

WARHAMMER DISKWARS

Errata, Objasnienia zasad i Najczesciej Zadawane Pytania (wersja 1.2)

Niniejszy dokument zawiera erratę, objaśnienia zasad, dysków i kart z gry *Warhammer: Diskwars*. Podczas turniejów należy odnosić się do najnowszej wersji tego dokumentu jako uzupełnienia zasad turniejowych oraz instrukcji podstawowej *Warhammer: Diskwars*.

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji zaznaczone są na niebiesko.

ERRATA ZASAD

Ta część zawiera oficjalną erratę zasad gry.

Zwarcia (przykład, strona 21)

Ostatnie pięć zdań powinno brzmieć:

„Grający Orkami decyduje, że Wilczy jeźdźcy zadadzą 3 obrażenia Magowi. Troll Rzeczny jest w starciu jedynie z Teclisem, więc zadaje mu 5 obrażeń. Następnie grający Elfami Wysokiego Rodu decyduje, że Teclis zada 3 obrażenia Trollowi. Wilczy jeźdźcy oraz Elfi arcyomag otrzymują po ranie i zostają usunięci z gry. Teclis oraz Rzeczny Troll również otrzymują po ranie, ponieważ obrażenia, które Teclis zadał Trollowi sumują się z obrażeniami zadanymi wcześniej przez Włóczników. Żaden z tych dysków nie jest jednak usuwany jako ofiara, ponieważ każdy z nich posiada kondycję 1 i nie otrzymał wcześniej żadnych ran.”

Zdolności dysków, Słowa kluczowe (strona 22)

Słowo kluczowe *Wolny* należy zastąpić słowem *Powolny*.

OBJAŚNIENIA ZASAD

Ta część zawiera oficjalne objaśnienia i dodatkowe zasady gry *Warhammer: Diskwars*. W połączeniu z instrukcją z zestawu podstawowego, niniejsze objaśnienia pomogą graczom rozwiązać nawet najbardziej złożone sytuacje, które mogą mieć miejsce podczas rozgrywki.

Rozstawienie

Poniższe objaśnienia odnoszą się do kroku rozstawiania dysków podczas przygotowania gry.

ROZSTAWIANIE JEDNOSTEK I BOHATERÓW

Jeśli kiedykolwiek wystąpi sytuacja, w której gracz nie jest w stanie rozstawić jednego ze swoich bohaterów, musi wprowadzić go jako wsparcie w pierwszej rundzie ruchu, albo umieścić go w swoim stosie zwycięstwa na koniec tej rundy.

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości dysków aby rozstawić je w liczbie równej wartości rozstawienia każdej ze stref, może dowolnie rozdzielić je pomiędzy strefami (strefa może pozostać pusta).

NACHODZENIE NA WROGÓW I STREFY ROZSTAWIENIA

Gracz nie może rozstawić dysku w taki sposób, że będzie on przyszipał lub nachodził na wrogi dysk. Gracz nie może również rozstawić dysku w taki sposób, że będzie on nachodził na wrogą strefę rozstawienia.

Rozpatrywanie kart dowodzenia

Gracz rozpatruje swoją kartę dowodzenia wykonując poniższe czynności (w dowolnej kolejności):

- Zastosowanie efektu pasywnej zdolności karty (jeśli występuje).
- Zdecydowanie o użyciu zdolności bitewnej (jeśli występuje), nawet jeśli wszystkie dyski tego gracza były już aktywowane.
- Wykorzystanie całej wartości aktywacji karty do aktywowania dysków (jeśli to możliwe).

ZDOLNOŚCI PASYWNE

Zdolność pasywna karty jest aktywna od momentu jej odkrycia. Jednakże, karta może wymagać od gracza zastosowania jej efektu do konkretnej karty.

Przykład: Jacek rozpatruje „Błogosławieństwo Myrmidii”. Aktywuje dysk Hochlandzkich rajtarów i obraca go siedem razy. Zdolność pasywna karty odnosi się tylko do jednego dysku, który jest aktywowany przy jej użyciu, więc Jacek decyduje, że nie zastosuje zdolności pasywnej do Hohlandzkich rajtarów. Następnie Jacek aktywuje Czolg parowy. Decyduje się zastosować pasywną zdolność na Czolg parowym, który zyskuje 2 ruchu i obraca go 3 razy. Po tym jak aktywował te 2 dyski, Jacek nie posiada nieaktywowanych dysków na polu bitwy, więc kończy rozpatrywanie swojej karty dowodzenia.

Przyszpilanie

Dysk nachodzący na inny dysk przyszpila ten dysk, jeśli nie ma pomiędzy nimi innego dysku, nawet jeżeli nie ma fizycznego kontaktu pomiędzy powierzchniami obu dysków. Znaczniki na dyskach w zwarciu może powodować, że pomiędzy dyskiem na szczycie stosu i innym dyskiem, na który nachodzi, nie ma fizycznego kontaktu.

Dyski ze słowami kluczowymi Szybki i Powolny w starciach

Jeśli dysk ze słowem kluczowym Szybki (🌀 lub 🌀) otrzymuje słowo kluczowe Powolny (🌀 lub 🌀) tego samego typu (lub w odwrotnej sytuacji), ten dysk zadaje obrażenia, tak jakby nie posiadał żadnego z nich. Wiele efektów słów kluczowych Szybki i Powolny nie kumuluje się.

Przykład: Dysk Siewców zarazy nachodzi na znacznik Wzgórza i otrzymuje słowo kluczowe Szybki (🌀). Siewcy zarazy zostają później przyszpileni przez Orczych chopaków. Podczas rozstrzygania starcia, Siewcy zarazy zadadzą obrażenia w tym samym momencie co Orcze chopaki.

Poważne obrażenia

Obrażenia 🌀 są nazywane poważnymi obrażeniami i ignorują Niewrażliwość (🌀 i 🌀) oraz Odporność (🌀 i 🌀).

Cel

Poniższe objaśnienia odnoszą się do używania słowa „cel”.

ATAKI DYSTANSOWE

Dysk nie może wykonać ataku dystansowego przeciwko sobie.

ZDOLNOŚCI SKUPIENIA I ZDOLNOŚCI BITEWNE

Dysk może wybrać samego siebie za cel swojej zdolności skupienia lub zdolności bitewnej, o ile tekst tej zdolności nie wskazuje inaczej.

Przykład: Słoneczny smok przyszpila Krwio pijca i Valkię Krwawą. Słoneczny smok wybiera się za cel swojej zdolności skupienia i wyrzuca wynik „5”. W związku z tym zadaje 5🌀 Krwio pijcowi, Valkii Krwawej i sobie.

Zasięg

Jeśli w tekście zdolności, w odniesieniu do zasięgu, występuje słowo „w całości”, cel znajduje się w zasięgu, jeśli żaden punkt linijki zasięgu poza wyznaczonym zasięgiem nie dotyka celu.

Jeśli w tekście zdolności, w odniesieniu do zasięgu, nie występuje słowo „w całości”, cel znajduje się w zasięgu, jeśli dowolny punkt linijki zasięgu w wyznaczonym zasięgu dotyka celu.

Ataki dystansowe

ROZRZUT

Wyniki rozrzutu są rozpatrywane przeciwko dyskom w zasięgu rozrzutu, tak jakby te dyski znajdowały się w takim samym zasięgu od atakującego co wybrany za cel dysk. Nie ma znaczenia, że dysk przeciwko któremu rozpatrywany jest rozrzut, znajduje się poza maksymalnym zasięgiem ataku.

OBJAŚNIENIA DYSKÓW

Ta część zawiera objaśnienia zasad poszczególnych dysków.

Zestaw podstawowy

KARL FRANZ

Karl Franz nie może użyć swojej zdolności aby przenieść znacznik aktywacji na siebie, ponieważ sam jest już aktywowany. Kiedy gracz wybiera dysk który aktywuje i rozpoczyna wykonywanie nim akcji, ten dysk jest aktywowany, nawet jeśli nie został na nim jeszcze umieszczony znacznik aktywacji.

PODNIĘBNY RYDWAN

Obrażenia zadane przez Podniebny rydwan w wyniku ataku dystansowego to poważne obrażenia.

SZAMAN KAMIENNYCH KLUF

Bohaterowie 🌀 w bliskim zasięgu nie zwiększają wartości słowa kluczowego Magia Szamana Kamiennych Kluf, ponieważ bohaterowie są jednostkami.

GRIMGOR ŻELAZNA SKÓRA

Jeśli Grimgor Żelazna Skóra otrzymuje obrażenia z wyniku 🌀 podczas ataku dystansowego i otrzymuje ranę, znacznik aktywacji otrzymany w wyniku trafienia krytycznego jest usuwany.

KRWIPIJEC

Każdy dysk w starciu z Krwio pijcem otrzymuje dodatkowe obrażenia za każdym razem kiedy otrzymuje obrażenia, niezależnie od ich źródła.

KRWAWI MIAŻDZYCIELE

Rzut k6 jest wykonywany raz za każdy obrót, który wywołuje obrażenia z Uderzenia i jest stosowany do każdego przyszpilonego dysku (niezależnie od liczby dysków przyszpilanych przez Krwawych Miażdżycieli).

KAIROS TKACZ LOSU

Dysk wprowadzony jako wsparcie z wykorzystaniem zdolności Kairosa nie musi znajdować się w całości w średnim zasięgu, o ile dowolna część tego dysku znajduje się w średnim zasięgu od Kairosa.

OBJAŚNIENIA KART

Ta część zawiera objaśnienia zasad poszczególnych kart.

Zestaw podstawowy

TARCZA SAPHERY

Zmniejszanie ilości obrażeń ze zdolności Tarczy Saphery ma miejsce przed tym jak obrażenia zostaną podzielone dzięki Odporności.

Zmniejszając ilość obrażeń ze zdolności Tarczy Saphery należy wykonać jeden rzut na każde źródło obrażeń (Ataki od wielu dysków to jedno źródło).

Tarcza Saphery wybiera za cel pojedynczy dysk i NIE odnosi się do każdego dysku w średnim zasięgu od zaklinacza (celem może być zaklinacz).

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Ta część zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania i kwestie, które mogą pojawić się podczas rozgrywek w *Warhammer: Diskwars*.

Czy gracz musi obrócić dysk tyle razy na ile pozwala mu wartość ruchu?

Nie. Gracz nie musi obrócić dysku tyle razy ile wynosi jego ruch, a dysk w ogóle nie musi być obracany.

Jeśli aktywna jest karta „Burza Chaosu” i gracz wprowadza dysk jako wsparcie korzystając z Kairosa Tkacza Losu, to czy wprowadzony w ten sposób dysk również jest wzmacniany?

Jeśli aktywna jest karta „Burza Chaosu” i gracz wprowadza dysk jako wsparcie korzystając z Kairosa Tkacza Losu, to czy wprowadzony w ten sposób dysk również jest wzmacniany.

Czy efekty słowa kluczowego Zastona się kumulują jeśli dysk otrzymuje Zastonę w wyniku dwóch różnych efektów? Przykładowo, jeśli dysk nachodzi na znacznik terenu i jednocześnie na strefę rozstawienia „Osłona”, to czy rzut podczas ataku dystansowego wykonuje się dwiema kośćmi bitewnymi mniej?

Nie. Efekty Zastony nie kumulują się i zawsze zmniejszają liczbę kości bitewnych przeciwnika o maksimum jedną.

Jeśli karta dowodzenia posiada zdolność pasywną, która wpływa na jeden z dysków aktywowany przy jej pomocy (przykładowo, „Błogosławieństwo Myrmidii” lub „Szybkość Asuryana”) i ten sam dysk jest aktywowany ponownie kiedy karta wciąż jest aktywna, to czy efekt tej zdolności w dalszym ciągu wpłynie na ten dysk?

Tak. Efekt zdolności karty działa do momentu jej odrzucenia.

Jeśli karta dowodzenia posiada zdolność pasywną, która wpływa określony dysk aktywowany przy jej pomocy, kiedy aktywujący gracz musi wskazać dysk, który otrzyma korzyści w wyniku tej zdolności?

Gracz wskazuje każdy dysk, na który wpłynie zdolność w momencie jego aktywowania.

Czy zdolność karty rozstawienia „Zasadzka” rozszerza tę strefę rozstawienia do dalekiego zasięgu i łączy się z innymi zdolnościami kart rozstawienia? Przykładowo, jeśli „Zasadzka” i „Rozproszenie” są połączone, to czy dyski mogą być rozstawiane w dalekim zasięgu mogą tylko nachodzić na tę strefę?

Nie. „Zasadzka” nie rozszerza samej strefy rozstawienia do dalekiego zasięgu.

Czy dysk zostaje wzmocniony jeśli jest wprowadzony jako wsparcie w strefie rozstawienia ze zdolnością „Punktu Zbornego” przy użyciu „Burzy Chaosu”?

Tak. Dysk był aktywowany z wykorzystaniem wartości aktywacji karty, nawet jeśli znacznik aktywacji nie został na nim umieszczony.

Jeśli Piekielne działo wykonuje atak dystansowy i uzyskuje zarówno wyniki jak i lub , w jakim zasięgu rozpatrywane są wyniki i .

Generalnie ten problem nie występuje, ale jeśli dysk będący celem znajduje się na blisko granicy pomiędzy zasięgiem dalekim a oblężniczym, obrócenie Piekelnego działa przed lub po rozpatrzeniu obrażeń może zmienić liczbę trafień. Należy rozpatrzyć trafienia i trafienia krytyczne zgodnie z zasięgiem od Piekelnego działa przed wykonaniem przez nie ataku.

Jeśli atak dystansowy dysku ma siłę „k6” i podczas jego wykonywania gracz rzuca kilkoma kośćmi bitewnymi (tak jak w przypadku Piekelnego działa), to czy gracz rzuca k6 raz i stosuje wynik do każdego trafienia?

Tak. Rzut k6 należy wykonać raz i za każde trafienie lub trafienie krytyczne (także te wyrzucone w wyniku rozrzutu) zadać wskazaną liczbę obrażeń.

Czy dysk ze słowem kluczowym Mobilny może wykonać akcję ataku dystansowego podczas akcji ruchu ze słowa kluczowego Zwiad?

Nie. Dysk ze słowem kluczowym Mobilny nie może wykonać akcji ataku dystansowego podczas akcji ruchu ze słowa kluczowego Zwiad.

Jeśli wszystkie dyski na polu bitwy są przyszpilone i aktywowane, to czy gracze w dalszym ciągu wybierają i rozpatrują kolejne karty dowodzenia, tak jak jest to wspomniane na stronie 18 instrukcji?

Nie. Zasada na stronie 18 mówi „jeśli ma taką możliwość”. Żaden gracz nie ma możliwości zagrywania kart dowodzenia jeśli wszystkie dyski na polu bitwy są przyszpilone lub aktywowane. Jednakże, jeśli przynajmniej jeden gracz posiada jakiegokolwiek nieprzyszpilone, nieaktywowane dyski, wszyscy gracze muszą zagrać karty dowodzenia.

Jeśli dysk Płomieńców wykonuje atak dystansowy przeciwko Teclisowi i otrzyma wynik trafienia krytycznego, to czy Teclis otrzyma znacznik aktywacji, czy też Niewrażliwość (♣) oznacza, że ignoruje on wszystkie efekty tego ataku?

Obrażenia i znacznik aktywacji to dwa oddzielne efekty wyrzucenia trafienia krytycznego, więc Teclis będzie aktywowany ponieważ jest niewrażliwy jedynie na obrażenia.

Czy wykonując atak dystansowy i otrzymując wynik ♣ dysk może zignorować zadawane obrażenia i umieścić na celu tylko znacznik aktywacji?

Nie. Pomimo tego, że obrażenia i znacznik aktywacji są osobnymi efektami wyrzucenia trafienia krytycznego, obrażenia zadane przez ten atak dystansowy nie mogą być dobrowolnie zignorowane.

Czy dysk ze słowem kluczowym Mobilny (taki jak Volkmar Ponury) może użyć swojej zdolności skupienia podczas akcji ruchu ze słowa kluczowego Zwiad?

Tak. Dysk może użyć swojej zdolności skupienia podczas wykonywania akcji ruchu ze słowa kluczowego Zwiad, o ile ta zdolność nie zadaje obrażeń wrogowi.

Jeśli dysk ze słowami kluczowymi Uderzenie i Bezlitosny (taki jak Grom Brzuch) zostaje obrócony na dysk, zadaje mu obrażenia, następnie zostaje obrócony z tego dysku i z powrotem na niego, to czy ponownie zada mu obrażenia z Uderzenia?

Tak. Dysk ze słowami kluczowymi Uderzenie i Bezlitosny może obrócić się z dysku, któremu zadał obrażenia z Uderzenia, a następnie obrócić się na ten dysk jeszcze raz by ponownie zadać obrażenia. Ten przypadek nie łamie zasady mówiącej, że nie można zadać dyskowi obrażeń z uderzenia przez dysk, który przyszpilał do przed obrotem, ponieważ dysk nie przyszpilał tego dysku przed wykonaniem drugiego obrotu, który zadał obrażenia z Uderzenia.

Czy dysk ze słowem kluczowym Bezlitosny może zostać obrócony na kilku wrogów na raz, a następnie kontynuować obracanie się, dopóki nie przyszpili innego wroga?

Tak. Słowo kluczowe Bezlitosny pozwala dyskowi kontynuować ruch po pierwszym razie, kiedy kończy on obrót na przynajmniej 1 wrogim dysku. „Pierwszy raz” odnosi się do sytuacji przyszpilenia jednego lub więcej dysków a nie do liczby dysków lub konkretnego przyszpilanego dysku.

Co się dzieje jeśli gracze nie są w stanie stwierdzić, który dysk jest bliżej celu podczas rozpatrywania rozrzutu w trakcie ataku dystansowego?

Gracze losowo ustalają przeciwko któremu dyskowi rozpatrzą rozrzut.

© Games Workshop Limited 2014. GW, Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, loga powyższych marek, powiązane z nimi loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy i insygnia/urządzenia/loga/symbole ras, pojazdy, miejsca, bronie, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze świata Warhammer są ® lub TM i/lub © Games Workshop Ltd, różnie zarejestrowanymi w UK i innych krajach świata. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Diskwars jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.