

Lumeria

FAQ wersja 1.0

W poniższym dokumencie znajdziecie najczęściej pojawiające się pytania dotyczące zasad ogólnych i poszczególnych jednostek w Lumerii. Jeżeli jakieś pytanie pojawiło się raz, czy dwa, to najpewniej go tutaj nie znajdziecie, jeśli jednak spłynęło ono z wielu różnych źródeł, to uznajemy, że jakaś mechanika czy interakcja nie są do końca jasne i warto je tutaj umieścić. Dokument ten będzie uaktualniany co jakiś czas, zmiany w stosunku do poprzedniej wersji znajdziecie zaznaczone czerwonym kolorem.

MANEWRY:

P: Czy w fazie wykonywania manewrów gracz może wykonać więcej niż jeden manewr?

O: Tak, zgodnie z opisem fazy manewrów na stronie 13 w instrukcji, gracze wykonują je naprzemiennie, dopóki obaj nie spasują. Można więc wykonać więcej niż jeden manewr, jednak po każdym z nich przeciwnik ma możliwość odpowiedzi.

KOŚCI AKTYWACJI:

P: Czy jednostka może być jednocześnie umocniona i wyczerpana?

O: Nie. Kość aktywacji posiada 3 stopnie stanu jednostki : wyczerpany, neutralny oraz umocniony. Jeżeli jednostka zmienia swój stan (ze względu na wykonane akcje, czy umiejętności dodatkowe) to zmienia go o 1 stopień. I tak Jednostka, która wykona akcję bieg będzie wyczerpana, jeżeli jednak z jakiegoś powodu po biegu mogłaby się umocnić (na przykład Herkules) to po prostu wraca do stanu neutralnego, ponieważ wyczerpanie i umocnienie się "znoszą".

P: Czy jednostka może być podwójnie wyczerpana, lub umocniona?

O: Nie, stan jednostki jest jednopoziomowy.

TROLL:

P: Troll odpycha na 3 pola. Co w przypadku, kiedy nie może odepchnąć pełnych 3 pól?

O: Jednostka odpychana jest o tyle, o ile to możliwe, i jest traktowana jak osaczona, wedle normalnych zasad.

P: Czy Troll może być odepchnięty przez Minotaura?

O: Nie, Troll nie może być odepchnięty w żadnym z istniejących przypadków. Zasada Minotaura mówi, że odpycha on niezależnie od ilości wymaganych trafień, jednak Troll nie może być odepchnięty, po prostu nie podlega zasadom dotyczącym odepchnięcia.

P: Czy Trolle można osaczyć?

O: Nie, ponieważ nie podlega zasadom odepchnięcia, nie podlega też zasadom osaczenia.

BABA JAGA

Tutaj na początek bardziej opisowo. Baba Jaga przejmuje jednostkę przeciwnika. Oznacza to, że jednostka ta w tym konkretnym momencie należy do gracza kontrolującego Baba Jagę, ze wszystkimi tego implikacjami. Jeżeli możecie coś zrobić swoją jednostką, to możecie też zrobić to tą. Jeżeli jakieś inne zasady/manewry/modyfikacje zdolności specjalne działają pasywnie na Wasze jednostki, to działają też na tę jednostkę w trakcie działania uroku.

P: Czy jednostka przejęta przez Baba Jagę może atakować swoje jednostki?

O: To dwuetapowe pytanie. Nie, żadna jednostka w grze nie może atakować swoich jednostek. Ponieważ jednak jednostka, wobec której Baba Jaga użyła uroku, tymczasowo należy do gracza kontrolującego Baba Jagę, to tak, może atakować jednostki znajdujące się w armii gracza, który oryginalnie wystawił ją na stół.

P: Czy Baba Jaga może przejąć inną Baba Jagę i użyć nią uroku?

O: Tak, jednak przejęta Baba Jaga nie może użyć Uroku wobec "oryginalnej" Baba Jagi tworząc w ten sposób niekończącą się pętlę. Takie zagranie jest zabronione na mocy tego dokumentu ;)

P: Czy jeżeli jednostka, którą Baba Jaga przejęła atakuje, to gracz może używać Fortuny?

O: Tak, swojej.

P: Czy kości nietrafione w ataku wykonanym przejętą przez Baba Jagę jednostką odnawiają żeton na Torze Odnowy?

O: Tak, należącym do gracza kontrolującego Baba Jagę.

BESTIE LUMERII:

P: Gdzie powinien zaczynać Targos?

O: Gracze umieszczają Targosa tak, aby zajmował centralne pole planszy, oraz 3 inne pełne pola. Strona, w którą zostanie "przesunięty" względem środka zależy od graczy i decyzja ta jest elementem ich walki z bestią.