



STAR WARS

SHATTERPOINT

FAQ & ERRATA

05.07.24



FAQ:

Es folgt eine Auflistung häufig gestellter Fragen und Regelklarstellungen zu Star Wars: Shatterpoint.

GRUNDREGELN:

F: Wenn eine Multicharakter-Einheit fixiert ist, werden dann alle Charaktere der Einheit am Bewegen gehindert?

A: Nein. Der Zustand betrifft zwar die ganze Einheit, aber die Beschreibung von Fixiert besagt, dass sich der erste Charakter, der laufen, sprinten, klettern oder springen würde, nicht bewegt und anschließend den Zustand Fixiert ablegt. Nachdem sich der erste Charakter nicht bewegt hat, wird der Zustand abgelegt und alle weiteren Bewegungen der Einheit sind nicht betroffen.

F: Kann eine Einheit die Aktion Ausruhen machen, um den Zustand Gestresst von sich zu entfernen, ohne Schaden zu nehmen?

A: Ja. Gestresst bewirkt, dass die Einheit, wenn sie eine Aktion macht, „am Ende des Effekts“ 3 Schaden nimmt. Mit der Aktion Ausruhen kann sie jedoch einen Zustand entfernen. Das heißt, am Ende des Effekts der Aktion Ausruhen ist der Zustand Gestresst nicht mehr vorhanden.

F: Diverse Fähigkeiten geben Charakteren die Optionen „einen Angriff mit 5 Würfeln“ zu machen. Wie funktioniert das?

A: Wenn ein Charakter einen Angriff mit 5 Würfeln macht, dann macht er einen Angriff mit einem Basis-Würfelpool von 5, ungeachtet seines Angriffswerts. Beachte aber, dass ein Charakter trotzdem nur dann einen Fernkampfangriff (☞) machen kann, wenn er eine Fernkampf-Angriffskompetenz-Tabelle und eine aufgelistete Reichweite (⊕) bei seinen Angriffswerten hat.

F: Bei der Fähigkeit „Koordiniertes Feuer“ steht ein Gestresst-Symbol dort, wo normalerweise die Machtkosten von Fähigkeiten aufgeführt sind. Heißt das, meine Einheit bekommt den Zustand Gestresst, wenn sie diese Fähigkeit verwendet?

A: Nein. Das Gestresst-Symbol gehört zum Namen der Fähigkeit dazu und dient als Kurzübersicht, damit du schnell sehen kannst, welchen Zustand die Fähigkeit zufügt. Fähigkeitskosten in der Titelzeile sind immer Machtkosten. Die Funktion aller anderen Symbole wird im Text der Fähigkeit erklärt.

F: Wenn ich durch eine Fähigkeit eine bestimmte Art von Aktion machen darf, kann ich diese Art von Aktion dann trotzdem noch als eine meiner zwei regulären Aktionen machen?

A: Nein. Selbst wenn du durch eine Fähigkeit eine freie Aktion bekommst, gilt immer noch die Regel: Jede Aktion max. ein Mal pro Aktivierung.

F: Kann ich eine angeschlagene Einheit angreifen?

A: Ja. Angeschlagene Einheiten können keinen weiteren Schaden nehmen, aber sie können Zustände erhalten und die Charaktere in diesen Einheiten können bewegt werden.

F: Wenn eine Multicharakter-Einheit eine Bewegungsaktion macht, kann jeder Charakter der Einheit dann eine andere Art von Bewegung machen oder müssen sie alle dieselbe Bewegung machen?

A: Wenn eine Multicharakter-Einheit eine Aktion macht, dann machen alle Charaktere dieser Einheit dieselbe Aktion: in diesem Fall Bewegung. Mit einer Bewegungsaktion kann ein Charakter laufen, sprinten oder klettern. In diesem Fall darf jeder Charakter genau 1 Bewegung machen – es muss aber nicht zwingend dieselbe Art von Bewegung sein. Charakter A könnte laufen und Charakter B klettern.

F: Gibt es bei Shatterpoint geheime Spielinformationen?

A: Die einzige geheime Spielinformation bei Shatterpoint ist die Reihenfolge der Karten in euren jeweiligen Befehlsstapeln.

F: Kann eine Einheit mehrere Ducken-Marker haben?

A: Ja.

F: Wenn eine Fähigkeit mehrere Effekten enthält, in welcher Reihenfolge werden sie abgehandelt?

A: In der Reihenfolge, in der sie geschrieben sind.

EINHEITEN:

F: Löst das Springen von Bo-Katan Kryzes Fähigkeit „Jetpack“ die Fähigkeit „Mandalorianer sind geeint stärker“ aus?

A: Nein. „Mandalorianer sind geeint stärker“ wird durch eine Bewegungsaktion ausgelöst. Das Jetpack lässt zwar jeden Charakter der Einheit springen (was eine Art von

Bewegung ist), aber es ist keine Bewegungsaktion.

F: Die Regeln besagen: „Wenn du eine aktive oder reaktive Fähigkeit verwenden willst, musst du ihre Kosten bezahlen. Gib dazu entsprechend viel Macht aus deinem Machtpool aus. Hast du nicht genügend spielbereite Machtmarker, kannst du die Fähigkeit nicht verwenden.“ Heißt das, Lord Maul könnte „Von Wut am Leben erhalten“ nicht verwenden, um „Es gibt kein Entkommen“ zu aktivieren, wenn er 1 Verletzt-Marker und nur 2 spielbereite Machtmarker hat?

A: Doch. Lord Mauls „Von Wut am Leben erhalten“ erlaubt ihm, Schaden zu nehmen, anstatt Macht für Fähigkeiten auszugeben. Da Lord Maul nicht zwingend Macht ausgeben muss, um eine Fähigkeit zu aktivieren, gilt diese Einschränkung für ihn nicht.

F: Asajj Ventress, Sith-Attentäterin, hat die Kampfbaum-Option erreicht, die ihr die Verwendung einer aktiven Fähigkeit gewährt. Sie hat jedoch einen Angeschlagen-Marker. Muss ich 1 Macht ausgeben, um die Fähigkeit zu verwenden?

A: Nein.

F: Wenn ich entscheide, eine aufgedeckte Shatterpoint-Karte in meinen Befehlsstapel zurückzumischen, anstatt sie zu spielen, und nun eine Befehlskarte aufdecke, die einen Effekt hat, der ausgelöst wird, wenn die Karte aufgedeckt wird, was handle ich dann zuerst ab: den Effekt der Befehlskarte oder das Mischen des Befehlsstapels?

A: Wenn das passiert, mischst du zuerst die Shatterpoint-Karte in den Befehlsstapel und handelst danach die Effekte der aufgedeckten Befehlskarte ab.

ERRATA:

Ab und zu müssen Fehler korrigiert und Regeln abgeändert werden. Hier sind alle Texte aufgelistet, die seit dem ersten Druck aktualisiert wurden.

GRUNDSPIEL [SWP01] GAR SAXON, GNADENLOSER COMMANDER, KAMPFSTILKARTE: Die Optionen in der unteren Reihe der Kampfstillkarte „Konzentrierter Angriff“ sollten durch waagerechte weiße Linien verbunden sein.

GRUNDSPIEL [SWP01] NEUE PRIORITÄTEN MISSIONSKARTE: Ersetze die Sonderregeln der Missionskarte durch folgenden Text:

Während des zweiten und dritten Konflikts gilt für euch beide:

Zu Beginn deines Zugs: Wirf 1 Verteidigungswürfel und vergleiche das Ergebnis mit dem Missionsplan. Markiere die entsprechende aktive Aufgabe mit einem Hauptaufgabe-Marker.

Am Ende deines Zugs: Falls du die Kontrolle über die aktive Aufgabe mit dem Hauptaufgabe-Marker hast, bewege den Konfliktmarker 1 zusätzliches Feld auf deine Fortschrittsmarker zu.

Am Ende deines Zugs: Nachdem der Konfliktmarker bewegt wurde, entferne alle Hauptaufgabe-Marker von den aktiven Aufgaben.

GRUNDSPIEL [SWP01] CT-7567, CAPTAIN REX: Ersetze den Einheitenamen durch CC-7567 Captain Rex und den einzigartigen Namen durch CC-7567.

SQUAD-PACK „HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL“ [SWP03] COUNT DOOKU, SEPARATISTEN-ANFÜHRER, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Das könnt Ihr doch sicher besser“ durch folgenden Text:

Wenn ein Charakter dieser Einheit verteidigt: Im Schritt „Angriffswurf modifizieren“ darf diese Einheit 1–3 Ⓢ ausgeben. Ändere für jede Ⓢ, die du gerade ausgegeben hast, 1 * in ein ✖.

SQUAD-PACK „HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL“ [SWP03] MAGNA-WÄCHTER, WERTEKARTE: Klarstellung: Mit „verbündete Primär- und Sekundär-Charaktere in Ⓢ2“ sind verbündete Primär-Charaktere in Ⓢ2 und verbündete Sekundär-Charaktere in Ⓢ2 gemeint.

SQUAD-PACK „HALLO, WIE GEHT'S DENN SO?“ [SWP06] GENERAL OBI-WAN KENOBI, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Wissen und Verteidigung“ durch folgenden Text:

Immer wenn ein Charakter einer verbündeten Einheit ins Handgemenge gerät: Die Einheit verliert ihre ♠ nicht. Sie kann ♠ haben und erhalten, solange ihre Charaktere im Handgemenge sind.

Solange eine verbündete **Galaktische Republik**-Einheit mind. 1 ♠ hat: Füge 1 Würfel zu ihren Verteidigungswürfen gegen ✖-Angriffe hinzu.

Am Ende jedes Angriffs gegen einen verbündeten **Galaktische Republik**-Charakter:

Du darfst alle  der Ziel-Einheit entfernen. Für jeden entfernten  darf 1 Charakter der Ziel-Einheit . Danach darf jeder Charakter, der  gemacht hat, .

SQUAD-PACK „FÜR EINE HANDVOLL CREDITS“ [SWP09]

CAD BANE, BERÜCHTIGTER JÄGER, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Mir kommt keiner in die Quere“ durch folgenden Text:

Nachdem eine andere verbündete Einheit eine Kampfaktion gemacht hat, falls kein Charakter dieser Einheit (Cad Bane) im Handgemenge ist:
Wähle 1 der Ziel-Charaktere in $\oplus 4$. 1 Charakter dieser Einheit fügt dem gewählten Charakter  zu. Ist keiner der Ziel-Charaktere in $\oplus 4$? Dann darf jeder Charakter dieser Einheit auf 1 der Ziel-Charaktere zu .

SQUAD-PACK „FÜR EINE HANDVOLL CREDITS“ [SWP09]

AURRA SING, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Entbehrliche Ablenkung“ durch folgenden Text:

Immer wenn ein Charakter dieser Einheit als Teil einer Kampfaktion einen -Angriff macht:
Ist mind. 1 verbündeter Charakter aus einer nicht angeschlagenen Einheit im Handgemenge mit dem Verteidiger? Dann darfst du 3 Würfel zum Angriffswurf hinzufügen. Tust du das? Dann wähle 1 der verbündeten Charaktere im Handgemenge. Der gewählte Charakter nimmt .

SQUAD-PACK „ZERTIFIZIERTE Gilde“ [SWP24] GREEF KARGA, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Da gäbe es einen Auftrag ...“ durch folgenden Text:

Bevor die erste Karte des Missionsstapels aufgedeckt wird: Wähle ein Gegenüber, das Karten von seinem Befehlsstapel aufdeckt, bis die Befehlskarte einer Einheit aufgedeckt wird. Danach markiert das Gegenüber die zugehörige Einheit mit einem Hauptaufgabe-Marker und mischt seinen Befehlsstapel.

Wenn die markierte Einheit zum ersten Mal durch einen deiner verbündeten **Kopfgeldjäger**-Charaktere angeschlagen wird: Bewege den Konfliktmarker 1 Feld auf deine Fortschrittsmarker zu. Entferne danach den Hauptaufgabe-Marker von der angeschlagenen Einheit.

SQUAD-PACK „EE CHEE WA MA!“ [SWP27] PAPLOO, NEUGIERIGER NASEWEIS, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Wie funktioniert das?“ durch folgenden Text:

Immer wenn ein Charakter dieser Einheit einen -Angriff gegen einen feindlichen Charakter mit  oder  macht: Der angreifende Charakter darf entscheiden, während des Schritts „Kompetenztabelle anwenden“ des Angriffs die -Kompetenztabelle des Verteidigers anstelle seiner eigenen verwenden.

SQUAD-PACK „STÄRKER ALS ANGST“ [SWP29] KANAN JARRUS, SPECTRE-1, KAMPFSTILKARTE: Ersetze auf der Seite „Leitwolf“ die Kompetenztabelle der DL-18-Blasterpistole durch folgende:

	DL-18-BLASTERPISTOLE
1	 , 
2	 , 
3+	 ,  , 

DUELL-PACK „IHR KÖNNT NICHT ENTKOMMEN“

[SWP30] OBI-WAN KENOBI, NICHT MEHR VERSTECKT, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Gedankentrick“ durch folgenden Text:

Wenn ein verbündeter Charakter in $\oplus 3$ als Angriffsziel gewählt wird: Negiere den Angriff. Ist der Angreifer gerade aktiviert? Dann darf er einen anderen Angriff gegen einen unterschiedlichen Charakter machen. Tut er das? Dann entferne 2 Würfel aus dem Angriffswurf.

SQUAD-PACK „KLONEINHEIT 99“ [SWP38] CROSSHAIR, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Keine Sorge, ich kümmere mich darum“ durch folgenden Text:

Wenn ein Charakter dieser Einheit als Teil einer Kampfaktion einen -Angriff macht, bevor gewürfelt wird: Jedes Mal, wenn der Angreifer während dieses Angriffs  abhandeln würde, darf er stattdessen 1 Zustand von einem verbündeten Charakter entfernen, der im Handgemenge mit dem Verteidiger ist.

SQUAD-PACK „YUB NUB“ [SWP39] WICKET, MUTIGER KRIEGER, WERTEKARTE: Ersetze den Text von „Jagdhorn“ durch folgenden Text:

Aktion: Jede feindliche Einheit, die keine Charaktere im Handgemenge in $\oplus 3$ eines Charakters dieser Einheit hat, erhält . Jede feindliche Einheit, die mind. 1 Charakter im Handgemenge in $\oplus 3$ eines Charakters dieser Einheit hat, erhält .

**SQUAD-PACK „YUB NUB“ [SWP39] EWOK-
FALLENSTELLER, WERTEKARTE:** Ersetze den Text von
„Kampftaktik: Primitive Technik“ durch folgenden Text:

Beim Zusammenstellen deines Befehlsstapels vor
dem Spiel: Du darfst bis zu 1 **PRIMITIVE TECHNIK-**
Kampftaktikkarte hinzufügen.

Immer wenn du eine Kampftaktikkarte aufdeckst:
Handle die Effekte der Karte ab. Decke danach eine
weitere Befehlskarte auf und setze deinen Zug normal fort.

ÄNDERUNGEN DER GRUNDREGELN

- Formulierung für Ducken-Marker und Einheiten im Handgemenge präzisiert.
- Neuer Anhang D: Kampftaktikkarten
- Genauere Erklärung für das Ausgeben von Fortschritt.
- Genauere Definition der Seiten der Konfliktleiste und wie sich der Konfliktmarker bewegt, wenn ein Spieler keinen Fortschritt hat.
- Namenskonventionen für Angeschlagen-/Verletzt-Marker geändert und Beispiele entsprechend angepasst.
- Abbildungen der Missionskarte auf die erratierte Version geändert.
- Timing für das Ziehen der neuen Konfliktkarte nach einem gewonnenen Konflikt klargestellt und „Schritte eines Spielzugs“ entsprechend angepasst.
- „Schritte eines Angriffs“ aktualisiert, um das Timing innerhalb des Schrittes „Würfelwürfe modifizieren“ klarzustellen.
- Timing des Schadens, den man anstelle eines doppelten Zustands erhält, klargestellt.
- Anhang C: Multi-Ära-Einheiten hinzugefügt.
- Tipp von Snips zu Bewegung zur Klarstellung aktualisiert
- Regeln für Schieben und Ziehen aktualisiert
- Regeln für den Zustand Gestresst aktualisiert.
- Regeln für Transferpunkte aktualisiert.
- Regeln für Ducken-Marker und Deckung aktualisiert.
- Klarstellungen für Schieben und Ziehen hinzugefügt.