograniczeniami dla tej akcji).

Q: Czy przy detonacji np. miny claymore drogą radiową w ramach czekania trzeba rzucać na DW, czy można wykorzystać czekanie po prostu tracąc zarezerwowaną akcję? Czy jeśli zadeklaruję odpalenie ładunku wybuchowego np. miny claymore drogą radiową to czy muszę ją widzieć czy muszę być w jakiejś konkretnej odległości czy mogę z dowolnego miejsca na makiecie wydając akcję odpalić ją ?

A: Trzeba normalnie zdać test Dw, nie trzeba widzieć miny aby być w jakimś zasięgu od niej.

Bauhaus:

Q: Czy Konrad von Juntz może zaczynać grę w którymś transporterze (tak jak porucznicy Huzarów czy Dragonów)?

A: Tak. Żeby tak jednak było, musi zaczynać grę dołączony do któregoś z oddziałów Huzarów czy Dragonów (tak samo jak porucznicy Huzarów czy Dragonów).

Cybertronic:

Q: Czy pojazdy AI mogą kupować programy?

A: Na razie tylko te które mają dedykowane- czyli rdzeń obliczeniowy

Q: O co chodzi z tym dodatkowym rdzeniem obliczeniowym?

A: Dodatkowy rdzeń obliczeniowy - w przypadku TA ma to chronić pojazd przed efektem trafienia z tabeli uszkodzeń pojazdów, którego celem jest załogant/AI. W przypadku EDDa oprócz tego to pozwala korzystać z dodatkowej broni. Czyli można kupić EDDa w wersji Megablaster i np. strzelbę. Dodatkowo dokupiony jest jeden rdzeń obliczeniowy. Oznacza to, że wykonując akcję EDD może strzelić z jednej z broni oraz, dzięki rdzeniowi, strzelić z jednej z pozostałych tak jakby pojazd miał dodatkowego załoganta-strzelca. Kupienie drugiego rdzenia pozwala traktować EDDa jak pojazd z 3 załogantami, czyli w jednej akcji może strzelić z 3 posiadanych broni.

Q: Czy Szaserzy z dokupionymi ulepszeniami i programami mogą być leczeni przez Medyka ?

A: Szaserzy i inne jednostki mogą być normalnie leczone za pomocą umiejętności medyk do czasu gdy nie osiągną pełnej cyborgizacji czyli AI lv 4 i więcej. Do tego czasu traktujesz ich jak normalnych śmiertelników (mogą być leczeni, biegać, dostają dodatkowe obrażenia od broni zabójczej dla śmiertelników, podlegają efektom nadnaturalnych mocy i umiejętności które nie działają na AI).

Q: Czy modele AI mogą kupować wyposażenie specjalne?

A: Do czasu gdy nie będzie innych ograniczeń AI (czy też cyborgi) nie biorą wyposażenia specjalnego dla śmiertelników - maski pżgaz itp. Osprzęt do broni i amunicję oraz panzrfausty, miny itp. biorą normalnie jak każdy inny oddział.

Q: Czy jak Porucznik Szaserów dostaje Dowódcą: Kompania to muszą mieć dla niego oddział Szaserów?

A: Tak

Q: Czy pojazd AI może odcinać w ruchu broń?
A co jak ma dodatkowy rdzeń?

A: Nie może, chyba że ma rdzeń

Capitol:

Q: Co do desantu (np. Condor) czy broń zamocowana na pojeździe musi być przygotowana do strzału?

A: Nie

Legion Ciemności:

Q: Co z kapsułą desantową legionu- jak wychodzi się z niej itp?

A: Tak jak z transportera, tylko ona ma strefę wejściową na całą krawędzi

Q: Przyznam, że nie łąpie tych tabelk dla mrocznej harmonii - generalnie końcówki, czyli Stopień/Efekt1/Efekt2

Można prosić o rozwinięcie tematu?

A: Przykład: Nekromagus M 13 , Mroczna harmonia 3, czyli wybiera dobie do 4 darów. wykupił np Awaria stopień trudności 0, zasięg 12" w wersji podstawowej. Za podniesienie poziomu czaru o 2 może sobie wybrać jeden z efektów dodatkowych. Powiedzmy że podnosząc poziom trudności do 2 (0+2) zwiększa sobie zasięg do 18". Model może podnieść stopień czaru maksymalnie o swój poziom Sztuki/Mrocznej harmonii. Akcją koncentracja może podnieść sobie ten limit o 1 (np ma sztuka 1, po koncentracji może podbić o 2 poziomy czar), rezygnuje wtedy do bonusu do M jaki daje ta akcja. Jak podnosimy poziomy czaru ? Model może podnosić poziom z 2 kolumn nowego efektu czaru z pewnym ograniczeniem. Żeby wziąć wyższy poziom z kolumny należy wcześniej mieć niższy poziom tego efektu. Czyli np Nekromagus nie może rzucając czar Awaria wykonać czegoś takiego : podnosze zasięg do 18", potem do 24" a potem wybieram efekt z drugiej kolumny "zwiększa...o 3-4", może natomiast wybrać pierwszy efekt z tej kolumny "zwiększa ...o 2".

Q: Razyda, max 1 na każde 2 oddziały podstawowe lub elitarne, więc czy mogę: wystawić podstawkę, elitę i razydę? wystawić podstawkę, elite, razydę i jeszcze jakiegoś modpoja?

A: wystawić podstawkę, elite, razydę i jeszcze jakiegoś modpoja?