



STAR WARS

SHATTERPOINT

FAQ & ERRATA

15.12.23



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.

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 Kampfstilkarte „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 Einheitennamen 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.

ÄNDERUNGEN DER GRUNDREGELN

- 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.