

Project: ELITE Errata/FAQ version 1.0

RULEBOOK ERRATA

Core box rules

The following changes have been made in the Project: ELITE Rulebook.

ГЕРОИ ПОЛУЧАЮТ УРОН (СТРАНИЦА 21)

Если маркер урона героя переместится за крайнее правое поле его дорожки урона, этот герой будет убит, и игра немедленно закончится поражением.



Пример (стр. 21): В данный момент на карте присутствуют 4 Кусачих, 3 Стрелка и Босс-искатель. Герои решают, что Кусачие проявят свои способности первыми. Только Гильгамеш находится в пределах 1 укуса. Результат попадания кубика равен 3, и урон не наносится. Затем герои решают, что Поисквик выполнит свою способность следующим. Герид находится в радиусе 2 от Босса и получает 1 урон, перемещая свой маркер урона на 1 пробел вправо. Наконец, стрелки демонстрируют свои способности. Акоша и Гильгамеш находятся в пределах досягаемости 3 для 2х стрелков. Для каждого героя выпадает по 2 кубика с попаданиями. Гильгамеш получает 1 урон, а Акоша - 2. Ее маркер повреждения перемещается на 2 пробела вправо. Герид также находится в пределах досягаемости 3 для 2х стрелков. Выпавшие кости бросаются, и результаты равны 5 и 1. Герид получает 1 урон, в очередной раз перемещая свой маркер урона на 1 пробел вправо, пересекая порог урона, в результате чего он теряет 1 кубик действия.

Deathmaw Valley rules

The following changes have been made in the Deathmaw Valley Rulebook.



Пример (стр. 8): После того, как Смертоносная пасть переместилась, она атакует. Герид и Акоша находятся в пределах досягаемости 1 и в направлениях боковой атаки, поэтому каждому герою выпадает по 1 кубик с попаданием. Результат равен 4 для Гериды, таким образом, он получает 4 урона. Акоше повезло больше, и результат броска равен 1, так что никакого урона он не понес.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ЧЕРВЯ (СТРАНИЦА 10)

Берегись! Миссия будет проиграна, если какой-либо инопланетянин, за исключением Смертоносной Пасти, пересечет линию маяка или если какой-либо герой будет убит.

ВЕЛИКАЯ ОХОТА (СТРАНИЦА 11)

Смертоносная пасть покидает карту. Если голова смертоносца пересечет линию маяка, игра немедленно заканчивается. Это заканчивается победой, если у фигуры нет сегментов тела, или поражением, если у Смертоносной Пасти есть какие-либо сегменты.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЛОГОВА (СТРАНИЦА 14)

Смертоносная пасть покидает нору. Если голова Смертоносной Пасти выходит за край карты, удалите фигуру Смертоносной Пасти с карты, не разрешая ее атаку. Во время следующей фазы появления босса создайте Пасть Смерти.

Правила кроссовера Invader Crossover

ПРОЕКТ: ЭЛИТА - ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Уточнение правил по оборудованию: Правила, применяемые к "Ботам", применяются и к картам "Машин".



ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

Слоты действия

В: Как работают слоты действия при комбинации обычных и блокирующих слотов в оружии или предметах?

О: Во время первой активации этой карты вам необходимо распределить два кубика действия. Однако при последующих активациях кубик действия, находящийся в слоте Locked, остается на карте, и оружие может быть активировано, как если бы у него был только обычный слот.

В: Как работают слоты действия при комбинации двух слотов блокировки в оружии или предметах?

О: Вам необходимо выделить два кубика Действия, которые останутся в слотах до конца раунда, т.е. Оружие может быть использовано только один раз за раунд.

В: Нужно ли извлекать кубики из обычных слотов в конце раунда?

О: Да, вы должны извлечь кубики из всех слотов. Помните, что неиспользованное готовое снаряжение можно использовать один раз после окончания фазы действий.

В: Если необходимо заблокировать кубик действия, так как маркер повреждений пересек порог, можно ли выбрать кубик, который уже находился в слоте блокировки?

О: Да, вы можете выбрать любой из своих кубиков, даже если он уже находился в слоте Locked.

Обратите внимание, что завершенные События или Задачи, с которых для этой цели были сняты кубики, останутся завершенными. Это означает, что, поскольку они уже были завершены, События не повлияют на ход игры, а Задачи по-прежнему считаются готовыми. Однако если вы уберете кубик из незавершенного События или Задачи, то для того, чтобы завершить их, в этот слот нужно будет поместить новый кубик.

Карты поиска, предметы и оружие, с которых сняты кубики, не могут быть использованы повторно в той же фазе действий. Переверните карту, если вам нужно напомнить, что карта уже была использована, до следующей фазы действий.

Использование карт поиска

В: Если я промахнулся при броске кубика "Попадание" при стрельбе из оружия, должен ли я повторно бросить кубик "Действие"?

О: Да, если вы промахнулись при броске кубика Hit, вам придется перебросить кубик Action, чтобы снова активировать оружие.

В: Почему, когда я выполняю действие "Поиск", есть два варианта использования жетона "Поиск"?

О: Игроки могут использовать жетон "Поиск" для того, чтобы сразу же во время фазы действий вытянуть и выбрать карты, но это потребует времени. Второй вариант - держать жетон Поиска рядом с игроком до конца фазы действий и только после окончания времени взять карты из колоды Поиска.

В: Обязательно ли мне экипировать карту Прикрепления сразу же после ее получения?

О: Вы можете оставить ее в стороне и прикрепить к оружию в любой момент игры.

Удары и повреждения

В: Как я могу восстановить здоровье?

О: Есть предметы и некоторые способности героев, которые позволяют восстановить здоровье.

В: Может ли удар, снимающий более 1 здоровья, снять его с разных фигур?

О: Нет, если одно попадание снимает более 1 здоровья, то все они должны быть сняты с одной фигуры. Однако несколько ударов могут быть распределены между разными фигурами.

В: Как вы считаете дальность?

О: Значение дальности оружия указывает количество пространств в пределах LOS, которые необходимо отсчитать, по ортогонали или диагонали, от пространства атакующей фигуры до пространства цели.

FAQ по расширениям

Коробка Террана - Пришельцы

В: Нужно ли тасовать карту Plagueling's Boss Spawn в колоде Boss Spawn?

О: Нет, эта карта не тасуется в колоду карт Boss Spawn, вместо этого держите ее на боковой стороне колоды. Эта карта используется в качестве ссылки во время фазы пришельцев, если в игре присутствует Матриарх. Вы не можете использовать Матриарха без Плагаторов или Плагаторов без Матриарха.

Коробка Террана - Герои

В: Как работает способность Анжелы "Акробат", когда она прыгает?

О: Анжела должна прыгать в прямом ортогональном или диагональном направлении. Она не может изменить направление в середине прыжка. Пространство, в которое она приземляется, должно быть свободным.

Спасение инопланетян - флаеры

В: Флаеры используют свою способность "Полет" во время фаз порождения пришельцев или действий, или только во время фазы пришельцев?

О: Способность флаеров используется во время фаз порождения пришельцев, действия и фазы пришельцев. Они никогда не будут толкать других Чужих, а будут прыгать по ним.

Долина Смерти - Ловушки

В: Можно ли перестроить или переместить в другое место ловушки, уже находящиеся на доске?

О: Нет. Ловушки ограничены доступными фигурами за пределами доски. Вы не можете построить новую ловушку, если нет свободных фигур, или переместить ловушку, находящуюся на доске, со своего места.



Deathmaw Valley - Миссии

В: Для миссий, в которых используются ящики, могут ли ящики быть уничтожены пришельцами?

О: Нет, ящики следует рассматривать как обычное пространство для пришельцев, и они не уничтожаются их фигурками.

В: Для миссии "Спасение в долине" считается ли разбитый корабль пространством для пришельцев?

О: Потерпевший крушение корабль рассматривается как отдельное пространство для пришельцев.

В: В миссии " Down Below", как и когда следует использовать Deathmaw?

О: В этой миссии Копьё Смерти не используется.

Долина Смерти - карты событий

В: Когда применяется карта события "Общая неминуемая угроза"?

О: Карта события применяется во всех фазах игры, пока не будет убрана с верха колоды карт событий.

Zombicide

Crossover:

В: Как работают способности танков в Project: ELITE?

О: В любой момент игры, если Чужим нужно двигаться, но они не могут быть перемещены по карте из-за способности Танков: "Танки нельзя толкать", фигурка танка убирается с карты, позволяя Чужим двигаться как обычно.

В: Как работает способность Соломона?

О: Способность Соломона "Хранитель" позволяет фигурке Героя поменяться местами с любым соседним Героем, который получил бы урон. Таким образом, ни один из двух Героев не получит повреждений. После этого снимите 3 жетона здоровья с 3 инопланетян, находящихся рядом с фигуркой Соломона.

Invader

