

# ARKUSZ OBIEKTÓW



## Niska ściana i niska ściana brzegowa

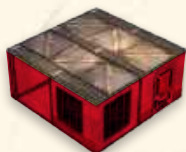
- <ZAJMUJE KRAWĘDŹ>
- <ŁĄCZLIWA>
- <PRZESZKODA>
- <UKRYCIE>



## Ściana i ściana brzegowa

- <ZAJMUJE KRAWĘDŹ>
- <ŁĄCZLIWA>
- <ZASŁONA>
- <POZIOM 1>
- <PRZESZKODA>

Ściana brzegowa jest też:  
<NIEPRZEKRACZALNA>



## Ściana budynku

- <ZAJMUJE KRAWĘDŹ>
- <ŁĄCZLIWA>
- <ZASŁONA>
- <POZIOM 1>



## Dach budynku

Punkty przecięcia na dachu budynku są odrębne od punktów przecięcia na innych poziomach.

Jeśli na wszystkich krawędziach dachu budynku umieszczone są ściany brzegowe, jest on też <NIEPRZEKRACZALNY>.



## Skała i drzewo

- <ZAJMUJE POLE>
- <ZASŁONA>
- <POZIOM 1>
- <NIEPRZEKRACZALNE>



## Sygnalizator odrodzeń

- <ZAJMUJE POLE>
- <NIEPRZEKRACZALNY>
- <UKRYCIE>



## Osłona termiczna

- <ZAJMUJE POLE>
- <UKRYCIE>

otwarta



## Skrzynia z zaopatrzeniem

- <ZAJMUJE KRAWĘDŹ>
- <ŁĄCZLIWA>
- <PRZESZKODA>
- <UKRYCIE>

zamknięta



Zamknięta skrzynia z zaopatrzeniem jest też:

- <PEŁNA>
- <INTERAKTYWNA>

Zob. Oddziaływanie na skrzynię z zaopatrzeniem [Zasady podstawowe, str. 21].

otwarty



## Zrzut zaopatrzenia

- <ZAJMUJE POLE>
- <ZASŁONA>
- <POZIOM 1>
- <NIEPRZEKRACZALNY>

Zamknięty zrzut zaopatrzenia jest też:

- <PEŁNY>
- <INTERAKTYWNY>

Zob. Oddziaływanie na zrzut zaopatrzenia [Przygotowanie meczów, str. 21].

zamknięty

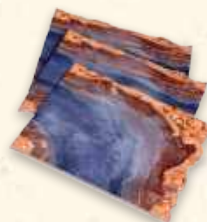


## Punkt zaczepu linki i brzegowy punkt zaczepu linki

Punkty zaczepu linki tego samego koloru są połączone.

- <ZAJMUJE PUNKT PRZECIĘCIA>
- <INTERAKTYWNY>

Każda legenda może **ODDZIAŁYWAĆ** na punkt zaczepu linki, aby przenieść się na wolne pole sąsiadujące z połączonym punktem zaczepu linki.



## Kanion

- <ZAJMUJE POLE>

Tylko na potrzeby umieszczania obiektów.

Żetony łupów upuszczone na pole kanionu usuwa się z gry. Jeśli faktycznym miejscem lądowania granatu jest pole kanionu, ten granat usuwa się z gry bez rozpatrzenia efektu.

Gdy legenda wchodzi na pole kanionu:

- ♦ Natychmiast kończy bieżącą akcją (nawet jeśli jest w trakcie jej wykonywania).
- ♦ **ODEPCHNIĘCIE** kończy się bez **KOLIZJI**.

Legenda na polu kanionu:

- ♦ Nie może zagrywać żadnych kart ani wykonywać żadnych akcji.
- ♦ Nie może być **ODEPCHNIĘTA**.
- ♦ Musi albo wydać swój następny **1 PA**, aby przenieść się na wolne przylegające pole, **ALBO** zostać wyeliminowana (bez wydawania **PA**).



# CECHY

## SIATKA MAPY

<ZAJMUJE POLE>  
<ZAJMUJE PUNKT PRZECIĘCIA>  
<ZAJMUJE KRAWĘDŹ>

Pole / krawędź / punkt przecięcia z figurką są zajęte.  
Legenda nie może zakończyć ruchu na zajęтым polu.  
Jeśli figurka zajmuje pole / krawędź / punkt przecięcia tylko na potrzeby umieszczania obiektów, to znaczy, że dana część siatki jest wolna w odniesieniu do figurek legend.

## LINIA WZROKU I RUCH

<ŁĄCZLIWA>

Łączy się z innymi <ŁĄCZLIWYMI> obiektami.  
Gdy linia wzroku przecina punkt przecięcia współdzielony przez połączone elementy, rozpatrz efekt <ZASŁONY>, jeśli **obydwa** elementy mają tę cechę, albo rozpatrz efekt <UKRYCIA>, jeśli **co najmniej 1 element** ma tę cechę.  
Podczas określania kosztu ruchu zawsze bierze się pod uwagę ten element, który w mniejszym stopniu ogranicza ruch.

<ZASŁONA>

Jeśli <ZASŁONA> jest wyższa niż źródło i cel, blokuje linię wzroku.  
Jeśli <ZASŁONA> jest niższa niż źródło i cel, nie wpływa na linię wzroku. Jeśli elementy mają inny układ, sprawdź zasady dotyczące linii wzroku (*Zasady podstawowe*, str. 23).

<POZIOM X>

Niektóre elementy gry mają określony poziom. Poziomy elementów umieszczonych jeden na drugim sumują się. Punkty przecięcia na różnych poziomach są od siebie odrębne.  
Ruch o 1 poziom wyżej kosztuje **+1 PR**. Nie można wykonać ruchu o 2 poziomy wyżej.

<NIEPRZEKRACZALNY>

Legenda nie może wejść na pole, na którym znajduje się <NIEPRZEKRACZALNY> obiekt.  
Legenda nie może przejść przez krawędź, na której znajduje się <NIEPRZEKRACZALNY> obiekt.

<PRZESZKODA>

Ruch przez krawędź, na której znajduje się <PRZESZKODA>, kosztuje **+1 PR**.  
Ruch przez punkt przecięcia współdzielony przez połączone <PRZESZKODY> kosztuje **+1 PR**.

## AKCJE

<INTERAKTYWNY>

Legenda może wykonać akcję **ODDZIAŁYWANIA** na przylegający <INTERAKTYWNY> obiekt, aby rozpatrzyć jego efekt.

<ZNISZCZALNY>

Legenda może wykonać akcję **ZNISZCZENIA** w odniesieniu do <ZNISZCZALNEGO> obiektu, który przylega do tej legendy albo znajduje się w optymalnym zasięgu jej broni.  
Żetony zdolności odpowiadające zniszczonym figurkom, które znajdują się poniżej toru inicjatywy, umieszcza się na torze odnawiania zdolności.

## OBRAŻENIA

<OSŁONA>

Obrażenia wpływają tylko na osłonę (nie wpływają na zdrowie, nawet jeśli legenda ma 0 punktów osłony).

<ZDROWIE>


Obrażenia wpływają bezpośrednio na zdrowie (omijają osłonę).

## INNE

<TRWAŁY>

Obiekt pozostaje na mapie do końca rozgrywki (chyba że zostanie zniszczony albo zostanie ponownie aktywowana zdolność, z którą związany jest ten obiekt).

<UKRYCIE>

Jeśli linia wzroku przecina taki obiekt, cel na przylegającym polu może się ukryć za tym obiektem (każda karta celowania z  oznacza chybienie).

<STREFA>

Obiekt tworzy strefę w kształcie rombu. Cechy strefy są opisane na karcie danej zdolności. Więcej informacji – zob. zasady dotyczące stref (*Zasady podstawowe*, str. 37).

<POWIETRZNY>

Efekt wpływa na każdy poziom w obrębie obszaru działania (obiekty <POZIOMU I> nie blokują efektów).

<PEŁNY>  
<MIOTANY>  
<ELEKTRYCZNY>

Niektóre efekty dotyczą obiektów <PEŁNYCH> / <MIOTANYCH> / <ELEKTRYCZNYCH>.

