

APEX

— LEGENDS™ —

GRA PLANSZOWA



ZASADY
PODSTAWOWE



Electronic Arts

rebel





SPIS TREŚCI

Apex Legends: Gra planszowa	2
Elementy	3
Przygotowanie do gry	7
Przebieg rozgrywki	11
Etap 1. Wyposażenie legend	11
<i>Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią</i>	11
Etap 2. Zrzut na mapę	13
Etap 3. Ostateczne starcie	14
<i>Zasady pierwszeństwa</i>	16
Akcje	17
Ruch	17
<i>Mapa</i>	17
<i>Sąsiedowanie i przyleganie</i>	20
Oddziaływanie	21
Strzelanie	22
<i>Mierzenie odległości</i>	22
<i>Linia wzroku</i>	23
<i>Bronie</i>	26
<i>Szybkostrzelność</i>	28
<i>Ukrycie</i>	29
<i>Życie i śmierć</i>	30
Użycie	31
<i>Obszar działania</i>	32
Atak wręcz	33
<i>Odepchnięcie</i>	33
Zniszczenie	33
Odrodzenie	34
Karty	34
Akcje specjalne, darmowe i wzmocnienia strzelania ..	34
Reakcje	34
Akcje natychmiastowe	34
Karty wyczynów	35
Karty zdolności	35
<i>Strefy</i>	37
Baza danych	39
Pojęcia	39
Żetony łupów	41
Symbole	44
Rozgrzywka w skrócie	46
Twórcy	47

* APEX LEGENDS: GRA PLANSZOWA *

WITAJCIE NA IGRZYSKACH APEX!

Igrzyska Apex to niezwykle popularne i szeroko transmitowane brutalne zawody, które po raz pierwszy odbyły się około 2728 roku na planecie Odludzie.

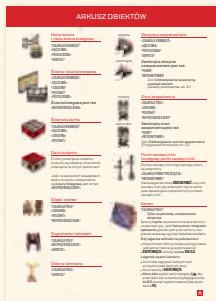
Początkowo organizowano je na wyspie znanej jako Królewski Kanion i stanowiły rozbudowaną kontynuację dawnych turniejów w Kopule Gromu. Od tamtej pory igrzyska objęły wiele światów i przyciągają licznych, pochodzących z różnych środowisk uczestników, którymi często kierują tylko im znane motywy. Nagroda za wytrwałość to sława, pieniądze, a czasem lukratywna kariera, ale walka o to wszystko jest obarczona ryzykiem doznania poważnych obrażeń albo nawet śmierci.

WPROWADZENIE

Apex Legends: Gra planszowa to rywalizacyjna gra figurkowa. Drużyny legendarnych bohaterów – wojowników o wyjątkowych umiejętnościach i zdolnościach – lądują na stopniowo zmniejszającym się polu bitwy i stają do walki o sławę i chwałę. Gracze wykorzystują różnorodne bronie i akcje, aby wspólnie z członkami swojej drużyny osiągnąć ostateczny cel – muszą wyeliminować przeciwników i zostać ostatnią drużyną na polu bitwy.

ELEMENTY

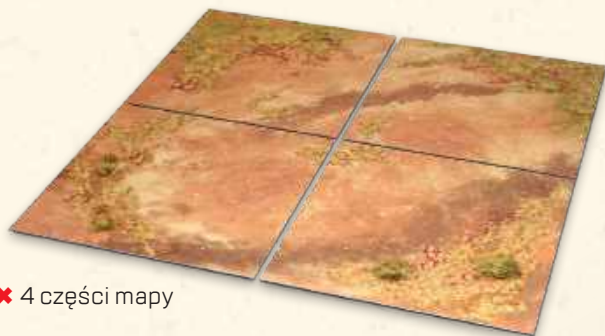
- ✗ instrukcja Zasady podstawowe [ta instrukcja]
- ✗ instrukcja Przygotowanie meczów



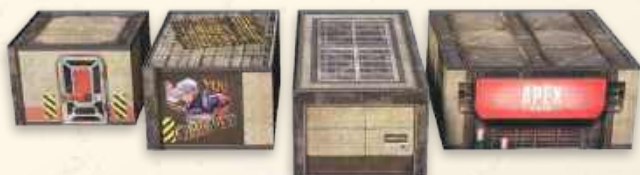
- ✗ arkusz obiektów



- ✗ 6 kart pomocy



- ✗ 4 części mapy



- ✗ 4 budynki 2x2
- ✗ 2 budynki 2x4
- ✗ 6 budynków 2x3
- ✗ 3 budynki 3x3

Każdy budynek składa się z 2 części, które należy złożyć przed rozgrywką.



- ✗ 8 niskich ścian
- ✗ 6 ścian o długości 1
- ✗ 6 ścian o długości 2
- ✗ 2 ściany o długości 3



- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 4 ściany brzegowe o długości 2
- ✗ 4 ściany brzegowe o długości 3



- ✗ 3 kafelki kanionu 1x2
- ✗ 3 kafelki kanionu 2x2
- ✗ 3 kafelki kanionu 2x3



- ✗ 5 skał
- ✗ 4 drzewa

- ✗ 10 zamkniętych skrzyń z zaopatrzeniem (i 10 znaczników otwartych skrzyń z zaopatrzeniem)

- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń



- ✗ 8 punktów zaczepu linki



- ✗ 8 brzegowych punktów zaczepu linki



- ✗ 3 osłony termiczne



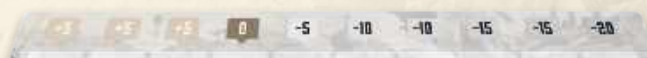
- ✗ 4 zrzuty zaopatrzenia



- ✗ plansza rund



- ✗ kafelek wejścia



- ✗ tor celowania



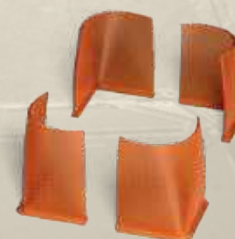
- ✗ 6 planszetek legend



- ✗ 6 planszetek ekwipunku



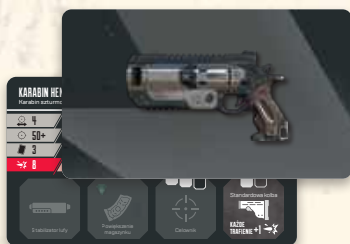
- ✗ 6 zastonek graczy



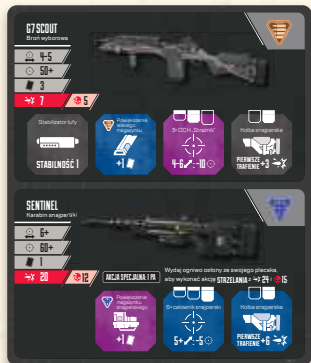
- ✗ 4 figurki granicy pierścienia



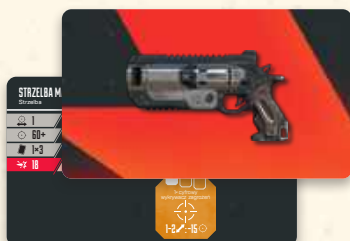
✖ 14 kart celowania



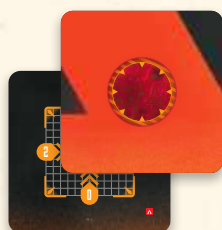
✖ 48 kart broni podstawowych



✖ 8 kart zestawów broni



✖ 3 karty broni specjalnych



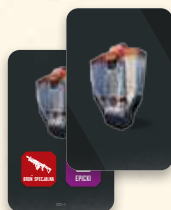
✖ 8 kart zmniejszenia pierścienia



✖ 32 karty w pełni wyposażonych broni



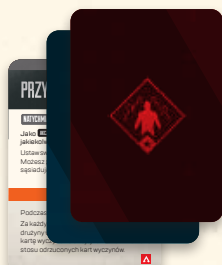
✖ 18 kart skrzyń z zaopatrzeniem



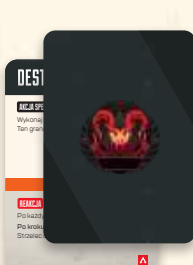
✖ 6 kart zrzutów zaopatrzenia



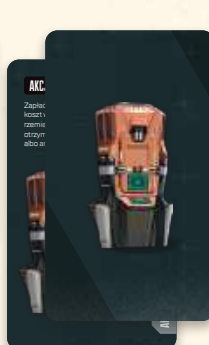
✖ 4 karty wystawienia



✖ 6 kart ról



✖ 12 kart wyczynów mistrzów



✖ karta replikatora



✖ 12 kart wydarzeń



✖ znacznik rundy



✖ znacznik inicjatywy



✖ 4 żetony bonusów



✖ 4 znaczniki wystawienia zrzutu zaopatrzenia



✖ 8 znaczników stanu zrzutu zaopatrzenia



✖ 6 identyfikatorów drużyn



✖ 4 żetony drużyny



✖ 6 flag



✖ 6 liczników osłony i zdrowia



✖ 12 dwustronnych żetonów skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa



✖ 12 znaczników amunicji



✖ 3 woreczki na żetony łupów



✖ 18 żetonów sprzętu początkowego (po 6 hełmów, osłon osobistych i osłon leżącego)



✖ 50 żetonów zwykłych łupów



✖ 52 żetony rzadkich łupów



✖ 35 żetonów epickich łupów



✖ 6 żetonów legendarnych łupów



✖ 2 żetony cech granatów



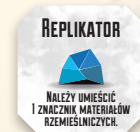
✖ 8 żetonów współrzędnych



✖ 31 żetonów blokady



✖ 12 znaczników materiałów rzemieślniczych



✖ 4 żetony replikatora

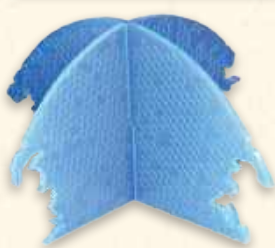


✖ 2 żetony wydarzeń

GIBRALTAR



✗ figurka
Gibraltara



✗ figurka
kopuły ochronnej



✗ figurka
bombardowania



✗ żeton cech
bombardowania



✗ 2 żetony zdolności
(1 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)



✗ karta
rekrutacji



✗ 8 kart
wyczynów



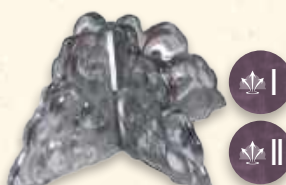
✗ arkusz legendy

✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)

BANGALORE



✗ figurka
Bangalore



✗ 2 figurki dymu ze
znacznikami numeracji



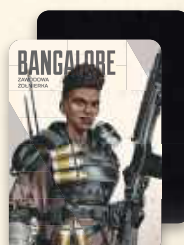
✗ figurka
pioruna
kulistego



✗ żeton
cech
pioruna
kulistego



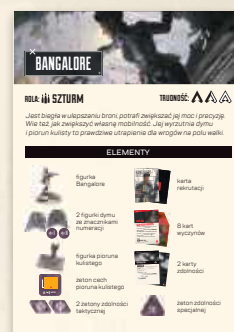
✗ 3 żetony zdolności
(2 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)



✗ karta
rekrutacji



✗ 8 kart
wyczynów



✗ arkusz legendy

✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)

WRAITH



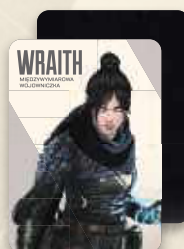
✗ figurka
Wraith



✗ 2 figurki
wrót wymiarów



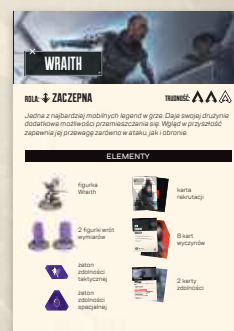
✗ 2 żetony
zdolności
(1 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)



✗ karta
rekrutacji



✗ 8 kart
wyczynów



✗ arkusz legendy

✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej
i 1 zdolności specjalnej)

BLOODHOUND



✗ figurka Bloodhound



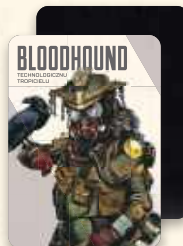
✗ 3 figurki kruków



✗ figurka dziku łowcu



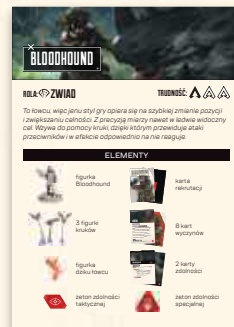
✗ 2 żetony zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)



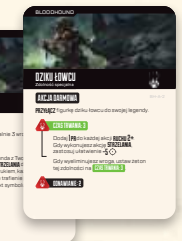
✗ karta rekrutacji



✗ 8 kart wyczynów



✗ arkusz legendy



✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)

LIFELINE



✗ figurka Lifeline



✗ figurka drona leczącego D.O.C.



✗ figurka rzutu zaopatrzenia Lifeline



✗ znacznik stanu rzutu zaopatrzenia Lifeline



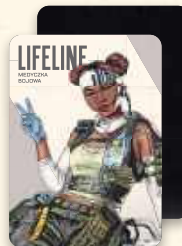
✗ znacznik miejsca rzutu



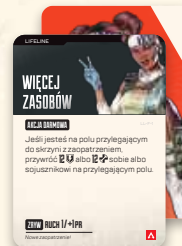
✗ 2 żetony zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)



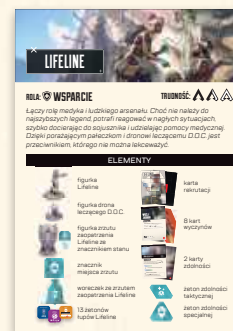
✗ 13 żetonów łupów Lifeline:
6 rzadkich, 4 epickie, 3 legendarne



✗ karta rekrutacji



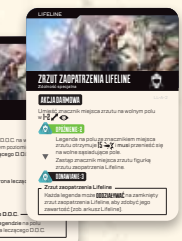
✗ 8 kart wyczynów



✗ arkusz legendy



✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)



✗ woreczek ze zrzutem zaopatrzenia Lifeline

PATHFINDER



✗ figurka Pathfinder



✗ 2 figurki punktów zaczepu linki



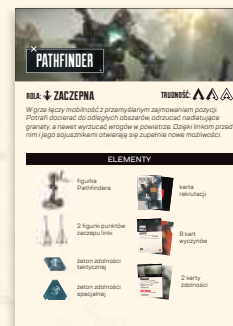
✗ 2 żetony zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)



✗ karta rekrutacji



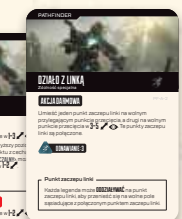
✗ 8 kart wyczynów



✗ arkusz legendy



✗ 2 karty zdolności
(1 zdolności taktycznej i 1 zdolności specjalnej)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zasady gry opisano w 2 instrukcjach: *Zasady podstawowe* (ta instrukcja) i *Przygotowanie meczów*.

Gracze, którzy biorą udział w Igrzyskach Apex po raz pierwszy, na razie nie potrzebują drugiej instrukcji. **Wszystkie informacje niezbędne do rozegrania pierwszego meczu znajdują się w *Zasadach podstawowych*.** W przygotowaniu i nauce gry dodatkowo pomogą wstępne ustawienia i rekomendacje (oznaczone na zielono i poprzedzone nagłówkiem: **Pierwsza rozgrywka**). **Podczas przygotowania pierwszej rozgrywki należy postępować zgodnie z przedstawionymi niżej krokami.**

Gdy gracze dobrze poznają grę, mogą sięgnąć do instrukcji *Przygotowanie meczów*, w której opisano pełne przygotowanie do standardowej gry, inne tryby rozgrywki, różne konfiguracje map i dodatkowe moduły specjalne z nowymi elementami i dodatkowymi zasadami. **Po rozegraniu pierwszego meczu gracze powinni przygotowywać wszystkie kolejne rozgrywki zgodnie z opisem z instrukcji *Przygotowanie meczów*.**



PRZYGOTOWANIE STANDARDOWE

- 1 Pośrodku obszaru gry należy umieścić 4 części mapy, tworząc z nich kwadrat jak na ilustracji.
- 2 Obok mapy należy umieścić planszę rund.
- 3 Znacznik rundy należy umieścić na pozycji „1” toru rund.
- 4 Znacznik inicjatywy należy położyć obok planszy rund.
- 5 Tor celowania należy umieścić obok mapy wzdłuż którejś z jej krawędzi, zostawiając miejsce na karty celowania.
- 6 Należy potasować wszystkie karty celowania i utworzoną w ten sposób talię celowania położyć zakrytą obok toru celowania.



WYBRANY TRYB GRY

Battle Royale

Drużyny: 2 na 2 albo 3 na 3 legendy

Gracze w dowolny sposób dzielą się na 2 drużyny. Każda drużyna kontroluje taką samą liczbę legend. Jeśli jest mniej graczy niż legend, niektórzy gracze będą kontrolować więcej niż 1 legendę (decyzja należy do poszczególnych drużyn).

Pierwsza rozgrywka.

Zalecamy, aby każdy z graczy kontrolował 1 legendę.

Dla czytelności zasad w instrukcji przyjęto, że każdy z graczy kontroluje tylko 1 legendę. Jeśli gracz

kontroluje kilka legend, powinien trzymać elementy każdej z nich oddzielnie i wykonywać ich akcje osobno. Zawsze gdy zasady odnoszą się do „każdego gracza”, każdy z graczy stosuje te zasady w odniesieniu do każdej legendy, którą kontroluje.

Cel gry: Eliminacja legend

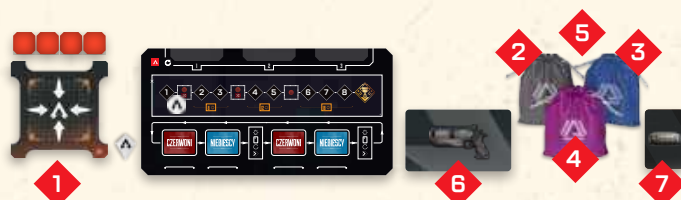
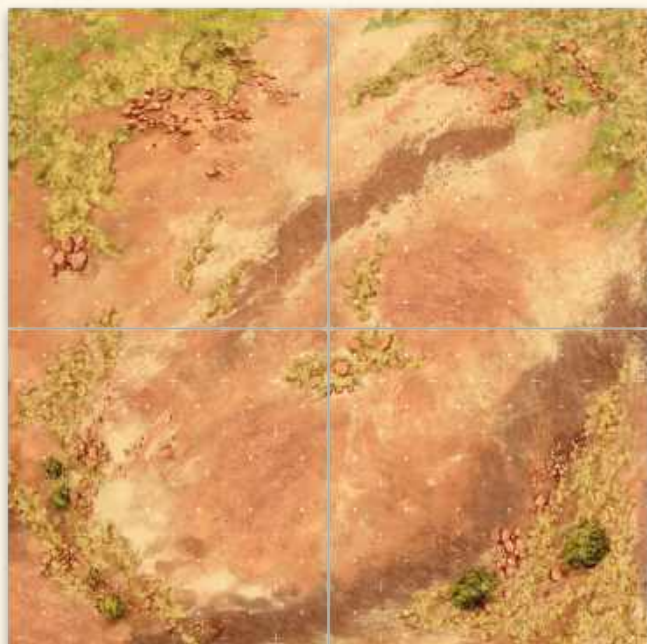
Rozgrywka natychmiast się kończy, a drużyna wygrywa, gdy zostanie spełniony którykolwiek z następujących warunków:

- ✗ **Każda wroga legenda została wyeliminowana co najmniej raz** (tj. każda wroga legenda straciła co najmniej 1 żeton skrzyni śmierci).
- ✗ **Drużyna ma 2 punkty zwycięstwa** (rozgrywka 2 na 2) **albo 4 punkty zwycięstwa** (rozgrywka 3 na 3) **na początku aktywacji wrogiej legendy bez żetonów skrzyni śmierci.** (Punkty zwycięstwa – zob. *Życie i śmierć*, str. 30).

Jeśli do końca 8. rundy żadna drużyna nie spełni warunku zwycięstwa, należy rozstrzygnąć remis, sprawdzając po kolei następujące warunki:

1. Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów zwycięstwa.
2. Jeśli remis się utrzymuje, należy w każdej drużynie sprawdzić legendy, które wciąż mają 2 żetony skrzyni śmierci. Ta z nich, która ma więcej punktów zdrowia, zapewnia swojej drużynie zwycięstwo.
3. Jeśli wciąż nie udało się wyłonić zwycięzcy, rozgrywka kończy się remisem.

Przygotowanie



- 1 Obok planszy rund należy umieścić **kafelek wejścia**, a obok niego 4 żetony bonusów.

- 2 Wszystkie **żetony zwykłych łupów** (szare), z wyjątkiem żetonów sprzętu początkowego (zwykłe hełmy, osłony osobiste i osłony leżącego), należy włożyć do woreczka ze zwykłymi łupami.



- 3 Wszystkie **żetony rzadkich łupów** (niebieskie) należy włożyć do woreczka z rzadkimi łupami.

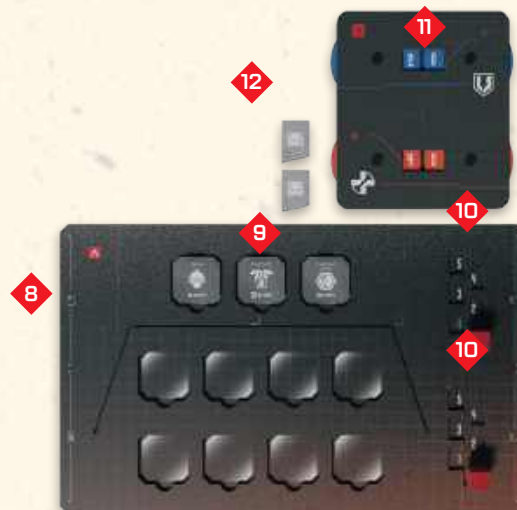
- 4 Wszystkie **żetony epickich łupów** (fioletowe) należy włożyć do woreczka z epickimi łupami.

- 5 **Woreczki z łupami** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

- 6 Należy potasować wszystkie **karty broni podstawowych** i utworzoną w ten sposób talię broni położyć zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.

- 7 Należy potasować wszystkie **karty skrzyni z zaopatrzeniem** i utworzoną w ten sposób talię skrzyni z zaopatrzeniem położyć zakrytą w pobliżu talii broni.

Każdy gracz bierze następujące elementy:



- 8 **Planszетkę legendy**, którą kładzie przed sobą.
- 9 **3 żetony sprzętu początkowego**: 1 hełm, 1 osłonę osobistą i 1 osłonę leżącego, które umieszcza na odpowiednich polach na swojej planszетce legendy.
- 10 **2 znaczniki amunicji** – umieszcza po 1 znaczniku na pozycji „0” każdego licznika amunicji.
- 11 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszетki legendy. Punkty osłony (U) należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia (P) na wartości 40.
- 12 **2 dwustronne żetony skrzyni śmierci / punktów zwycięstwa**, które umieszcza obok planszетki legendy stroną ze skrzynią śmierci (X) do góry.

WYBRANA MAPA

Rozdroża

Należy przygotować następujące elementy:

- ✗ 1 budynek 2×2
- ✗ 3 budynki 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 2 budynki 3×3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 2 ściany o długości 2
- ✗ 2 ściany o długości 3
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 1 niska ściana brzegowa
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na poniższej ilustracji:

Krok 1.

Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).

Krok 2.

Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).

Krok 3.

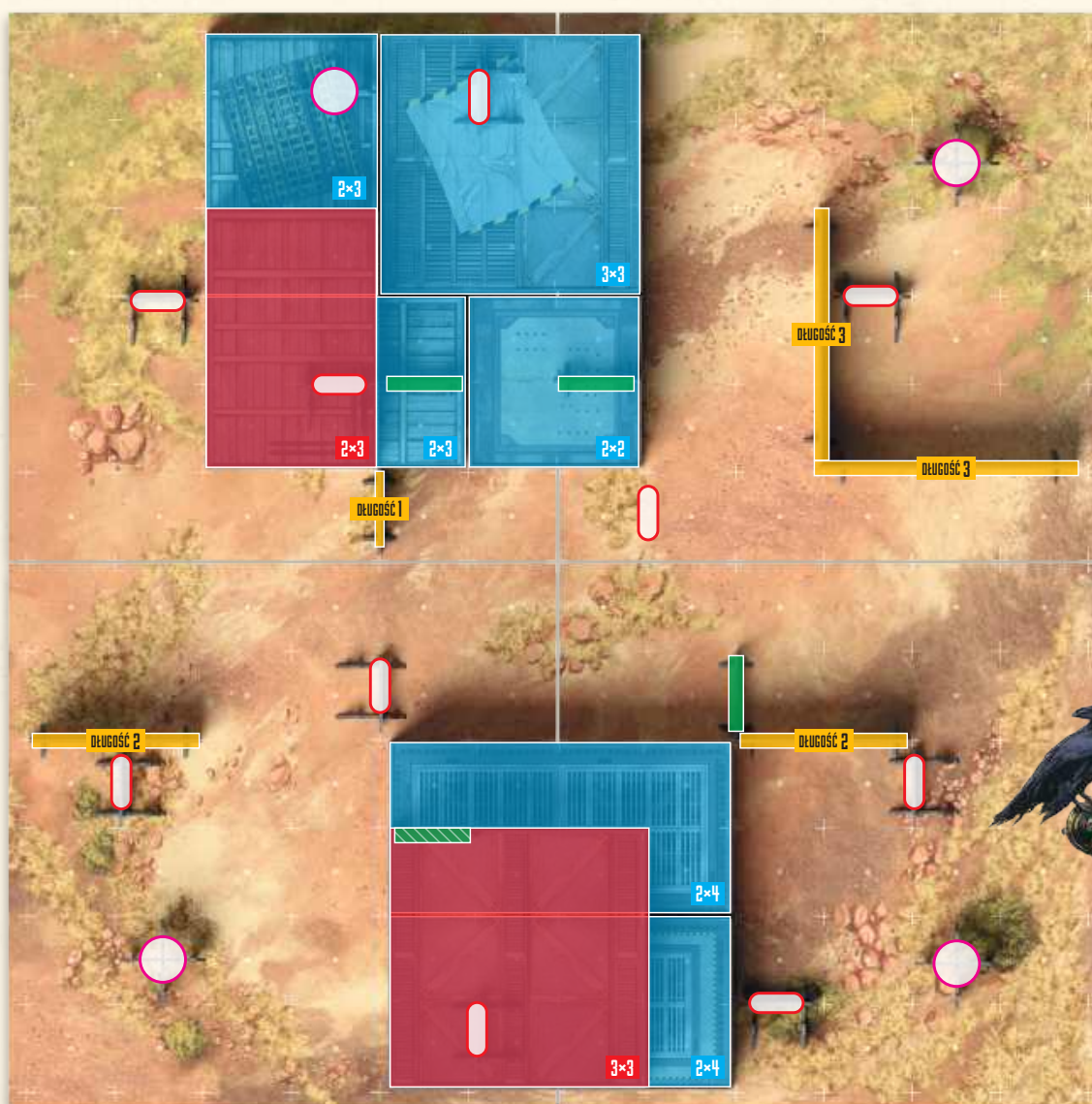
Ściany.

Krok 4.

Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5.

Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- ściany
- niskie ściany
- niska ściana brzegowa

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń



WYBRANE MODUŁY SPECJALNE

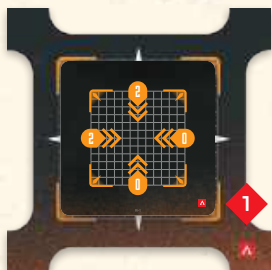
Pierścień

Należy przygotować następujące elementy:

- ✗ 4 figurki granicy pierścienia
- ✗ 8 kart zmniejszenia pierścienia

Przygotowanie

- 1 Należy potasować wszystkie **karty zmniejszenia pierścienia** i utworzoną w ten sposób talię pierścienia umieścić zakrytą na kafelku wejścia. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę zmniejszenia pierścienia i położyć ją na wierzchu talii w taki sposób, aby symbol  znajdował się w tym samym rogu co na kafelku wejścia.
- 2 Na 4 polach w rogach mapy należy umieścić po 1 **figurce granicy pierścienia** wewnątrz do środka mapy, tak jak pokazano na ilustracji.



INICJATYWA I WYBÓR LEGEND

Jedna z drużyn ma inicjatywę. Oznacza to, że jako pierwsza będzie wykonywać akcje na mapie. Druga drużyna jako pierwsza wybierze legendę. **Inicjatywa nie zmienia się przez całą rozgrywkę.**

Pierwsza rozgrywka.

Każda drużyna dobiera 1 kartę celowania. Drużna, która ma na karcie wyższą wartość, zostaje drużyną czerwoną (w razie remisu należy ponownie dobrać karty). Następnie karty celowania należy wtasować z powrotem do talii.

1. **Czerwona drużyna** gra następującymi legendami: Bangalore i Wraith (2 na 2) albo Bangalore, Wraith i Lifeline (3 na 3).
2. **Niebieska drużyna** gra następującymi legendami: Gibraltar i Bloodhound (2 na 2) albo Gibraltar, Bloodhound i Pathfinder (3 na 3).
3. Legendy można dowolnie przydzielić graczom w danej drużynie. Każdy z graczy bierze **kartę rekrutacji** odpowiadającą jego legendzie i kładzie tę kartę odkrytą przed sobą.

4. **Znacznik inicjatywy** należy umieścić na torze inicjatywy na 1. od lewej polu tury czerwonej drużyny.
5. **W pierwszej rozgrywce następny fragment instrukcji należy pominąć i przejść do przygotowania legend.**

Kolor każdej drużyny określa się w następujący sposób:

1. Każda drużyna dobiera 1 kartę celowania.
2. Drużna, która ma na karcie wyższą wartość, wybiera kolor (w razie remisu należy ponownie dobrać karty):
 - ✗ **Czerwona drużyna.** Pierwsza wchodzi na mapę i zawsze ma inicjatywę na mapie.
 - ✗ **Niebieska drużyna.** Podczas rekrutacji wybiera pierwszą legendę (a potem jako pierwsza umieszcza legendę obok kafelka wejścia, jeśli ten kafelek jest używany w wybranym trybie gry).
3. **Znacznik inicjatywy** należy umieścić na torze inicjatywy na 1. od lewej polu tury czerwonej drużyny.
4. Należy wyjąć z pudełka wszystkie karty rekrutacji legend i rozłożyć je odkryte na stole.
5. Gracz z **niebieskiej drużyny** wybiera legendę, którą będzie grać, bierze odpowiadającą jej kartę rekrutacji i kładzie odkrytą obok swojej planszетки legendy. Następnie legendę wybiera gracz z czerwonej drużyny, potem kolejny gracz z niebieskiej drużyny i dalej na zmianę, aż wszyscy gracze wybiorą legendy i wezmą odpowiadające im karty rekrutacji. Niewybrane karty należy odłożyć do pudełka.

Uwaga! Legendy można przydzielić losowo. W tym celu należy potasować wszystkie karty rekrutacji legend i rozdać graczom po 1 karcie.

PRZYGOTOWANIE LEGEND

Każdy z graczy bierze **identyfikator drużyny** w kolorze swojej drużyny, **kartę pomocy**, **arkusz legendy** i **zasłonkę** w kolorze swojej drużyny, jeśli jest wymagana w wybranym trybie gry. Następnie bierze wszystkie elementy wymienione na arkuszu legendy i kładzie obok swojej planszетки legendy, jak pokazano na ilustracji:

- 1 **Arkusz legendy.**
- 2 **Karta pomocy.**
- 3 **Figurka legendy i identyfikator drużyny** (należy go zamocować na podstawie figurki).
- 4 **Figurki związane ze zdolnościami legendy.**
- 5 **Karty zdolności** (odkryte).
- 6 **Karty wyczynów** (należy je potasować i umieścić zakrytą talię we wskazanym miejscu obok planszетки legendy).
- 7 **Znaczniki i żetony** (żetony zdolności itp.).
- 8 **Zasłonka gracza** (umieszcza się ją na planszette legendy tak, aby przeciwnicy nie widzieli zawartości plecaka).

Pierwsza rozgrywka. Należy użyć zasłonek graczy.

Figurki, znaczniki i żetony to zasoby legendy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda rozgrywka obejmuje 3 etapy.

Etap 1. Wyposażenie legend

Członkowie każdej drużyny przygotowują ekwipunek swoich legend. Każda z drużyn dąży do tego, aby jak najlepiej rozdysonować dostępne zasoby.

Etap 2. Zrzut na mapę

Legendy wchodzą na mapę. Szukają korzystnej pozycji startowej i dodatkowych łupów.

Etap 3. Ostateczne starcie

Gracze mierzą się z przeciwnikami. Każda z drużyn chce jako pierwsza spełnić warunki zwycięstwa (określone dla wybranego trybu gry). Jest to zasadnicza część gry, która obejmuje maksymalnie 8 rund.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Należy postępować zgodnie z zasadami przedstawionymi w instrukcji *Przygotowanie meczów* dla wybranego trybu gry.

Pierwsza rozgrywka. Należy postępować zgodnie z opisanymi niżej zasadami. Każda legenda tworzy pulę startową. W tym celu dobiera:

- ✗ 4 karty broni z wierzchu talii broni,
- ✗ 4 losowe żetony zwykłych łupów z woreczka zwykłych łupów,
- ✗ 4 losowe żetony rzadkich łupów z woreczka rzadkich łupów.

Podczas tego etapu wszyscy gracze wykonują czynności jednocześnie. Każda legenda może przekazać dowolną liczbę kart broni i żetonów łupów ze swojej puli startowej innym legendom w swojej drużynie.

Każda legenda musi **wyposażać się w 2 karty broni** – umieszcza je po prawej stronie planszeczki legendy w 2 miejscach na karty broni. Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Przesuwa znacznik amunicji każdej broni na pozycję odpowiadającą liczbie wskazanej w prawym górnym rogu danej karty broni.
2. Umieszcza żetony łupów na polach plecaka, polach na sprzęt i na kartach broni zgodnie z rodzajem żetonów i limitami (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*).
3. Usuwa z gry wszystkie żetony łupów i karty broni, które zostały w puli startowej.

ZARZĄDZANIE ŁUPAMI, SPRZĘTEM I BRONIĄ



Gracz umieszcza żetony łupów, karty broni i karty wyczynów w odpowiednich miejscach na swojej planszeczce legendy lub obok niej. Planszeczka legendy jest podzielona na kilka sekcji:

- 1 Pola na sprzęt.
- 2 Pola plecaka.
- 3 Liczniki amunicji i znaczniki amunicji.
- 4 Miejsca na karty broni.
- 5 Miejsce na talię wyczynów.
- 6 Miejsce na stos odrzuconych kart wyczynów.

Żetony łupów

W trakcie rozgrywki gracze będą zbierać żetony łupów, używać ich, upuszczać je, a także wydawać i odrzucać. [Uwaga! Wydanie lub odrzucenie żetonu łupu oznacza usunięcie go z gry]. Za pomocą łupów można między innymi przywracać zdrowie, zapewniać ochronę, udoskonalać broń. Rangę żetonu łupu wskazuje jego kolor: **zwykły** (szary), **rzadki** (niebieski), **epicki** (fioletowy) i **legendarny** (złoty). Zwykłe żetony łupów są najtańsze, a legendarne żetony łupów zapewniają największe korzyści. Żetony łupów można podzielić na 4 rodzaje w zależności od ich zastosowania (wszystkie żetony łupów opisano w *Bazie danych*, str. 39):



Sprzęt – pełni funkcje ochronne. Umieszcza się go na polu na sprzęt na planszeczce legendy (sprzętu nie można umieścić na polu plecaka).



Dodatek – pozwala ulepszyć broń. Umieszcza się go na polu plecaka albo na karcie broni na polu dodatku.



Granat – można nim zadać obrażenia (jedorazowy). Umieszcza się go na polu plecaka na planszeczce legendy.



Akcesorium – wpływa pozytywnie na legendę (jedorazowy). Umieszcza się go na polu plecaka na planszeczce legendy.

Uwaga! Niektóre karty odnoszą się do „przedmiotów”. Przedmioty to granaty oraz akcesoria.

Gdy legenda otrzyma **żeton łupu**, wybiera 1 z 2 opcji:

- ✖ **Zachowuje go** i umieszcza na odpowiednim polu na planszeczce legendy albo na kartach broni zgodnie z opisanymi dalej zasadami.
- ✖ **Upuszcza go** na mapę na pole, na którym się znajduje, albo na sąsiadujące pole (zob. *Sąsiedowanie i przyleganie*, str. 20). Na 1 polu na mapie może się znajdować dowolna liczba żetonów łupów.

Uwaga! Gdy legenda znajduje się na mapie i otrzymuje żeton łupu, to albo go zachowuje, albo upuszcza (nie odrzuca go).

Sprzęt

W górnej części planszeczki legendy znajdują się pola na 3 różne żetony sprzętu: hełm, osłonę osobistą i osłonę leżącego. Legenda może mieć jednocześnie tylko po **1 żetonie sprzętu każdego rodzaju**. Rozpoczyna grę w pełni wyposażona w zwykłe żetony sprzętu (zgodnie z opisem w sekcji *Przygotowanie legendy*).

Gdy legenda otrzyma nowy żeton sprzętu, wybiera 1 z 2 opcji:



- ✖ **Zachowuje go**. Upuszcza dotychczasowy żeton sprzętu tego samego rodzaju, aby zrobić miejsce na nowy.
- ✖ **Upuszcza go**.

Uwaga! Żetony osłony osobistej i żetony osłony leżącego są dwustronne (oprócz zwykłych). Gdy legenda **upuszcza** albo **podnosi** z mapy dwustronny żeton osłony, **nie odwraca** go (czyli wyczerpaną osłonę leżącego należy położyć wyczerpaną stroną do góry). Gdy legenda otrzyma dwustronny żeton osłony z innego źródła (np. z woreczka z łupami, skrzyni z zaopatrzeniem itp.), zachowuje go albo upuszcza stroną niewyczerpaną do góry.



jednostronne
zwykłe osłony



przód
(wyczerpana)



tył
(wyczerpana)



przód
(wyczerpana)



tył
(wyczerpana)

Plecak

Plecak to 8 pól w dolnej części planszeczki legendy. Na tych polach umieszcza się dodatki, granaty i akcesoria, które ma legenda. **Na każdym polu plecaka może się znajdować tylko 1 żeton łupu**.

Zawsze gdy gracz chce zachować żeton łupu, a nie ma wolnego pola, może upuścić żeton łupu z plecaka, aby zrobić miejsce na nowy.

Bronie i amunicja

Po prawej stronie planszeczki legendy znajdują się 2 miejsca na karty broni. **Na każdym z tych miejsc może się znajdować tylko 1 karta broni** (legenda w żadnym momencie nie może być wyposażona w więcej niż 2 bronie).

Gdy gracz chce dołączyć dodatek do 1 ze swoich broni, a odpowiednie pole jest zajęte, może albo upuścić znajdujący się tam dodatek, albo umieścić go na pustym polu plecaka, aby zrobić na karcie broni miejsce na nowy dodatek.

Ilość amunicji każdej broni śledzi się na liczniku amunicji obok danej broni (po lewej). Każdy licznik wskazuje wartość od 0 (broń nienaładowana) do 5 (broń w pełni naładowana). Po uzyskaniu amunicji należy przesunąć znacznik amunicji w górę, a po wydaniu – w dół. Nie można przesunąć znacznika amunicji poniżej 0 ani powyżej 5.

Gdy gracz otrzyma co najmniej 1 kartę broni, dla każdej z nich wybiera 1 z następujących opcji:

- ✖ **Wymienia broń**. Usuwa kartę broni obok planszeczki legendy i umieszcza tam nową kartę broni. Jeśli obie te bronie mają **taki sam rodzaj amunicji**, zwiększa aktualną ilość amunicji o wartość wskazaną na nowej karcie broni. W przeciwnym razie ustawia znacznik amunicji zgodnie z wartością wskazaną na nowej karcie broni. Następnie odrzuca usuniętą kartę broni.



- ✗ **Bierze amunicję z nowej broni.** Jeśli dotychczasowe bronie (1 albo obydwie) mają taki sam rodzaj amunicji co nowa broń, gracz może dowolnie rozdzielić między nie nowo pozyskaną amunicję. Następnie odrzuca kartę broni, z której wziął amunicję.

- ✗ **Odrzuca nową broń.**

Odrzucone karty broni usuwa się z gry. Jeśli na odrzuconej karcie znajdowały się dodatki, gracz może je umieścić na innej karcie (zob. *Dodatki*, str. 27) lub w plecaku albo może je upuścić.

Karty wyczynów

Po lewej stronie planszетки legendy znajdują się 2 miejsca na karty wyczynów: górne – na zakrytą talię wyczynów, dolne – na odkryty stos odrzuconych kart wyczynów.

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

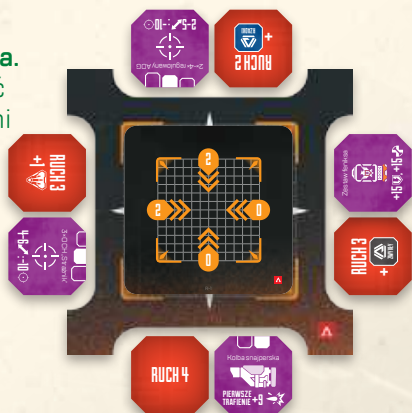
Należy postępować zgodnie z zasadami przedstawionymi w instrukcji *Przygotowanie meczów dla wybranego trybu gry*.

Pierwsza rozgrywka.

Należy postępować zgodnie z opisanymi niżej zasadami.

Aby przygotować rzut na mapę, należy wykonać następujące kroki:

1. Obok każdej krawędzi kafelka wejścia należy losowo umieścić po 1 odkrytym **żetonie bonusu**.
2. Należy wylosować **1 żeton epickiego łupu** z odpowiedniego woreczka i umieścić go obok 1 z krawędzi kafelka wejścia, a potem w ten sam sposób należy umieścić po 1 żetonie epickiego łupu obok 3 pozostałych krawędzi kafelka zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Każda legenda dobiera na rękę **3 karty wyczynów** ze swojej talii wyczynów.



Następnie:

1. Zaczynając od **niebieskiej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone **obok kafelka wejścia**, gracze wykonują następujące kroki:
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend i umieszcza jej figurkę obok dowolnej krawędzi kafelka wejścia (tę samą krawędź może wybrać więcej niż 1 legenda).
 - b. Umieszczona legenda bierze żeton epickiego łupu znajdujący się obok tej krawędzi (jeśli wciąż tam jest) i albo go zachowuje, albo upuszcza (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*, str. 11). Żetony łupów upuszczone w tym kroku usuwa się z gry.
2. Zaczynając od **czerwonej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone na mapie, gracze wykonują następujące kroki:

- a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend przy kafelku wejścia i umieszcza jej figurkę przy dowolnym polu na krawędzi mapy odpowiadającej krawędzi kafelka wejścia (tj. legenda, która została umieszczona obok lewej krawędzi kafelka wejścia, musi teraz zostać umieszczona obok lewej krawędzi mapy). Legenda znajduje się na poziomie 0 i musi mieć możliwość wejścia z tego miejsca na mapę.
 - b. Umieszczona legenda rozpatruje żeton bonusu znajdujący się obok krawędzi kafelka wejścia, przy którym się wcześniej znajdowała (gracz nie bierze tego żetonu bonusu).
3. Wszystkie pozostałe żetony epickich łupów i wszystkie żetony bonusów należy usunąć z gry.

Każdy z żetonów bonusów zapewnia inny bonus:

- ✗ ruch 4,
- ✗ ruch 2 + rzadki łup,
- ✗ ruch 3 + zwykły łup,
- ✗ ruch 3 + 1 amunicji.



Bonusy rozpatruje się w następujący sposób:

- ✗ **Ruch X.** Gracz wykonuje akcję ruchu o wartości X punktów ruchu (zob. *Ruch*, str. 17). Pierwsze pole, na które wejdzie, musi być polem na mapie. Po wejściu na mapę legenda nie może wyjść poza jej obręb przez resztę rozgrywki. **Jeśli na żetonie są wskazane 2 bonusy, najpierw należy wykonać akcję ruchu.**
- ✗ **Rzadki albo zwykły łup.** Gracz losuje żeton łupu z odpowiedniego woreczka i zachowuje go albo upuszcza (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*, str. 11).
- ✗ **Amunicja.** Gracz przesuwając znacznik amunicji na liczniku 1 ze swoich broni o 1 pole w górę.

Przykład umieszczania legend obok kafelka wejścia



Niebieska drużyna decyduje, że pierwszą legendą umieszczoną obok kafelka wejścia będzie Gibraltar **A**. Kontrolujący go gracz wybiera dolną krawędź i umieszcza obok niej figurkę Gibraltar. Gibraltar otrzymuje znajdujący się tam żeton epickiego łupu – kolbę snajperską **1**, którą umieszcza na pustym polu w swoim plecaku.

Teraz czerwona drużyna umieszcza obok kafelka wejścia 1 ze swoich legend – Wraith **B**. Gracz kontrolujący tę legendę wybiera górną krawędź. Potem niebieska drużyna umieszcza Bloodhound **C** przy lewej krawędzi. Na koniec czerwona drużyna umieszcza Bangalore **D** przy prawej krawędzi. Każda z legend otrzymuje odpowiedni żeton epickiego łupu (**2 3 4**).

Wejście legend na mapę



Czerwona drużyna decyduje, że pierwsza na mapę wejdzie Bangalore **1**. Bangalore rozpatruje żeton bonusu znajdujący się obok prawej krawędzi kafelka wejścia (czyli krawędzi, przy której była umieszczona): ruch 3 + zwykły łup. Najpierw musi rozpatrzyć akcję ruchu (zob. Ruch, str. 17). Postanawia zająć pozycję gdzieś wyżej, więc wydaje 3 punkty ruchu i wchodzi na budynek poziomu 1 **2**.

Następnie losuje żeton zwykłego łupu z odpowiedniego woreczka – to strzykawka, którą postanawia zachować. Bangalore ma pełny plecak, więc upuszcza na sąsiadujące pole ogniwo osłony **3**.

Żeton bonusu został rozpatrzony i Bangalore weszła na mapę. Teraz na mapę wchodzi legenda niebieskiej drużyny. Gracze powtarzają powyższe kroki, aż wszystkie legendy wejdą na mapę.

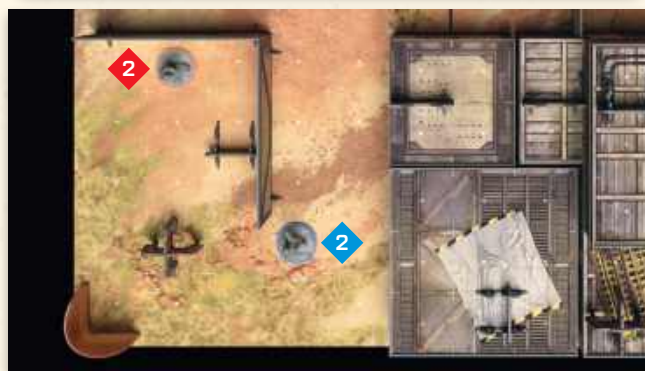
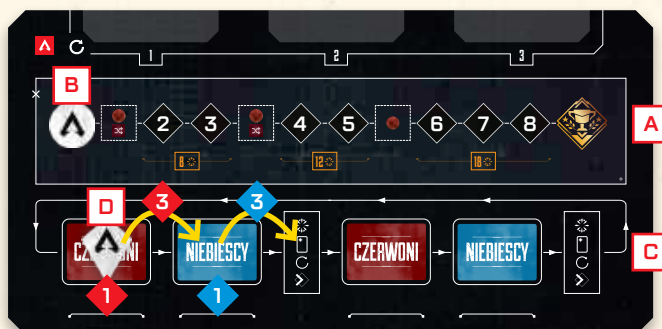
ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Podczas tego etapu legendy z każdej drużyny wykonują akcje na mapie, próbując osiągnąć zwycięstwo.

Rundy

Ostateczne starcie trwa maksymalnie **8 rund**. W każdej rundzie każda drużyna rozgrywa **turę**, zaczynając od czerwonej drużyny. W swojej turze drużyna aktywuje pojedynczo wszystkie swoje legendy. Gdy obie drużyny rozegrają swoje tury, następuje faza przejściowa, w trakcie której przygotowuje się rozgrywkę do następnej rundy. Aktualne rundy i tury zaznacza się na planszy rund.

- A** tor rund
- B** znacznik rundy
- C** tor inicjatywy
- D** znacznik inicjatywy



Struktura rundy

✖ Tura czerwonej drużyny

- 1** Rozpatrzenie efektów wskazanych poniżej znacznika inicjatywy.
- 2** Aktywacja każdej legendy z drużyny (w dowolnej kolejności).
- 3** Przesunięcie znacznika inicjatywy na torze inicjatywy.

✗ Tura niebieskiej drużyny

- 1 Rozpatrzenie efektów wskazanych poniżej znacznika inicjatywy.
- 2 Aktywacja każdej legendy z drużyny (w dowolnej kolejności).
- 3 Przesunięcie znacznika inicjatywy na torze inicjatywy.

✗ **Faza przejściowa**

Rozpatrzenie fazy przejściowej.

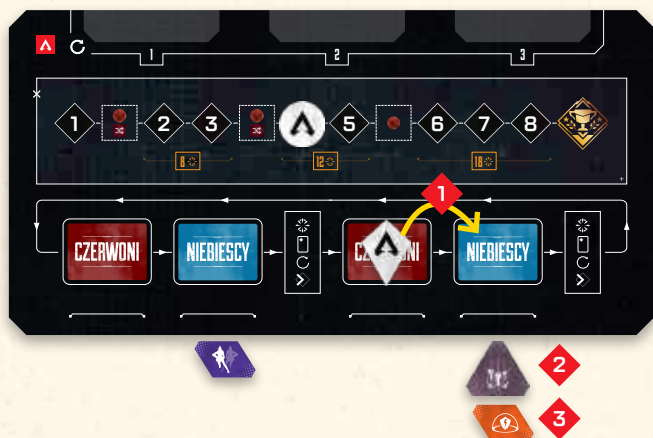
Tury

W swojej turze drużyna wykonuje po kolei następujące kroki:

Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy

Należy rozpatrzyć efekty wszystkich żetonów i figurek poniżej znacznika inicjatywy. Mogą to być żetony zdolności umieszczone w wyniku akcji z kart zdolności wykonanych przez legendy w poprzednich rundach (zob. *Karty zdolności*, str. 35). Jeśli poniżej znacznika inicjatywy znajduje się kilka żetonów lub figurek, należy je rozpatrywać pojedynczo od góry do dołu.

Przykład



Po turze czerwonej drużyny znacznik inicjatywy przesuwany jest na pole tury niebieskiej drużyny 1. Poniżej tego pola znajdują się 2 żetony, należy je zatem kolejno rozpatrzyć od góry do dołu. Najpierw wybuchają piorun kulisty Bangalore, zadając obrażenia 2. Następnie przestaje działać kopuła ochronna Gibraltara 3. Jeśli żetony byłyby umieszczone w odwrotnej kolejności, kopuła ochronna przestałaby działać przed wybuchem, a zatem nie zapewniłaby ochrony.

Aktywacja legend

Gracze aktywują w dowolnej kolejności legendy wchodzące w skład drużyny – **pojedynczo i jednokrotnie**. Aktywacja jednej legendy musi się zakończyć przed aktywacją następnej. Aby pamiętać, że dana legenda już była aktywowana, należy odwrócić jej kartę rekrutacji na drugą stronę. Po zakończeniu aktywacji wszystkich legend z drużyny należy przejść do kroku *Przesunięcie znacznika inicjatywy*.

Podczas aktywacji legenda wydaje do 2 punktów aktywacji (PA), aby wykonać akcję. Każda akcja musi zostać rozpatrzona do końca przed wyborem

następnej, chyba że wskazano inaczej. Niektóre akcje kosztują 1 PA, inne 2 PA, a jeszcze inne są akcjami darmowymi, które nie kosztują PA. Jeśli legenda nie ma wystarczającej liczby PA, aby wykonać akcję, nie może jej wykonać (np. dysponując 2 PA, gracz nie może wykonać akcji za 1 PA, a następnie akcji za 2 PA). Legenda znajdująca się na mapie może też spasaować i nie wykonywać żadnej akcji.

Aktywna legenda może wydać PA na następujące działania:

A. Samodzielne i łączone akcje podstawowe

Te akcje są dostępne dla każdej legendy i każda z nich kosztuje **1 PA**. Legenda może wykonać drugi raz tę samą akcję, chyba że zaznaczono inaczej.

- ✗ ruch 2,
- ✗ oddziaływanie i ruch 1,
- ✗ strzelanie (tylko raz na aktywację),
- ✗ użycie i ruch 1,
- ✗ atak wręcz i ruch 1,
- ✗ zniszczenie 2 i ruch 1,
- ✗ odrodzenie (tylko wyeliminowana legenda).

Uwaga! Akcje łączone (te ze spójnikiem „i”) gracz może wykonać w dowolnej kolejności i nie musi wykonywać wszystkich.

B. Akcje z kart, akcje natychmiastowe i reakcje

Karty zdolności, karty wyczynów i niektóre karty broni pozwalają wykonać określone akcje. Gdy gracz wykonuje akcję z karty, opłaca wskazany na tej karcie koszt (1 PA, 2 PA), chyba że jest to akcja darmowa.

- ✗ Akcje z **kart zdolności** są unikatowe dla każdej legendy. Tych kart nigdy się nie odrzuca – pozostają obok planszki legendy przez całą rozgrywkę.
- ✗ Akcje z **kart wyczynów** są unikatowe dla każdej legendy. Karty wyczynów są **jednorazowe**. Po użyciu odkłada się je na stos odrzuconych kart wyczynów obok planszki legendy.
- ✗ Akcje z **kart broni** można wykonywać tylko wtedy, gdy legenda jest wyposażona w daną broń (tzn. karta broni zajmuje miejsce obok planszki legendy).

NATYCHMIASTOWA Akcje oznaczone jako natychmiastowe pozwalają legendzie **wykonać akcję podczas aktywacji dowolnej legendy** (zob. *Karty*, str. 34).

REAKCJA Akcje oznaczone jako reakcje pozwalają legendzie **wykonać akcję podczas akcji strzelania wroga** (zob. *Karty*, str. 34).

C. Zryw

ZRYW RUCH 1/+1PR Raz na aktywację i bez ponoszenia kosztu w PA gracz może odrzucić z ręki kartę wyczynu, aby wykonać akcję ruchu 1 albo uzyskać 1 dodatkowy punkt ruchu podczas wykonywania akcji ruchu (zob. *Ruch*, str. 17). Należy zignorować akcję z odrzuconej karty wyczynu.

D. Upuszczanie i podnoszenie żetonów łupów (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*, str. 11). Przed albo po każdej swojej akcji (niezależnie od tego, czy jest to samodzielna akcja podstawowa, łączona akcja podstawowa, akcja darmowa czy akcja specjalna) gracz może bez ponoszenia kosztu w PA wykonać następujące działania:

- ✗ **Upuścić** dowolną liczbę żetonów łupów z plecaka na **swoje** i na **sąsiadujące** pola (może dowolnie rozdzielić żetony). Na 1 polu może się znajdować dowolna liczba żetonów łupów.
- ✗ **Podnieść** dowolną liczbę żetonów łupów ze **swojego** i z **przylegających** pól.

Uwaga! Poza swoją aktywacją legenda może wykonywać **tylko reakcje i akcje natychmiastowe** wskazane na jej kartach (zob. *Karty*, str. 34).

Uwaga! Legenda, która została wyeliminowana i nie znajduje się na mapie (zob. *Życie i śmierć*, str. 30), **nie może** wykonywać żadnych akcji (w tym reakcji ani akcji natychmiastowych). Taka legenda **musi** rozpocząć swoją aktywację od wykonania akcji odrodzenia o standardowym koszcie 1 PA (nie może spasować). Potem może wykonać dowolne inne akcje, wydając pozostałą PA.

ZASADY PIERWSZEŃSTWA

Jeśli gracz rozpatruje kilka kart, powinien je rozpatrywać w kolejności, w której zostały zagrane.

W razie konfliktu zasad:

- ✗ Zasady z **Przygotowania meczów** mają pierwszeństwo wobec **Zasad podstawowych**.
- ✗ **Zasady na kartach** mają pierwszeństwo wobec zasad z **Przygotowania meczów** i **Zasad podstawowych**.

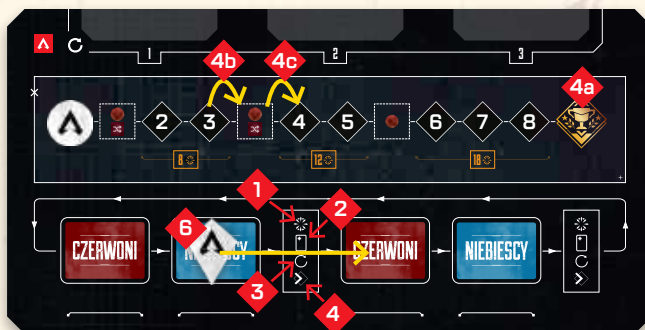
Przesunięcie znacznika inicjatywy



Po zakończeniu aktywacji wszystkich legend z drużyny należy przesunąć znacznik inicjatywy na torze o 1 pole.

- A** Jeśli zakończyła się tura czerwonej drużyny, znacznik przesuwa się na pole tury niebieskiej drużyny.
- B** Jeśli zakończyła się tura niebieskiej drużyny, znacznik przesuwa się na pole fazy przejściowej.

Faza przejściowa



Jest to faza przygotowania do następnej rundy. Należy wykonać po kolei następujące kroki:

1. **W rozgrywce bez modułu pierścienia lub oston termicznych ten krok należy pominąć.** Każda legenda poza granicą pierścienia otrzymuje obrażenia <ZDROWIA>. Liczba obrażeń zależy od pozycji znacznika rundy i jest wskazana poniżej toru rund (zob. *Życie i śmierć*, str. 30). 
2. Każda legenda dobiera na rękę 1 kartę wyczynu ze swojej talii wyczynów. Nie ma limitu kart na rękę. Jeśli w talii wyczynów nie ma kart, legenda nie dobiera karty. 
3. Należy przesunąć wszystkie żetony zdolności na torze odnawiania zdolności o 1 pole w lewo. Jeśli żeton zostanie przesunięty poza tor, odnawianie zdolności się zakończyło i należy umieścić ten żeton na odpowiadającej mu karcie zdolności (zob. *Odnawianie zdolności*, str. 38). 
4. Należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole w prawo na torze rund i rozpatrzeć efekty odpowiadające nowej pozycji znacznika:
 - a. **Symbol pucharu.** Rozgrywka dobiegła końca. Należy określić jej wynik zgodnie z opisem dla danego trybu gry. 
 - b. **Kwadratowe pole.** W rozgrywce z modułem **pierścienia** lub **oston termicznych** należy rozpatrzeć efekt każdego symbolu na tym polu. Następnie należy przesunąć znacznik rundy na kolejne pole. 

Pierwsza rozgrywka.

Należy przesunąć figurki granicy pierścienia. Karta zmniejszenia pierścienia odzwierciedla mapę – każda krawędź karty odpowiada krawędzi mapy. Na każdej strzałce zaznaczono, w którym kierunku i o ile pól należy przesunąć 2 figurki granicy pierścienia związane z daną krawędzią (zob. przykład na następnej stronie).

Należy wtasować kartę zmniejszenia pierścienia z powrotem do talii, odkryć wierzchnią kartę i umieścić ją odkrytą na wierzchu talii w taki sposób, aby symbol  znajdował się w tym samym rogu co na kafelku wejścia. Karta pokazuje schemat następnego zmniejszenia pierścienia.

c. **Pole w kształcie rombu.** **4c** Jeśli poniżej pola znajdują się żetony, należy rozpatrzyć ich efekty.

5. Należy odkryć wszystkie karty rekrutacji legend.
6. Znacznik inicjatywy należy przesunąć na następne pole tury drużyny, jak wskazują strzałki na torze inicjatywy **6**.

Przykład zmniejszenia pierścienia

Zgodnie z kartą 2 górne figurki granicy pierścienia należy przesunąć o 2 pola w dół. 2 figurki granicy pierścienia po lewej należy przesunąć o 2 pola w prawo. Dolnej figurki po prawej nie należy przesuwać.



AKCJE

RUCH

Aby przemieszczać się po mapie, legenda wydaje punkty ruchu (PR). Liczba otrzymywanych PR jest podana po słowie „ruch” (np. samodzielna akcja podstawowa „ruch 2” zapewnia legendzie 2 PR, a łączona akcja podstawowa „oddziaływanie i ruch 1” – 1 PR).

Gracz może wydać wszystkie PR, którymi dysponuje, część z nich albo może nie wydawać żadnych (nie musi wydawać wszystkich dostępnych PR). PR niewydane podczas akcji ruchu po zakończeniu akcji natychmiast przepadają. Każdą akcję ruchu należy rozpatrywać osobno (np. nie można wykonać akcji ruchu 2, łącząc 2 akcje ruchu 1).

Niektóre akcje specjalne i akcje darmowe umożliwiają wykonanie akcji ruchu lub modyfikują akcję ruchu.

MAPA

Mapa stanowi obszar, na którym drużyny rozgrywają mecz. Może zawierać elementy terenu (np. budynki, ściany, skały i drzewa) i obiekty (np. skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń). Legendy są reprezentowane na mapie przez odpowiadające im figurki.

Siatka mapy

Do siatki widocznej na mapie należy się odnosić podczas umieszczania obiektów, wykonywania ruchu, ustalania linii wzroku i mierzenia odległości.

Zasady mogą odnosić się do następujących części siatki:

Pola – każdy kwadrat siatki.

Krawędzie – krawędzie kwadratu siatki.

Punkty przecięcia – rogi kwadratu siatki.



Ponadto pola, krawędzie i punkty przecięcia mogą być albo **wolne**, albo **zajęte**, w zależności od tego, jakie elementy gry się na nich znajdują. Zajęte pola, krawędzie i punkty przecięcia mogą wpływać

na umieszczanie innych elementów gry i ruch legend. Pełne informacje o każdym elemencie gry (w tym umieszczaniu, wpływie na ruch, linię wzroku itp.) są przedstawione na arkuszu obiektów albo na arkuszu odpowiedniej legendy.

Poziomy



Pionowy wymiar elementów mapy wyrażają poziomy liczone od „ziemi” (poziom 0) w górę. Niektóre elementy mają określony poziom, co może wpływać na ruch i linię wzroku. Poziomy elementów umieszczonych jeden na drugim sumują się.

Na przykład mapa Rozdroży zawiera **budynki** i **ściany**. Jedne i drugie to elementy **«POZIOMU 1»** (na potrzeby rozgrywki przyjmuje się, że wszystkie pozostałe elementy tej mapy nie mają poziomu). Dwa budynki umieszczone jeden na drugim tworzą obiekt poziomu 2. Ściana umieszczona na budynku poziomu 1 również tworzy obiekt poziomu 2.

Uwaga! Cechy figurek są oznaczone **«ETYKIETAMI»**, na przykład **«POZIOM 1»**. Pełne informacje o cechach każdej figurki podano na arkuszu obiektów albo na arkuszu odpowiedniej legendy.

Budynki

Każdy budynek składa się z 2 rodzajów elementów: ścian i dachu. Ściany budynku są **«ZASŁONAMI»** (mogą blokować linię wzroku) i są **«ŁĄCZLIWE»** (łączą się z innymi **«ŁĄCZLIWYMI»** elementami we wspólnym punkcie przecięcia). Pola dachu mogą być używane w dokładnie taki sam sposób jak inne pola mapy. Znajdują się o 1 poziom wyżej niż podstawa budynku. Ich narożniki stanowią wolne punkty przecięcia, odrębne od tych na wyższych albo niższych poziomach.

Podstawy ruchu

Legenda przesuwana się po skosie albo przez krawędź na kolejne pole na tym samym poziomie albo między poziomami. Warunki ruchu należy sprawdzać w odniesieniu do każdego przesunięcia o 1 pole. Gracz wydaje PR za każde pole, na które wchodzi. Jeśli nie ma wystarczającej liczby PR, nie może wejść na pole.

Cechy niektórych obiektów ograniczają ruch:

- ✗ cecha **«NIEPRZEKRACZALNE»** uniemożliwia ruch,
- ✗ cecha **«PRZESZKODA»** zwiększa koszt ruchu.

Na przykład na mapie Rozdroży jedyne **«NIEPRZEKRACZALNE»** obiekty to sygnalizatory odrodzeń. Ściany, niskie ściany i skrzynie z zaopatrzeniem to **«PRZESZKODY»**.



Obowiązują następujące zasady ruchu:

- ✗ **Granice mapy.** Legenda nie może wyjść poza mapę.
- ✗ **Wolne pola.** Legenda zawsze może wejść na wolne pole. Na wolnym polu mogą się znajdować elementy, które nie **«ZAJMUJĄ POLA»** (np. żetony łupów).
- ✗ **Zajęte pola.** Legenda może wejść na pole z figurką, która **«ZAJMUJE POLE»** (np. legenda), ale nie może zakończyć na tym polu ruchu. Legenda może zatem przejść przez takie pole tylko wtedy, gdy ma wystarczającą liczbę PR, żeby na nie wejść, a następnie z niego zejść.
- ✗ **Nieprzekraczalne pola.** Niektóre obiekty są **«NIEPRZEKRACZALNE»**. Oznacza to, że legenda nie może wejść na pole, na którym znajduje się taki obiekt.
- ✗ **Ruch między poziomami.** Legenda nie może wejść z poziomu 0 bezpośrednio na poziom 2. Legenda nie może przejść przez element **«POZIOMU 1»** umieszczony o 1 albo więcej poziomów wyżej niż poziom, na którym sama się znajduje. Legenda może zejść o dowolną liczbę poziomów niżej.
- ✗ **Połączone elementy.** Budynki i obiekty **«ŁĄCZLIWE»**, które współdzielą punkt przecięcia, są połączone (tworzą kąt 90° albo 180°). Jeśli legenda przechodzi przez połączone elementy przez współdzielony punkt przecięcia, **musi uwzględnić ich wpływ** na ruch. Podczas określania kosztu ruchu, zawsze bierze się pod uwagę ten element, który w mniejszym stopniu ogranicza ruch. Legenda nie może przejść przez współdzielony punkt przecięcia, jeśli oba elementy uniemożliwiają ruch. Punkty przecięcia współdzielone przez połączone elementy, które znajdują się na niższych poziomach niż legenda, nie wpływają na ruch.

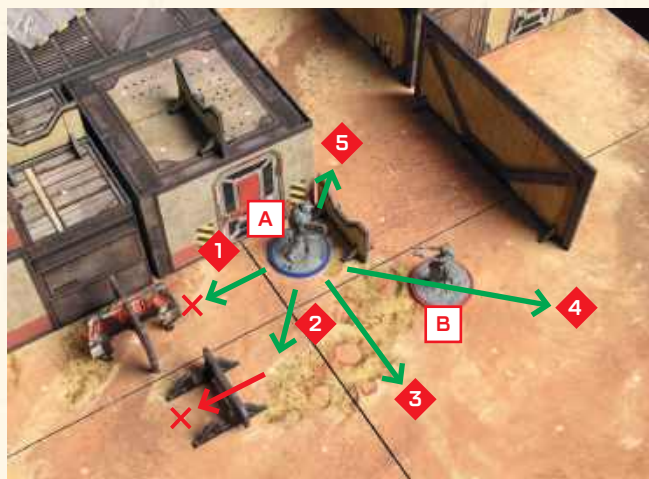


Koszt ruchu

Podczas ruchu gracz wydaje:

- ✗ 1 PR za każde pole, na które wchodzi.
- ✗ +1 PR, aby przejść przez <PRZESZKODĘ> znajdującą się na tym samym poziomie albo o 1 poziom wyżej.
- ✗ +1 PR, aby przejść przez punkt przecięcia współdzielony przez połączone elementy na tym samym poziomie albo o 1 poziom wyżej.
- ✗ +1 PR, aby wejść o 1 poziom wyżej (tj. z poziomu 0 na poziom 1 albo z poziomu 1 na poziom 2).
- ✗ +0 PR, aby zejść niżej.

Ruch na jednym poziomie

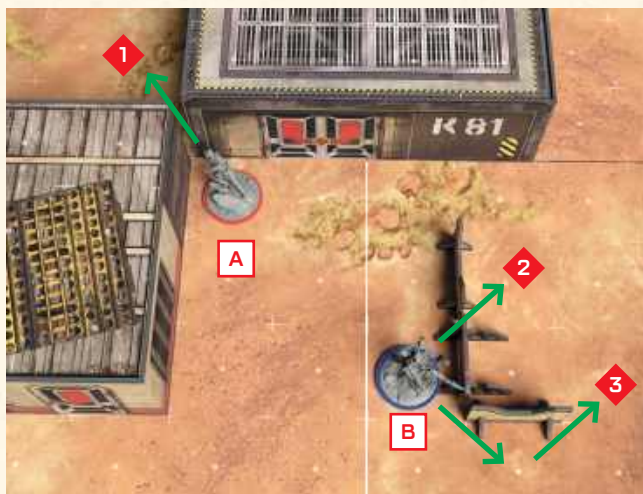


Bloodhound **A** wykonuje akcję ruchu 2. Może wydać 0, 1 albo 2 PR. Ilustracja powyżej przedstawia kilka możliwości ruchu Bloodhound na tym samym poziomie:

- 1 Przesuwa się tylko o 1 pole, wydając 1 PR, i zatrzymuje obok sygnalizatora odrodzeń. Nie może wejść na pole z sygnalizatorem odrodzeń, ponieważ jest <NIEPRZEKRACZALNE>.
- 2 Przesuwa się tylko o 1 pole, wydając 1 PR, i zatrzymuje obok skrzyni z zaopatrzeniem. Nie może przejść przez skrzynię z zaopatrzeniem, ponieważ kosztowałoby to jeszcze 2 PR (1 PR za wejście na kolejne pole, +1 PR za przejście przez skrzynię z zaopatrzeniem).
- 3 Przesuwa się o 2 pola na pustym terenie, wydając 2 PR.
- 4 Przesuwa się o 2 pola, przechodząc przez pole, na którym znajduje się Lifeline **B**, wydając 2 PR. Ruch przez pole, na którym znajduje się inna legenda, jest dozwolony i nie ma dodatkowego kosztu w PR.
- 5 Przechodzi przez punkt przecięcia współdzielony przez budynek i niską ścianę (połączone elementy), wydając 2 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za przejście przez niską ścianę).

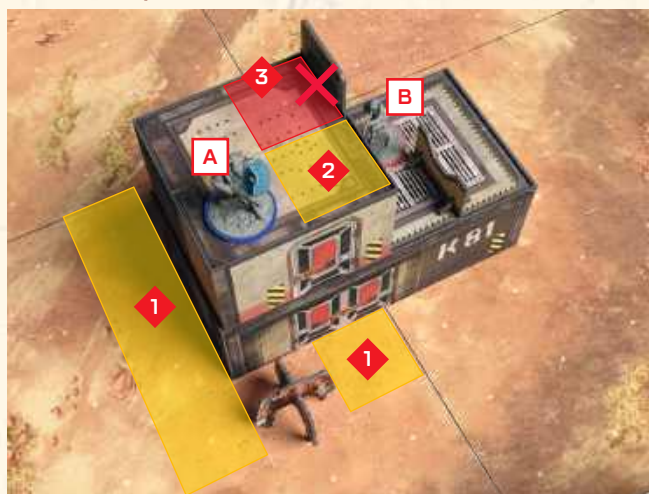


Budynek poziomu 2 i ściana są połączone, bo mają wspólny punkt przecięcia. Bangalore chce przejść na ukos przez punkt przecięcia. Budynek uniemożliwia ruch, ponieważ legenda nie może w ramach akcji ruchu poruszyć się o 2 poziomy w górę. Przejście przez ścianę kosztuje +1 PR. Innymi słowy, ściana stanowi **mniejsze ograniczenie**, czyli stanowi obiekt, który należy uwzględnić podczas akcji ruchu. Bangalore może wykonać planowany ruch, wydając 2 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za przejście przez ścianę).



- 1 Dwa budynki na ilustracji są połączone. Wraith **A** chce przejść na drugą stronę przez punkt przecięcia poziomu 1 współdzielony przez dachy tych budynków. Kosztuje ją to 2 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za przejście przez punkt przecięcia poziomu 1). Jeśli oba budynki byłyby poziomu 2, ruch byłby niemożliwy, ponieważ punkt przecięcia znajdowałby się wtedy o 2 poziomy wyżej niż Wraith.
- 2 Niska ściana i skrzynia z zaopatrzeniem są połączone. Dodatkowy koszt ruchu przez każdy z tych obiektów wynosi +1 PR. Pathfinder **B** przechodzi przez współdzielony punkt przecięcia, wydając 2 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za przejście przez połączone obiekty).
- 3 Pathfinder może też wydać 2 PR, aby obejść połączone obiekty naokoło. Przechodzi przez współdzielony punkt przecięcia, ale nie przechodzi przez żadną <PRZESZKODĘ>, a zatem nie ponosi dodatkowego kosztu.

Ruch w górę i w dół



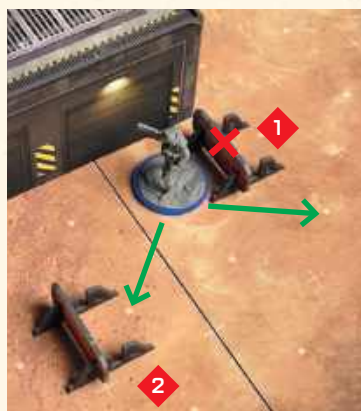
- 1 Gibraltar **A** może zejść bezpośrednio na dowolne z pól oznaczonych „1”, ponieważ ruch w dół (o dowolną liczbę poziomów) nie ma dodatkowego kosztu w PR. Jedyny koszt, który musiałby ponieść, to 1 PR za wejście na nowe pole.
- 2 Bangalore **B** może poruszyć się o 1 poziom w górę na pole oznaczone „2”, wydając 2 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za wejście o 1 poziom wyżej).
- 3 Bangalore ma 2 PR, więc nie może wejść na pole oznaczone „3”. Potrzebowałaby 3 PR (1 PR za wejście na nowe pole, +1 PR za wejście o 1 poziom wyżej, +1 PR za przejście przez niską ścianę)



Bloodhound **C** schodzi w dół przez punkt przecięcia oznaczony „X”. Punkt przecięcia jest częścią obiektu, który stanowi połączenie budynku i 2 ścian, i znajduje się na tym samym poziomie co Bloodhound. Bloodhound schodzi w dół, więc przejście

przez punkt przecięcia nie ma dodatkowego kosztu. Koszt ruchu to tylko 1 PR za wejście na nowe pole.

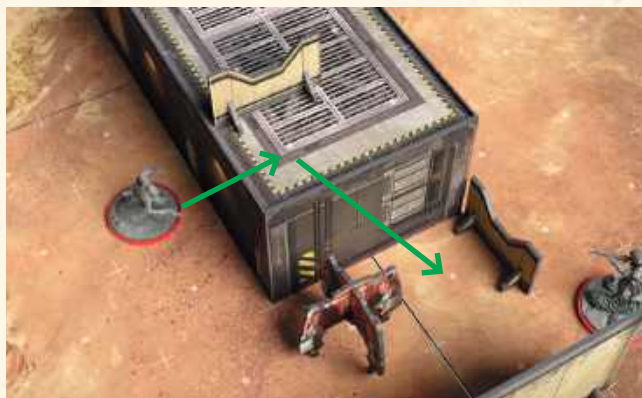
Akcja ruchu połączona z inną akcją podstawową



Bloodhound wybiera akcję „oddziaływanie i ruch 1”, aby oddziaływać na skrzynię z zaopatrzeniem. Kolejność wykonania obu akcji zależy od gracza.

- 1 Bloodhound może najpierw oddziaływać na przylegającą skrzynię z zaopatrzeniem, a następnie przesunąć się o 1 pole (nie może przejść przez skrzynię z zaopatrzeniem, bo to kosztowałoby 2 PR).
- 2 Aby oddziaływać na skrzynię z zaopatrzeniem oddaloną o 1 pole, Bloodhound najpierw musi się przesunąć o 1 pole tak, aby znaleźć się na polu przylegającym do skrzyni. Gdy się tam znajdzie, może oddziaływać na skrzynię.

Akcja ruchu połączona z akcją zrywu



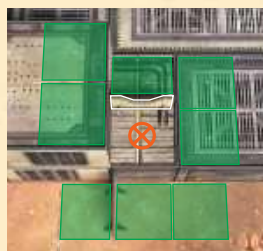
Wraith wydaje pierwszy PA, aby wykonać akcję ruchu 2. Nie chce znajdować się na widoku, więc postanawia poruszyć się na pole między niską ścianą i sygnalizatorem odrodzeń.

Najpierw wykonuje akcję zrywu: odrzuca kartę wyczynu i otrzymuje +1 PR. Ma teraz 3 PR. Przesuwa się o 1 pole na ukos i o 1 poziom do góry, wydając 2 PR. Następnie schodzi z powrotem na poziom 0, wydając 1 PR. W sumie wydała 3 PR.

SĄSIADOWANIE I PRZYLEGANIE

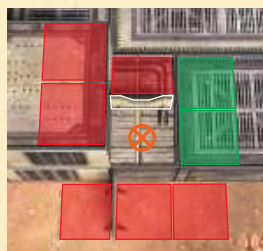
W zasadach stosowane są **słowa kluczowe** opisujące relację między polami, które znajdują się obok siebie w trójwymiarowej przestrzeni mapy. Na ilustracjach poniżej objaśniono ich znaczenie:

Pole w **odległości 1** od pola **⊗** to każde pole stykające się z polem **⊗** (krawędzią lub narożnikiem) niezależnie od poziomu i przeszkód między nimi.



Pola zaznaczone na zielono znajdują się w odległości 1 od pola **⊗**.

Pole **przylegające** do pola **⊗** to pole znajdujące się w odległości 1 od pola **⊗**, **na tym samym poziomie** co pole **⊗** i **bez przeszkód między nimi** (pole nie przylega samo do siebie).



Pola zaznaczone na zielono przylegają do pola **⊗**. Pole zaznaczone na czerwono nad polem **⊗** nie przylega do niego, ponieważ jest między nimi przeszkoda

(niska ściana). Pola zaznaczone na czerwono z lewej strony i poniżej pola ☒ nie przylegają do niego, ponieważ są na innych poziomach.

Pole sąsiadujące z polem ☒ to pole w odległości 1 na tym samym albo niższym poziomie co pole ☒, bez przeszkód między nimi.



Pola zaznaczone na zielono sąsiadują z polem ☒. Pole zaznaczone na czerwono nad polem ☒ nie sąsiaduje z nim, ponieważ jest między nimi przeszkoda (niska ściana). Pola zaznaczone na czerwono z lewej

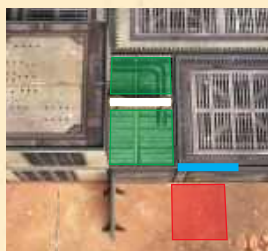
strony pola ☒ nie sąsiadują z nim, ponieważ są na wyższym poziomie.

Uwaga! Wszystkie obiekty stanowiące przeszkody mają etykietę <PRZESZKODA>.

Pojęcia przylegania i sąsiadowania odnoszą się także do pozycji pól względem krawędzi i punktów przecięcia (zob. *Mierzenie odległości*, str. 22).

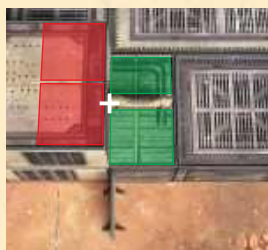
Podczas sprawdzania krawędzi należy uwzględnić 2 pola współdzielące tę samą krawędź.

Uwaga! Legenda przylega do ściany budynku tylko wtedy, gdy znajduje się na polu, które jest na tym samym poziomie co podstawa ściany budynku.



Oba zaznaczone na zielono pola na poziomie 1 przylegają do niskiej ściany (zaznaczonej na białą), która jest umieszczona na ich wspólnej krawędzi. Zaznaczone na czerwono pole na poziomie 0 nie przylega do zaznaczonej na niebiesko krawędzi budynku poziomu 1, ponieważ nie są na tym samym poziomie.

Podczas sprawdzania punktów przecięcia należy uwzględnić 4 pola współdzielące ten sam punkt przecięcia.



Dwa zaznaczone na zielono pola na poziomie 1 przylegają do zaznaczonego na białą punktu przecięcia poziomu 1, ponieważ są na tym samym poziomie. Dwa pola na poziomie 2, zaznaczone na czerwono, nie przylegają do tego punktu przecięcia, ponieważ są na innym poziomie.

Te pola przylegają jednak do punktu przecięcia poziomu 2, znajdującego się bezpośrednio nad zaznaczonym na białą punktem przecięcia poziomu 1 (punkty przecięcia na różnych poziomach traktuje się jako oddzielne punkty przecięcia).

ODDZIAŁYWANIE

Akcja oddziaływania pozwala wykonać w dowolnej kolejności 1 albo więcej z następujących działań, każde 1 raz:

- ✗ Oddziaływanie na 1 <INTERAKTYWNY> obiekt przylegający do legendy (obiekty <INTERAKTYWNE> – zob. arkusz obiektów).
- ✗ Dołączenie do broni dowolnej liczby dodatków z plecaka.
- ✗ Odłożenie do plecaka dowolnej liczby dodatków z broni.

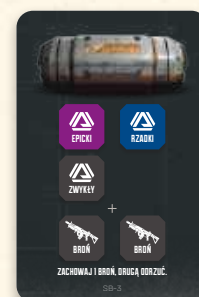
Należy przestrzegać limitu pojemności plecaka i zasad dotyczących dodatków (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*, str. 11, i *Dodatki*, str. 27).

Oddziaływanie na skrzynię z zaopatrzeniem (zamkniętą)

Gdy gracz oddziałuje na przylegającą zamkniętą skrzynię z zaopatrzeniem, aby zdobyć jej zawartość:

1. Odkrywa 1 kartę z talii skrzyń z zaopatrzeniem.
2. Losuje żeton łupów wskazanych rodzajów z odpowiednich woreczków i kładzie je w pobliżu swojej planszeczki legendy.
3. Dobiera 2 karty broni z talii broni, 1 z nich zachowuje i kładzie w pobliżu swojej planszeczki legendy, a drugą usuwa z gry.
4. Decyduje, co zrobić z każdym żetonem łupów – zachowuje go albo upuszcza (zob. *Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią*, str. 11), a dla wybranej karty broni wybiera 1 z opcji (zob. *Bronie i amunicja*, str. 12):
 - ✗ wymienia dotychczasową broń,
 - ✗ bierze amunicję z wybranej broni,
 - ✗ odrzuca nową kartę broni.
5. Oznacza skrzynię znacznikiem otwartej skrzyni z zaopatrzeniem (nie można już zdobyć jej zawartości) i usuwa rozpatrzoną kartę skrzyni z gry.

Przykład



Gibraltar jest na polu przylegającym do skrzyni z zaopatrzeniem. Wydaje 1 PA, aby wykonać akcję „oddziaływanie i ruch 1”. Najpierw wykonuje akcję oddziaływania. Odkrywa wierzchnią kartę z talii skrzyń z zaopatrzeniem i losuje z odpowiednich woreczków wskazane rodzaje łupów (1 epicki, 1 rzadki i 1 zwykły). Następnie dobiera 2 karty broni z talii broni i wybiera 1 z nich. Teraz musi zdecydować, co zrobić z tymi żetonami łupów i kartą broni. Potem może wykonać akcję ruchu 1.

Obiekty wprowadzane przez legendy

Niektóre zdolności legend pozwalają umieścić na mapie obiekty <INTERAKTYWNE>. Zasady dotyczące takich obiektów opisano na odpowiednich kartach zdolności legend albo arkuszu legendy.

Obiekty związane z trybem, mapą albo modułem

Niektóre tryby gry, mapy i moduły wprowadzają na mapę dodatkowe obiekty <INTERAKTYWNE>. Zasady dotyczące takich obiektów opisano w instrukcji *Przygotowanie meczów* i na arkuszu obiektów.

STRZELANIE

Strzelanie do wrogich legend to podstawowy sposób zadawania im obrażeń. **Uwaga! Akcję strzelania można wykonać tylko raz na aktywację** (niezależnie od tego, czy to akcja podstawowa, darmowa czy specjalna).

Schemat strzelania

Legenda, która wykonuje akcję strzelania, to strzelec. Legenda, w kierunku której wykonywana jest akcja strzelania, to cel. Aby wykonać akcję strzelania, należy wykonać po kolei następujące kroki:

1. Celowanie (str. 23).

- Wybranie celu na linii wzroku (str. 23).
- Wybór broni i wydanie 1 amunicji (str. 26).
- Określenie trudności trafienia (str. 27).
- (Opcjonalnie) Zagranie 1 karty **WZMOCNIENIA STRZELANIA** (str. 28).

2. Reakcja wroga – przed ostrzałem (str. 28).

Cel może wykonać 1 **REAKCJĘ PRZED OSTRZAŁEM**.
Każdy z sojuszników celu może wykonać 1 **REAKCJĘ DRUŻYNY PRZED OSTRZAŁEM**.

3. Oddanie strzałów (str. 28).

- Odkrycie kart celowania (str. 28).
- Określenie trafień i skutecznych strzałów w głowę (str. 29).
- Zadanie obrażeń (str. 30).

4. Reakcja wroga – po ostrzale (str. 30).

Cel może wykonać 1 **REAKCJĘ PO OSTRZALE**.
Każdy z sojuszników celu może wykonać 1 **REAKCJĘ DRUŻYNY PO OSTRZALE**.

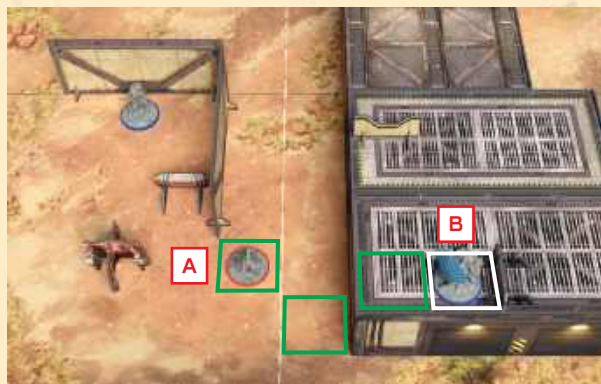
5. Przetasowanie talii celowania (str. 30).

Należy wtasować wszystkie użyte karty celowania z powrotem do talii celowania.

MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

Do mierzenia odległości używa się siatki mapy. Odległość między 2 punktami na mapie to **najmniejsza liczba pól** między punktem początkowym a punktem końcowym (łącznie z polem, na którym znajduje się punkt końcowy). Poziom, przeszkody ani obiekty nie mają wpływu na pomiar odległości. Krawędzie i punkty przecięcia pola początkowego znajdują się w odległości 0 od tego pola.

Odległość od pola do pola



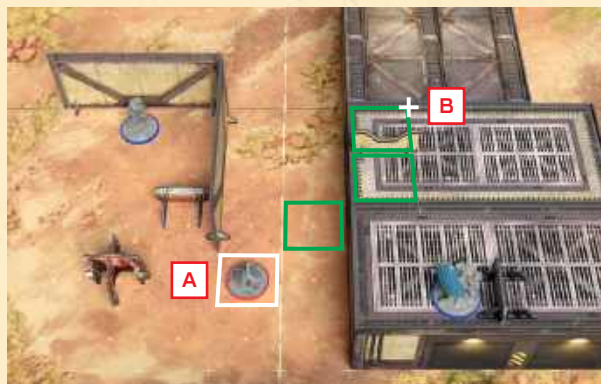
Wraith **A** znajduje się w odległości 3 pól od Gibraltar **B**. Legendy znajdują się na różnych poziomach, ale różnica poziomów nie ma znaczenia podczas określania odległości.

Odległość od pola do krawędzi



Jaka odległość dzieli Bloodhound **A** od skrzyni z zaopatrzeniem **B**? Skrzynia z zaopatrzeniem jest umieszczona na krawędzi między 2 polami. Odległość to najmniejsza liczba pól między 2 punktami, więc należy uwzględnić to z nich, które znajduje się bliżej Bloodhound (oznaczone zieloną linią ciągłą). Skrzynia z zaopatrzeniem znajduje się w odległości 1 od Bloodhound.

Odległość od pola do punktu przecięcia



W jakiej odległości znajduje się Wraith **A** od oznaczonego punktu przecięcia **B**? Ten punkt przecięcia współdzieli 4 pola. Odległość to najmniejsza liczba pól między 2 punktami, więc należy uwzględnić to z nich, które znajduje się najbliżej Wraith. Punkt przecięcia znajduje się w odległości 3 pól od Wraith.

1. Celowanie

1.a. Wybranie celu na linii wzroku

Należy wyznaczyć linię wzroku między środkiem pola, na którym znajduje się strzelec, i środkiem pola, na którym znajduje się cel. Można strzelać tylko do celów znajdujących się na niezablokowanej linii wzroku.

LINIA WZROKU (👁️)

Niektóre akcje, takie jak strzelanie do wrogiej legendy albo umieszczanie niektórych obiektów na mapie, można wykonać tylko wtedy, gdy legenda ma zamierzony cel na linii wzroku. Legenda ma cel na linii wzroku, jeśli nie ma skutecznej **⟨ZASŁONA⟩** na linii wyznaczonej między polem, na którym ta legenda się znajduje (**źródłem**), a **celem**.

Obiekty z cechą **⟨ZASŁONA⟩** mogą blokować linię wzroku. Skuteczność **⟨ZASŁONA⟩** zależy od jej pozycji i poziomu w stosunku do źródła i celu. Skuteczna **⟨ZASŁONA⟩** blokuje linię wzroku w obie strony: źródło i cel wzajemnie się nie widzą (tj. nie może zajść sytuacja, w której cel widzi źródło, a źródło nie widzi celu, ani odwrotnie).

Podstawowe zasady

Najpierw, patrząc na mapę z góry, należy wyznaczyć linię prowadzącą od środka pola zajętego przez legendę, która jest źródłem, do środka docelowego pola albo punktu przecięcia. **Należy zwrócić uwagę na wszystkie ⟨ZASŁONĘ⟩**, które przecina ta linia, i ocenić ich wpływ.

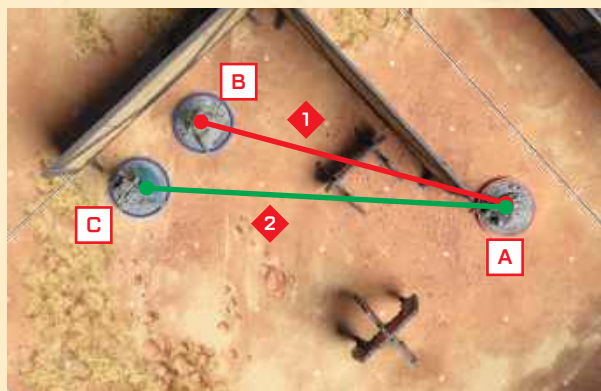
Na przykład **⟨ZASŁONĘ⟩** obecne na mapie Rozdroży to **ściany budynków** i samodzielne **ściany**. Niektóre legendy mają zdolność umieszczania figurek z cechą **⟨ZASŁONA⟩**. Obiekty z cechą **⟨UKRYCIE⟩**, takie jak niskie ściany i skrzynie z zaopatrzeniem, nie blokują linii wzroku (ale mogą wpłynąć na wynik akcji strzelania).

Podczas oceny wpływu **⟨ZASŁON⟩** na linię wzroku należy zastosować następujące zasady ogólne:

- ✖ **Połączone elementy.** Dwa elementy ze wspólnym punktem przecięcia są połączone (tworzą kąt 90° albo 180°). Jeśli linia wzroku przecina ten punkt przecięcia i oba elementy są **⟨ZASŁONAMI⟩**, należy ocenić ich wpływ na linię wzroku (w przeciwnym razie nie mają wpływu na linię wzroku).
- ✖ **Zasada 45°.** Jeśli linia wzroku dotyka tylko rogu **⟨ZASŁONĘ⟩**, ta zasłona nie ma wpływu na linię wzroku.
- ✖ **⟨ZASŁONĘ⟩** **wyższe niż źródło i cel** blokują linię wzroku.

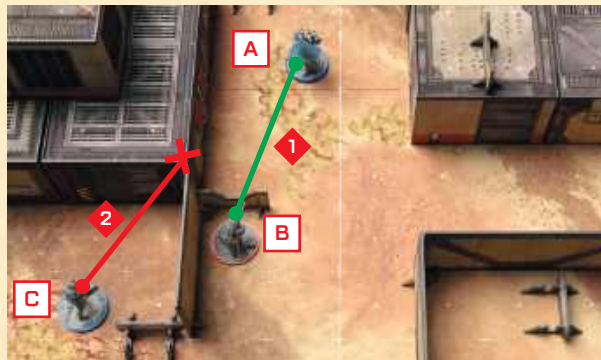
Przykład

Wraith **A** nie widzi Bloodhound **B**, ponieważ linia wzroku przecina ścianę, która jest **⟨ZASŁONĄ⟩** **1**. Wraith **A** i Gibraltar **C** widzą się nawzajem, ponieważ linia wzroku dotyka jedynie rogu ściany, a to znaczy, że zgodnie z **zasadą 45°** **⟨ZASŁONA⟩** nie wpływa na linię wzroku **2**.



Uwaga! Linię wzroku między polami zawsze wyznacza się od środka pola do środka pola (zajmowanego przez figurkę lub jej część).

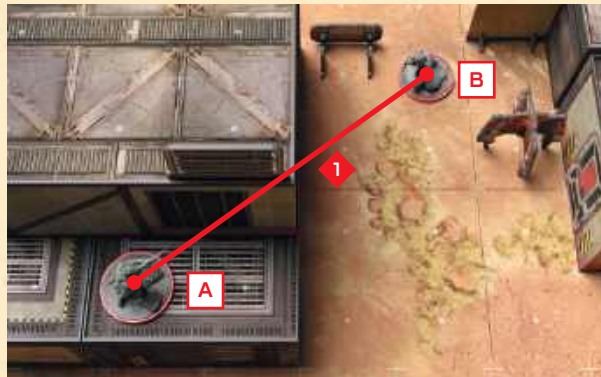
Przykład



Gibraltar **A** widzi Bangalore **B**, ponieważ **niska ściana nie jest ⟨ZASŁONĄ⟩** **1**.

Bloodhound **C** nie widzi żadnego pola na poziomie 0 za budynkiem i ścianą, ponieważ tworzą one **połączoną ⟨ZASŁONĘ⟩**, która jest **wyższa niż źródło i wszystkie pola docelowe na poziomie 0** **2**.

Przykład



Bangalore **A** stoi na budynku poziomu 1, a Wraith **B** jest na poziomie 0. Na linii wzroku znajduje się budynek poziomu 2. Stanowi **⟨ZASŁONĘ⟩** **wyższą niż pole, na którym znajduje się źródło, i wyższą niż pole, na którym znajduje się cel**, a zatem blokuje linię wzroku **1**.

Konkretne układy elementów

Jeśli **⟨ZASŁONA⟩** nie jest **wyższa** niż źródło i cel, należy sprawdzić, czy układ elementów odpowiada którejś z opisanych dalej sytuacji.

Jeśli układ elementów nie powoduje zablokowania linii wzroku, źródło i cel widzą się wzajemnie.

Należy porównać poziom pola źródła z poziomem pola celu. To, które jest wyżej, to „wyższe pole”. Drugie pole to „niższe pole”.

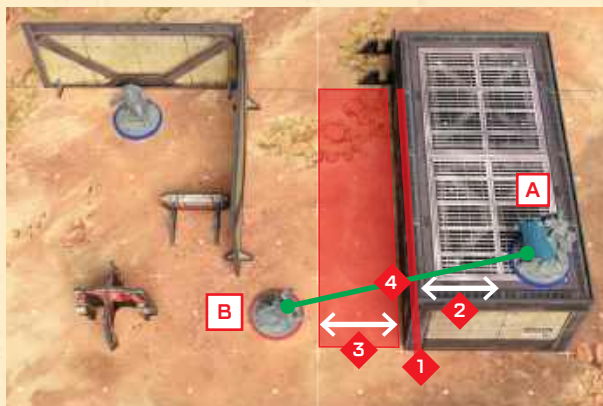
Wyższe pole i <ZASŁONA> na tym samym poziomie

Aby określić, na których polach linia wzroku jest zablokowana, należy wykonać następujące kroki:

1. Należy określić odległość od wyższego pola do krawędzi najdalszej <ZASŁONY> na linii wzroku na tym samym poziomie. Jeśli odległość wynosi 0 (tj. krawędź <ZASŁONY> jest krawędzią wyższego pola), element nie liczy się jako <ZASŁONA>, a linia wzroku jest niezablokowana.
2. Należy wyobrazić sobie linię biegnącą wzdłuż krawędzi <ZASŁONY> i ciągnącą się do obu brzegów mapy. Następnie należy wyznaczyć najmniejszą odległość od wyższego pola do tej linii. Wyznaczona odległość to X.
3. Należy określić różnicę poziomów między wyższym i niższym polem:
 - a. Jeśli różnica to 1 poziom, linia wzroku na polach między <ZASŁONĄ> a niższym polem, które są w zasięgu X od <ZASŁONY>, jest zablokowana.
 - b. Jeśli różnica to 2 poziomy, linia wzroku na polach między <ZASŁONĄ> a niższym polem, które znajdują się w zasięgu $X \cdot 2$ pól od <ZASŁONY>, jest zablokowana.

Przykłady

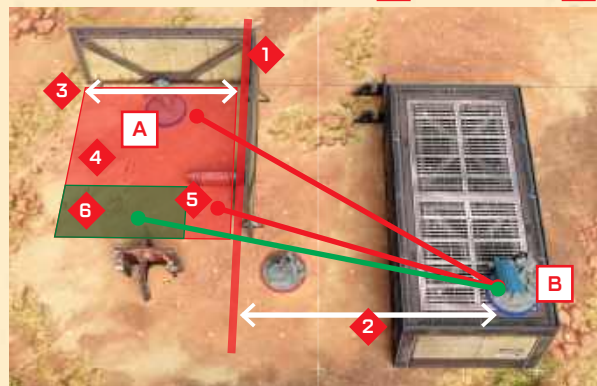
Linia wzroku między Gibraltarem [A] i Wraith [B]



Gibraltar stoi na wyższym polu. Jedyna <ZASŁONA> na linii wzroku to krawędź budynku poziomu 1, na którym stoi Gibraltar. Wyobrażona linia biegnąca wzdłuż krawędzi budynku jest zaznaczona na czerwono 1. Najmniejsza odległość od Gibraltara do tej linii wynosi 1 pole 2. $X = 1$.

Między Gibraltarem i Wraith jest różnica 1 poziomu, zatem linia wzroku na polach poziomu 0 w zasięgu 1 od <ZASŁONY> (zaznaczone na czerwono) jest zablokowana 3. Wraith stoi poza czerwonym obszarem, więc linia wzroku nie jest zablokowana 4.

Linia wzroku między Bloodhound [A] i Gibraltarem [B]

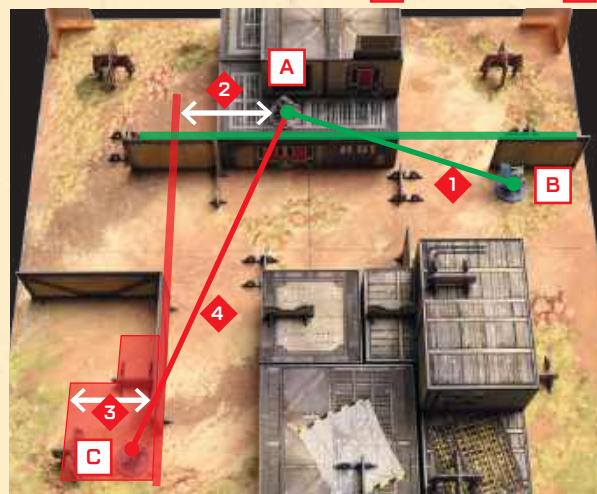


Gibraltar stoi na wyższym polu. Na linii wzroku znajdują się 2 <ZASŁONY> poziomu 1: krawędź budynku, na którym stoi Gibraltar, i ściana w pobliżu Bloodhound. Od strony Gibraltara najdalszą <ZASŁONĄ> tego samego poziomu jest ściana. Wyobrażona linia biegnąca wzdłuż ściany jest zaznaczona na czerwono 1. Najmniejsza odległość od Gibraltara od tej linii to 3 pola 2. $X = 3$.

Między Gibraltarem i Bloodhound jest różnica 1 poziomu, zatem linia wzroku na niższych polach w zasięgu 3 pól od <ZASŁONY> (zaznaczone na czerwono) jest zablokowana 3. Bloodhound jest na tym obszarze, więc linia wzroku jest zablokowana 4.

Linia wzroku od Gibraltara do zaznaczonego na czerwono pola przy skrzyni z zaopatrzeniem też jest zablokowana przez ścianę, ponieważ linia wzroku biegnie przez tę ścianę 5. Gibraltar widzi natomiast pola zaznaczone na zielono, ponieważ linia wzroku od niego do tych pól nie biegnie przez ścianę, a krawędź budynku blokuje linię wzroku tylko na polach w zasięgu 1 od niej 6.

Linia wzroku między Bangalore [A] i Gibraltarem [B]



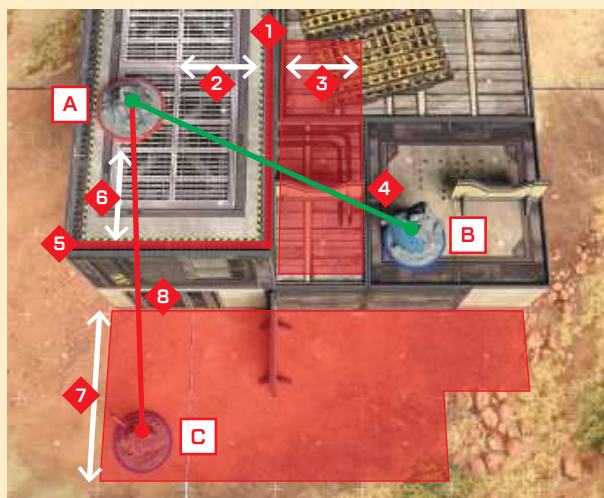
Bangalore stoi przy krawędzi budynku. Odległość do tej krawędzi wynosi 0, a na linii wzroku nie ma żadnej innej <ZASŁONY>. Oznacza to, że obie legendy widzą się nawzajem 1.

Linia wzroku między Bangalore [A] i Wraith [C]

Linia wzroku biegnąca od Bangalore do Wraith przecina ścianę w pobliżu Wraith. Odległość od Bangalore do wyobrażonej linii będącej przedłużeniem ściany to 2 pola 2. $X = 2$. Między Bangalore

i Wraith jest **różnica 1 poziomu**, więc linia wzroku na niższych polach w zasięgu 2 (zaznaczone na czerwono) jest zablokowana **3**. Linia wzroku biegnąca do obszaru zaznaczonego na czerwono (na którym znajduje się Wraith) jest zablokowana **4**.

Linia wzroku między Wraith **A** i Gibraltarem **B**

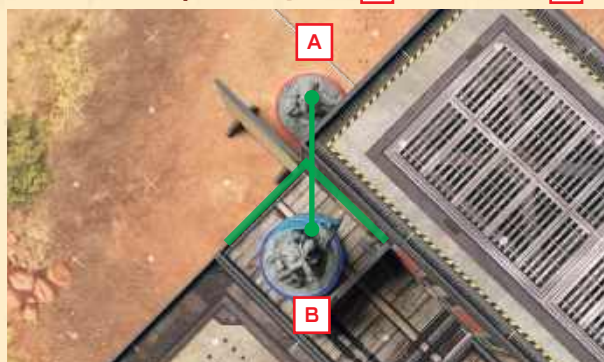


Jedyna **<ZASŁONA>** między Wraith i Gibraltarem to krawędź budynku poziomu 2 **1**. Odległość od Wraith do tej krawędzi to 1 pole **2**. $X=1$. Między Wraith i Gibraltarem jest **różnica 1 poziomu**. Linia wzroku na czerwonym obszarze poziomu 1 jest zablokowana (zasięg 1 od krawędzi budynku) **3**. Gibraltar jest poza tym obszarem, więc on i Wraith widzą się nawzajem **4**.

Linia wzroku między Wraith **A** i Bloodhound **C**

Jedyna **<ZASŁONA>** między Wraith i Bloodhound to krawędź budynku poziomu 2 **5**. Odległość od Wraith do tej krawędzi to 1 pole **6**. $X=1$. Między Wraith i Bloodhound jest **różnica 2 poziomów**. Na zaznaczonym na czerwono obszarze poziomu 0 (zasięg 1*2 pól od krawędzi budynku) linia wzroku jest zablokowana **7**. Linia wzroku biegnąca do Bloodhound jest zablokowana **8**.

Linia wzroku między Bangalore **A** i Gibraltarem **B**

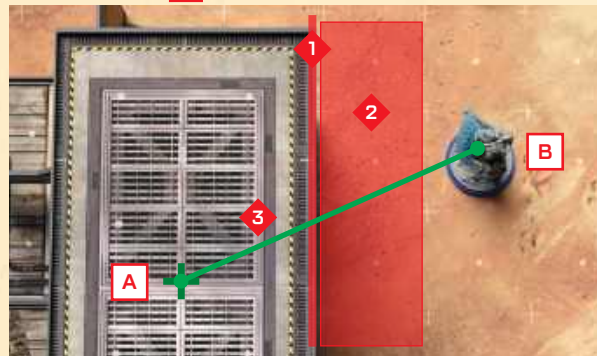


Bangalore stoi na poziomie 0, a Gibraltar na poziomie 1. Ściana i budynki są **połączone** i należy ocenić ich wpływ na linię wzroku. Krawędź budynku poziomu 1 nie liczy się jako **<ZASŁONA>**, ponieważ odległość od wyższego pola do tej krawędzi wynosi 0.

Linia wzroku dotyka jedynie wierzchołków połączonych elementów, więc nie stanowią one **<ZASŁONY>**

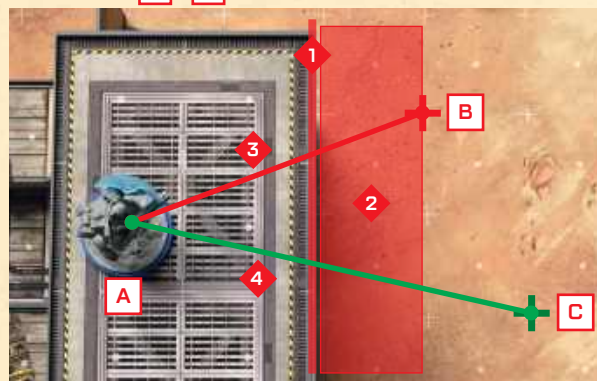
blokującej linię wzroku. Bangalore i Gibraltar widzą się nawzajem.

Linia wzroku między punktem przecięcia **A** i Gibraltarem **B**



Gibraltar chce użyć zdolności kopuły ochronnej i umieścić odpowiadającą jej figurkę na budynku poziomu 1. Kopułę ochronną należy umieścić na punkcie przecięcia. Punkt przecięcia jest na wyższym polu linii wzroku **A**. Krawędź budynku stanowi **<ZASŁONĘ>**, której wpływ należy ocenić. Znajduje się w odległości 1 od punktu przecięcia **1**. Linia wzroku na zaznaczonym na czerwono obszarze poziomu 0, w zasięgu 1 pola od **<ZASŁONY>**, jest zablokowana **2**. Gibraltar jest poza tym obszarem, więc widzi punkt przecięcia, który go interesuje **3**.

Linia wzroku między Gibraltarem **A** i punktami przecięcia **B** i **C**



Gibraltar jest na poziomie 1 i interesuje go, czy może wybrać za cele wskazane punkty przecięcia na poziomie 0. Gibraltar stoi na wyższym polu. Krawędź budynku stanowi **<ZASŁONĘ>**, której wpływ należy ocenić. Znajduje się w odległości 1 od Gibraltara **1**. Linia wzroku na zaznaczonym na czerwono obszarze poziomu 0, znajdującym się w zasięgu 1 pola od **<ZASŁONY>**, jest zablokowana **2**. Punkt przecięcia B należy do tego obszaru, linia wzroku biegnąca do punktu B jest zatem zablokowana **3**. Punkt przecięcia C nie należy do obszaru zaznaczonego na czerwono, linia wzroku biegnąca do punktu C nie jest zatem zablokowana **4**.

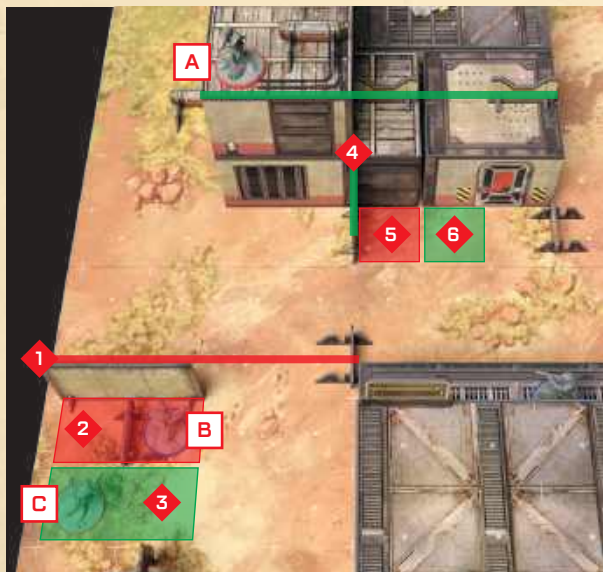
Linia wzroku z poziomu 2 do poziomu 0 z <ZASŁONĄ> poziomu 1

Linia wzroku biegnąca do pola na poziomie 0 znajdującego bezpośrednio za <ZASŁONĄ> poziomu 1 jest zablokowana. Żadne inne pola nie znajdują się poza linią wzroku.

Uwaga! Krawędzie <ZASŁONY> w odległości 0 od wyższego pola nie liczą się jako <ZASŁONA>.

Przykłady

Linia wzroku między Bangalore [A] i Bloodhound [B]

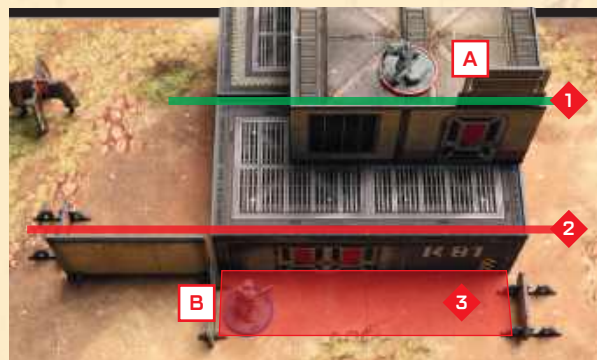


Ściana, czyli <ZASŁONA> poziomu 1 znajdująca się na linii wzroku biegnącej z poziomu 2 do poziomu 0, to przeszkoda najbardziej oddalona od Bangalore [1]. Nie jest na tym samym poziomie co wyższe pole (poziom 2). Ściana blokuje linię wzroku tylko na pola bezpośrednio za nią, linia wzroku biegnąca do Bloodhound jest zatem zablokowana [2].

Linia wzroku między Bangalore [A] i Wraith [C]
Wraith nie stoi bezpośrednio za ścianą, linia wzroku biegnąca do Wraith nie jest zatem zablokowana [3].

Linia wzroku między Bangalore [A] i polami na poziomie 0 obok budynku
Krawędź budynku nie liczy się jako <ZASŁONA>, ponieważ znajduje się w odległości 0. Ściana obok budynku nie jest <ZASŁONĄ> na tym samym poziomie [4]. Ta ściana blokuje linię wzroku tylko na pola bezpośrednio za nią, które jest zaznaczone na czerwono [5]. Linia wzroku do pola zaznaczonego na zielono [6] nie jest zablokowana, ponieważ krawędź budynku nie liczy się jako <ZASŁONA> i to pole nie znajduje się bezpośrednio za <ZASŁONĄ> poziomu 1.

Linia wzroku między Wraith [A] i Bloodhound [B]



Odległość od Wraith do krawędzi budynku poziomu 2 wynosi 0, więc ta krawędź nie liczy się jako <ZASŁONA> [1].

Krawędź budynku poziomu 1 nie jest na tym samym poziomie co wyższe pole linii wzroku [2]. Budynek poziomu 1 blokuje linię wzroku na pole bezpośrednio za nim, zaznaczone na czerwono. Bloodhound jest na tym obszarze, więc linia wzroku jest zablokowana [3].

1.b. Wybór broni i wydanie 1 amunicji

Należy wybrać broń z amunicją (znacznik amunicji tej broni nie może się znajdować na pozycji „0” licznika amunicji), a następnie cofnąć znacznik amunicji tej broni o 1 pole (niezależnie od szybkostrzelności broni).

BRONIE

Bronie, w które jest wyposażona legenda, są reprezentowane przez karty broni umieszczone obok jej planszетки. Każda broń ma określone cechy i początkową amunicję. Można też dołączyć do niej dodatki zwiększające jej efektywność.

Statystyki broni



- 1 Nazwa i rodzaj broni.
- 2 Identyfikator broni.
- 3 Amunicja. Symbol wskazuje rodzaj amunicji. Liczba wskazuje początkową ilość amunicji.
- 4 Optymalny zasięg. Przedział odległości, w ramach którego broń jest najskuteczniejsza. Strzelanie do celu poza optymalnym zasięgiem zwiększa trudność trafienia.

- 5 **Trudność trafienia.** Wskazuje, jak trudno jest uzyskać trafienie podczas akcji strzelania. Im wyższa liczba, tym trudniej trafić.
- 6 **Szybkostrzelność.** Liczba kart odkrywanych na torze celowania podczas akcji strzelania.
- 7 **Obrażenia standardowe.** Liczba obrażeń zadanych celowi każdym trafieniem.
- 8 **Obrażenia od strzału w głowę.** Liczba dodatkowych obrażeń zadanych celowi każdym skutecznym strzałem w głowę.
- 9 **Akcje i efekty.** Dodatkowe akcje lub efekty, które zapewnia broń. Podczas korzystania z nich należy postępować zgodnie z opisem na karcie broni.
- 10 **Pola na dodatki.** Wskazują, jakie dodatki można dołączyć do broni. Niektóre bronie mogą mieć z góry określone dodatki nadrukowane na karcie.
- 11 **Wbudowane ulepszenie.** Sygnalizuje, że broń jest zmieniona w stosunku do modelu podstawowego. Symbol  oznacza udoskonalenie cechy, a symbol  – pogorszenie cechy. Takie ulepszenia mogą też zapewniać broniom nowe efekty pasywne, które są oznaczone żółtą ramką **PASYWNY**.

Akcje i efekty

Na niektórych kartach broni znajduje się efekt pasywny albo akcja specjalna.

- ✖ **Efekt pasywny** zwykle jest uwzględniany, gdy broń jest używana podczas akcji strzelania. Niektóre efekty działają jednak tylko wtedy, gdy zostaną spełnione określone warunki. Warunek sprawdza się **tylko raz**, przed odkryciem kart celowania.
- ✖ **Akcję specjalną** legenda może wykonać w czasie swojej aktywacji, wydając wskazane PA zgodnie ze standardowymi zasadami. Aby wykonać akcję specjalną, należy postępować zgodnie z opisem na karcie. Jeśli na karcie znajdują się co najmniej 2 polecenia połączone spójnikiem „i”, można je wykonać w dowolnej kolejności. Jeśli akcja specjalna pozwala strzelać i gracz postanowi to zrobić, musi użyć broni, która zapewniła tę akcję specjalną.

Uwaga! Podczas rozpatrywania kilku kart w ramach akcji strzelania efekty pasywne broni zaczynają działać w chwili rozpoczęcia akcji, a inne karty traktuje się tak, jakby zostały zgrane potem.

Dodatki

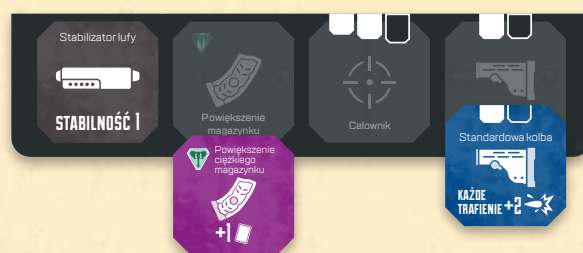
Można zwiększać efektywność broni, dołączając do niej odpowiednie **dodatki**. Są 4 rodzaje dodatków, które mają różne zastosowanie:

- ✖ **Stabilizatory lufy.** Zwiększają stabilność, dzięki czemu ułatwiają trafienie.
- ✖ **Powiększenia magazynków / Rygle do strzelby.** Zwiększają szybkostrzelność.

- ✖ **Celowniki.** Zmniejszają trudność trafienia przy określonym zasięgu, dzięki czemu ułatwiają trafienie.
- ✖ **Kolby.** Zwiększają obrażenia zadane przez trafienia.

Do broni można dołączyć tylko dodatki odpowiadające symbolowi na **polu dodatku**. Niektóre pola dodatków mogą wskazywać dodatkowe wymagania:

- ✖ **Rodzaj amunicji.** Na polu można umieścić tylko dodatek z symbolem wskazanego rodzaju amunicji.
- ✖ **Wzór oznaczeń.** Oznaczenie na dodatku musi pasować do **co najmniej 1** białego oznaczenia na polu dodatku.



Jeśli wszystkie wymagania są spełnione, gracz może umieścić żeton dodatku na polu dodatku. Od tej chwili podczas strzelania tą bronią efekt dodatku jest uwzględniany.

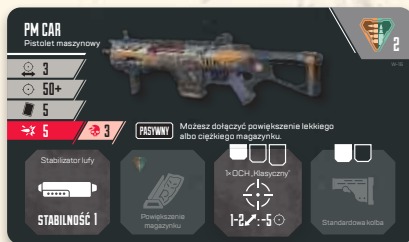
Uwaga! Niektóre bronie mają z góry określone dodatki nadrukowane na karcie. Nadrukowane dodatki są aktywne i nie można ich zdjąć z karty. Na nadrukowanym dodatku można jednak umieścić żeton dodatku, jeśli spełnione są wszystkie wymagania dotyczące dołączenia dodatku. Nadrukowany dodatek przestaje wtedy być aktywny (nie można używać jego efektu). Jeśli później gracz zdejmie żeton dodatku, nadrukowany dodatek znów się stanie aktywny.

1.c. Określenie trudności trafienia

Na karcie broni wskazana jest bazowa trudność trafienia. Należy ją zmodyfikować o wszystkie modyfikatory, które mają zastosowanie (efekty modyfikatorów sumują się):

- ✖ **Modyfikator zasięgu.** Należy określić odległość do celu (zob. Mierzenie odległości, str. 22), a następnie zwiększyć trudność trafienia o 10 za **każde pole** poza optymalnym zasięgiem broni (ponad albo poniżej tego zasięgu).
- ✖ **Modyfikator celownika.** Jeśli broń ma jako dodatek celownik, a cel jest w zasięgu tego celownika (wskazany na żetonie dodatku), trudność trafienia należy zmniejszyć o modyfikator celownika.
- ✖ **Inne modyfikatory.** Należy sprawdzić wszelkie inne efekty związane z kartami i elementami gry, które wpływają na trudność trafienia.

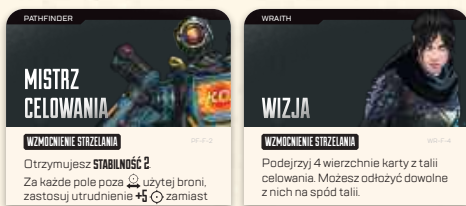
Uzyskaną wartość trudności trafienia uwzględnia się w kolejnych krokach akcji strzelania.



Przykład
Gracz wykonuje akcję strzelania, używając broni PM CAR. Bazowa trudność trafienia wynosi 50. Cel znajduje się w zasięgu 2 pól.

Jest to o 1 pole mniej niż optymalny zasięg broni, co powoduje zwiększenie trudności trafienia o 10. Broń ma jednak celownik z zasięgiem 1-2, więc należy też użyć jego modyfikatora (-5). Trudność trafienia po uwzględnieniu modyfikatorów wynosi 50+10-5=55. Oznacza to, że aby trafić, gracz musi uzyskać wynik 55 albo wyższy.

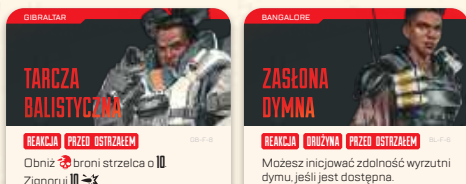
1.d. (Opcjonalnie) Zagranie 1 karty wzmocnienia strzelania



Gracz może zagrać 1 kartę wzmocnienia strzelania. Karty wzmocnienia strzelania mogą wpływać na niektóre kroki akcji strzelania. Ich efektów używa się zgodnie z opisem na karcie.

Uwaga! Karty natychmiastowe z efektem „Zagraj jako wzmocnienie strzelania” liczą się do limitu 1 karty wzmocnienia strzelania.

2. Reakcja wroga – przed ostrzałem



Każda legenda może zareagować na każdą akcję strzelania, jeśli ma pozwalające na to karty. Jedna legenda może zatem zareagować na kilka akcji strzelania w danej rundzie.

Cel może zareagować, zagrywając 1 kartę reakcji (zdolności albo wyczynu) z oznaczeniem „przed ostrzałem” (może zawierać oznaczenie „drużyna”). Każdy z sojuszników celu może zareagować, zagrywając 1 kartę, na której znajduje się oznaczenie „przed ostrzałem” oraz „drużyna”.

Przed wykonaniem kolejnych kroków akcji strzelania należy rozpatrzyć zagrane karty reakcji. Jeśli zostało zagranych kilka kart reakcji, drużyna, do której należy cel, decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Karty wyczynów zagrane jako reakcje odkłada się na stos odrzuconych kart wyczynów. **Niektórych efektów nie da się rozpatrzyć natychmiast.** Więcej informacji znajduje się w sekcji Karty (str. 34).

3. Oddanie strzałów

3.a. Odkrycie kart celowania

Należy dobrać i odkryć tyle kart z talii celowania, ile wskazuje szybkostrzelność broni. Należy uwzględnić wszelkie dodatkowe efekty, na przykład z kart reakcji „przed ostrzałem”.

SZYBKOSTRZELNOŚĆ 3x2

Szybkostrzelność wskazuje liczbę kart odkrywanych na torze celowania podczas akcji strzelania.

Jeśli widoczna jest **pojedyncza liczba** (np. „2”), wskazuje ona ile **pól** toru celowania zostanie użytych. **Na każdym polu umieszcza się po 1 karcie.**

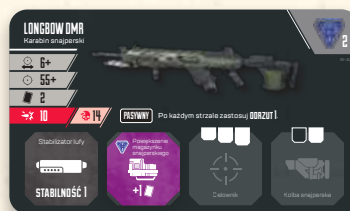
Jeśli widoczna jest **para liczb** (np. „1 x 3”), **pierwsza liczba** wskazuje, ile **pól** toru celowania zostanie użytych, a **druga liczba** wskazuje, **po ile kart umieszcza się na każdym polu.**

Karty umieszczone na jednym polu to **strzał** (np. jeśli karta reakcji ma efekt „po pierwszym strzale”, to znaczy, że należy go rozpatrzyć po rozpatrzeniu wszystkich kart umieszczonych na pierwszym polu).

Karty celowania należy umieszczać **odkryte** na polach toru celowania w następujący sposób:

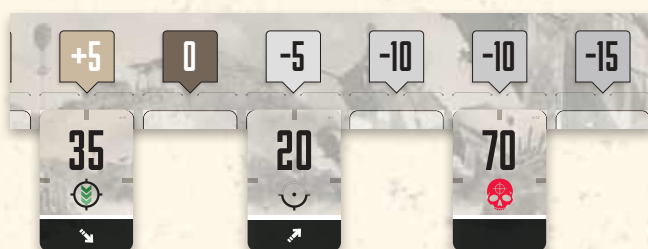
1. Należy określić **pozycję początkową** toru celowania. Domyślnie jest to pole „0”. Za każdy punkt stabilności broni (z uwzględnieniem dodatków i efektów kart) pozycja początkowa przesuwa się o 1 pole w lewo, maksymalnie o 3 pola. Punkty stabilności powyżej 3 nie wywołują efektu.
2. Należy dobrać **tyle kart**, ile wskazuje szybkostrzelność, i umieścić je na polu stanowiącym pozycję początkową.
3. Poprzedni krok należy powtórzyć dla tylu pól toru celowania, ile wskazuje szybkostrzelność. Każdy zestaw kart umieszcza się na polu na prawo od poprzedniego. Za każdy punkt odrzutu kolejny zestaw jest przesuwany o dodatkowe pole w prawo (należy sprawdzić broń, karty zdolności i karty wyczynów).

Wszystkie dobrane karty celowania muszą zostać umieszczone na torze celowania. Do każdego pola toru przypisany jest modyfikator stabilności. Jeśli karta miałaby zostać umieszczona dalej niż na polu najbardziej z prawej, zamiast tego należy umieścić ją na tym polu.



Przykład

Gracz używa broni Longbow DMR, aby strzelić do celu oddalonego o 6 pól i znajdującego się na niższym poziomie. Ostateczna trudność trafienia wynosi 55, jako że żadne modyfikatory nie wpływają na jej bazową wartość. Gracz użyje 3 pól toru celowania: 2 z karty broni i 1 z powiększenia magazynku snajperskiego. Odkryje zatem w sumie 3 karty celowania. Jak wskazuje szybkostrzelność, na każdym polu umieszcza po 1 karcie. Jako że broń ma stabilizator, pierwszą kartę gracz umieszcza na 1. polu na lewo od pola „0”. Następną kartę umieszcza o 2 pola



dalej w prawo (a nie o 1 pole dalej), ponieważ Longbow DMR ma efekt pasywny „Odrzut 1” po każdym strzale. To samo dotyczy 3. karty.

3.b. Określenie trafień i skutecznych strzałów w głowę



Aby określić liczbę trafień i skutecznych strzałów w głowę, należy sprawdzić wynik każdej odkrytej karty celowania. Karty sprawdza się **pojedynczo** (nawet jeśli na 1 polu znajduje się kilka kart), zaczynając od pola po lewej i kontynuując w prawo. Najpierw określa się liczbę **standardowych trafień**, a potem liczbę **skutecznych strzałów w głowę**.

Liczbę **standardowych trafień** określa się w następujący sposób:



1. Na odkrytych kartach celowania należy policzyć symbole półtrafień. Każde 2 symbole półtrafień oznaczają 1 trafienie (np. 3 symbole półtrafień to 1 trafienie).

2. Na każdej karcie celowania należy sprawdzić symbole oznaczające automatyczny wynik (wartości kart celowania nie mają znaczenia w tym kroku):



Jeśli cel jest na niższym poziomie niż strzelec, ta karta oznacza trafienie.



Jeśli cel jest na wyższym poziomie niż strzelec, ta karta oznacza chybiecie.



Jeśli cel ukrywa się za obiektem, ta karta oznacza chybiecie.

3. Jeśli karta celowania nie wywołała automatycznego wyniku, do jej wartości należy dodać modyfikator stabilności widoczny nad polem, na którym się znajduje. Wynik równy albo większy niż ostateczna trudność trafienia oznacza trafienie.

Aby łatwiej policzyć trafienia, karty celowania, które **chybiły**, można **przesunąć w dół**.

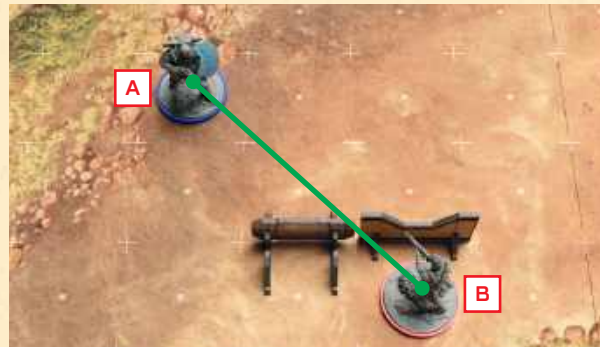
Uwaga! Niektóre karty wyczynów i karty zdolności pozwalają zignorować niektóre symbole na kartach celowania. Oznacza to, że należy zignorować wszystkie efekty związane z takim symbolem.

UKRYCIE

Obiekty z cechą **«UKRYCIE»** pozwalają się za nimi ukryć (zob. arkusz obiektów). Na przykład na mapie Rozdroży taką cechą mają niskie ściany, sygnalizatory odrodzeń i skrzynie z zaopatrzeniem.

Cel ukrywa się za obiektem w następujących sytuacjach:

- ✗ Linia wzroku przecina obiekt z cechą **«UKRYCIE»** i cel przylega do tego obiektu.
- ✗ Linia wzroku przecina punkt przecięcia współdzielony przez **połączone obiekty**, a **co najmniej 1** z tych obiektów ma cechę **«UKRYCIE»** i cel przylega do tego obiektu.



Gibraltar A celuje w Bangalore B.

Skrzynia z zaopatrzeniem i niska ściana są **połączone**, a linia wzroku przecina współdzielony przez nie punkt przecięcia. Niska ściana ma cechę **«UKRYCIE»**, a Bangalore jest na polu, które przylega do tej niskiej ściany, a więc korzysta z **«UKRYCIA»**.



Następnie należy określić liczbę **skutecznych strzałów w głowę**.

Uwzględnia się karty celowania, które **zapewniają trafienia i mają symbol strzału w głowę**. Należy porównać wartość

każdej z tych kart (ignorując modyfikatory) z ochroną, jaką zapewnia celowi hełm:

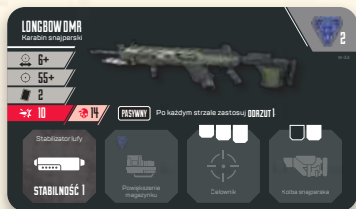
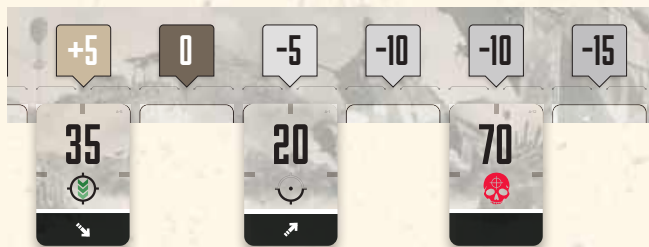


- ✗ Jeśli na żetonie hełmu wskazana jest wartość karty celowania, hełm chroni przed kartami celowania do tej wartości. Takie karty nie dają skutecznego strzału w głowę.
- ✗ Hełm zapewnia ochronę przed określoną liczbą kart, która jest wskazana na żetonie (np. hełm powyżej chroni przed 2 kartami celowania o wartości do 60). Pozostałe karty dają skuteczny strzał w głowę niezależnie od ich wartości.

Uwaga! Podczas oceny ochrony zapewnianej przez hełm uwzględnia się tylko wartość karty celowania. Należy zignorować modyfikator stabilności na torze celowania.

Przykład

Wracamy do poprzedniego przykładu, w którym ostateczna trudność trafienia wyniosła 55. Gracz sprawdza każdą kartę celowania osobno. Pierwsza zapewnia automatyczne trafienie, bo cel znajduje się na niższym poziomie (w przeciwnym razie byłoby to chybiecie, ponieważ $35+5=40$). Wynik drugiej karty to $20-5=15$, czyli chybiecie. Wynik trzeciej karty, czyli $70-10=60$, jest wyższy niż trudność trafienia, więc zapewnia trafienie. Dodatkowo trzecia karta ma symbol strzału w głowę. Cel jest wyposażony w epicki hełm, który pozwala zignorować maksymalnie 2 strzały w głowę o wartości do 60.



Symbol strzału w głowę znajduje się jednak na karcie o wartości 70, więc hełm przed nim nie chroni (podczas oceny ochrony zapewnianej przez hełm

bierze się pod uwagę tylko wartość karty celowania]. Gracz uzyskuje zatem w sumie 2 trafienia i 1 skuteczny strzał w głowę. Jeśli ta karta celowania miałaby wartość 60 albo niższą, hełm ochroniłby przed strzałem w głowę. W takim przypadku strzelec uzyskałby 2 trafienia, ale żadnego skutecznego strzału w głowę.

3.c. Zadanie obrażeń

Należy określić, ile obrażeń otrzymuje cel. Aby to zrobić, należy zsumować zadane obrażenia:

- ✖ Za każde **trafienie**: liczba standardowych obrażeń wskazana na karcie broni.
- ✖ Za każdy **skuteczny strzał w głowę**: liczba dodatkowych obrażeń od strzału w głowę wskazana na karcie broni.

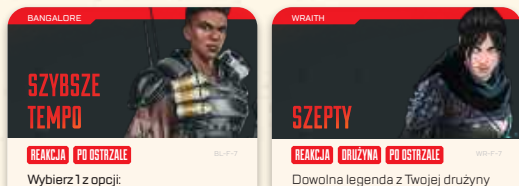
Należy uwzględnić wszelkie dodatkowe efekty, które wpływają na liczbę zadanych obrażeń, np. dodatków, w które wyposażona jest broń, kart wzmocnienia strzelania i kart reakcji „przed ostrzałem”. Następnie na liczniku osłony i zdrowia należy odjąć tyle punktów, ile cel otrzymał obrażeń (zob. *Życie i śmierć*, obok).



W poprzednim przykładzie gracz uzyskał 2 trafienia i 1 skuteczny strzał w głowę.

Longbow DMR zadaje 10+10 standardowych obrażeń za 2 trafienia i dodatkowo 14 obrażeń za skuteczny strzał w głowę. Suma obrażeń wynosi zatem 10+10+14=34. Licznik osłony celu wskazuje 15 punktów, a zdrowia 30 punktów. Obrażenia najpierw otrzymuje osłona, czyli jej poziom spada do 0. Pozostałych 19 obrażeń należy odjąć na liczniku zdrowia. Liczba punktów zdrowia spada zatem do 30-19=11.

4. Reakcja wroga – po ostrzale



Każda legenda może zareagować na każdą akcję strzelania, jeśli ma pozwalające na to karty. Jedna legenda może zatem zareagować na kilka akcji strzelania w danej rundzie. Jeśli cel nie został wyeliminowany, może zareagować, zagrywając **1 kartę reakcji** (zdolności albo wyczynu) z oznaczeniem „po ostrzale” (może zawierać

oznaczenie „drużyna”). Każdy z sojuszników celu może zareagować, zagrywając **1 kartę**, na której znajduje się oznaczenie „po ostrzale” **oraz** „drużyna”. Sojusznicy mogą zareagować, nawet jeśli cel został wyeliminowany podczas akcji strzelania.

Należy natychmiast rozpatrzyć efekty zagranych kart reakcji. Jeśli zostało zagranych kilka kart reakcji, drużyna, do której należy cel, decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Karty wyczynów zagrane jako reakcje odkłada się na stos odrzuconych kart wyczynów.

Więcej informacji znajduje się w sekcji Karty (str. 34).

5. Przetasowanie talii celowania

Należy wtasować wszystkie użyte karty celowania z powrotem do talii i umieścić ją zakrytą obok toru celowania.

ŻYCIE I ŚMIERĆ

Stan osłony i zdrowia jest pokazany na podwójnym liczniku. Otrzymywane i tracone punkty zaznacza się natychmiast na tych licznikach, zwiększając albo zmniejszając odpowiednie wartości. Niektóre efekty pozwalają przywrócić punkty zdrowia albo punkty osłony. Nigdy nie można jednak przekroczyć limitu zdrowia ani osłony. Nadmiarowe punkty przepadają.

Osłona

- ✖ Początkowy poziom osłony wynosi 20 punktów, co odzwierciedla ochronę zapewnioną przez sprzęt początkowy. To początkowy limit osłony. Jakikolwiek obrażenia odniesione przez legendę zwykle najpierw są przyjmowane przez osłonę.
- ✖ Gdy gracz wyposaży legendę w nową osłonę osobistą, wartość wskazana na nowym żetonie sprzętu stanowi nowy limit osłony.
- ✖ Gdy legenda otrzymuje obrażenia, należy odjąć odpowiednią liczbę punktów na liczniku osłony.
- ✖ Gdy poziom osłony spadnie do 0, osłona przestaje zapewniać ochronę i jakiegokolwiek pozostałe albo przyszłe obrażenia obniżają bezpośrednio liczbę punktów zdrowia.

Zdrowie

- ✖ Początkowy poziom zdrowia wynosi 40 punktów i taki jest zawsze limit zdrowia.
- ✖ Gdy legenda otrzymuje obrażenia, a nie jest wyposażona w osłonę albo poziom osłony wynosi 0, albo obrażenia omijają osłonę, należy odjąć odpowiednią liczbę punktów na liczniku zdrowia.
- ✖ Gdy legenda otrzymuje obrażenia, które obniżyłyby jej zdrowie do 0, a jej osłona leżącego jest aktywna (widoczny symbol skrzyni śmierci), wtedy chroni ona automatycznie legendę przed tyloma obrażeniami, ile wskazuje żeton osłony leżącego. Legenda przyjmuje pozostałe obrażenia, jeśli jakieś są. Następnie żeton osłony leżącego należy



odwrócić na stronę wyczerpaną (nie zapewnia już ochrony), jak pokazuje widoczny na nim symbol ↩.

- ✗ Gdy liczba punktów zdrowia spadnie do 0, legenda zostaje wyeliminowana.

Uwaga! <ETYKIETY> w opisach obrazów dostarczają dodatkowych informacji na ich temat:

<OSŁONA> wskazuje, że obrażenia wpływają tylko na osłonę (nie wpływają na zdrowie, nawet jeśli osłona jest zniszczona).

<ZDROWIE> wskazuje, że obrażenia omijają osłonę legendy i wpływają bezpośrednio na zdrowie.

Eliminacja

Gdy legenda zostanie wyeliminowana, gracz natychmiast wykonuje następujące kroki:

1. Usuwa figurkę legendy z mapy i umieszcza ją w swoich zasobach.
2. Jeśli osłona leżącego jest wyczerpana, odwraca ją na drugą stronę (znów jest aktywna).
3. Punkty osłony ustawia na wartości 20, a punkty zdrowia na wartości 40.

Następnie wroga drużyna bierze żeton skrzyni śmierci tej legendy, odwraca go na stronę z symbolem punktu zwycięstwa i umieszcza w pobliżu swoich planszetek legend. Każdy taki żeton jest wart 1 punkt zwycięstwa. Gracz nie może wykonać żadnej akcji ani użyć żadnej karty, gdy jego legenda nie znajduje się na mapie. Wyjątek stanowi akcja odrodzenia. Gracz może ją wykonać, aby ponownie wprowadzić legendę do gry (zob. *Odrodzenie*, str. 34).

UŻYCIĘ

Ta akcja pozwala skorzystać z przedmiotu znajdującego się w plecaku. Możliwe opcje to:

- ✗ użycie granatu,
- ✗ użycie akcesorium.

Uwaga! Zawsze, gdy karta mówi o użyciu przedmiotu, gracz może użyć granatu **albo** akcesorium.

Użycie granatu

Aby użyć granatu z plecaka, należy wykonać po kolei następujące kroki:

1. Wskazanie planowanego miejsca lądowania.
2. Określenie faktycznego miejsca lądowania.
3. Zadanie obrażeń.

Planowane miejsce lądowania

Gracz bierze żeton granatu z plecaka legendy, **odwraca go** na drugą stronę i umieszcza na wybranym polu w zasięgu wskazanym na żetonie, ustawiając go w dowolnym kierunku.



Wybrane pole może znajdować się na innym poziomie i może je zajmować inna legenda albo inny element gry. **Wybrane pole nie musi być na linii wzroku.**

Faktyczne miejsce lądowania

Aby określić faktyczne miejsce lądowania granatu, należy wykonać po kolei następujące kroki:

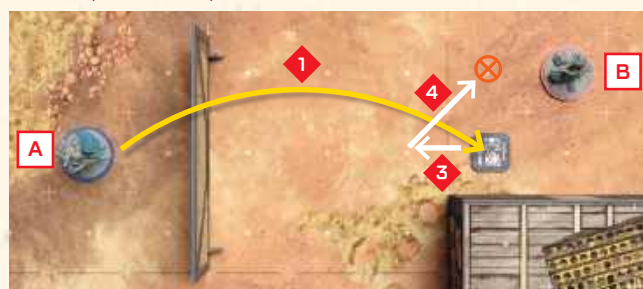
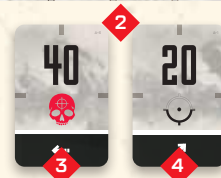
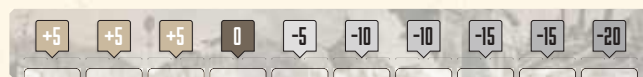
1. Gracz dobiera tyle kart celowania, ile wskazuje żeton granatu. Należy dobierać je po jednej i umieszczać odkryte w kolejności dobierania obok toru celowania (**nie można obracać kart!**).
2. Zaczynając od 1. dobranej karty celowania, gracz przesuwa żeton granatu na mapie o 1 pole w kierunku wskazanym przez strzałkę na karcie. Jeśli na karcie nie ma strzałki, nie przesuwa się żetonu granatu. Przesuwania żetonu granatu nie ograniczają budynki, ściany ani żadne inne elementy gry (w rzeczywistości to nie granat się przesuwa, tylko legenda ocenia dokładność swojego rzutu). Jeśli żeton granatu zostanie przesunięty poza mapę, gracz wykonuje kolejne kroki przesuwania, jeśli jeszcze jakieś zostały, tak jakby poza mapą były kolejne pola.
3. Gracz powtarza poprzedni krok dla wszystkich dobranych kart celowania. Ostatnie pole, na które zostanie przesunięty żeton, to miejsce lądowania granatu.

Jeśli granat wyląduje na obiekcie, znajduje się na poziomie równym poziomowi obiektu (np. granat na rzucie zaopatrzenia – obiekcie poziomu 1 umieszczonym na poziomie 0 – znajduje się na poziomie 1). Jeśli granat wyląduje poza mapą, na potrzeby zadawania obrażeń przyjmuje się, że znajduje się na poziomie 0.



Uwaga! Podczas użycia granatu uwzględnia się tylko dolną sekcję kart celowania.

Przykład



Linie wzroku między Gibraltarem **A** i Bangalore **B** blokuje ściana. Gibraltar nie może strzelać, więc postanawia rzucić granatem odłamkowym na odległość 5 pól (maksymalny zasięg rzutu tym granatem). Chce, aby wylądował na polu przylegającym do Bangalore **1**. Granat odłamkowy wymaga dobrania 2 kart celowania **2**.

Żeton granatu zostaje przesunięty tak, jak wskazują strzałki w dolnej sekcji kart celowania w kolejności dobrania tych kart (**3** - **4**). Granat ląduje na polu z lewej strony Bangalore.

Zadanie obrażeń



Żeton granatu wskazuje rozmiar i kształt obszaru działania, a także obrażenia zadane legendom znajdującym się na tym obszarze (zob. *Obszar działania*, niżej).

Jeśli żeton granatu wylądował poza mapą, należy rozpatrywać go tak, jakby znajdował się na dodatkowych polach poza mapą.

Żeton może wskazywać różną liczbę obrażeń dla różnych pól w obrębie obszaru działania. Należy odpowiednio obniżyć liczbę punktów osłony lub zdrowia wszystkich legend, które otrzymały obrażenia (zob. *Życie i śmierć*, str. 30).

Następnie żeton granatu usuwa się z gry, a wszystkie użyte karty celowania należy wtasować z powrotem do talii celowania.

Przykład



Obszar działania wskazany na żetonie granatu zaznaczono na czerwono. Legenda, która znajdowałaby się na centralnym polu tego obszaru (pole oznaczone czerwonym rombem), otrzymałaby 20 obrażeń. Każda legenda znajdująca się na którymś z przylegających pól otrzymuje 10 obrażeń. Bangalore otrzymuje zatem 10 obrażeń.

OBSZAR DZIAŁANIA (🔥)

Granaty i niektóre efekty mają obszar działania, który jest wskazany na żetonie albo karcie. Ilustracja przedstawiająca obszar działania wskazuje **pole źródłowe**, oznaczone czerwonym rombem, a także siatkę wszystkich **pól docelowych**, na które **może działać** efekt albo granat, łącznie z polem źródłowym. Obszar działania może wskazywać różną liczbę obrażeń dla różnych pól w jego obrębie.

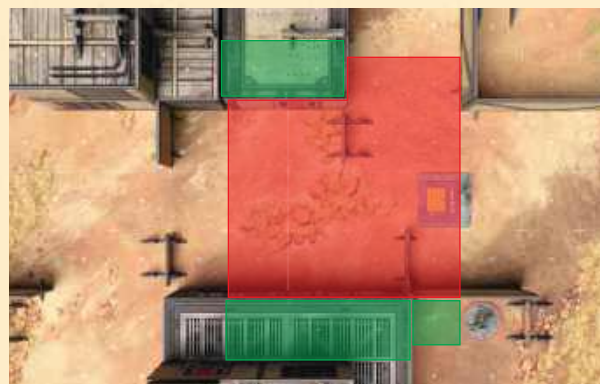
Jeśli element z określonym obszarem działania ma cechę **«POWIETRZNY»**, efekt działa na cały obszar wskazany na żetonie albo karcie, niezależnie od

«ZASŁON» i **«POZIOMÓW»**. W przeciwnym razie obszar działania nie rozciąga się za **«ZASŁON»** ani na **«POZIOMY»** wyższe albo niższe niż poziom źródła (zob. Linia wzroku, str. 23). Obowiązują zasady dotyczące połączonych elementów.

Przykład



Piorun kulisty **1** ma obszar działania 5 pól × 4 pola (czerwony romb wskazuje położenie figurki pioruna kulistego). Ma cechę **«POWIETRZNY»**, więc działa również na pola za ścianami i na innych poziomach. Jego obszar działania obejmuje pola zaznaczone na czerwono.



Bez cechy **«POWIETRZNY»** obszar działania nie objąłby pól zaznaczonych na zielono, ponieważ znajdują się za **«ZASŁON»** (ścianą w prawym dolnym rogu) albo na wyższym poziomie niż źródło (pola na budynkach poziomem 1).

Użycie akcesorium

Gracz bierze żeton akcesorium z plecaka legendy, natychmiast rozpatruje jego efekt, a następnie usuwa go z gry. Efekt jest wskazany na żetonie łupu (efekt można też sprawdzić w *Bazie danych*, str. 39).



Jeśli akcesorium wpływa na osłonę albo zdrowie, należy odpowiednio zmienić wartości na licznikach. Nigdy nie można jednak przekroczyć limitu zdrowia (40 punktów) ani osłony (limit zależy od osłony osobistej, w którą wyposażona jest legenda). Nadmiarowe punkty przepadają.

ATAK WRĘCZ

Jest to atak bezpośredni, który pozwala zadać wrogowi obrażenia i go odepchnąć. Celem może być tylko 1 wroga legenda znajdująca się na przylegającym polu.

Wykonanie tej akcji obejmuje następujące kroki:

1. Wybranie 1 legendy na przylegającym polu.
2. Odkrycie 1 karty celowania.
3. Zadanie obrażeń i odepchnięcie. Jeśli wartość karty wynosi 40+, cel otrzymuje 4 obrażenia (zob. *Życie i śmierć*, str. 30) i zostaje **odepchnięty o 1 pole**. W przeciwnym razie atak nie powiódł się. Jeśli efekt odepchnięcia spowoduje kolizję, cel otrzymuje 4 dodatkowe obrażenia (zob. *Odepchnięcie*, niżej).
4. Wtasowanie karty celowania z powrotem do talii celowania.

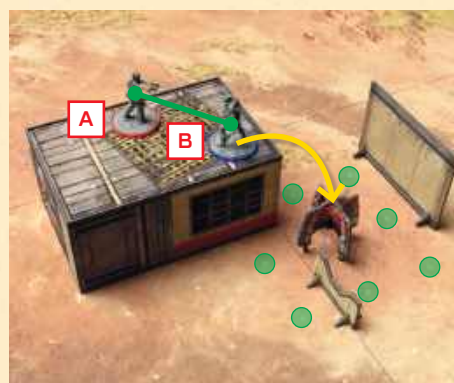
ODEPCHNIĘCIE

Efekt odepchnięcia rozpatruje się zgodnie z następującymi zasadami:

- ✗ Efekt odepchnięcia wskazuje maksymalną liczbę pól, o które wróg może zostać odepchnięty.
- ✗ Gracz przesuwa wroga po linii prostej od siebie, rozpatrując każde pole osobno i sprawdzając, czy nastąpi kolizja. Jeśli nie zachodzi kolizja, przesuwa wroga na następne pole. Powtarza te kroki dla maksymalnie tylu pól, ile wskazuje efekt odepchnięcia.
- ✗ Kolizja ma miejsce w następujących sytuacjach:
 - Gdy wróg zostałby przesunięty poza mapę, na wyższy poziom, na zajęte pole na tym samym poziomie (np. pole z legendą), przez zajęte krawędzie (np. krawędź ze skrzynią z zaopatrzeniem) albo przez punkt przecięcia współdzielony przez połączone elementy na tym samym poziomie. Nie należy przesuwać wroga na dane pole.
 - Gdy wróg zostałby przesunięty na zajęte pole na niższym poziomie. Gracz kontrolujący legendę, która jest odpychana, umieszcza ją na wolnym polu sąsiadującym z polem, na którym miałyby wylądować.
- ✗ Gdy zachodzi kolizja, wróg otrzymuje dodatkowe obrażenia: 4 obrażenia, jeśli jest to atak wręcz, albo obrażenia wskazane na karcie, jeśli to karta wywołała odepchnięcie. Rozpatrywanie efektu odepchnięcia natychmiast się kończy, tj. nie sprawdza się kolejnych pól.

Przykład

Lifeline **A** wydaje 1 PA, aby zaatakować wręcz Bloodhound **B**, czyli wroga na przylegającym polu. Odkrywa kartę celowania o wartości 50. Bloodhound otrzymuje **4 obrażenia** z ataku wręcz (wartość karty 40+) i zostaje **odepchnięty o 1 pole** w linii prostej. Pole znajduje się na niższym poziomie i jest zajęte przez sygnalizator odrodzeń, a zatem zachodzi kolizja. Bloodhound otrzymuje 4 dodatkowe obrażenia i musi wybrać wolne pole sąsiadujące z sygnalizatorem odrodzeń (dostępne pola zaznaczone na zielono).



Rozpatrywanie efektu odepchnięcia natychmiast się kończy, a karta celowania zostaje wtasowana z powrotem do talii celowania.

Przykład



Lifeline **A** wydaje 1 PA, aby zaatakować wręcz Bloodhound **B**, czyli wroga na przylegającym polu. Odkrywa kartę celowania o wartości 75. Bloodhound otrzymuje **4 obrażenia** z ataku wręcz (wartość karty 40+) i zostaje **odepchnięty o 1 pole** w linii prostej przez punkt przecięcia współdzielony przez połączone **PRZESZKODY** (niską ścianę i skrzynię z zaopatrzeniem). Zachodzi kolizja. Bloodhound zostaje na tym samym polu i otrzymuje **4 dodatkowe obrażenia**. Rozpatrywanie efektu odepchnięcia natychmiast się kończy, a karta celowania zostaje wtasowana z powrotem do talii celowania.

ZNISZCZENIE

Można zniszczyć figurki z cechą **ZNISZCZALNE**. Liczba obok nazwy akcji wskazuje maksymalną liczbę figurek, które można zniszczyć w ramach 1 akcji (np. zniszczenie 2).

Wykonanie akcji zniszczenia obejmuje następujące kroki:

1. Gracz decyduje, czy użyje **broni z amunicją**, czy wykona atak **bezpośredni**. Jeśli chce zniszczyć kilka celów, musi użyć **tego samego ataku dla wszystkich celów**.
2. Gracz wybiera jako cele maksymalnie tyle **ZNISZCZALNYCH** figurek, ile wskazuje liczba obok nazwy akcji.
 - ✗ W przypadku użycia broni wszystkie cele muszą się znajdować **na linii wzroku** i w **optymalnym zasięgu broni** (gracz nie wydaje amunicji).
 - ✗ W przypadku ataku bezpośredniego wszystkie cele muszą **przylegać do legendy** albo **znajdować się na tym samym polu co legenda**, która wykonuje akcję zniszczenia.

3. Gracz rozpatruje efekty związane ze zniszczeniem celu.
4. Figurki zniszczonych celów wracają do zasobów swoich właścicieli.
5. Jeśli poniżej toru inicjatywy znajdują się żetony zdolności odpowiadające zniszczonym figurkom, należy je natychmiast umieścić na torze odnawiania zdolności (zob. *Odnawianie zdolności*, str. 38).

ODRODZENIE

Gdy legenda zostanie wyeliminowana, gracz może ponownie wprowadzić ją do gry, wykonując akcję odrodzenia o koszcie 1 PA. Przed odrodzeniem nie może wykonać żadnej innej akcji (w tym akcji z kart).

Jeśli legenda zostanie wyeliminowana podczas własnej aktywacji i wciąż ma dostępne PA, gracz może natychmiast wydać 1 PA, aby wykonać akcję odrodzenia. W przeciwnym razie odrodzenie **musi** być pierwszą akcją podczas jego następnej aktywacji.

Obowiązują następujące zasady:

- ✗ Gracz umieszcza figurkę legendy na mapie na wolnym polu **przylegającym** do sygnalizatora odrodzeń, który znajduje się najbliżej sojusznika. Jeśli kilka sygnalizatorów odrodzeń znajduje się w takiej samej odległości, gracz wybiera 1 z nich. Jeśli na mapie nie ma żadnego sojusznika, wybiera dowolny sygnalizator odrodzeń.
- ✗ Po odrodzeniu gracz może wydać PA, które mu zostały, zgodnie ze standardowymi zasadami.

KARTY

Wszystkie legendy mają unikatowe karty wyczynów i zdolności. Mogą ich używać tylko wtedy, **gdy znajdują się na mapie**.

Wyczyny i zdolności są opisane na ich kartach, a szczegółowe wyjaśnienia znajdują się na arkuszach legend. Karty wyczynów i karty zdolności mogą zawierać oznaczenia, które dookreślają, w jaki sposób używa się tych kart.

Uwaga! Niektóre karty pozwalają wykonać akcję strzelania. **Akcję strzelania można wykonać tylko raz na aktywację** (niezależnie od tego, czy to akcja podstawowa, darmowa, czy specjalna).

AKCJE SPECJALNE, DARMOWE I WZMOCNIENIA STRZELANIA

Te akcje mają **czarne** oznaczenie. Legenda może wykonywać akcje darmowe, specjalne i wzmocnienia strzelania **tylko podczas własnej aktywacji**.

AKCJA DARMOWA

Nie wymaga PA. Rozpatrz efekty karty.

AKCJA SPECJALNA: 1 PA

Wydaj tyle PA, ile wskazuje karta (1 albo 2 PA), i rozpatrz efekty karty.

WZMOCNIENIE STRZELANIA

Kart wzmocnienia można użyć tylko **dodatkowo** do efektu wskazanego po słowie kluczowym (np. do akcji strzelania). Akcję można wzmocnić tylko 1 kartą wzmocnienia.

REAKCJE

Te akcje mają oznaczenie **REAKCJA**.

Legenda może wykonywać reakcje wyłącznie **w odpowiedzi na akcję strzelania wroga**. Reakcja jest zawsze opcjonalna.

Karty z efektami reakcji mogą zawierać następujące oznaczenia, które dookreślają, kiedy daną kartę można zagrać:

DRUŻYNA

Możesz ją zagrać, gdy celem jesteś Ty **albo** Twój sojusznik. Jeśli karta nie ma oznaczenia „drużyna”, możesz ją zagrać tylko wtedy, gdy Ty jesteś celem.

PRZED OSTRZAŁEM

Możesz ją zagrać w kroku akcji strzelania *Reakcja wroga – przed ostrzałem* (zob. str. 28).

PO OSTRZALE

Możesz ją zagrać w kroku akcji strzelania *Reakcja wroga – po ostrzale* (zob. str. 30).

Każda legenda może wykonać tylko **1 reakcję „przed ostrzałem” i 1 reakcję „po ostrzale” w odpowiedzi na każdą akcję strzelania** (np. jeśli legenda wykona reakcję „przed ostrzałem” z karty zdolności, nie może wykonać kolejnej reakcji „przed ostrzałem” z karty wyczynu w odpowiedzi na tę samą akcję strzelania).

AKCJE NATYCHMIASTOWE

Te akcje mają oznaczenie **NATYCHMIASTOWA**.

Legenda może wykonywać akcje natychmiastowe **podczas aktywacji dowolnej legendy, jeśli spełniony jest warunek wskazany na karcie**.

Przykład

Sojusznik Lifeline wykonuje akcję odrodzenia. Lifeline może zatem zagrać natychmiastową kartę wyczynu Anioł stróż, która pozwala sojusznikowi wykonać akcję odrodzenia bez wydawania PA. Po użyciu karty gracz odkłada ją na stos odrzuconych kart wyczynów.



KARTY WYCZYNÓW

Każda legenda ma własną talię kart wyczynów. Karty wyczynów zawierają następujące informacje:

- 1 Nazwa legendy
- 2 Nazwa wyczynu
- 3 Rodzaj i koszt
- 4 Opis wyczynu
- 5 Akcja zrywu
- 6 Tekst fabularny

Zagranie wyczynu

Aby zagrać wyczyn, gracz wybiera kartę wyczynu z ręki i rozpatruje akcję zgodnie z opisem na karcie. Następnie odkłada tę kartę odkrytą na stos odrzuconych kart wyczynów obok planszетки legendy.

Zryw

Raz na aktywację i bez ponoszenia kosztu w PA gracz może odrzucić z ręki kartę wyczynu, aby wybrać 1 z następujących opcji:

- ✖ Wykonanie akcji ruchu 1.
- ✖ Uzyskanie 1 dodatkowego PR do jednej akcji ruchu (np. gracz ma 2 PR, gdy wykonuje akcję ruchu 1; 3 PR, gdy wykonuje akcję ruchu 2, itd.).

Po wykonaniu akcji kartę wyczynu należy odłożyć na stos odrzuconych kart wyczynów.



KARTY ZDOLNOŚCI

Każda legenda ma 2 unikatowe karty zdolności: 1 kartę zdolności taktycznej i 1 kartę zdolności specjalnej. Zdolności mogą wiązać się z użyciem dodatkowych znaczników i figurek (gracze otrzymują je podczas wyboru legendy).

Karty zdolności zawierają następujące informacje:

- 1 Nazwa legendy
- 2 Nazwa zdolności i jej rodzaj (taktyczna albo specjalna)
- 3 Rodzaj i koszt
- 4 Opis zdolności
- 5 Żeton zdolności
- 6 Czas odnawiania zdolności (liczba rund)



Inicjowanie zdolności

Aby inicjować zdolność, gracz musi mieć w zasobach **co najmniej 1 żeton tej zdolności** (żetony zdolności poniżej toru inicjatywy i na torze odnawiania zdolności nie są dostępne).

Umieszczanie na mapie figurek i znaczników zdolności

Niektóre zdolności wiążą się z umieszczeniem na mapie figurek lub znaczników. Gracz musi spełniać wszystkie warunki opisane na odpowiedniej karcie zdolności, w przeciwnym razie nie może inicjować danej zdolności. Jeśli gracz ma umieścić figurkę z cechą **<TRWAŁY>**, a nie ma jej w swoich zasobach, bierze figurkę z mapy. Podczas umieszczania figurek lub znaczników należy przestrzegać zasad podanych na karcie. Mogą one zawierać następujące terminy kluczowe i symbole:

Zasada umieszczania	Opis	Przykład
umieść na punkcie przecięcia/polu	Umieść na dowolnym punkcie przecięcia/polu, niezależnie od tego, czy jest zajęty/zajęte.	Umieść piorun kulisty na polu w 0-5 ➡.
umieść na wolnym punkcie przecięcia/polu	Umieść na niezajętym punkcie przecięcia/polu.	Umieść kopułę ochronną na wolnym punkcie przecięcia w 0-2 ➡. Kopuła tworzy strefę.  Kopuła ochronna zajmuje centralny punkt przecięcia, a wszystkie pozostałe punkty przecięcia są wolne.
	Jeśli połączone elementy tworzą kąt 180°, tylko zewnętrzne punkty przecięcia są wolne.	 Ściana i niska ściana są połączone. Środkowy punkt przecięcia jest zajęty, a 2 zewnętrzne punkty przecięcia są wolne.
	Jeśli połączone elementy tworzą kąt 90°, we współdzielonym przez nie punkcie przecięcia można umieścić figurkę tylko na zewnątrz kąta, jak pokazano na ilustracji z prawej.	 

Zasada umieszczania	Opis	Przykład
 przyłącz do	Umieść przyłączany obiekt na polu zajęтым przez cel efektu . Ten obiekt jest teraz połączony z celem efektu. Oznacza to, że cel efektu i przyłączony do niego obiekt są zawsze przesuwane razem (np. podczas akcji ruchu, przenoszenia itp.). Przyłączony obiekt zostaje z celem efektu po jego eliminacji i wraca z nim potem na mapę.	PRZYŁĄCZ kruka do maksymalnie 3 wrogów w 1-3  
 w zasięgu	Docelowe pole albo docelowy punkt przecięcia musi się znajdować we wskazanej odległości (np. 3 pól) albo we wskazanym przedziale odległości (np. 1-2) od Twojej legendy.	Umieść figurkę bombardowania na polu w 0-5  
 na linii wzroku	Twoja legenda musi mieć cel na niezablokowanej linii wzroku .	Umieść znacznik miejsca zrzutu na wolnym polu w 1-2   .

Pełne informacje o tym, jak poszczególne elementy wpływają na pola i punkty przecięcia, są przedstawione na arkuszu obiektów i na arkuszach legend.

WYRZUTNIA DYMU
zdolność taktyczna



AKCJA DARMOWA
Umieść figurkę dymu na wolnym punkcie przecięcia w **0-5** (razem ze znacznikiem numeracji odpowiadającym liczbie na żetonie zdolności). Dym tworzy strefę.

CZAS TRWAŃIA: 3
Jeśli legenda wykonuje akcję **STRZELANIE** ze strefy dymu, do niej albo przez nią. Stosuje utrudnienie **+1**.

ODNAWIANIE: 2

Przykład. Bangalore **A** chce umieścić figurkę dymu, używając wyrzutni dymu, czyli swojej zdolności taktycznej. Jest to akcja darmowa (nie kosztuje PA). Figurka dymu musi zostać umieszczona na wolnym punkcie przecięcia

w zasięgu 0–5 od legendy bez ograniczeń dotyczących poziomu. Docelowy punkt przecięcia nie musi być na linii wzroku.



- 1 Skrzynia z zaopatrzeniem i ściana są połączone i tworzą kąt 90°. Wspólny punkt przecięcia jest wolny, a figurka dymu musi zostać umieszczona w taki sposób, aby nie rozdzieliła połączonych obiektów.
- 2 Skrzynia z zaopatrzeniem i ściana są połączone i tworzą kąt 180°. Figurkę dymu można umieścić na zewnętrznym punkcie przecięcia obiektu stanowiącego połączenie tych 2 elementów.

- 3 Róg budynku na poziomie 1 jest wolny. Bangalore może umieścić tam figurkę dymu, mimo że 2 krawędzie figurki będą wystawać poza budynek. Ponadto, choć figurka dymu znajdzie się bezpośrednio nad kopułą ochronną poziomu 0, nie będzie umieszczona na niej.
- 4 Punkt przecięcia poziomu 1 współdzielony przez 2 budynki jest wolny.



- 5 Ten punkt przecięcia jest zajęty, ponieważ jest częścią połączonych obiektów utworzonych przez skrzynię z zaopatrzeniem i ścianę.
- 6 Figurka dymu nie może zostać umieszczona wewnątrz kąta 90°, ponieważ rozdzieliłaby połączony obiekt (skrzynię z zaopatrzeniem i ścianę).
- 7 Punkt przecięcia poziomu 0 jest zajęty przez kopułę ochronną.
- 8 Punkt przecięcia poziomu 0 współdzielony przez 2 budynki nie jest wolny. Nie można umieścić tam figurki dymu bez rozdzielania połączonych budynków.

STREFY



Niektóre zdolności tworzą na mapie strefę wokół odpowiadającej im figurki (np. wyrzutnia dymu i kopuła ochronna). Strefa ma **kształt rombu**, którego boki łączą 4 punkty przecięcia, między którymi znajduje się

figurka, i jest **na tym samym poziomie** co figurka (strefa nie rozciąga się na inne poziomy).

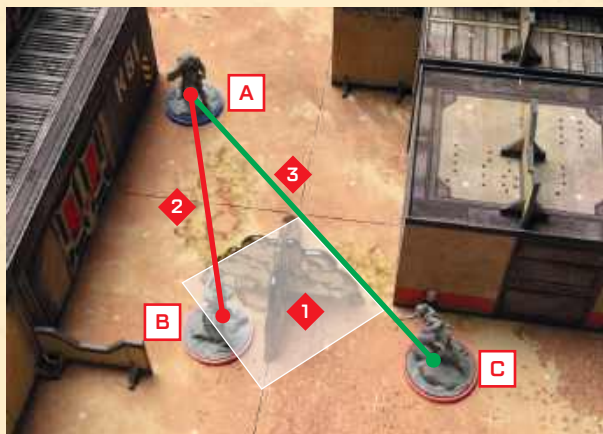
Wszystkie legendy i obiekty na **polach**, które przecina krawędź strefy, znajdują się w obrębie tej strefy (strefa nie ma wpływu na punkty przecięcia). Na pole może wpływać jednocześnie kilka stref.

Strefa zmienia zasady w jej obrębie zgodnie z opisem na odpowiedniej karcie zdolności. Efekty związane z niektórymi strefami działają **tylko jeśli**:

- ✗ co najmniej 1 legenda znajduje się w strefie **albo**
- ✗ linia wzroku przecina 1 z krawędzi strefy, a wyższe pole linii wzroku jest na tym samym poziomie co strefa – w tym przypadku akcja jest wykonywana „przez strefę” (więcej o wyższym polu linii wzroku – zob. str. 24).

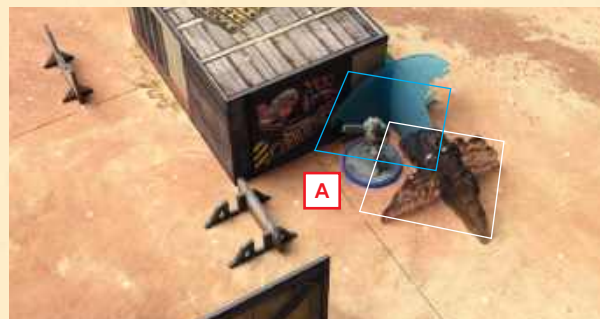
W powyższym opisie dla przejrzystości użyto terminu „legenda”, jednak te same zasady dotyczą także obiektów.

Przykład



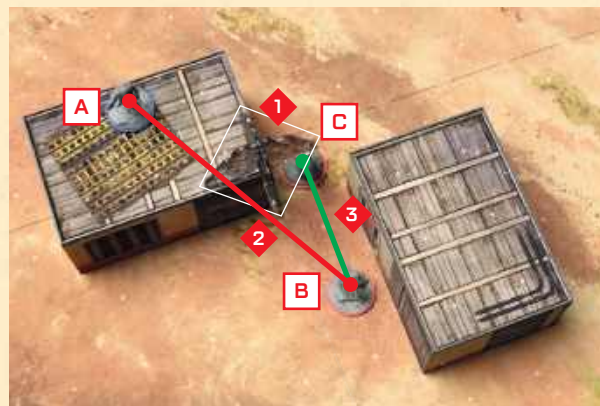
- 1 Bangalore **B** umieściła wcześniej figurkę dymu, używając zdolności wyrzutni dymu. Figurka dymu tworzy strefę w kształcie rombu.
- 2 Linia wzroku między Bloodhound **A** i Bangalore **B** **przecina krawędź strefy**, więc działa efekt dymu: trudność trafienia podczas każdej akcji strzelania wykonywanej przez Bloodhound w kierunku Bangalore i odwrotnie będzie większa o 10.
- 3 Linia wzroku między Bloodhound **A** i Wraith **C** **nie przecina krawędzi strefy** (biegnie wzdłuż niej), a zatem trudność trafienia nie zostaje zmodyfikowana.

Przykład



Bloodhound **A** znajduje się w obrębie stref 2 figurek: dymu i kopuły ochronnej. Gdy Bloodhound jest celem, należy rozpatrzyć efekty **obu stref**.

Przykład

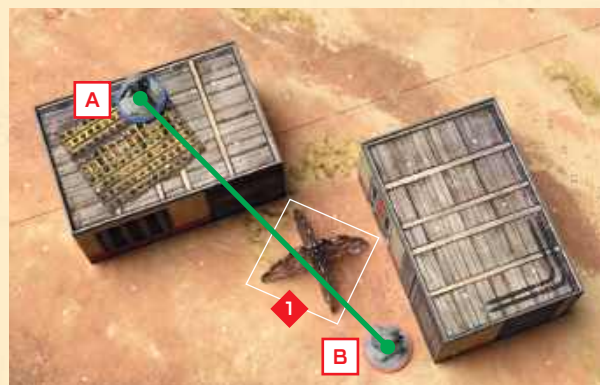


Bloodhound **A** chce strzelić w kierunku Bangalore **B**, ale na budynku poziomu 1 znajduje się figurka dymu **1**.

Figurka dymu znajduje się na tym samym poziomie co Bloodhound **2**, a linia wzroku przecina krawędź jej strefy. Oznacza to, że efekt dymu jest uwzględniany.

Bangalore **B** ma niezablokowaną linię wzroku w kierunku Pathfindera **C** **3**. Efekt dymu w tym przypadku nie działa, ponieważ strefy nie rozciągają się na wyższe ani niższe poziomy.

Przykład



Bloodhound **A** celuje w Bangalore **B**. Na poziomie 0 znajduje się figurka dymu, która tworzy strefę **1**. **Strefa** znajduje się na niższym poziomie niż wyższe pole linii wzroku, a Bangalore jest poza strefą, zatem efekt strefy dymu **nie jest uwzględniany**.

Wymiar czasowy

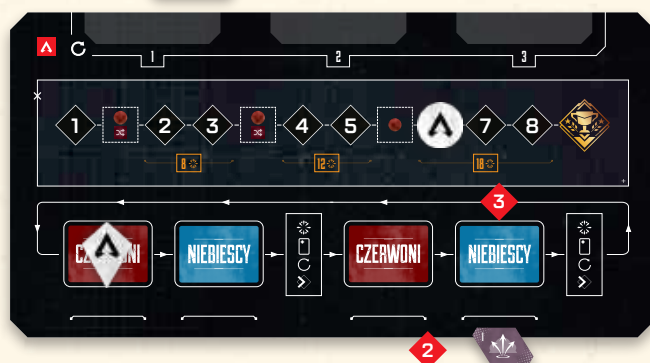
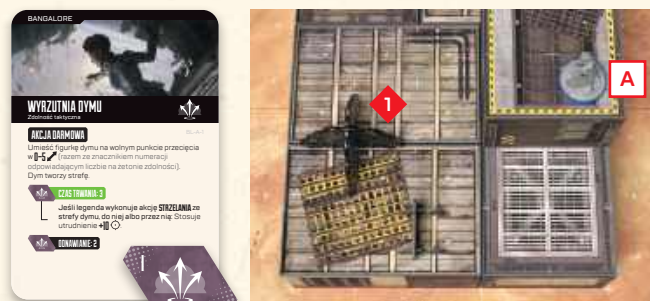
Efekty kart zdolności mogą być aktywowane w różnych momentach rozgrywki i mogą mieć różny czas trwania. Dookreślają to **zielone** oznaczenia. Efekt, który **nie ma takiego oznaczenia, rozpatruje się natychmiast**.

CZAS TRWANIA: 3

Czas trwania: X. Efekt z takim oznaczeniem aktywuje się natychmiast i jest aktywny przez X tur.

Należy umieścić żeton zdolności poniżej toru inicjatywy o X tur dalej niż znacznik inicjatywy. Jeśli na danej pozycji znajdują się już żetony zdolności, nowy żeton należy umieścić niżej. Zdolność pozostaje aktywna przez tyle tur. Gdy znacznik inicjatywy znajdzie się nad żetonem zdolności, w fazie *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* efekt przestanie działać.

Przykład



Bangalore **A** postanawia użyć zdolności wyrzutni dymu.

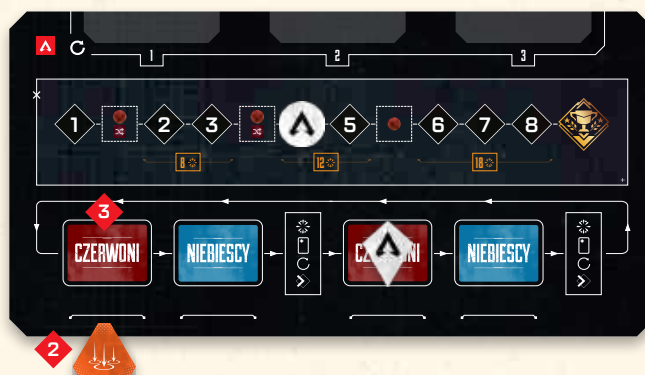
- 1 Umieszcza odpowiednią figurkę na punkcie przecięcia we wskazanym zasięgu. Figurka tworzy strefę.
- 2 Zdolność ma czas trwania 3, żeton zdolności zostaje zatem umieszczony poniżej toru inicjatywy o 3 tury dalej niż znacznik inicjatywy.
- 3 Za 3 tury znacznik inicjatywy znajdzie się nad żetonem zdolności i w fazie *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* efekt dymu przestanie działać. Figurka dymu wróci wtedy do Bangalore, a żeton zdolności zostanie umieszczony na torze odnawiania zdolności.

OPÓŹNIENIE: 2

Opóźnienie: X. Efekt z takim oznaczeniem rozpatruje się X tur po inicjowaniu zdolności.

Należy umieścić żeton zdolności poniżej toru inicjatywy o X tur dalej niż znacznik inicjatywy. Jeśli na danej pozycji znajdują się już żetony zdolności, nowy żeton należy umieścić niżej. Gdy znacznik inicjatywy znajdzie się nad żetonem zdolności, efekt tego żetonu zostanie rozpatrzony w fazie *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy*.

Przykład

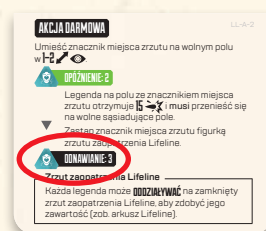


Gibraltar **A** postanawia użyć swojej zdolności bombardowania.

- 1 Umieszcza odpowiednią figurkę na polu we wskazanym zasięgu (0-5).
- 2 Ta zdolność ma opóźnienie 2. Żeton zdolności zostaje zatem umieszczony poniżej toru inicjatywy o 2 tury dalej niż znacznik inicjatywy.
- 3 Za 2 tury znacznik inicjatywy znajdzie się nad żetonem zdolności i w fazie *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* zostanie aktywowane bombardowanie, które zada obrażenia wszystkim legendom znajdującym się w jego obszarze działania. Potem figurka bombardowania wróci do Gibraltar, a żeton zdolności zostanie umieszczony na torze odnawiania zdolności.

Odnawianie zdolności

Użyty żeton zdolności musi się odnowić, zanim będzie można go ponownie użyć. Karta zdolności wskazuje, kiedy rozpoczyna się odnawianie i ile trwa. Żetony trafiają na tor odnawiania zdolności. Gdy minie czas odnawiania, gracz umieszcza żeton zdolności na odpowiedniej karcie zdolności. Może go ponownie użyć.



Odnawianie zdolności przebiega w następujący sposób:

1. Gracz zdejmuję z mapy wszystkie znaczniki i figurki związane ze zdolnością i odkłada je do swoich zasobów, chyba że figurka ma cechę **<TRWAŁY>** (w tym przypadku pozostaje na mapie).
2. Gracz umieszcza odpowiedni żeton zdolności na torze odnawiania zdolności na pozycji wskazanej na karcie zdolności.

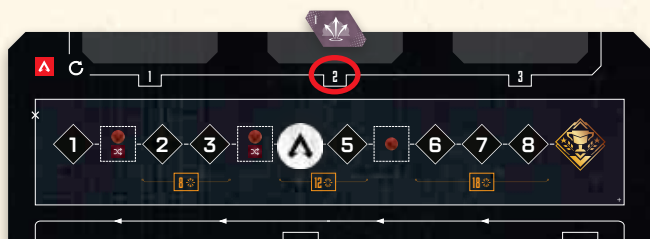
3. W każdej fazie przejściowej wszystkie żetony zdolności na torze odnawiania zdolności należy przesunąć o 1 pole w lewo.
4. Gdy żeton znajdzie się poza torem, odnawianie zdolności się zakończyło. Żeton zdolności należy wtedy umieścić na odpowiedniej karcie zdolności. Gracz może go ponownie użyć.



Przykład

Gdy efekt wyrzutni dymu przestaje działać, żeton zdolności zostaje usunięty z toru inicjatywy i umieszczony na torze odnawiania zdolności. Czas odnawiania zdolności wyrzutni dymu wynosi 2 rundy, a zatem żeton zostaje umieszczony na pozycji „2”.

W każdej fazie przejściowej będzie przesuwany o 1 pole w lewo. Gdy znajdzie się poza torem, należy umieścić go na odpowiedniej karcie zdolności. Może być ponownie użyty.



BAZA DANYCH

POJĘCIA

Dowolna legenda z Twojej drużyny

Określenie odnosi się do 1 legendy z drużyny gracza. Może to być jego własna legenda.

Każda legenda z Twojej drużyny

Określenie odnosi się do wszystkich legend z drużyny gracza, w tym jego własnej legendy.

Umieść figurkę na wolnym polu / krawędzi / punkcie przecięcia

Figurka z cechą <ZAJMUJE POLE> / <ZAJMUJE KRAWĘDŹ> / <ZAJMUJE PUNKT PRZECIĘCIA> zajmuje wskazaną część siatki mapy, co oznacza, że ta część siatki nie jest wolna.

W strefie

Figurki z cechą <STREFA> tworzą strefę w kształcie rombu, którego boki łączą 4 punkty przecięcia, między którymi znajduje się ta figurka. Wszystkie legendy i obiekty na polach, które przecina krawędź strefy, znajdują się w obrębie tej strefy (strefa nie ma wpływu na punkty przecięcia). Na pole może wpływać jednocześnie kilka stref.

Strzelec

Legenda, która wykonuje akcję strzelania.

Cel

Legenda, przeciwko której wykonywana jest akcja strzelania albo ataku wręcz, albo obiekt wskazany jako przedmiot akcji zniszczenia.

Szybkostrzelność

Liczba kart odkrywanych na torze celowania podczas akcji strzelania. Może być określona na 2 sposoby:

- ✗ Pojedyncza liczba (np. „2”). Wskazuje liczbę pól toru celowania, które zostaną użyte. Na każdym polu umieszcza się po 1 karcie celowania.
- ✗ Para liczb (np. „1 × 3”). Pierwsza liczba wskazuje liczbę pól toru celowania, które zostaną użyte, a druga liczba wskazuje, po ile kart celowania umieszcza się na każdym polu.

Strzał / Pierwszy strzał

Strzał obejmuje wszystkie karty celowania umieszczone na 1 polu toru celowania podczas wykonywania akcji strzelania. Pierwszy strzał obejmuje wszystkie karty celowania umieszczone na 1. polu toru celowania (czyli polu stanowiącym pozycję początkową) podczas wykonywania akcji strzelania.

Odrzut X

Podczas akcji strzelania karty celowania dla 1. strzału umieszcza się zgodnie ze standardowymi zasadami. Potem za każdy punkt odrzutu każdy kolejny zestaw kart celowania należy przesunąć o 1 dodatkowe pole w prawo (np. odrzut 2 oznacza, że zestaw kart przesuwają się o 2 pola w prawo).

Ignoruj [symbol] na kartach celowania

Karty celowania, na których znajduje się wskazany symbol, należy traktować tak, jakby nie miały tego symbolu (czyli nie działają żadne efekty aktywowane przez dany symbol).

Każda karta celowania z [symbol] to trafienie / chybiecie

Karty celowania, na których znajduje się wskazany symbol, należy traktować jako automatyczne trafienia / chybiecie. Jeśli w grze jest efekt, który nakazuje ignorować efekt danego symbolu, to symbol ten nie zapewnia automatycznego trafienia / chybiecie.

Po kroku Zadanie obrażeń

Efekt aktywuje się natychmiast po kroku akcji strzelania *Zadanie obrażeń*. Jeśli kilka efektów aktywuje się jednocześnie, należy je aktywować w kolejności zagrywania – najpierw efekty pasywne, a potem pozostałe efekty.

Eliminacja legendy

Legenda zostaje wyeliminowana, gdy jej zdrowie spadnie do 0.

Gdy legenda wchodzi na pole

Efekt aktywuje się, gdy legenda wchodzi na pole. Może się to wydarzyć podczas akcji ruchu, gdy legenda przesuwa się na pole, albo w sytuacji, gdy zostanie umieszczona na polu w wyniku efektu (np. podczas odepchnięcia, odrodzenia itp.). Podczas akcji ruchu efekt aktywuje się natychmiast, gdy legenda wchodzi na pole, nawet jeśli jest ono zajęte i legenda nie może na nim zakończyć ruchu.

Karty

Karty zdolności, karty wyczynów i karty broni zawierają związane opisy ich użycia, w tym oznaczenia, terminy kluczowe i krótkie teksty. Poniżej zebrano te najczęstsze.

AKCJA DARMOWA AKCJA SPECJALNA: 1 PA AKCJA SPECJALNA: 2 PA

Wskazuje liczbę punktów aktywacji, które gracz musi wydać podczas aktywacji legendy, aby wykonać akcję:

- ✗ akcja darmowa: 0 PA,
- ✗ akcja specjalna: 1 albo 2 PA.

WZMOCNIENIE STRZELANIA

Tę kartę można zagrać podczas akcji strzelania, aby wzmocnić jej efekt (np. zwiększyć liczbę obrażeń zadanych przez każde trafienie). Akcję strzelania można wzmocnić tylko 1 kartą wzmocnienia strzelania.

Uwaga! Karty natychmiastowe z efektem „Zagraj jako Wzmocnienie Strzelania” liczą się do limitu 1 karty wzmocnienia strzelania.

ZRYW RUCH/+1PA

Raz na aktywację i bez ponoszenia kosztu w PA gracz może odrzucić z ręki kartę wyczynu, aby wykonać akcję ruchu 1 **albo** uzyskać 1 dodatkowy punkt ruchu podczas wykonywania akcji ruchu. Podczas wykonywania akcji zrywu główny efekt karty wyczynu należy zignorować.

REAKCJA PO OSTRZAŁE PRZED OSTRZAŁEM DRUŻYNA

Legenda może wykonywać reakcje wyłącznie w odpowiedzi na akcję strzelania wroga. Reakcja jest zawsze opcjonalna. Karta reakcji może zawierać następujące oznaczenia:

- ✗ Drużyna. Taką kartę gracz może zagrać, gdy celem jest jego legenda albo sojusznik. Jeśli karta nie ma oznaczenia „drużyna”, gracz może jej użyć tylko wtedy, gdy celem jest jego legenda.
- ✗ Przed ostrzałem. Taką kartę zagrywa się w kroku akcji strzelania *Reakcja wroga – przed ostrzałem*.
- ✗ Po ostrzałe. Taką kartę zagrywa się w kroku akcji strzelania *Reakcja wroga – po ostrzałe*.

Uwaga! Każda legenda może wykonać tylko 1 reakcję „przed ostrzałem” i 1 reakcję „po ostrzałe” w odpowiedzi na każdą akcję strzelania (np. jeśli legenda wykona reakcję „przed ostrzałem” z karty zdolności, nie może wykonać kolejnej reakcji „przed ostrzałem” z karty wyczynu w odpowiedzi na tę samą akcję strzelania).

NATYCHMIASTOWA

Taką kartę można zagrać tylko wtedy, gdy spełniony jest wskazany na niej warunek. Karty natychmiastowej gracz może użyć podczas aktywacji **dowolnej** legendy (własnej, innej legendy ze swojej drużyny albo wrogiej legendy).

CZAS TRWANIA: 3 OPÓŹNIENIE: 2

Takie oznaczenia określają, kiedy działanie efektu zdolności zaczyna się i kończy w odniesieniu do tury, w której zdolność została inicjowana. Niektóre karty zdolności mają kilka oznaczeń, które rozpatruje się w określonej kolejności.

- ✗ Czas trwania: X. Efekt z takim oznaczeniem aktywuje się natychmiast i jest aktywny przez X tur.
- ✗ Opóźnienie: X. Efekt z takim oznaczeniem rozpatruje się X tur po zagranie karty.

Uwaga! Żetony zdolności z powyższymi oznaczeniami umieszcza się poniżej toru inicjatywy o X pól dalej niż znacznik inicjatywy.

ODNAWIANIE: 3

Takie oznaczenie wskazuje pozycję na torze odnawiania zdolności, na której należy umieścić żeton zdolności, gdy efekt odpowiadającej mu karty zostanie w pełni rozpatrzony.

PASYWNY

Takie oznaczenie występuje tylko na kartach broni. Wskazuje stały efekt broni, którego gracz może używać, gdy wykonuje akcję strzelania z wykorzystaniem danej broni. Podczas rozpatrywania kilku kart w ramach akcji strzelania, najpierw rozpatruje się efekty pasywne.

ŻETONY ŁUPÓW

Sprzęt



Helm

Początkowy. Brak efektu.

Rzadki. Zignoruj 1 strzał w głowę na karcie celowania o wartości ≤ 50 .

Epicki. Zignoruj do 2 strzałów w głowę na kartach celowania o wartości ≤ 60 .

Legendarny. Zignoruj do 2 strzałów w głowę na kartach celowania o wartości ≤ 60 . Dostępna jest nowa AKCJA SPECJALNA: oddziaływanie i użycie.

Uwzględniaj tylko wartość kart celowania, bez modyfikatorów.



Ostona osobista

Początkowa. Zapewnia limit 20 punktów osłony.

Rzadka. Zapewnia limit 30 punktów osłony. Gdy wyposażysz legendę w niewyczerpaną osłonę osobistą, natychmiast przywróć 10 punktów osłony, a następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną.

Epicka. Zapewnia limit 40 punktów osłony. Gdy wyposażysz legendę w niewyczerpaną osłonę osobistą, natychmiast przywróć 10 punktów osłony, a następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną.

Legendarna. Zapewnia limit 40 punktów osłony. Gdy wyposażysz legendę w niewyczerpaną osłonę osobistą, natychmiast przywróć 20 punktów osłony, a następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną.

Gdy upuszczasz osłonę osobistą, nie odwracaj żetonu, umieść go na mapie aktualna strona do góry.



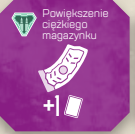
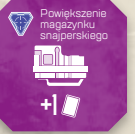
Ostona leżacego

Początkowa. Brak efektu.

Rzadka. Gdy legenda otrzymuje obrażenia, które doprowadziłyby do jej wyeliminowania, zamiast tego aktywuje się osłona leżącego, która chroni legendę przed maksymalnie 10 obrażeniami. Następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną.

Epicka. Gdy legenda otrzymuje obrażenia, które doprowadziłyby do jej wyeliminowania, zamiast tego aktywuje się osłona leżącego, która chroni legendę przed maksymalnie 15 obrażeniami. Następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną.

Legendarna. Gdy legenda otrzymuje obrażenia, które doprowadziłyby do jej wyeliminowania, zamiast tego aktywuje się osłona leżącego, która chroni legendę przed maksymalnie 15 obrażeniami. Następnie odwróć żeton na stronę wyczerpaną. Gdy legenda otrzymuje obrażenia zadane przez pierścień, obniż ich liczbę do 8.

Akcesoria		
		Strzykawka [zwykła]. Przywróć do 12 punktów zdrowia. Apteczka [rzadka]. Przywróć do 20 punktów zdrowia. <i>Limit zdrowia wynosi 40 punktów. Punkty, które go przekraczają, przepadają.</i>
		Ogniwo osłony [zwykłe]. Przywróć do 12 punktów osłony. Bateria osłony [rzadka]. Przywróć do 20 punktów osłony. <i>Punkty przekraczające limit osłony przepadają.</i>
		Zestaw feniksa [epicki]. Przywróć do 15 punktów zdrowia i do 15 punktów osłony. <i>Punkty przekraczające limity zdrowia i osłony przepadają.</i>
		Akcelerator [rzadki]. Przyspiesz odnawianie każdej swojej zdolności o 2. Jeśli odnawianie zakończy się, odzyskaj żeton zdolności (zob. <i>Odnawianie zdolności</i>, str. 38).
Granaty		
		Granat termitowy [zwykły]. Wybierz pole w zasięgu 2–5. Dobierz 1 kartę celowania i przesun odpowiednio żeton granatu. Obszar działania to 5 pól × 1 pole. Legendy znajdujące się w obrębie obszaru działania otrzymują po 15 obrażeń.
		Granat odłamkowy [zwykły]. Wybierz pole w zasięgu 2–5. Dobierz 2 karty celowania i przesun odpowiednio żeton granatu. Obszar działania to 3 pola × 3 pola. Legenda znajdująca się na centralnym polu obszaru działania otrzymuje 20 obrażeń, a legendy znajdujące się na innych polach obszaru działania otrzymują po 10 obrażeń.
Dodatki		
		Stabilizator lufy Zwykły. Podczas akcji strzelania przesun pozycję początkową na torze celowania o 1 pole w lewo. Rzadki. Podczas akcji strzelania przesun pozycję początkową na torze celowania o 2 pola w lewo. Epicki. Podczas akcji strzelania przesun pozycję początkową na torze celowania o 3 pola w lewo.
		Powiększenie magazynku Rzadkie i epickie. Zwiększ szybkostrzelność broni o 1.
		
		Rygiel do strzelby Epicki. Zwiększ pierwszą liczbę szybkostrzelności broni o 1. Nie modyfikuj drugiej liczby szybkostrzelności broni.



Celownik

1x OCH „Klasyczny” (zwykły). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 1–2 pól, zmniejsz trudność trafienia o 5.

*** 1x holo (zwykły).** Jeśli cel znajduje się w zasięgu 1–2 pól, zmniejsz trudność trafienia o 5.

2x OCH „Mocarz” (rzadki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 2–3 pól, zmniejsz trudność trafienia o 10.

1x–2x regulowany holo (rzadki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 1–4 pól, zmniejsz trudność trafienia o 5.

6x celownik snajperski (rzadki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 5 pól albo większym, zmniejsz trudność trafienia o 5.

3x OCH „Strażnik” (epicki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 4–6 pól, zmniejsz trudność trafienia o 10.

2x–4x regulowany ADG (epicki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 2–5 pól, zmniejsz trudność trafienia o 10.

4x–8x regulowany celownik snajperski (epicki). Jeśli cel znajduje się w zasięgu 4 pól albo większym, zmniejsz trudność trafienia o 10.

*** 1x cyfrowy wykrywacz zagrożeń (legendarny).** Jeśli cel znajduje się w zasięgu 1–2 pól, zmniejsz trudność trafienia o 15.

*** 6x–10x snajperski wykrywacz zagrożeń (legendarny).** Jeśli cel znajduje się w zasięgu 5 pól albo większym, zmniejsz trudność trafienia o 15.



Standardowa kolba

Zwykła. Każde trafienie zadaje 1 dodatkowe obrażenie.

Rzadka. Każde trafienie zadaje 2 dodatkowe obrażenia.

Epicka. Każde trafienie zadaje 3 dodatkowe obrażenia.



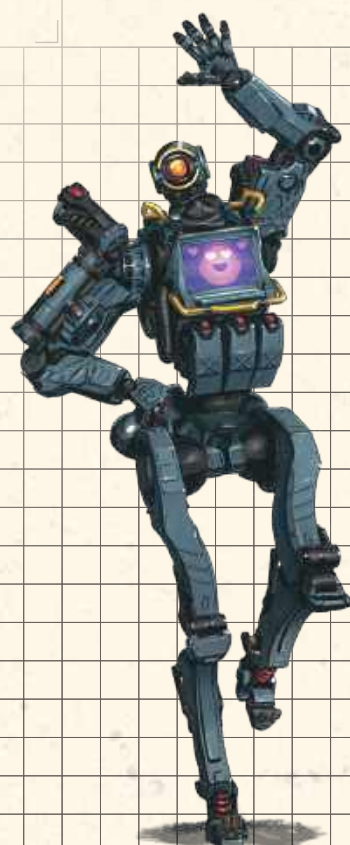
Kolba snajperska

*** Zwykła.** Pierwsze trafienie zadaje 3 dodatkowe obrażenia.

Rzadka. Pierwsze trafienie zadaje 6 dodatkowych obrażeń.

Epicka. Pierwsze trafienie zadaje 9 dodatkowych obrażeń.

* Te dodatki są nadrukowane na kartach i nie występują w formie żetonów.



SYMBOLE



Wydobądź żeton łupu z woreczka ze zwykłymi łupami.



Wydobądź żeton łupu z woreczka z rzadkimi łupami.



Wydobądź żeton łupu z woreczka z epickimi łupami.



Dobierz kartę broni z talii broni.



Amunicja. Symbol wskazuje rodzaj amunicji. Liczba wskazuje początkową ilość amunicji.



amunicja energetyczna



lekka amunicja



ciężka amunicja



naboje do strzelby



amunicja snajperska



amunicja mityczna



dowolna amunicja



Optimalny zasięg. Przedział odległości, w ramach którego broń jest najskuteczniejsza. Za każde pole poza optymalnym zasięgiem broni trudność trafienia zwiększa się o 10.



Trudność trafienia. Im wyższa liczba, tym trudniej trafić.



Szybkostrzelność. Liczba kart odkrywanych na torze celowania podczas akcji strzelania.



Obrażenia standardowe. Liczba obrażeń zadanych celowi każdym trafieniem.



Obrażenia od strzału w głowę. Liczba dodatkowych obrażeń zadanych celowi każdym skutecznym strzałem w głowę.



Automatyczne trafienie, gdy cel jest na niższym poziomie niż strzelec.



Automatyczne chybiecie, gdy cel jest na wyższym poziomie niż strzelec.



Automatyczne chybiecie, gdy cel ukrywa się za obiektem.



Półtrafienie. Każde 2 takie symbole na odkrytych kartach celowania zapewniają trafienie.



Strzał w głowę. Strzał w głowę jest skuteczny, jeśli karta zapewnia trafienie, a cel nie ma hełmu, który chroni go przed strzałem w głowę.



Zasięg. Wskazuje zasięg, którego dotyczy efekt.



Linia wzroku. Efekt wymaga niezablokowanej linii wzroku do celu / docelowego pola.



Punkty osłony.



Punkty zdrowia.



Obszar działania. Efekt działa na wskazanych polach.



Ulepszenie. Broń z takim symbolem ma wbudowane ulepszenie, które modyfikuje jej statystyki i zapewnia efekt pasywny.

Zwiększenie statystyk.
Obniżenie statystyk.



Figurka pierścienia.



Strzałki wykorzystywane podczas zmniejszania pierścienia i wystawiania obiektów.



Symbol mistrza. Strona planszeczki ekwipunku z tym symbolem jest używana tylko w trybie gry *Mistrzowie*.



Gdy znacznik rundy przesunie się na pole z tym symbolem, należy rozpatrzyć zmniejszenie pierścienia (tylko w rozgrywce z modułem specjalnym pierścienia). Mogą aktywować się inne efekty w zależności od trybu gry i wybranych modułów specjalnych.



Gdy znacznik rundy przesunie się na pole z tym symbolem, należy przetasować wszystkie karty zmniejszenia pierścienia, a następnie odkryć nową kartę (tylko w rozgrywce z modułem specjalnym pierścienia).



Liczba obrażeń od pierścienia otrzymywanych w fazie przejściowej (tylko w rozgrywce z modułem specjalnym pierścienia). Może dotyczyć innych efektów w zależności od trybu gry i wybranych modułów specjalnych.



Efekt ma zastosowanie, gdy zdrowie legendy spadnie do 0.



Po rozpatrzeniu efektu odwróć żeton na drugą stronę.



Pole na torze odnawiania zdolności (na planszy rund).



Gdy znacznik rundy przesunie się na pole w kształcie rombu, należy rozpatrzyć wszystkie efekty żetonów znajdujących się poniżej znacznika rundy.



Gdy znacznik rundy przesunie się na kwadratowe pole (z przerywanym obrysem), należy rozpatrzyć wszystkie efekty symboli na tym polu. Następnie należy przesunąć znacznik rundy na kolejne pole.

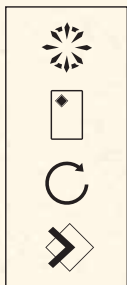


Gdy znacznik rundy przesunie się na pole z pucharem, rozgrywka dobiega końca.



Pole tury (na planszy rund).

Pole fazy przejściowej. Należy rozpatrzyć wskazane efekty od góry do dołu:



Każda legenda poza granicą pierścienia otrzymuje obrażenia **<ZDROWIA>**.

Każda legenda dobiera na rękę 1 kartę wyczynu ze swojej talii wyczynów.

Należy przesunąć wszystkie żetony zdolności na torze odnawiania zdolności o 1 pole w lewo.

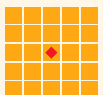
Należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole w prawo.



Rewers żetonów sprzętu początkowego.



Żeton skrzyni śmierci / punktu zwycięstwa. Każdy żeton punktu zwycięstwa z widoczną stroną z pucharem liczy się jako 1 punkt zwycięstwa.



Obszar działania (pola). Czerwony romb wskazuje pole z obiektem, który aktywował efekt.



Strzałki na kartach celowania. Mogą być używane podczas rozpatrywania różnych efektów.



Materiały rzemieślnicze (w rozgrywce z modułem specjalnym replikatora).



Żeton legendarnego łupu. Weź żeton legendarnego łupu wskazanego rodzaju (w rozgrywce z modułem specjalnym rzutów zaopatrzenia).



Broń specjalna. Dobierz 1 kartę broni specjalnej z odpowiedniej talii broni (w rozgrywce z modułem specjalnym rzutów zaopatrzenia).

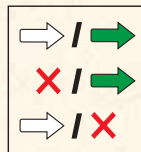
Rozszerzenie *Solo i kooperacja*



Karta z tym symbolem należy do Automy.



Żetony ładowania używane do aktywowania różnych efektów na kartach wyczynów, zdolności i broni Automy.



Każda akcja ruchu jest opisana parą symboli przedzielonych ukośnikiem:

✗ Symbol po lewej jest rozpatrywany, jeśli Automa **nie wykonywała akcji** strzelania podczas aktualnej aktywacji.

✗ Symbol po prawej jest rozpatrywany, jeśli Automa **już wykonywała** akcję strzelania podczas aktualnej aktywacji.

Objaśnienie symboli ruchu:



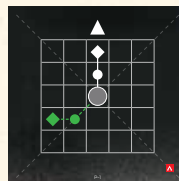
Automa wykonuje ruch wzdłuż białej ścieżki wskazanej na karcie decyzji.



Automa wykonuje ruch wzdłuż zielonej ścieżki wskazanej na karcie decyzji.



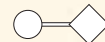
Automa nie wykonuje ruchu.



Objaśnienie symboli na karcie decyzji:

● Początkowa pozycja figurki automy.

▲ Kierunek wskazywany przez kartę.



Biała ścieżka.



Pole białej ścieżki.



Końcowe pole białej ścieżki.



Zielona ścieżka.



Pole zielonej ścieżki.



Końcowe pole zielonej ścieżki.

* ROZGRYWKA W SKRÓCIE

WYPOSAŻENIE LEGEND

Gracze przygotowują ekwipunek legend zgodnie z zasadami wybranego trybu gry.

ZRZUT NA MAPĘ

Legendy wchodzą na mapę zgodnie z zasadami wybranego trybu gry.

OSTATECZNE STARCIE

Struktura **RUNDY**:

- ✗ Tura czerwonej drużyny.
- ✗ Tura niebieskiej drużyny.
- ✗ Faza przejściowa.

Struktura **TURY**:

- ✗ Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy – rozpatrzenie efektów wskazanych poniżej znacznika inicjatywy.
- ✗ Aktywacja legend – aktywacja każdej legendy z drużyny (w dowolnej kolejności).

- ✗ Przesunięcie znacznika inicjatywy – należy przesunąć znacznik inicjatywy o 1 pole w prawo. Jeśli znacznik przesunie się na pole fazy przejściowej, należy ją teraz rozpatrzyć.

Faza przejściowa



Każda legenda poza granicą pierścienia otrzymuje obrażenia **«ZDROWIA»**. Liczba obrażeń zależy od pozycji znacznika rundy i jest wskazana poniżej toru rund.



Każda legenda dobiera na rękę 1 kartę wyczynu ze swojej talii wyczynów.



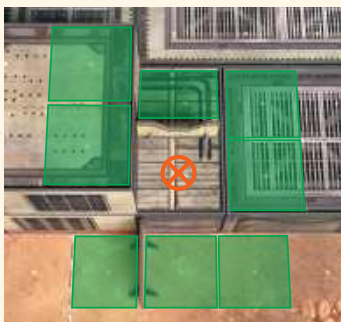
Należy przesunąć wszystkie żetony zdolności na torze odnawiania zdolności o 1 pole w lewo. Jeśli odnawianie zdolności się zakończyło, żeton wraca do właściciela.



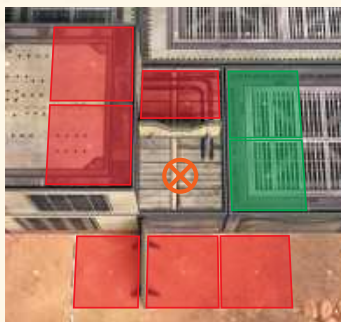
Należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole w prawo i rozpatrzyć efekty odpowiadające nowej pozycji znacznika:

- ✗ Należy odkryć wszystkie karty rekrutacji legend.
- ✗ Znacznik inicjatywy należy przesunąć na następne pole tury drużyny, jak wskazują strzałki na torze inicjatywy.

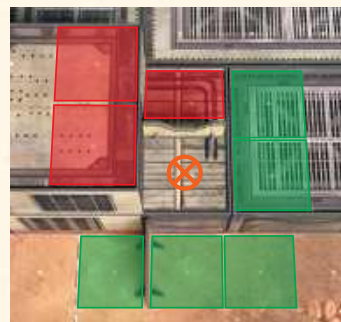
SĄSIADOWANIE I PRZYLEGANIE



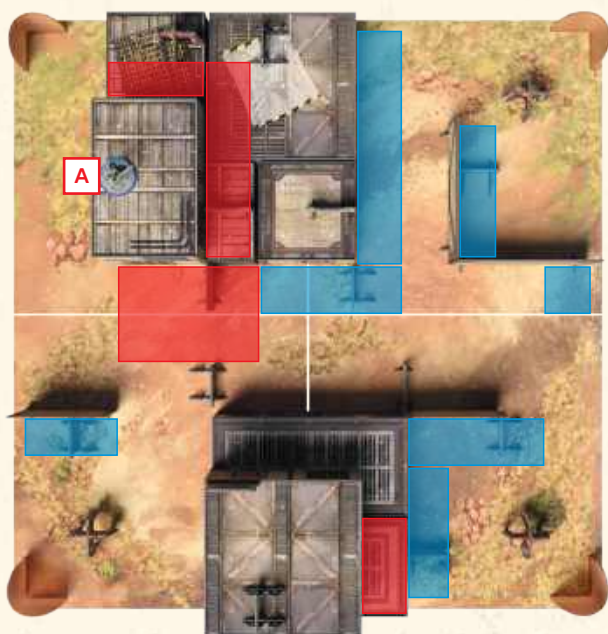
pola w odległości 1



pola przylegające



pola sąsiadujące



LINIA WZROKU

Na ilustracji przedstawiono najczęstsze sytuacje związane z określaniem linii wzroku:

Gibraltar **A** stoi na budynku poziomym 2.

Pola zaznaczone na czerwono są poza linią wzroku Gibraltar z względu na ich odległość od krawędzi budynku (**«ZASŁONĘ»**).

Pola zaznaczone na niebiesko są poza linią wzroku Gibraltar zgodnie z zasadami blokowania przez **«ZASŁONĘ»** linii wzroku z poziomu 2 do poziomu 0.

Uwaga! Jeśli legenda stoi na polu na poziomie 2, poza linią wzroku są tylko pola znajdujące się bezpośrednio za **«ZASŁONĄ»** poziomu 1, którą przecina linia wzroku.

TWÓRCY

Wydawca: **Glass Cannon Unplugged**

Projekt gry: **Thanos Argyris, Michalis Nikolaou**

Opracowanie: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski**

Tworzenie treści: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski,
Krzysztof Politowski, Maciej Drowing i Joanna Kijanka**

Kierownik projektu: **Michał Ozon**

Projekt graficzny: **Krzysztof Klema Klemiński, Rafał Pieczyński**

Ilustracje: **Respawn Entertainment, Electronic Arts,
Agnieszka Dąbrowiecka, Natalia Albecka-Eikmann**

Instrukcja: **Miguel Conceição**

Korekta: **Ryszard Chytrowski, Derek Allgire, Łukasz Potoczny**

Modele 3D: **ORZOL Studio, Agnieszka Pogan**

Marketing: **Dawid Tadel, Natalia Albecka-Eikmann, Marek Spychalski**

Pledge Manager, obsługa klienta i logistyka:
Kamil Stępień, Maciej Kurzawa, Karolina Pietluch

Tłumaczenie: **Agnieszka Chrzanowska**

Redakcja wersji polskiej: **zespół Rebel**

Testerzy: Krzysztof Politowski, Maciej Drowing, Marek Spychalski,
Joanna Kijanka, Marcin Żelubowski, Bartosz Tomala, Przemysław Zub,
Dawid Anioł, Michał Duda, grupa GCU w serwisie Discord

Specjalne podziękowania dla następujących osób i obiektów:
Joe LeFavi, Sebastien Lemay, Evia Beqiraj, Liesa Dornan, Christy Oh,
Sam Billinghamurst Brown, Thomas Dimech, Audrey Wojtowick, Paul Grogan,
Michał Zwierzyński, Tomasz Bar, Fabien Delarue, Maciej Topolnicki,
Maria Włodarz, Mariusz Sztraf, Adam Zielonka, Krzysztof Kobalczyk,
Màrius Colomer, Łukasz Włodarczyk, Jasiek Łuszczki, Robert Plesowicz,
Łukasz Kleryk Jankowski, sklep Bolter, Awaria Prądu, Ludiversum

Thanos i Michalis w szczególności dziękują następującym osobom:
Maria Georgiou, Yoma, Giorgio Egglezos, Christos Zannetos
i drużyna Apex (Vlasis, Teo, Lampros, Kostas, Distervios)

Dziękujemy wszystkim, którzy wsparli projekt na platformie Kickstarter
i bez których ta gra nigdy nie ujrzałaby światła dziennego; wszystkim,
którzy testowali grę – jej wersję fizyczną i wersję na Tabletop Simulator;
i każdemu, kto przyczynił się do powstania gry.
Z całego serca Wam dziękujemy!

