

STAR CRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

[FAQ V1.0]

Ten dokument zawiera odpowiedzi na najczęstsze pytania graczy.

JEDNOSTKI I CHARAKTERYSTYKI	2
MIERZENIE I RUCH	2
POLE BITWY	2
ROZMIESZCZENIE, KRAWĘDZIE WEJŚCIA I STREFA WPŁYWU ...	3
SEKWENCJA ATAKU	3
ZDOLNOŚCI I KARTY TAKTYCZNE	3
SŁOWA KLUCZOWE	4
SZABLONY I ROZPRYSK	5

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. or other countries.

Manufactured in the EU and distributed by Archon Sp. z o.o. Starcraft™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from Blizzard Entertainment, Inc. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.



ARCHON
STUDIO

JEDNOSTKI I CHARAKTERYSTYKI

P: Jak działają Osłony i czy można je leczyć?

O: Wartość **Osłony** jednostki dodaj do **Punktów życia (PŻ)** pierwszego modelu. Przykład: **Zelota (4 PŻ)** z **Osłoną 3** daje pierwszemu modelowi łącznie **7 PŻ**. Utracone **PŻ** z tej puli można normalnie leczyć.

P: Kiedy traci się status Osłonięcia?

O: Status **Osłonięcia** traci się w jednej z dwóch sytuacji:

- Przypisane jednostce **Obrażenia całkowite** przekraczają wartość jej **Osłony**. Np. jednostka z **Osłoną 3** traci status dopiero po 4 lub więcej obrażeniach, nie 3. Sprawdza się to po ich rozpatrzeniu, więc zdolności zmniejszające obrażenia przed przypisaniem mogą zapobiec utracie statusu **Osłonięcia**.
- Usuwa się **pierwszy model** jednostki.
Leczenie nie przywraca utraconego statusu **Osłonięcia**.

P: Jak Obrażenia nieletalne wpływają na status Osłonięcia?

O: Obrażenia nieletalne zwiększają **Obrażenia całkowite** jednostki i usuwają status **Osłonięcia** dokładnie tak samo jak zwykłe obrażenia.

P: Czy zniszczona jednostka może wrócić?

O: Nie. Po usunięciu ostatniego modelu **Zniszczona** jednostka nie może wrócić do gry, chyba że zasady misji lub inne zasady stanowią inaczej.

MIERZENIE I RUCH

P: Jak ustalić, czy jednostka jest poza Spójnością na potrzeby kontestowania celów?

O: **Spójność jednostki** sprawdza się tylko na końcu ruchu. Jeśli jednostka zdała ostatnie sprawdzenie, zachowuje **spójność** na potrzeby kontroli celów, niezależnie od późniejszych strat.

P: Czy zasady prześwitu szczeliny dotyczą szczelin między modelami, czy tylko szczelin w elementach terenu i między nimi?

O: **Dotyczą obu**. Szczelina to każda fizyczna przestrzeń między elementami terenu lub modelami, przez którą musi przejść podstawka poruszającego się modelu.

P: Czy w akcji Szarży lub Zwarcia szyków modele można ustawić po drugiej stronie wrogiej jednostki, nawet bez szczelin?

O: Tak. **Połączenia spójności** mogą przechodzić przez wrogie modele, z którymi twoja jednostka jest obecnie **związana walką**. Jeśli po drugiej stronie wrogiej jednostki jest wolne miejsce na ustawienie podstawek **w spójności**, można tam ustawić modele.

P: Czy Połączenie spójności biegnie przez teren, modele i szczeliny dostępne Modelowi prowadzącemu, czy same szczeliny?

O: Może przebiegać wszędzie, gdzie legalnie przejdzie **Model prowadzący**. Np. zergowi **Drapieżcy** mogą dzięki specjalnym zasadom ruchu przekraczać **TEREN NIEPRZEBYTY**, więc modele ich jednostki mogą prowadzić **Połączenia spójności** wprost przez taki teren, zachowując spójność.

P: Czy mogę ustawić model na Wysokim terenie z Punktu dostępu dzięki Spójności, czy muszę wykonać akcję Ruchu?

O: Możesz to zrobić dzięki **Spójności**; osobna akcja **Ruchu** nie jest potrzebna. Gdy jednostka wykonuje ruch, tylko wyznaczony **Model prowadzący** mierzy fizyczną trasę i się po niej porusza. Resztę jej modeli ustawia się na polu bitwy, a zasady wprost pozwalają prowadzić **Połączenia spójności** przez **Punkty dostępu**, by łączyć modele na różnych poziomach wysokości.

P: Czy Ruch lub Bieg może wynosić 0”?

O: Nie. Podczas akcji **Ruchu** lub **Biegu** jednostka musi faktycznie zmienić pozycję na polu bitwy. Jeśli się nie przemieści, uznaje się, że zamiast tego wykonała akcję **Wstrzymania**.

P: Czy podczas ruchu „wprost ku” lub „wprost od” Model prowadzący musi przebyć maksymalną odległość?

O: Tak. **Model prowadzący** musi przebyć maksymalną możliwą odległość **Wprost ku** celowi lub **Wprost od** niego, zależnie od ruchu.

P: Co, jeśli podstawka modelu nie mieści się na Wysokim terenie?

O: Stosuj zasady **Syndromu chybotliwego modelu**. Środek podstawki musi pozostać na **wysokim terenie**, a podstawka może wystawać poza krawędź tylko tyle, ile trzeba, by model stał.

P: Jak działają sprawdzenia prześwitu szczeliny przy Wysokim terenie i czy można minąć model znajdujący się mniej niż cal od krawędzi tego terenu?

O: Krawędź **Wysokiego terenu** traktuje się jako **Teren nieprzebyty** na potrzeby **Prześwitu szczeliny**. Dlatego każda fizyczna przestrzeń musi spełniać wymóg **Rozmiaru** poruszającego się modelu (1” szerokości dla **Rozmiaru 2** lub mniejszego oraz 3” szerokości dla jednostek o **Rozmiarze 3** lub większym). Np. **Rozmiar Czołgu obłędniczego wynosi 3**; może on wjechać po rampie, jeśli szczelina między jej krawędziami ma co najmniej 3” szerokości, a jeśli jego podstawka nie mieści się w całości, można go ustawić na górze zgodnie z zasadami **Syndromu chybotliwego modelu**.

P: Czy jednostka Naziemna może przemieścić się bezpośrednio między niepołączonymi Wysokimi terenami?

O: Nie. Jednostki **Naziemne** mogą przemieszczać się tylko między połączonymi **Wysokimi terenami**.

POLE BITWY

P: Czy model otrzymuje Osłonę bezpośrednią, gdy znajduje się w promieniu 1” od dowolnej części terenu, nawet jeśli ta część nie leży między modelem a atakującym, o ile linia wzroku przechodzi przez ten teren?

O: Tak. **Osłona bezpośrednia** przysługuje, gdy linia wzroku biegnie przez element terenu, a model jest **w promieniu 1”** od dowolnej jego części. Nie ma znaczenia, czy fragment terenu **w promieniu 1”** od modelu fizycznie zasłania linię.

P: Czy można kontrolować Znacznik misji, gdy jest Dezaktywowany?

O: Tak. **Dezaktywowane Znaczniki misji** nadal można normalnie kontrolować. Zasady kontroli dotyczą wszystkich **Znaczników misji** na polu bitwy, niezależnie od tego, czy są odwrócone na stronę **Aktywowaną**, czy **Dezaktywowaną**.

P: Podczas Draftu misji i Draftu rozmieszczenia, gdy obaj gracze mają tę samą kartę, usuwam konkretny egzemplarz czy wszystkie karty o tej nazwie?

O: Blokujesz tylko konkretną fizyczną kartę, nie jej nazwę. Gracze mogą mieć identyczne karty, więc usunięcie jednego egzemplarza ze stołu nie odrzuca drugiego, który nadal można wybrać.

P: Czy długie ściany z oficjalnych układów mapy są jednym elementem terenu, czy kilkoma niezależnymi elementami terenu?

O: Traktuje się je jako niezależne elementy terenu.

P: Czy jednostka latająca lub ZAGRZEBANA może przejąć kontrolowany Znacznik misji w misji „Polowanie na artefakty”?

O: Tak. Zakaz Kontrolowania lub Kontestowania Znaczników misji nie zabrania przejścia ich w misji „Polowanie na artefakty”.

ROZMIESZCZENIE, KRAWĘDZIE WEJŚCIA I STREFA WPŁYWU

P: Jeśli Wysoki teren styka się z krawędzią planszy, czy jednostka może rozmieścić się bezpośrednio na nim?

O: Tak. Modele mogą rozmieścić się bezpośrednio na wysokim terenie, jeśli Krawędź wejścia gracza styka się z nim. Nadal obowiązują zwykłe wymogi rozmieszczenia, więc jednostkę trzeba legalnie ustawić w spójności.

P: Czy zdolność Sieci omega to Krawędź wejścia gracza dla Przeciżenia fotonowego i podobnych zasad?

O: Tak. Czerwia Omega i podstawkę Pylonu uznaje się za sojusznicze Krawędzie wejścia gracza, który je umieścił.

- Jako sojusznicze Krawędzie wejścia pozwalają aktywować Zasadzkę z zagrzebania i są odporne na wrogie efekty blokujące, np. Przeciżenie fotonowe.
- Karty wysuniętego rozmieszczenia i transportowce (np. Koszary (proxy) lub Pryzmat nadprzestrzenny) nie tworzą Krawędzi wejścia. Dają tymczasowy wyjątek pozwalający rozmieścić się bez niej.

P: Czy jednostka rozmieszczona przez Pylon pełniący rolę Krawędzi wejścia może wykonać dodatkowe akcje lub rozpatrzyć zdolności?

O: Nie. Takie rozmieszczenie zużywa całą Aktywację jednostki i kończy ją zaraz po ustawieniu na polu bitwy. Umieść przy jednostce Znacznik aktywacji; nie może już wykonywać akcji ani rozpatrywać innych zdolności aktywnych w tej Fazie.

P: Czy zdolność Sieci omega tworzy Strefę wpływu (ograniczony obszar sięgający 6” od Krawędzi wejścia gracza)?

O: Nie. Strefy wpływu powstają wyłącznie przy głównych Krawędziach wejścia z Karty rozmieszczenia; oznacza się je tylko podczas przygotowania pola bitwy.

P: Jak zdolności końca rundy (np. Komory brzuszne, Gotowa do startu lub Tunel przesyłowy) rozmieszczają jednostkę ze znacznika?

O: Ustaw model prowadzący w kontakcie podstawkami ze znacznikiem, a resztę modeli z zachowaniem Spójności jednostki, całkowicie poza zasięgiem związania wrogów. Jeśli modelu prowadzącego nie da się ustawić w takim kontakcie ze znacznikiem i poza zasięgiem związania wrogów, jednostki nie można rozmieścić, a zdolność przepada.

P: Czy można użyć Zdolności specjalnej, nim jednostka się rozmieści (np. Stymulantu, by podnieść Szybkość)?

O: Nie. Zdolności nie działają, gdy jednostka jest w Rezerwach. Przed rozmieszczeniem można rozpatrzyć tylko zdolności, które wyraźnie stanowią, że działają w Rezerwach (np. „Rekieterzy rządzą!”), albo zdolności, które faktycznie rozmieszczają jednostkę (np. „Gotowy do akcji” lub „Pryzmat fazowy”).

P: Co oznacza „wyznaczona do rozmieszczenia”?

O: Termin oznacza jednostkę wykonującą akcję Rozmieszczenia. Każdy efekt karty, zdolność specjalna lub podstawowa zasada gry, która każe jednostce wykonać akcję Rozmieszczenia, wyznacza ją do rozmieszczenia.

P: Czy przy Rozmieszczeniu jednostki zyskują premię Szybkości z biomasy?

O: Nie. Jednostki w Rezerwach nie używają zdolności ani nie mierzą zasięgu przed wejściem na pole bitwy. Ich zdolności pasywne w Rezerwach nie działają, a przed faktycznym wejściem jednostka nie może być „Na biomase”, więc Rozmieszczenie rozpatruje się według standardowej Szybkości jednostki.

SEKWENCJA ATAKU

P: Czy na nawałę działa rzut na unik?

O: Tak. Rzuty na Unik rozpatruje się wobec końcowej puli obrażeń, wraz z nawałą. Nawała omija tylko rzut na pancerz i przenosi trafienia wprost do puli obrażeń.

P: Czy ANTY-UNIK (lub inny modyfikator) może całkiem anulować Rzut na unik (lub inne sprawdzenie)?

O: Nie. Liczby docelowej nigdy nie można zmodyfikować poniżej 2+ ani powyżej 6+. Ponieważ zdolności takie jak ANTY-UNIK stosują modyfikatory, mogą pogorszyć sprawdzenie najwyżej do 6+.

P: Czy Ataki dystansowe mogą zniszczyć modele będące celem poza zasięgiem broni, jeśli są w linii wzroku?

O: Tak. Przy usuwaniu strat liczy się tylko widoczność, nie zasięg. Jako stratę można usunąć dowolny model jednostki obranej jako cel, widoczny dla co najmniej jednego modelu atakującej jednostki, nawet jeśli sam jest fizycznie poza zasięgiem broni.

P: Czy związana walką jednostka ze wszystkimi modelami w kontakcie podstawkami może wykonać akcję Zwarcia szyków?

O: Nie. Akcja wymaga, by model prowadzący zakończył ruch bliżej wroga niż go zaczął. Jednostka, której wszystkie modele są już w kontakcie podstawkami, nie może rozpatrzyć akcji Zwarcia szyków.

P: Jak usuwa się modele w walce wręcz przeciw kilku wrogim jednostkom naraz?

O: Priorytetem jest utrzymanie związania ze WSZYSTKIMI wrogimi jednostkami. Przy Priorytecie 2 lub 3 nie wybieraj modelu, jeśli jego usunięcie przerwie związanie z konkretną wrogą jednostką, o ile na dowolnym poziomie priorytetu można usunąć inny dozwolony model.

P: Gdy jednostka ma różne bronie dystansowe, czy wszystkie cele trzeba zadeklarować przed rzutami na trafienie?

O: Nie. Cele deklaruje się i rozpatruje po jednej Partii broni naraz. Wybierasz cel dla pierwszego typu broni, w pełni rozpatrujesz te ataki i dopiero potem deklarujesz cel dla kolejnego typu.

ZDOLNOŚCI I KARTY TAKTYCZNE

P: Jak działają zasoby PD, BT i EP przy opłacaniu zdolności specjalnych?

O: By opłacić koszt, wyczerp (odwróć awerssem do dołu) co najmniej jedną Gotową kartę właściwego typu zasobu. Nadwyżka przepada; nie można jej zachować ani wydać na inną zdolność. Np. po wyczerpaniu karty dającej 2 PD, by opłacić zdolność za 1 PD, pozostały 1 PD natychmiast przepada.

P: Czy jednostka jest we własnym zasięgu swoich zdolności?

O: Tak. Jednostka zawsze jest we własnym zasięgu, chyba że zasada wyraźnie stanowi inaczej.

P: Czy użycie zdolności Karty taktycznej wymaga aktywnej jednostki na polu bitwy, nawet jeśli karta nie wpływa bezpośrednio na tę jednostkę?

O: Tak. Rozpatrzenie **Zdolności aktywnej** karty zawsze wymaga aktywnej jednostki na polu bitwy.

P: Czy jednostka może bez limitu używać **Zdolności aktywnych/Kart taktycznych w Aktywacji**?

O: Tak. Podczas **Aktywacji** jednostka może rozpatrzyć dowolną liczbę różnie nazwanych zdolności **Aktywnych** lub **Kart taktycznych**, jeśli możesz opłacić ich koszty zasobów. **Reakcje:** tylko jedna na **Aktywację**. Nazwane zdolności **Aktywne:** najwyżej **Raz na rundę** na jednostkę, chyba że zasada mówi inaczej (np. jedna jednostka **Marine** nie uruchomi „**Naprzód! Naprzód!**” dwa razy w tej samej **Rundzie**).

P: Czy reakcja **Marudera „Pociski ogłuszające”** wymaga linii wzroku do szarżującej wrogiej jednostki czy do szarżowanej sojuszniczej jednostki?

O: Potrzebujesz linii wzroku tylko do sojuszniczej jednostki. Zasięg zdolności mierzy się do sojuszniczej jednostki obranej jako cel w promieniu 8”, więc ona podlega sprawdzeniu zasięgu i widoczności.

P: Czy **Drapieżcy** mogą kumulować modyfikatory **UDERZENIA** ze **Złośliwej biomasy**, **Komory ewolucyjnej** i **Adrenalinowego szału**?

O: Tak. Te zdolności nakładają modyfikatory liczbowe, a nie słowa kluczowe, więc się kumulują. Modyfikatory z różnych nazwanych źródeł sumują się, pozwalając połączyć te trzy efekty w premię do +3.

P: Przyspieszająca biomasa + **Szybkość na biomasie Królowej/Dzika mutacja/Regeneracja glejowa Karakana: łączyć?**

O: Modyfikatory ruchu z różnie nazwanych źródeł sumują się normalnie, chyba że mają wspólne słowo **WZMOCNIENIE**. Przyspieszająca biomasa i ulepszenie **Królowej Szybkość na biomasie** dają stałe modyfikatory bez słów kluczowych, więc sumują się z innymi premiami szybkości. **Dzika mutacja** i **Regeneracja glejowa** dają zaś **WZMOCNIENIE Szybkość**, więc się nie sumują.

P: Czy przeciwnik może umieścić modele na **Wskaźniku frakcji (Komory brzuszne, Gotowa do startu, Tunel przesyłowy)**?

O: Tak. Przeciwnicy mogą swobodnie wejść na **Wskaźnik frakcji** i go zablokować. Jeśli blokada uniemożliwia ustawienie rozmieszczanego modelu w kontakcie podstawkami ze wskaźnikiem, wskaźnik pozostaje na polu bitwy do **końca rundy**, po czym usuwa się go bez rozmieszczenia jednostki.

P: Jak rozpatrzyć **UMIESZCZENIE (0)** ze zdolności **Pryzmat fazowy Artanisa**?

O: Umieść **Artanisa** w kontakcie podstawkami z modelem wybranej jednostki będącej celem.

P: Czy można usunąć **Obrażenia przypisane jednostce**?

O: Tak. Redukcja obrażeń obejmuje **Obrażenia całkowite** jednostki (już przypisane i nowe). Np. gdy jednostka **Maruderów** z 2 obrażeniami otrzyma 1 kolejne, zdolność **Sanitariuszki „Podtrzymywanie życia”** może usunąć te 3 obrażenia.

P: Czy **Karakany** przejdą **Pole siłowe** dzięki **Szponom kopiącym**?

O: Nie. **Szpony kopiące** pozwalają przechodzić przez wrogie jednostki, nie przez teren. **Pole siłowe** jest terenem, więc ta zdolność nie pozwala ominąć pola ani przez nie przejść.

P: Czy **UMIESZCZONA** w **Polu siłowym** jednostka **Rozmiaru 3** od razu je usuwa?

O: Nie. Efekt **UMIESZCZENIA** nie jest ruchem, więc nie może usunąć **Pola siłowego**.

P: Czy **Drapieżcy** mogą przekraczać **Pola siłowe**, skoro zwykle omijają teren?

O: Nie. **Pola siłowe** wprost zabraniają przejścia jednostkom o **Rozmiarze 2** lub mniejszym. **Drapieżcy** mają **Rozmiar 1**, więc nie omijają tego ograniczenia terenu.

P: Przyspieszająca biomasa: kiedy sprawdzać **NA BIOMASIE** dla premii ruchu?

O: Na początku ruchu. Jeśli jednostka jest **NA BIOMASIE**, gdy zaczyna ruch, otrzymuje premię na cały ten ruch, nawet jeśli w jego trakcie opuści biomasę.

P: Czy można użyć reakcji „**Zaawansowane szkolenie**” z Akademii, jeśli karta jest już **Wyczerpana**?

O: Nie. Gdy **Karta taktyczna** zostanie **Wyczerpana**, żadnej z wydrukowanych na niej zdolności nie można rozpatrywać ani używać, dopóki karta nie zostanie **Odświeżona** podczas **Porządkowania w Fазie 4**.

P: Czy **Zdolności reakcji** można rozpatrywać poza aktywacją?

O: Tak. **Reakcje** można rozpatrzyć zawsze, gdy spełnią się ich konkretne warunki, niezależnie od tego, czy jednostka jest aktywowana.

- Poza aktywacjami na jeden wyzwalacz możesz rozpatrzyć tylko jedną **Reakcję** (o ile uczestnicząca jednostka nie użyła już tej reakcji w tej rundzie).
- Gdy obaj gracze reagują na ten sam wyzwalacz poza aktywacją, najpierw rozpatrz reakcję posiadacza **znacznika pierwszego gracza**.

P: Co stanowi obranie **Budowli** za cel?

O: Zdolności mogą wpływać na **Budowlę**, gdy obierają jako cel obszar lub samą jednostkę, nie konkretny model. **Budowle** są wyłączone z efektów zdolności tylko wtedy, gdy wykluczają je jej wymogi obierania celu, słowa kluczowe lub ograniczenia.

P: Czym różni się „**wybrać**” od „**obrać jako cel**”?

O: Nie ma między nimi różnicy mechanicznej ani w zasadach. Są traktowane jako synonimy.

P: Czy jednostka **Adept** może **Transferem psionicznym „teleportować się”** z przejętym **Znacznikiem misji („Polowanie na artefakty”)**?

O: Nie.

SŁOWA KLUCZOWE

P: Czy **OSTRZAŁ PUNKTOWY** pozwala związanej walką jednostce strzelać do celów poza walką, czy tylko obrać jako cel związanego walką wroga?

O: Pozwala tylko strzelać do walki, nie z niej. Słowo kluczowe uchyla zakaz obierania jako celu jednostki związanej walką, więc modele mogą strzelać do **związanych walką** wrogów.

P: Czy słowo kluczowe **UMIESZCZENIE** usuwa żeton biomasy?

O: Nie. **Usuwanie biomasy** uruchamia się tylko wtedy, gdy wroga jednostka kończy **Ruch**, **Rozmieszczenie**, **Bieg**, **Szarżę** lub **Rozłączenie** w promieniu 1” od **Tumoru biomasy**. **UMIESZCZENIE** nie jest żadną z tych akcji, więc zakończenie ruchu wskutek **UMIESZCZENIA** w pobliżu **Tumoru biomasy** go nie usuwa.

P: Czy aby skorzystać ze słowa kluczowego CEL NIERUCHOMY, model atakujący musi być nieruchomy, czy cel musi mieć Status Nieruchomy?

O: Cel musi mieć Status Nieruchomy.

P: Jak Ogień pośredni działa na jednostkę będącą celem, gdy widać tylko część jej modeli?

O: Jednostce obranej jako cel nie przysługuje rzut na Unik, a niewidoczne modele nadal można usuwać jako straty. Skoro widać co najmniej jeden model, sama jednostka jest w linii wzroku, więc nie otrzymuje rzutu na Unik przyznanego celom poza linią wzroku.

P: Jak zdolności Wykrywania (Przechwytywanie skanerem/Tryb nadzoru/Obserwacja) działają na jednostki z cechą UKRYTY w promieniu 6", skoro nie można ich obrać jako celu z ponad 4"?

O: Zdolności te obierają jako cel miejsce na polu bitwy, a nie same jednostki. Umieszczają Wskaźnik frakcji, tworząc obszar efektu 6". Ponieważ zdolność nie wybiera jednostki jako celu, omija ograniczenie obierania celu z odległości 4".

P: Kiedy sprawdza się warunek „w promieniu” zdolności lub efektu?

O: Efekty te sprawdza się na początku i końcu każdej akcji lub zdolności w rundzie gry. Jeśli jednostka jest w określonym promieniu i spełnia wszystkie pozostałe wymagania, efekt działa natychmiast.

P: Czy Zdolności reakcji ze słowem POWTARZALNY można użyć wielokrotnie w tej samej Aktywacji?

O: Nie. Nadal obowiązuje standardowy limit jednej Reakcji na Aktywację. POWTARZALNY pozwala używać zdolności w różnych Aktywacjach rundy, lecz nie wielokrotnie w tej samej Aktywacji. Jeśli wyzwalacz występuje całkowicie poza Aktywacją, zdolności można użyć raz na wyzwalacz.

P: Czy słowa kluczowe PRECYZJA, NAWAŁA lub TRAFIENIE KRYTYCZNE dotyczą pojedynczych modeli, czy całej jednostki?

O: Stosuje się je do Partii broni (łącznej puli kości z ataku jednostki), nie do modeli. Modele w jednostce używające tego samego profilu broni łączą kości Szybkostrzelności (SA) w jedną pulę; słowa te działają na kości w tej puli. Modele rozpatruje się osobno tylko dla Zasięgu, widoczności i modyfikatorów ich rzutów (np. kary -1 do Trafu za Daleki zasięg).

P: Jak zdolności typu PRECYZJA działają przy podziale ataków w walce z kilkoma wrogimi jednostkami?

O: Rozdzielenie ataków to jedna Partia, więc efekty słów kluczowych przydzielasz w trakcie jej rozpatrywania. Ataki na obie jednostki następują jednocześnie, zatem efekty słowa PRECYZJA możesz w całości przypisać puli jednego celu lub rozdzielić między obie pule.

P: Czy PRZEMIANA daje przeciwnikowi Punkty zwycięstwa (PZ), gdy obniża Wartość zaopatrzenia pierwotnej jednostki?

O: Tak. Gdy bieżąca wartość zaopatrzenia jednostki spada, także podczas PRZEMIANY, przeciwnik zdobywa punkty zwycięstwa (PZ) równe temu spadkowi.

P: Czy jednostka po PRZEMIANIE daje przeciwnikowi Punkty zwycięstwa (PZ) za spadek Wartości zaopatrzenia?

O: Tak. Jednostka po PRZEMIANIE daje Punkty zwycięstwa (PZ) jak każda inna na polu bitwy, równe utraconemu Zaopatrzeniu.

P: Jeśli model Specjalisty (np. Marine z AGG-12) zostanie usunięty, czy można zachować broń w grze, zastępując inny model, który jej nie ma?

O: Nie. Nie można przenieść ulepszenia SPECJALISTA na inny model ani zachować ulepszenia SPECJALISTA, zastępując model, który je miał, modelem bez tej broni.

SZABLONY I ROZPRYSK

P: Jak działa zdolność Szablonu wybuchu (np. Burza psioniczna/Zaraza) bez fizycznego celu „Cel Podstawowy” ustalającego Punkt celowania, Poziom wysokości lub Cechy bojowe?

O: Rozpatrz je zgodnie z zasadami szablonów, stosując następujące zmiany:

- Jednostkę wykonującą zdolność uznaje się za **Atakujący model**.
- Punkt bezpośrednio pod środkiem szablonu traktuje się jako **Punkt celowania i Cel Podstawowy**.
- Ten **Punkt celowania** nie ma **Cech bojowych**, więc cele rozprysku nie muszą pasować do żadnych cech celu, by ulec efektowi.
- Objęte modele nadal muszą być na tym samym **Poziomie wysokości** co **Punkt celowania**. W tych atakach **latające** jednostki uznaje się za zajmujące ten sam **Poziom wysokości** co ich podstawki na polu bitwy.

P: Czy wymóg „Rozprysk”, by model miał tę samą Cechę bojową co „Cel Podstawowy”, uniemożliwia efektowi szablonu przejście na modele z innymi cechami (np. z Lekkich Zerglingów na Opancerzone Karakany), czy tylko sprawdza status Naziemny lub Latający?

O: Cele efektu „Rozprysk” muszą mieć co najmniej jedną **Cechę bojową** wspólną z celem „Cel Podstawowy” i ten sam poziom wysokości. **Zerglingi i Karakany** mają wspólną **Naziemną Cechę bojową**, więc szablon może objąć oba typy na tej samej wysokości. **Mutaliski** nie mogą być objęte szablonami poziomu **naziemnego**, choć mają cechę Biologiczny, bo jednostki **Latające** nie zajmują standardowego **Poziomu wysokości** na potrzeby szablonów.

P: Jak Osłona strażnika wpływa na Rozprysk?

O: Rozprysk: każda Partia trafień to osobny atak, więc każda Partia otrzymuje modyfikator **Osłony strażnika**. Każdy **Atak dystansowy** na sojuszniczą jednostkę objętą **Osłoną strażnika** ma o 1 kość mniej w **puli ataku**. Zasada obejmuje Cel Główny i każdą sytuację, gdy Partia wynika z efektu „Rozprysk”.

P: Jak PRECYZJA (X) lub TRAFIENIE KRYTYCZNE (X) współdziałają z Rozpryskiem?

O: Słowa kluczowe broni dotyczą tylko **puli ataku** utworzonej przeciw celowi „Cel Główny”. Nie przechodzą na „Rozprysk”: każda Partia to osobna, podstawowa Partia ataku bez modyfikatorów.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Chcemy serdecznie podziękować wszystkim beta-testerom, których bezcenne uwagi, zaangażowanie i wsparcie odegrały ogromną rolę w tworzeniu i doskonaleniu tego FAQ.

Wasze pytania, sugestie i niezliczone godziny testów pomogły nam uczynić grę bardziej przejrzystą i zrozumiałą dla wszystkich.

Dziękujemy, że jesteście ważną częścią naszej wspólnej drogi!