

APEX

— LEGENDS™ —

GRA PLANSZOWA

SOLO I KOOPERACJA

 **Respawn**
ENTERTAINMENT

Electronic Arts

rebel


GLASS CANNON
UNPLUGGED

SPIS TREŚCI

Rozszerzenie <i>Solo i kooperacja</i>	3
Zanim zaczniesz	3
Automy	3
Elementy	4
Przygotowanie do gry	5
Etap 1. Wyposażenie legend	7
Battle Royale	7
Deathmatch drużynowy	8
Etap 2. Zrzut na mapę	8
<i>Umieszczanie figurek</i>	9
<i>Karty decyzji</i>	10
Etap 3. Ostateczne starcie	11
Zasady automy	11
Aktywacja automy	14
<i>Karta zestawu broni automy</i>	15
<i>Żetony ładowania</i>	16
<i>Optymalny strzał</i>	17
<i>Strefy zagrożenia</i>	19
<i>Symbole ruchu</i>	20
<i>Zniszczenie</i>	26
<i>Oddziaływanie na punkt zaczepu linki</i>	26
<i>Akcja strzelania</i>	28
<i>Taktyczne przemieszczenie</i>	31
Symbole	34
Twórcy	35

* ROZSZERZENIE SOLO I KOOPERACJA *

To rozszerzenie gry planszowej *Apex Legends* umożliwia rozgrywkę **solo**, a także **kooperacyjną** z innym graczem. W obydwu wariantach przeciw sobie stają 2 drużyny składające się z 2 legend (tryby gry dostępne w tych wariantach są przedstawione w dalszej części instrukcji), różny jednak może być udział Autom:

- ✖ W rozgrywce **solo** zdecyduj, czy będziesz kontrolować 2 legendy, czy będziesz kontrolować 1 legendę, a 1 Automa będzie Twoim sojusznikiem.
- ✖ W rozgrywce **kooperacyjnej** z innym graczem każdy z Was kontroluje po 1 legendzie.
- ✖ **Wroga drużyna** zawsze gra **2 Automami**.

W instrukcji termin „gracz” odnosi się wyłącznie do faktycznego gracza, nie do Automy.

ZANIM ZACZNIESZ

Ta instrukcja zawiera zasady użycia Autom, a także zmiany w zasadach podstawowych i w trybach gry dostępnych w rozgrywce z Automami. Zapoznaj się najpierw z *Zasadami podstawowymi* i zasadami trybów gry w instrukcji *Przygotowanie meczów*.

AUTOMY

Automy są zaprojektowane w taki sposób, aby imitowały działania prawdziwych graczy. Decyzje Autom opierają się na zasadach opisanych w tej instrukcji, ich unikatowych, opatrzonych symbolem  **AUTOMA**, kartach legend, kartach wyczynów i kartach zdolności oraz specjalnej talii decyzji. W rozgrywce z Automami Ty będziesz wykonywać na mapie akcje w ich imieniu.

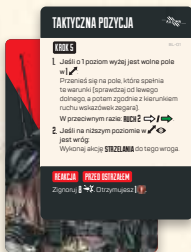
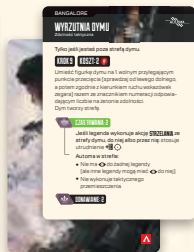
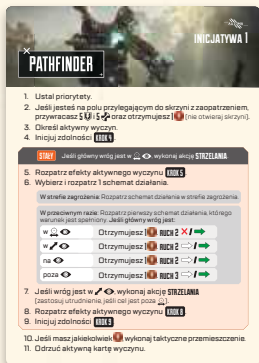
Niektóre zasady odnoszą się tylko do **sprzymierzonej Automy** (tylko w wariantcie solo), a niektóre tylko do **wrogich Autom**, co jest oznaczone kolorem ramki:

Zasady w **zielonych** ramkach dotyczą tylko **sprzymierzonej Automy**.

Zasady w **fioletowych** ramkach dotyczą tylko **wrogich Autom**.

Wszystkie pozostałe zasady odnoszą się zarówno do sprzymierzonej Automy, jak i wrogich Autom.

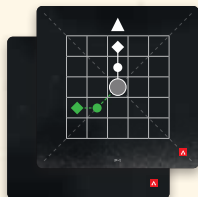
ELEMENTY



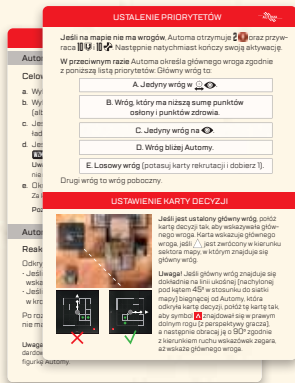
✖ 12 kart
zdolności — AUTOMA
(po 2 dla każdej
legendy)

✖ 60 kart
wyczynów — AUTOMA
(po 10 dla każdej
legendy)

✖ 6 kart legend 



✖ 12 kart decyzji



[✖ karta pomocy](#) 

✖ 15 żetonów ładowania

✘ ta instrukcja



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować rozgrywkę z Automami, wykonaj opisane niżej kroki. W razie potrzeby zostanie zamieszczone odwołanie do innych instrukcji.

Przygotowanie standardowe

Wykonaj kroki przygotowania standardowego opisane w instrukcji *Przygotowanie meczów* [str. 2].

Wybór i przygotowanie trybu gry

Wybierz 1 z następujących trybów gry i wykonaj odpowiednie kroki przygotowania:

- ✖ Battle Royale (*Przygotowanie meczów*, str. 4),
- ✖ Deathmatch drużynowy (*Przygotowanie meczów*, str. 6).

Nie przygotowywaj jeszcze elementów Autom. Zrobisz to w kroku przygotowania legend.

Wybór i przygotowanie mapy

Wybierz 1 z następujących map i wykonaj odpowiednie kroki przygotowania:

- ✖ Rozdroża (*Przygotowanie meczów*, str. 24),
- ✖ Pustynne wzgórze (*Przygotowanie meczów*, str. 25),
- ✖ Posterunek (*Przygotowanie meczów*, str. 26),
- ✖ Targowisko (*Przygotowanie meczów*, str. 27),
- ✖ Bagna (*Przygotowanie meczów*, str. 28),

- ✖ Wielka budowla (*Przygotowanie meczów*, str. 29),
- ✖ Miejsce katastrofy (*Przygotowanie meczów*, str. 30),
- ✖ Terminal (*Plansza 1*, str. 11),
- ✖ Baza (*Plansza 1*, str. 12).

[Opcjonalnie] Wybór i przygotowanie modułów specjalnych

Można używać tylko modułu specjalnego **Pierścień**. Przygotowanie tego modułu jest opisane w instrukcji *Przygotowanie meczów* [str. 37].

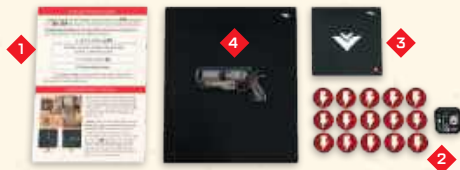
Inicjatywa i wybór legend

1. Odkryj 1 kartę celowania. Jeśli ma wartość 50+, grasz czerwoną drużyną. W przeciwnym razie grasz niebieską drużyną.
2. Umieść znacznik inicjatywy na torze inicjatywy na 1. od lewej polu tury czerwonej drużyny.
3. Wyjmij z pudełka wszystkie karty rekrutacji legend i karty legend , a następnie rozłóż je odkryte na stole.
4. Przyporządkuj dowolnie legendę każdej **Automie** albo przyporządkuj je losowo w następujący sposób:
 - a. Potasuj wszystkie karty legend .
 - b. Dobierz po 1 karcie legendy  dla każdej wrogiej Automy.
 - c. Dobierz 1 kartę legendy  dla sprzymierzonej Automy (jeśli uczestniczy w rozgrywce).

5. Każdy **gracz** wybiera legendę, którą będzie grać, bierze odpowiadającą jej kartę rekrutacji i kładzie odkrytą obok swojej planszетки legendy (albo planszетки ekwipunku). Gracze nie mogą grać tymi samymi legendami co Automy.
6. Niewybrane karty rekrutacji i karty legend  odłóż do pudełka.

Przygotowanie legend

1. Każdy **gracz** przygotowuje swoją legendę zgodnie z opisem w instrukcji *Przygotowanie meczów* (str. 45).
2. Umieść w zasięgu graczy dodatkowe elementy:



- 1 **Karta pomocy** .
- 2 Wszystkie **żetony ładowania** i 1 **żeton cech granatu odłamkowego** – stanowią zasoby ogólne.
- 3 Wszystkie **karty decyzji** – potasuj je i utwórz zakrytą talię decyzji (zostaw obok niej wolne miejsce na stos odrzuconych kart decyzji).
- 4 Wszystkie **karty zestawów broni Automa** – potasuj je i utwórz zakrytą talię.

3. Dla każdej Automy przygotuj **kartę legendy** , **identyfikator drużyny** w kolorze drużyny Automy, **arkusz legendy** i **licznik osłony i zdrowia**. Następnie przygotuj wszystkie elementy wymienione na arkuszu legendy z następującymi wyjątkami:
 - ✗ Zamiast 2 **kart zdolności** weź 2 **karty zdolności** .
 - ✗ Zamiast 8 **kart wyczynów** weź 10 **kart wyczynów** .
 Rozłóż elementy jak przedstawiono na ilustracji na następnej stronie, aby mieć do nich wygodny dostęp.

- 1 **Arkusz legendy.**
- 2 **Figurka legendy i identyfikator drużyny** (należy go zamocować na podstawce figurki).
- 3 **Figurki związane ze zdolnościami legendy.**
- 4 **Karty zdolności**  (odkryte).
- 5 **Karty wyczynów**  (potasuj talię wyczynów i połóż ją zakrytą).
- 6 **Znaczniki i żetony** (żetony zdolności itp.).
- 7 **Karta legendy** .
- 8 **Licznik osłony i zdrowia.** Punkty osłony () ustaw na wartości 20, a punkty zdrowia () na wartości 40. Jeśli chcesz walczyć z silniejszym przeciwnikiem, możesz zwiększyć te wartości!
- 9 (Tylko w trybie battle royale) **2 żetony skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa.**
- 10 **Karta rekrutacji.**
- 11 **1 żeton ładowania** (z zasobów ogólnych).

12 1 losowa **karta zestawu broni** z talii (odkryta).

Figurki, znaczniki i żetony tworzą zasoby legendy Automy.

Po przygotowaniu gry przejdź do sekcji
Etap 1. Wyposażenie legend w tej instrukcji, aby rozpocząć rozgrywkę.



ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Gracze postępują zgodnie z opisanymi
niżej zasadami w zależności od wybranego
trybu gry.

Podczas tego etapu Automy nie wykonują
żadnych czynności.

Uwaga! Automy nie mają plecaków ani
pól na sprzęt, a zatem nie otrzymują,
nie używają ani nie odrzucają żetonów
łupów.

BATTLE ROYALE

Każda **legenda gracza** 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,
- ✗ 2 losowe **żetony epickich łupów**
z woreczka epickich łupów – wybiera
1 z nich, a drugi odrzuca.

Uwaga! W rozgrywce kooperacyjnej
gracze wykonują te czynności jedno-
cześnie i każda legenda może przekazać
dowolną liczbę kart broni i żetonów
łupów ze swojej puli startowej drugiej
legendzie ze swojej drużyny.

Potem każda legenda musi **wyposażać się
w 2 ze swoich kart broni** – umieszcza je po
prawej stronie planszeczki legendy w 2 miej-
scach 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.
3. Usuwa z gry wszystkie żetony łupów i karty broni, które zostały w puli startowej.

DEATHMATCH DRUŻYNOWY

Możesz odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Obowiązują tylko następujące zasady:

1. Każda **legenda gracza** dobiera na rękę 3 **karty wyczynów** ze swojej talii wyczynów.
2. **Drużyna gracza** wprowadza na mapę pojedynczo wszystkie swoje legendy. Dla każdej należy wykonać następujące kroki:
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend i umieszcza jej figurkę poza mapą, obok pola na dowolnej jej krawędzi (tę samą krawędź może wybrać więcej niż 1 legenda). Legenda znaj-

duje się na poziomie 0 i musi mieć możliwość wejścia z tego miejsca na mapę.

- b. Legenda wykonuje akcję ruchu 3. Pierwsze pole, na które wejdzie, musi być polem na mapie. Po wejściu na mapę legenda nie może wyjść poza jej obręb przez resztę rozgrywki.

Wprowadź legendę Automy tak, jakby była Twoją legendą (tj. Ty podejmujesz wszystkie decyzje).

3. Wroga drużyna wchodzi na mapę zgodnie z opisem w poniższej ramce.



Pierwsza na mapę wchodzi Automa

z **niższą inicjatywą**. Inicjatywę wskazuje liczba na karcie legendy .

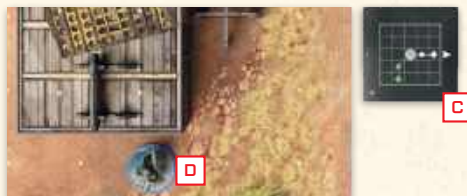
- a. Wybierz **sygnalizator odrodzeń najbardziej oddalony od wrogów** (jeśli kilka sygnalizatorów odrodzeń spełnia ten warunek, wybierz 1 z nich).
- b. Umieść legendę Automy na polu z wybranym sygnalizatorem odrodzeń.
- c. Dobierz **kartę decyzji** i połóż ją tak, aby symbol  znajdował się w prawym dolnym rogu z Twojej perspektywy.

- d. Przenieś Automę na pole oznaczone ◆. Jeśli to pole jest zajęte albo znajduje się poza mapą, obracaj kartę decyzji o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż będzie możliwe przeniesienie Automy na pole oznaczone ◆. Jeśli obrócisz kartę czterokrotnie i wciąż nie uda się przenieść Automy, umieść ją na pierwszym wolnym polu przylegającym do sygnalizatora odrodzeń (zob. *Umieszczanie figurek*, obok).
- e. Powtórz powyższe kroki dla drugiej wrogiej Automy, używając tego samego sygnalizatora odrodzeń.

Przykład



Na mapę wchodzi Gibraltar, wroga Automa. Umieść jego figurkę na sygnalizatorze odrodzeń najbardziej oddalonym od jego wrogów A. Następnie dobrać kartę decyzji i połóż ją tak, aby symbol A znajdował się w prawym dolnym rogu z Twojej perspektywy B.



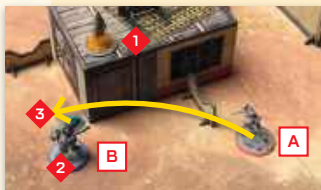
Symbol ◆ wskazuje pole poza mapą, więc musisz obrócić kartę o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara C. Teraz ◆ wskazuje wolne pole na mapie, więc przenieś na nie Gibraltara D.

UMIESZCZANIE FIGUREK

Jeśli nie wskazano inaczej, to zawsze gdy jako Automa masz umieścić figurkę na wolnym przylegającym/sąsiadującym polu lub punkcie przecięcia, umieść ją na **pierwszym dostępnym** polu lub punkcie przecięcia. Zaczynj sprawdzanie od pola w lewym dolnym rogu w odniesieniu do pola, na którym się znajduje figurka legendy Automy (patrzac z własnej perspektywy), a jeśli to pole jest zajęte, sprawdzaj kolejne zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Ta zasada dotyczy również umieszczania figurki Automy na polu przylegającym do innej figurki albo sąsiadującym z inną figurką, np. z totemem śmierci Revenanta.

Przykład



W poprzedniej rundzie Automa Wraith **A** w wyniku efektu totemu śmierci Revenanta zmieniła się

w cień. Teraz otrzymuje 12 obrażeń i musi się przenieść na wolne pole sąsiadujące z totemem śmierci **1**.

Jako że nie jest wskazane konkretne pole, Wraith przenosi się na pierwsze pole sąsiadujące z totemem, zaczynając od pola w lewym dolnym rogu w odniesieniu do pola, na którym znajduje się totem śmierci, patrząc z Twojej perspektywy **2**. To pole zajmuje Gibraltar **B**. Wraith sprawdza zatem kolejne sąsiadujące pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara **3**. Jest wolne, więc Wraith przenosi się na to pole.

KARTY DECYZJI



Automy używają kart decyzji, aby określać ruch, miejsce umieszczenia obiektów i kierunek.

Na każdej karcie decyzji znajdują się następujące symbole:

-  Wyjściowa pozycja figurki legendy Automy.
-  Kierunek, który wskazuje karta.
-  Biała ścieżka.
-  Pole białej ścieżki.

-  Końcowe pole białej ścieżki.
-  Zielona ścieżka.
-  Pole zielonej ścieżki.
-  Końcowe pole zielonej ścieżki.

Jeśli nie wskazano inaczej, za każdym razem, gdy dobierasz kartę decyzji:

- ✗ Jeśli nie jest ustalony główny wróg**, połóż kartę decyzji tak, aby symbol  znajdował się w prawym dolnym rogu (z Twojej perspektywy).
- ✗ Jeśli jest ustalony główny wróg**, połóż kartę decyzji tak, aby wskazywała głównego wroga (zob. Ustal priorytety, str. 15).

Karta wskazuje głównego wroga, jeśli  jest zwrócony w kierunku sektora mapy, w którym znajduje się główny wróg. Jeśli główny wróg znajduje się dokładnie na linii ukośnej (nachylonej pod kątem 45° w stosunku do siatki mapy) biegnącej od Automy, która odkryła kartę decyzji, połóż tę kartę tak, aby symbol  znajdował się w prawym dolnym rogu (z Twojej perspektywy), a następnie obracaj ją o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż wskaże głównego wroga.

Po rozpatrzeniu karty decyzji natychmiast odłóż ją na stos odrzuconych kart decyzji. Jeśli talia decyzji wyczerpie się, potasuj stos odrzuconych kart decyzji i utwórz nową talię.

ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Gracze postępują zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcjach *Zasady podstawowe* i *Przygotowanie meczów*, odpowiednio do wybranego trybu gry.

Automy postępują zgodnie z zasadami opisanymi w tej instrukcji.

W turze swojej drużyny Ty decydujesz, czy najpierw aktywuje się Twoja legenda czy Automa.

W turze wrogiej drużyny pierwsza aktywuje się wroga Automa z **niższą inicjatywą**.

ZASADY AUTOMY

Ta sekcja przedstawia cechy i akcje Automy, które odbiegają od zasad podstawowych.

Życie i śmierć

Każda Automa rozpoczyna rozgrywkę z **20 punktami osłony** (U) i **40 punktami zdrowia** (P). To są ich limity. Jeśli jednak chcesz walczyć z silniejszym przeciwnikiem, możesz zwiększyć te wartości! Automa otrzymuje obrażenia tak jak każda inna legenda. Jeśli jej liczba **punktów zdrowia** spadnie do 0, zostaje wyeliminowana (jeśli stanie się to podczas jej aktywacji, natychmiast kończy aktywację).

Akcja odrodzenia

Jeśli na początku swojej aktywacji Automa nie znajduje się na mapie, wykonuje akcję odrodzenia:

Wybierz wolne pole przylegające do dowolnego sygnalizatora odrodzeń i umieść tam legendę Automy.

Umieść legendę Automy na polu z sygnalizatorem odrodzeń znajdującym się najbliżej jej sojusznika. Jeśli kilka sygnalizatorów odrodzeń znajduje się w takiej samej odległości od sojusznika Automy (albo jeśli na mapie nie ma żadnej wrogiej Automy), wybierz sygnalizator najbliżej wroga. Jeśli wciąż kilka sygnalizatorów odrodzeń spełnia ten warunek, wybierz 1 z nich.

Następnie określ **głównego wroga** (zob. *Ustal priorytety*, str. 15) i umieść Automę na pierwszym wolnym polu przylegającym do sygnalizatora odrodzeń, które znajduje się **najbliżej** głównego wroga (zob. *Umieszczanie figurek*, str. 9).

Akcja oddziaływania

Automa nie wykonuje akcji oddziaływania na obiekty <INTERAKTYWNE>. Może jednak korzystać z przylegających skrzyń z zaopatrzeniem i punktów zaczepu linki (zob. *Skorzystaj ze skrzyni z zaopatrzeniem*, str. 16, i *Oddziaływanie na punkt zaczepu linki*, str. 26).

Akcja użycia

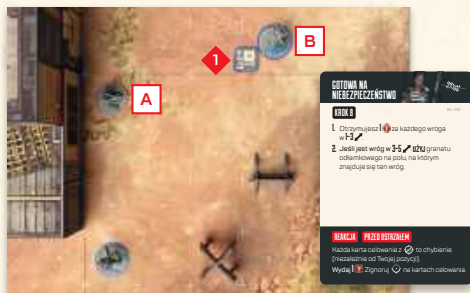
Użycie granatu odłamkowego to **jedyna akcja użycia**, jaką Automa może wykonać. Automa ma nieograniczoną liczbę granatów odłamkowych.

Użycie granatu odłamkowego

Gdy karta wyczynu **AUTOMA** (zob. *Karty wyczynów Automy*, obok) mówi o użyciu przez Automę granatu odłamkowego:

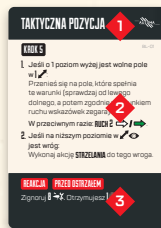
1. Weź żeton cech granatu odłamkowego i umieść go na polu z wrogiem, (jeśli tak wskazuje karta wyczynu) albo zgodnie z priorytetami Automy. To pole to planowane miejsce lądowania granatu.
2. Określ faktyczne miejsce lądowania granatu i zadane obrażenia zgodnie z zasadami podstawowymi (*Zasady podstawowe*, str. 31).
3. Po zadaniu obrażeń odłóż żeton cech granatu odłamkowego do zasobów ogólnych.

Przykład



Automa Bangalore **A** chce rzucić granatem we wroga w zasięgu 3–5. Dwoje wrogów jest w tym zasięgu, ale głównym wrogiem jest Gibraltar **B**, więc Bangalore umieszcza żeton cech granatu odłamkowego na polu z Gibraltarem **1**. Potem wykonuje standardowe kroki użycia granatu odłamkowego (czyli dobiera 2 karty celowania, aby określić faktyczne miejsce lądowania, i zadaje obrażenia wszystkim legendom w obszarze działania granatu).

Karty wyczynów Automy



Każda legenda Automy ma własną talię kart wyczynów **AUTOMA**. Każda karta ma 3 sekcje:

1. W górnej sekcji znajduje się nazwa karty i jej numer.
2. Środkowa sekcja wskazuje krok aktywacji (5 albo 8) i efekty. Efekty rozpatruje się we wskazanych krokach aktywacji Automy (zob. *Rozpatrz aktywny wyczyn* **KROK 5**, str. 17, i *Rozpatrz aktywny wyczyn* **KROK 8**, str. 30). Jeśli karta ma kilka efektów, rozpatruje się je po kolei od góry do dołu.
3. W dolnej sekcji znajduje się efekt **WMOCNIENIE STRZELANIA** albo **REAKCJA**. Te efekty są dokładnie opisane w dalszych sekcjach tej instrukcji.

Jeśli w talii wyczynów Automy zabraknie kart, potasuj jej stos odrzuconych kart wyczynów i utwórz nową talię.

CYBIRALNA

KOPKA OCHRONNA
Zabronione kopiowanie

KROK 1
Wskazanie rozprawy do oceny na 1 w trybie prawnym/legalityzm

prawniczej procedury (przeprowadzenie od ławego do ławego, a potem głoszenie z kierunkiem na kierownika ruchu kolegi z ławki) - rozprawy historycznej straffy.

2
Legitymacja w straffie
- nie wygłoszenie od obywateli **LEGITYMACJA**
- nie może wygłoszyć obywateli **LEGITYMACJA**
- nie może wygłoszyć kierownika obywateli **LEGITYMACJA**
- Legitymacja po: legend postrafa straffy
- nie może wygłoszyć obywateli **LEGITYMACJA**
- nie może wygłoszyć straffy ani proze straffy straffy

3
Autocenzura w straffie
- nie wygłoszenie ławki kierownika przemianowania
- Autocenzura po straffy
- nie może wygłoszyć obywateli **LEGITYMACJA**
- Autocenzura **LEGITYMACJA** do straffy ani proze straffy.

4
LEGITYMACJA

AUTOMA ma 2 sekcje:

- Aby aktywować zdolność, Automa musi najpierw spełnić jej warunek i zapłacić koszt w żetonach ładowania. Jeśli nie może zapłacić kosztu, nie może aktywować zdolności. Efekty rozpatruje się we wskaza-

Zagrywanie kart dla sprzymierzonej Automy

Przykład

Wróg wykonał akcję strzelania, w której Ciebie obrał za cel. Przewidujesz, że drugi wróg skupi się na sprzymierzonej z Tobą Automie, która ma mniej punktów zdrowia i zajmuje gorszą pozycję taktyczną. Postanawiasz zagrać kartę wyczynu Szepty jako reakcję po ostrzale. Ten wyczyn pozwala Tobie albo Twojemu sojusznikowi wykonać akcję ruchu 2. Chcesz, aby to sprzymierzona Automa skorzystała z tej możliwości. Decydujesz w jej imieniu, jak wykorzystać punkty ruchu.

AKTYWACJA AUTOMY

Podczas aktywacji Automa nie wydaje punktów aktywacji (PA). Wykonuje natomiast kroki aktywacji 1–11, które są wymienione na jej **karcie legendy** . Jeśli nie może wykonać kroku aktywacji, **pomija go** i przechodzi do następnego.

Uwaga! W krokach aktywacji 5–9, jeśli Automa nie wykonywała jeszcze akcji strzelania, aktywny jest efekt optymalnego strzału (zob. *Optymalny strzał*, str. 17).



1. Ustal priorytety.

2. Jeśli jesteś na polu przylegającym do skrzyni z zaopatrzeniem, przywracasz  oraz otrzymujesz 1  (nie otwieraj skrzyni).

3. Określ aktywny wyczyn.

4. Pominię tan krok.

STACJA Jeśli główny wróg jest w  wykonaj akcję **STRZELANIA**

5. Rozpatrz efekty aktywnego wyczynu **KROK 5**

6. Wybierz i rozpatrz 1 schemat działania.

W strefie zagrożenia. Rozpatrz schemat działania w strefie zagrożenia.

W przeciwnym razie. Rozpatrz pierwszy schemat działania, którego warunki jest spełniony. Jeśli główny wróg jest:

w 	Otrzymujesz 2  RUCH 1  
w 	Otrzymujesz 1  RUCH 2  
na 	RUCH 3  
poza 	Otrzymujesz 1  RUCH 3  

7. Jeśli wróg jest w  wykonaj akcję **STRZELANIA** (zestawu unieruchomienia, jeśli cel jest poza ).

8. Rozpatrz efekty aktywnego wyczynu **KROK 8**

9. Inicjuj zdolności **KROK 9**

10. Jeśli masz jakiegokolwiek  wykonaj taktyczne przemieszczenie.

11. Odrzuć aktywną kartę wyczynu.

1. Ustal priorytety (str. 15).
2. Skorzystaj ze skrzyni z zaopatrzeniem (str. 16).
3. Określ aktywny wyczyn (str. 17).
4. Inicjuj zdolności **KROK 4** (str. 17).

5. Rozpatrz aktywny wyczyn **KROK 5** (str. 17).
6. Wybierz i rozpatrz 1 schemat działania (str. 18).
7. Strzel do wroga w   (str. 27).
8. Rozpatrz aktywny wyczyn **KROK 8** (str. 30).
9. Inicjuj zdolności **KROK 9** (str. 30).

10. Wykonaj taktyczne przemieszczenie (str. 30).
11. Odrzuć aktywną kartę wyczynu (str. 33).

Uwaga! Karty legend  mogą się pod pewnymi względami różnić, ale wszystkie zawierają taką samą listę 11 kroków aktywacji. Bezpośredni zwrot na wszystkich kartach  odnosi się do Automy.

1. Ustal priorytety

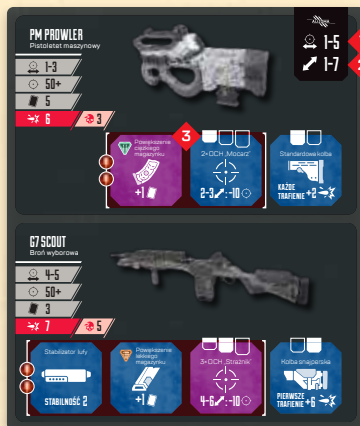
Jeśli **na mapie nie ma wrogów**, Automa przywraca 10 punktów osłony i 10 punktów zdrowia oraz otrzymuje 2 żetony ładowania. Następnie natychmiast kończy swoją aktywację (pomiń pozostałe kroki aktywacji).

Jeśli **na mapie są wrogowie**, Automa **określa głównego wroga i pobocznego wroga** zgodnie z opisem poniżej. Wrogowie główny i poboczny nie zmieniają się w trakcie aktywacji Automy, chyba że główny wróg zostanie wyeliminowany. W takiej sytuacji poboczny wróg natychmiast staje się głównym wrogiem.

Podczas używania zdolności i wyczynów oraz podczas ruchu Automa zawsze w pierwszej kolejności bierze pod uwagę głównego wroga (chyba że wskazano inaczej). Podobnie, jeśli efekty mówią, że celem Automy jest „wróg”, Automa w pierwszej kolejności bierze pod uwagę głównego wroga. Jeśli główny wróg nie może być uwzględniony, Automa bierze wtedy pod uwagę wroga pobocznego.

Ustalenie priorytetów wymaga uwzględnienia zasięgu i optymalnego zasięgu broni Automy. Te cechy broni są wskazane na karcie zestawu broni Automy.

KARTA ZESTAWU BRONI AUTOMY



Zamiast kart broni każda Automa ma kartę zestawu broni – **AUTOMA**. Na karcie znajdują się 2 bronie z podanymi statystykami, które uwzględniają między innymi optymalny zasięg **1** i zasięg **2**.

Każda broń jest wyposażona w ładowane dodatki **3**. Automa może użyć efektów tych dodatków, jeśli używa danej broni podczas akcji strzelania (zob. *Akcja strzelania*, str. 28).

Aby określić głównego wroga, Automa uwzględnia następującą listę priorytetów, które sprawdza w podanej kolejności, aż któryś zostanie spełniony:

A. Wróg w

W optymalnym zasięgu i na linii wzroku jest tylko 1 wróg – ten wróg staje się głównym wrogiem.

B. Słabszy wróg

Zsumuj punkty osłony i punkty zdrowia każdego wroga – ten z niższą sumą staje się głównym wrogiem.

C. Wróg na

Na linii wzroku jest tylko 1 wróg – ten wróg staje się głównym wrogiem.

D. Bliższy wróg

Wróg w bliższym zasięgu staje się głównym wrogiem.

E. Losowy wróg

Potasuj karty rekrutacji legend z wrogiej drużyny i dobierz 1 – legenda, której odpowiada ta karta, staje się głównym wrogiem.

Po określeniu głównego wroga druga legenda staje się pobocznym wrogiem.

2. Skorzystaj ze skrzyni z zaopatrzeniem

Jeśli Automa znajduje się na polu **przylegającym** do skrzyni z zaopatrzeniem, przywraca 5 punktów osłony i 5 punktów zdrowia oraz otrzymuje 1 żeton ładowania (niezależnie od tego, czy skrzynia z zaopatrzeniem jest otwarta czy zamknięta). Nie zmieniaj stanu skrzyni z zaopatrzeniem – Automa **nigdy nie otwiera** skrzyni z zaopatrzeniem.



ŻETONY ŁADOWANIA

Każda Automa rozpoczyna rozgrywkę z 1 żetonem ładowania i podczas rozgrywki

może otrzymywać i wydawać żetony ładowania. Gdy Automa otrzymuje żetony ładowania, weź ich odpowiednią liczbę z zasobów ogólnych i umieść w zasobach Automy. Gdy Automa wydaje żetony ładowania, odłóż je do zasobów ogólnych.

Automa może mieć w swoich zasobach maksymalnie 5 żetonów ładowania.

Gdy osiągnie ten limit, nie otrzymuje kolejnych żetonów, dopóki nie wyda części tych, które posiada.

Niektóre akcje i efekty wymagają, aby Automa **miała** w swoich zasobach wskazaną liczbę żetonów ładowania (bez wydawania ich), inne natomiast wymagają, aby Automa **wydała** żetony ładowania.

3. Określ aktywny wyczyn

Dobierz 1 kartę z talii wyczynów  i połóż ją odkrytą po lewej stronie talii – ta karta jest aktywna przez pozostałą część aktywacji Automy.

4. Inicjuj zdolności **KROK 4**

Automa może mieć efekt rozpatrywany w **KROKU 4** na obu kartach zdolności (taktycznej i specjalnej), 1 z nich albo żadnej.

Aby Automa mogła inicjować zdolność, muszą być spełnione **wszystkie** z następujących wymagań:

- ✗ Żeton zdolności jest dostępny.
- ✗ Automa ma w swoich zasobach wystarczającą liczbę żetonów ładowania, aby zapłacić koszt zdolności.
- ✗ Spełnione są wszystkie warunki wskazane na karcie zdolności.

Jeśli **żadna zdolność** nie spełnia wymagań, przejdź do **następnego kroku aktywacji**.

W przeciwnym razie Automa inicjuje każdą zdolność spełniającą wymagania, zaczynając od taktycznej. Dla każdej zdolności:

1. Zapłacić koszt zdolności, odkładając z zasobów Automy wskazaną liczbę żetonów ładowania.
2. Rozpatrz efekty zdolności po kolei od góru do dołu.

Opóźnienie, czas trwania i odnawiania zdolności działają zgodnie z zasadami podstawowymi (zob. *Zasady podstawowe*, str. 38).

5. Rozpatrz aktywny wyczyn

KROK 5

W krokach aktywacji **5–9** aktywny jest stały efekt – **optymalny strzał** (zob. ramka niżej).

Jeśli aktywna karta wyczynu ma efekty rozpatrywane w **KROKU 5**, rozpatrz je.

Niektóre efekty wymagają wydania żetonów ładowania. Jest to wskazane w opisie efektu i dotyczy wyłącznie danego efektu. Jeśli Automa nie ma wystarczającej liczby żetonów ładowania, musi rozpatrzeć efekt „W przeciwnym razie” (jeśli jest). Wydane żetony ładowania odkłada się do zasobów ogólnych.

Niektóre karty wyczynów Automy zawierają akcję ruchu (zob. *Akcja ruchu*, str. 21).

OPTYMALNY STRZAŁ

Każda Automa korzysta ze stałego efektu – optymalnego strzału. Pozwala on Automie wykonać akcję **strzelania** do **głównego wroga** w  .

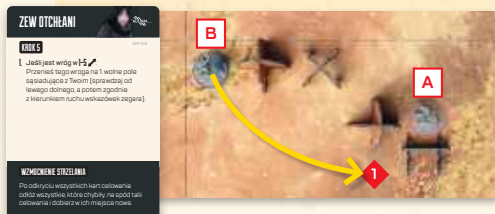
Ten efekt stały jest **aktywny w krokach aktywacji 5–9**, tylko jeśli Automa **nie wykonywała jeszcze** akcji strzelania. Gdy efekt jest aktywny, w następujących sytuacjach sprawdź, czy główny wróg jest w optymalnym zasięgu i na linii wzroku:

- ✗ Na początku 5. kroku aktywacji (przed rozpatrzeniem efektów).
- ✗ Gdy Automa wejdzie na wolne pole na mapie.
- ✗ Gdy którakolwiek z legend zmieni pozycję na mapie (w wyniku przeniesienia lub ruchu).

Jeśli główny wróg jest w optymalnym zasięgu i na linii wzroku, Automa natychmiast wykonuje akcję strzelania (zob. *Akcja strzelania*, str. 28), przerywając aktualny krok aktywacji. Po wykonaniu akcji strzelania kontynuuje dany krok aktywacji (np. jeśli wykonywała ruch, to jeśli zostały jej PR, kontynuuje akcję ruchu).

Uwaga! Jeśli Automa już wykonywała akcję strzelania podczas danej aktywacji, efekt optymalnego strzału nie jest już aktywny (Automa może wykonać akcję strzelania tylko raz na aktywację).

Przykład



*Trwa aktywacja Automy Wraith **A**. W kroku 5 Wraith rozpatruje kartę wyczynu Zew otchłani i **przenosi** Gibraltara **B** na wolne pole, które z nią sąsiaduje **1**. Wraith nie wykonywała jeszcze w tej aktywacji akcji strzelania, więc efekt optymalnego strzału jest aktywny. Gibraltar zmienił pozycję w wyniku zagrania przez Wraith karty wyczynu, więc Wraith sprawdza, czy Gibraltara jest w optymalnym zasięgu i na linii wzroku. Jest – a zatem Wraith natychmiast wykonuje akcję strzelania do Gibraltara.*

6. Wybierz i rozpatrz 1 schemat działania

Automa rozpatruje 1 schemat działania, zależnie od sytuacji na mapie i priorytetów ustalonych na daną aktywację. Wykonuje następujące kroki:

1. Wybór schematu działania.
2. Otrzymanie żetonów ładowania.
3. Ruch.

Wybór schematu działania

Jeśli Automa jest w **strefie zagrożenia**, rozpatruje **schemat działania w strefie zagrożenia** (zob. *Strefy zagrożenia*, str. 19, i *Schemat działania w strefie zagrożenia*, str. 20).

W przeciwnym razie Automa wykonuje ruch zależny od tego, gdzie jest **główny wróg**. Wybiera z następującej listy pierwszy spełniony warunek:

- A. Główny wróg w  
- B. Główny wróg w  
- C. Główny wróg na 
- D. Główny wróg poza 

STREFY ZAGROŻENIA

Automa otrzyma obrażenia, jeśli na koniec tury albo rundy będzie się znajdować na pewnych polach (np. w obszarze działania bombardowania Gibraltara albo poza pierścieniem) albo jeśli wejdzie na pewne pola podczas ruchu (np. pola, na których znajdują się pułapki gazowe Nox, albo przylegające do nich). Takie pola to **strefy zagrożenia**.



Otrzymanie żetonów ładowania

Automa otrzymuje tyle żetonów ładowania, ile wskazuje wybrany schemat działania.

Przykład



Otrzymujesz |  RUCH 2  | 

Automa Bangalore ma głównego wroga w zasięgu i na linii wzroku, więc wybiera schemat działania B. Otrzymuje 1 żeton ładowania.

Ruch Automy

Wybrany schemat działania wskazuje akcję ruchu i liczbę PR, którymi dysponuje Automa.

Przykład



Otrzymujesz |  RUCH 2  | 

Automa Bangalore wybrała schemat działania B (główny wróg w  ), więc wykonuje akcję ruchu 2.

Podczas ruchu Automa **nie wydaje dodatkowych PR, aby przejść przez <PRZESZKODĘ> lub wejść na wyższy poziom** (wciąż nie może wejść na pole – ani przejść przez krawędź lub punkt przecięcia – które znajduje się 2 poziomy wyżej albo zawiera <NIEPRZEKACZALNY> obiekt).

Oprócz elementów, które standardowo są <NIEPRZEKRACZALNE> i <ZAJMUJĄ POLE>, dla Automy takie cechy mają też:

- ✗ kafelki kanionu,
- ✗ wrota wymiarów,
- ✗ odskocznia.

SYMBOLE RUCHU

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.

Schemat działania w strefie zagrożenia

1. Dobierz kartę decyzji i połóż ją tak, aby  być zwrócony w kierunku głównego wroga.
2. Jeśli  jest **poza strefą zagrożenia i Automa może dotrzeć do tego pola** (pole jest wolne, a Automa nie przechodzi przez <NIEPRZEKRACZALNE> obiekty ani nie wchodzi bezpośrednio 2 poziomy wyżej):
 - a. Rozpatrz **efekt zniszczenia** (zob. *Zniszczenie*, str. 26).
 - b. Przesuń Automę na pole z . Przyjmuje się, że Automa ma dokładnie tyle PR, ile potrzebuje, aby dotrzeć na to pole. Jeśli podczas ruchu Automa wykona optymalny strzał, po rozpatrzeniu akcji strzelania kontynuuj ruch **bez odrzucania karty decyzji** (nie zmieniaj koloru ścieżki). Automa wciąż kończy ruch na polu z .

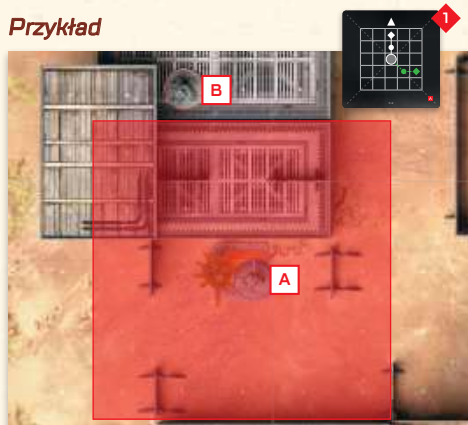
W przeciwnym razie obróć kartę decyzji o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i wróć do początku tego punktu. Jeśli obrócisz kartę o 360° i wciąż nie uda się znaleźć wolnego pola poza strefą zagrożenia, Automa wykonuje ruch zależny od tego, gdzie jest **główny wróg**. (zob. *Wybór schematu działania*, str. 18).

Przykład

Automa Bloodhound rozpoczyna ruch w strefie zagrożenia **A**. Dobiera kartę decyzji **1**, ale w początkowej pozycji  nie wskazuje ona pola poza strefą zagrożenia. Kartę należy obrócić o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara **2**. Po obrocie  wskazuje pole poza strefą zagrożenia, więc Bloodhound przesuwa się na nie **B**.



Przykład



Automa Bloodhound rozpoczyna ruch w strefie zagrożenia **A**. Dobiera kartę decyzji **1**, ale w początkowej pozycji  nie wskazuje ona wolnego pola poza strefą zagrożenia. Kartę należy obrócić o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.  wciąż wskazuje pole w strefie zagrożenia. Niezależnie od tego, ile razy karta jest obrócona,  zawsze wskazuje pole w strefie zagrożenia, więc Bloodhound musi wybrać schemat działania „Główny wróg poza linią wzroku”, jako że jemu głównym wrogiem jest Bangalore **B**, która znajduje się poza linią wzroku.

Akcja ruchu

Sprawdź symbole opisujące akcję ruchu (zob. Symbole ruchu, str. 20).

Jeśli jest to symbol **X**, Automa **nie wykonuje ruchu**. Natychmiast przejdź do **7. kroku aktywacji**.

W przeciwnym razie określ, którą ścieżkę Automa wybiera (białą czy zieloną), i wykonaj poniższe kroki:

1. Dobierz kartę decyzji i połóż ją tak, aby  był zwrócony w kierunku głównego wroga.
2. Rozpatrz **efekt zniszczenia** (zob. *Zniszczenie*, str. 26).
3. Jeśli spełnione są warunki oddziaływania na punkt zaczepu linki (zob. *Oddziaływanie na punkt zaczepu linki*, str. 26), Automa wykonuje oddziaływanie na punkt zaczepu linki.
4. **Automa wydaje 1 PR, aby przesunąć się o 1 pole** wzdłuż odpowiedniej ścieżki.

Jeśli pole, na które Automa ma się przesunąć, jest:

- X** zajęte, a Automa zakończyłaby na tym polu ruch,
- X** **<NIEPRZEKRACZALNE>**,
- X** 2 poziomy wyżej,
- X** w strefie zagrożenia, a Automa jest **poza** strefą zagrożenia,

Automa nie może wejść na to pole. W takiej sytuacji ustal, czy Automa już się przesunęła zgodnie z kartą decyzji czy nie, i wykonaj odpowiednie kroki:

- a. Jeśli Automa jeszcze się nie przesunęła (jej pozycja odpowiada ):
 - i. Obróć kartę o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli karta wskazuje kierunek przeciwny do głównego wroga, natychmiast obróć ją ponownie.
 - ii. Wróć do 2. kroku akcji ruchu.

Jeśli obrócisz kartę o 360° i wciąż nie uda się znaleźć dostępnego pola, powtórz te kroki (znów obracając kartę o 360° w razie potrzeby), ignorując jednak ograniczenie dotyczące strefy zagrożenia. Jeśli wciąż nie będzie dostępnego pola, odrzuć aktualną kartę decyzji i wróć do 1. kroku ruchu.

- b. **Jeśli Automa już się przesunęła** (jej pozycja odpowiada  albo ), odrzuć aktualną kartę decyzji i wróć do 1. kroku akcji ruchu.

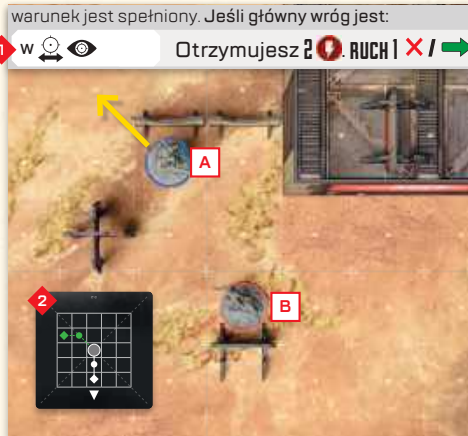
5. Jeśli efekt **optymalnego strzału** jest aktywny i spełnione są jego warunki (zob. *Optymalny strzał*, str. 17):
 - a. Rozpatrz akcję strzelania.
 - b. Jeśli Automa wciąż ma dostępne PR, **odrzuć** aktualną kartę decyzji i wróć do początku akcji ruchu (sprawdź symbole opisujące akcję ruchu i wykonaj odpowiednie kroki).

6. Jeśli spełnione są warunki oddziaływania na punkt zaczepu linki (zob. *Oddziaływanie na punkt zaczepu linki*, str. 26), Automa wykonuje oddziaływanie na punkt zaczepu linki.

Powtarzaj kroki 4–6 akcji ruchu, aż Automa wyda wszystkie PR. Jeśli Automa dotrze do ostatniego pola aktualnej ścieżki (pola z  albo ) i wciąż będzie miała dostępne PR, odrzuć kartę decyzji i wróć do 1. kroku akcji ruchu.

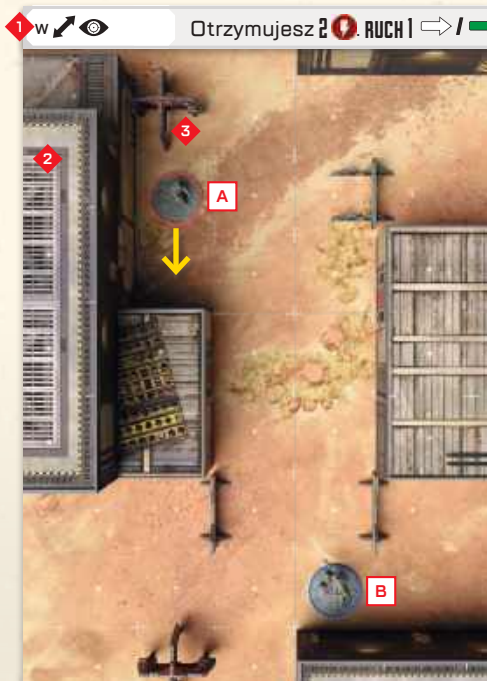


Przykład



Automa Gibraltar  już wykonywał akcję strzelania podczas tej aktywacji i ma głównego wroga, czyli Wraith , w optymalnym zasięgu i na linii wzroku. Rozpatruje pierwszy schemat działania spełniający warunki . Gibraltar otrzymuje zatem 2 żetony ładowania i wykonuje akcję ruchu 1 wzdłuż zielonej ścieżki (bo już wykonywał akcję strzelania). Dobiera kartę decyzji i kładzie ją w taki sposób, aby  był zwrócony w kierunku Wraith, bo to ona jest głównym wrogiem . Automa pomija efekt zniszczenia, ponieważ na jej ścieżce nie ma obiektów, które mogłyby być zniszczone. Gibraltar przesuwa się na pole wskazane przez  i kończy tam ruch, ponieważ nie ma więcej PR (jeśli miałby, przesunąłby się na pole z ).

Przykład



Automa Lifeline **A** ma głównego wroga, czyli Wraith **B**, w zasięgu i na linii wzroku. Lifeline nie wykonywała jeszcze akcji strzelania podczas tej aktywacji. Rozpatruje pierwszy schemat działania spełniający warunki **1**. Lifeline otrzymuje zatem 2 żetony ładowania i wykonuje akcję ruchu 1 wzdłuż białej ścieżki.

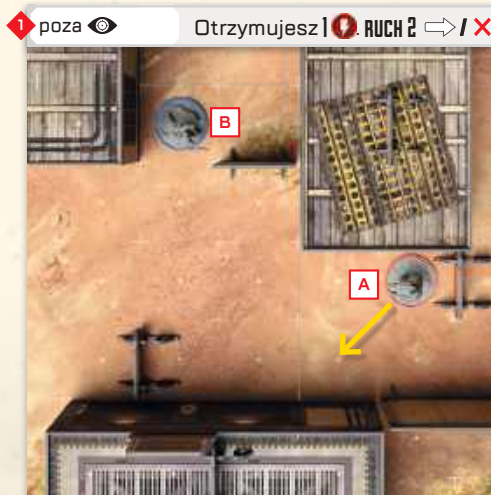
I Dobiera kartę decyzji i kładzie ją w taki sposób, aby $\triangle$ był zwrócony w kierunku Wraith **I**. Automa pomija efekt zniszczenia, ponieważ na jej ścieżce nie ma obiektów, które mogłyby być zniszczone. Pole oznaczone pierwszą $\bigcirc$ znajduje się o 2 poziomo wyżej, więc taki ruch jest niedozwolony **2**.

II Kartę należy zatem obrócić o 90° **II**. Teraz pole z pierwszą $\bigcirc$ jest zajęte przez sygnalizator odrodzeń **3**, więc jest **<NIEPRZEKRACZALNE>**.

III Karta decyzji zostaje ponownie obrócona **III**. Teraz $\triangle$ jest zwrócony w kierunku przeciwnym do Wraith, więc kartę należy obrócić jeszcze raz **IV**.

IV Tym razem pierwsza $\bigcirc$ wskazuje pole, na które Lifeline może się przesunąć, więc legenda się tam przesuwa. Następnie Lifeline sprawdza, czy są spełnione warunki optymalnego strzału.

Przykład



Automa Lifeline **A** ma głównego wroga, czyli Wraith **B**, poza linią wzroku. Lifeline nie wykonywała jeszcze akcji strzelania podczas tej aktywacji.

Rozpatruje pierwszy schemat działania spełniający warunki **1**. Lifeline otrzymuje zatem 1 żeton ładowania i wykonuje akcję ruchu 2 wzdłuż białej ścieżki. Dobiera kartę decyzji i kładzie ją w taki sposób, aby **Δ** był zwrócony w kierunku Wraith **1**. Automa pomija efekt zniszczenia, ponieważ na jej ścieżce nie ma obiektów, które mogłyby być zniszczone.

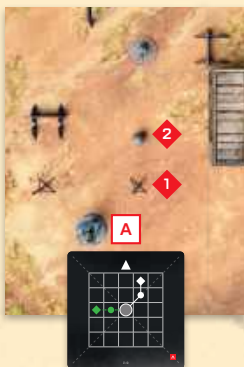
Ruch na pole oznaczone **○** jest dozwolony, więc Lifeline się tam przesuwa. Teraz Lifeline ma Wraith na linii wzroku i w optymalnym zasięgu swojej broni, więc wykonuje akcję strzelania. Po jej wykonaniu Lifeline ma jeszcze 1 PR. Odrzuca zatem aktualną kartę decyzji i na nowo sprawdza symbole ruchu. Ponieważ już wykonywała akcję strzelania, obowiązuje teraz symbol **X**. Natychmiast przechodzi zatem do następnego kroku aktywacji.

ZNISZCZENIE

Podczas rozpatrywania efektu zniszczenia Automa niszczy wszystkie **«ZNISZCZALNE»** obiekty na polach na jej aktualnej ścieżce (białej albo zielonej). Wszystkie te obiekty zostają zniszczone niezależnie od tego, ile Automa ma dostępnych PR albo czy ma te obiekty na linii wzroku.

Przykład

Automa Gibraltar **A** wykonuje ruch wzdłuż białej ścieżki. Przed ruchem niszczy filar ogrodzenia **1** i pułapkę gazową Nox **2**, ponieważ znajdują się na białej ścieżce. Następnie wykonuje ruch.



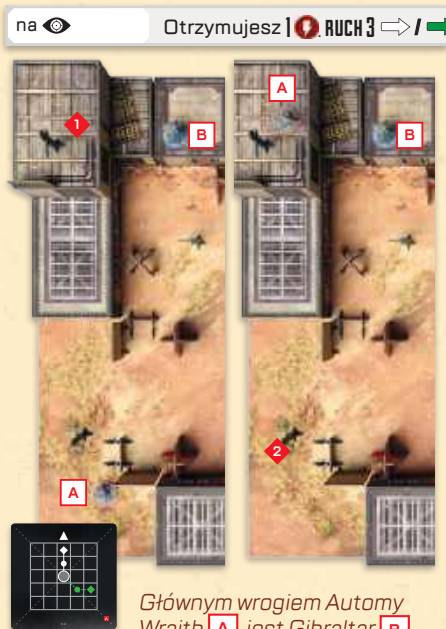
ODDZIAŁYWANIE NA PUNKT ZACZEPU LINKI

Automy zawsze używają linek, jeśli jest to możliwe. Jeśli Automa znajduje się na polu przylegającym do punktu zaczepu linki, sprawdź, która z poniższych sytuacji zachodzi, i wykonaj odpowiednie kroki:

- ✗ **Automa wykonuje ruch wzdłuż białej ścieżki i połączony punkt zaczepu linki znajduje się bliżej głównego wroga:** Przenieś Automę na wolne pole przylegające do połączzonego punktu zaczepu linki, które znajduje się najbliżej tego wroga (jeśli jest kilka wolnych pól w tej samej odległości, zacznij od pola w lewym dolnym rogu i sprawdzaj zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Następnie odrzuć kartę decyzji i wróć do **1. kroku** akcji ruchu.
- ✗ **Automa wykonuje ruch wzdłuż zielonej ścieżki i połączony punkt zaczepu linki znajduje się dalej od głównego wroga:** Przenieś Automę na wolne pole przylegające do połączzonego punktu zaczepu linki, które znajduje się najdalej od tego wroga (jeśli jest kilka wolnych pól w tej samej odległości, zacznij od pola w lewym dolnym rogu i sprawdzaj zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Następnie odrzuć kartę decyzji i wróć do **1. kroku** akcji ruchu.
- ✗ **W przeciwnym razie:** Kontynuuj akcję ruchu w standardowy sposób.

Uwaga! Jeśli efekt optymalnego strzału jest aktywny, pamiętaj o sprawdzeniu, czy spełnione są jego warunki po przeniesieniu Automy.

Przykład



Głównym wrogiem Automy Wraith **A** jest Gibraltar **B**, który znajduje się na jej linii wzroku, ale poza zasięgiem. Wraith rozpatruje odpowiedni schemat działania: otrzymuje 1 żeton ładowania i wykonuje akcję ruchu 3. Porusza się wzdłuż białej ścieżki. Wydaje 1 PR, aby wejść na pole przylegające do niebieskiego punktu zaczepu linki. Następnie rozpatruje oddziaływanie na punkt zaczepu linki, dzięki któremu

przenieś się bliżej Gibraltara. Do połączonych punktu zaczepu linki przylegają 2 pola w takiej samej odległości od Gibraltara. Wraith wybiera pierwsze z nich, sprawdzając od lewego dolnego rogu zegara, i przenosi się na nie **1**. Następnie odrzuca kartę decyzji. Potem Wraith wykonuje akcję strzelania dzięki efektowi optymalnego strzału. Wciąż ma do wykorzystania 2 PR. Jako że wykonała akcję strzelania, musi teraz poruszać się wzdłuż zielonej ścieżki. Najpierw znowu oddziałuje na przylegający punkt zaczepu linki, dzięki czemu oddali się od Gibraltara. Przenosi się na pole **2**, czyli pierwsze dostępne pole znajdujące się najdalej od Gibraltara. Następnie dobiera kartę decyzji i wykonuje akcję ruchu 2 wzdłuż zielonej ścieżki.

7. Strzel do wroga w

Jeśli Automa **nie wykonywała** jeszcze akcji strzelania podczas aktualnej aktywacji i **w zasięgu i na linii wzroku znajduje się wróg**, Automa wykonuje akcję strzelania.

Uwaga! Automa zawsze w pierwszej kolejności bierze pod uwagę wroga w optymalnym zasięgu, a dopiero potem wroga w zasięgu. Jeśli w uwzględnianym zasięgu znajduje się 2 wrogów, w pierwszej kolejności bierze pod uwagę głównego wroga.

AKCJA STRZELANIA

Przebieg akcji strzelania zależy od tego, czy Automa jest strzelcem, czy celem.

Automa jest strzelcem

Użyj schematu strzelania opisanego w *Zasadach podstawowych* [str. 22]

z następującymi zmianami:

Celowanie [1. krok schematu strzelania].

Wykonaj następujące kroki:

a. **Wybierz cel na linii wzroku.**

Jeśli to możliwe, Automa w pierwszej kolejności bierze pod uwagę głównego wroga w optymalnym zasięgu.

b. **Wybierz broń.**

Automa używa tej broni, która ma cel w optymalnym zasięgu (albo bliżej optymalnego zasięgu). Jeśli cel znajduje się poza optymalnym zasięgiem, standardowo za każde pole poza optymalnym zasięgiem **trudność trafienia zwiększa się o 10**.

c. Jeśli Automa ma w zasobach wystarczającą liczbę żetonów ładowania, **zastosuj efekty ładowanych dodatków**. Automa nie wydaje żetonów ładowania.

d. Jeśli aktywna karta wyczynu ma w dolnej sekcji **efekt**

WZMOCNIENIE STRZELANIA, rozpatrz go.

e. **Określ trudność trafienia.**

Pozostałe kroki akcji strzelania przebiegają bez zmian.

Jeśli podczas akcji strzelania Automa wyeliminuje jedyne go wroga, który znajdował się na mapie [tj. po zadaniu obrażeń na mapie nie ma żadnego wroga], po przetasowaniu talii celowania przejdź do 10. kroku aktywacji.

Uwaga! Możesz zagrać

WZMOCNIENIE STRZELANIA dla Automy [tj. zagrać kartę natychmiastową z efektem „Zagraj jako wzmocnienie strzelania dla dowolnej legendy ze swojej drużyny”), tylko jeśli nie ma efektu **WZMOCNIENIA STRZELANIA** na aktywnej karcie wyczynu Automy.

Automa jest celem Reakcja wroga – przed ostrzałem [2. krok schematu strzelania]. Odkryj 1 kartę wyczynu .

✗ Jeśli ma oznaczenia

REAKCJA **PRZED OSTRZAŁEM**, natychmiast rozpatrz wskazany efekt.

✗ Jeśli ma oznaczenia **REAKCJA** **PO OSTRZALE**, rozpatrz wskazany efekt w kroku **Reakcja wroga – po ostrzale**.

Po rozpatrzeniu efektu karty wyczynu (albo jeśli odkryta karta nie ma oznaczenia **REAKCJA**), odrzuć ją.

Uwaga! Możesz zagrać dla Automy

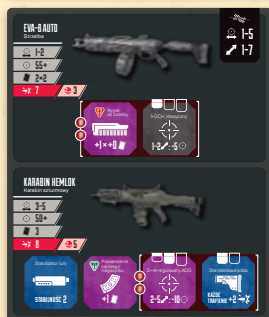
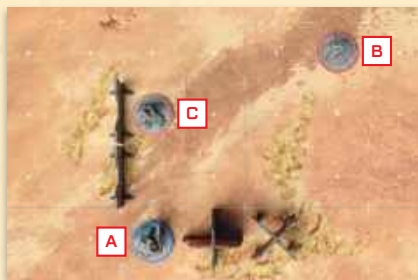
REAKCJĘ **DRUŻYNY** zgodnie ze standardowymi zasadami. Podczas rozpatrywania reakcji Ty kontrolujesz figurkę Automy.

Uwaga! Niektóre karty mogą wpływać na to, jak są rozpatrywane inne karty.

Jeśli **REAKCJA** zostanie **uniemożliwiona**, nie odkrywaj karty wyczynu Automy.

Jeśli **REAKCJA** albo **WMOCNIENIE STRZELANIA** zostaną **anulowane** po ich odkryciu, nie rozpatruj tych efektów.

Przykład



Automa Gibraltar **A** wykonuje akcję strzelania. Ma w optymalnym zasięgu i na linii wzroku zarówno Automę Wraith **B**, jak i Bangalore **C**. Celem jest Wraith, bo to ona jest głównym wrogiem. Gibraltar używa karabinu Hemlock, bo Wraith jest w optymalnym zasięgu tej broni (optymalny zasięg wynosi 3–5, a Wraith jest w zasięgu 3). Gibraltar ma 2 żetony ładowania, więc używa efektów celownika i standardowej kolby. Następnie wydaje 1 żeton ładowania, aby zastosować **WMOCNIENIE STRZELANIA** z aktywnej karty wyczynu. Trudność trafienia wynosi 40+ (dzięki efektowi celownika).

Wraith sprawdza, czy może użyć reakcji.

Dobiera kartę wyczynu.

Ma oznaczenia **REAKCJA** **PO OSTRZALE**. Zostanie rozpatrzona po zadaniu obrażeń. Gibraltar odkrywa zatem karty i zadaje Wraith obrażenia (dzięki efektowi **WMOCNIENIE STRZELANIA**, pierwsze trafienie zadaje +10 obrażeń).

Następny krok to **Reakcja wroga** – po ostrzale, więc teraz Wraith rozpatruje swoją reakcję. Ma 0 punktów osłony, więc najpierw przywraca 5 punktów osłony. Niestety nie ma żadnych żetonów ładowania, więc nie może przywrócić dodatkowych 5 punktów osłony (aby to zrobić, musiałaby wydać 1 żeton ładowania).

REAKCJA **PO OSTRZALE**
Przywróć 5U
Jeśli masz po tym 5U albo mniej:
Wydać 1U, aby przywrócić dodatkowe 5U

8. Rozpatrz aktywny wyczyn **KROK 8**

Jeśli aktywna karta wyczynu ma efekty rozpatrywane w **KROKU 8**, rozpatrz je.

Niektóre efekty wymagają wydania żetonów ładowania. Jest to wskazane w opisie efektu i dotyczy wyłącznie danego efektu. Jeśli Automa nie ma wystarczającej liczby żetonów ładowania, musi rozpatrzyć efekt „W przeciwnym razie” (jeśli jest). Wydane żetony ładowania odkłada się do zasobów ogólnych.

Niektóre karty wyczynów Automy zawierają akcję ruchu (zob. *Akcja ruchu*, str. 21).

9. Inicjuj zdolności **KROK 9**

Automa może mieć efekt rozpatrywany w **KROKU 9** na obu kartach zdolności (taktycznej i specjalnej), 1 z nich albo żadnej.

Aby Automa mogła inicjować zdolność, muszą być spełnione **wszystkie** z następujących wymagań:

- ✗ Żeton zdolności jest dostępny.
- ✗ Automa ma w swoich zasobach wystarczającą liczbę żetonów ładowania, aby zapłacić koszt zdolności.
- ✗ Spełnione są wszystkie warunki wskazane na karcie zdolności.

Jeśli **żadna zdolność** nie spełnia wymagań, przejdź do **następnego kroku aktywacji**.

W przeciwnym razie Automa inicjuje każdą zdolność spełniającą wymagania, zaczynając od taktycznej. Dla każdej zdolności:

1. Zapłacić koszt zdolności, odkładając z zasobów Automy wskazaną liczbę żetonów ładowania.
2. Rozpatrz efekty zdolności po kolei od góry do dołu.

Opóźnienie, czas trwania i odnawiania zdolności działają zgodnie z zasadami podstawowymi (zob. *Zasady podstawowe*, str. 38).

10. Wykonaj taktyczne przemieszczenie

Jeśli Automa ma w zasobach co najmniej 1 żeton ładowania, próbuje wykonać taktyczne przemieszczenie (zob. str. 31), aby zająć lepszą pozycję (np. zejść z linii wzroku wrogów albo przesunąć się za obiekt z cechą <UKRYCIE>). Automa albo **przeniesie się na pole w zasięgu 1**, albo **zostanie na polu, na którym się znajduje**, jeśli nie jest dostępna lepsza pozycja. Wykonując taktyczne przemieszczenie, Automa nie wydaje żetonów ładowania.

Uwaga! Aby wykonać taktyczne przemieszczenie w inny sposób (np. dzięki karcie wyczynu), Automa nie musi mieć w zasobach żetonów ładowania, chyba że wskazano inaczej.

TAKTYCZNE PRZEMIESZCZENIE

Aby wykonać taktyczne przemieszczenie, sprawdź, czy w **0-1** są wolne pola, które nie znajdują się 2 poziomy wyżej niż poziom, na którym aktualnie jest Automa.

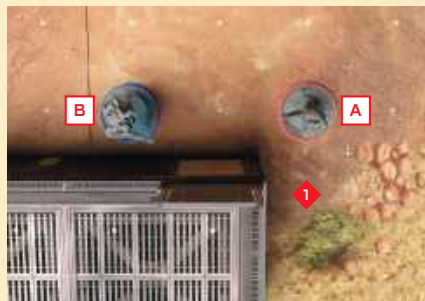
Sprawdźaj po kolei poniższe warunki, aż **wskażesz pierwszy, który dotyczy** co najmniej 1 z tych pól (uwzględnij też **pole, na którym aktualnie jest Automa**):

- ✗ Najmniejsza liczba wrogów ma to pole na linii wzroku.
- ✗ Pole jest o 1 poziom wyżej.
- ✗ Pole na tym samym poziomie co Automa.
- ✗ Pole jest o 1 poziom niżej.
- ✗ Pole jest o 1 poziomy niżej.

Jeśli tylko 1 pole spełnia warunek, umieść na nim Automę (może to być pole, na którym aktualnie się znajduje).

W przeciwnym razie wybierz to spośród pól spełniających warunek, które ma przylegający obiekt z cechą **«UKRYCIE»**. Jeśli wciąż kilka pól spełnia warunek, wybierz pierwsze z nich, zaczynając od pola, na którym znajduje się Automa, potem sprawdzając pole w lewym dolnym rogu w odniesieniu do pola Automy (z Twojej perspektywy), a potem pierwsze dostępne zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

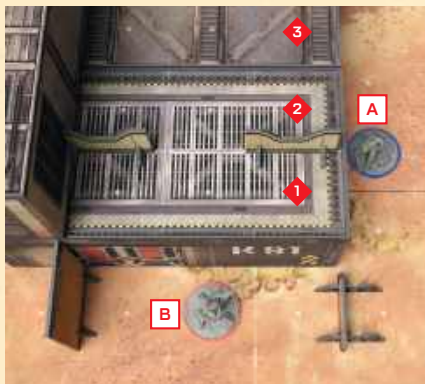
Przykład



Automa Bloodhound **A** ma 1 żeton ładowania, więc musi wykonać taktyczne przemieszczenie. Jako że znajduje się na linii wzroku swojego wroga, Gibraltara **B**, sprawdza, czy przenosząc się na któreś z pól w zasięgu 1 (które nie jest o 2 poziomy wyżej), znalazłoby się poza linią wzroku wrogów. Jest tylko 1 pole, które spełnia ten warunek, więc Bloodhound się na nie przenosi **1**.



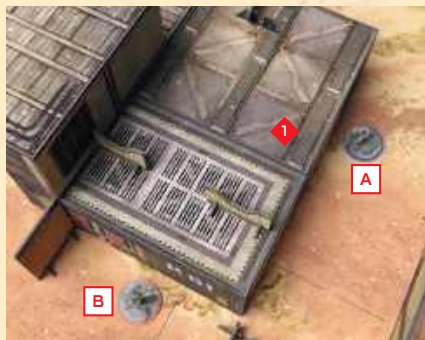
Przykład



Automa Wraith **A** ma 1 żeton ładowania, więc musi wykonać taktyczne przemieszczenie. Nie znajduje się na linii wzroku swojego wroga, Bangalore **B**, ale sprawdza, czy któreś z pól w zasięgu 1 nie zapewniłoby lepszej pozycji.

Bierze pod uwagę 3 pola w zasięgu 1 na wyższym poziomie niż ona. Pole **1** jest na linii wzroku Bangalore, więc Wraith odrzuca tę opcję. Na polach **2** i **3** byłaby poza linią wzroku Bangalore, więc rozważa te 2 możliwości. Do pola **2** dodatkowo przylega obiekt z cechą **«UKRYCIE»**, więc Wraith przenosi się na to pole.

Przykład



Automa Wraith **A** ma 1 żeton ładowania, więc musi wykonać taktyczne przemieszczenie. Nie znajduje się na linii wzroku swojego wroga, Bangalore **B**, ale sprawdza, czy któreś z pól w zasięgu 1 nie zapewniłoby lepszej pozycji. Bierze pod uwagę 3 pola w zasięgu 1 na wyższym poziomie niż ona. Na każdym z nich byłaby poza linią wzroku Bangalore i na wyższym poziomie niż teraz. Do żadnego nie przylega obiekt z cechą **«UKRYCIE»**. Wraith przenosi się zatem na pierwsze pole, które spełnia warunki, zaczynając od lewego dolnego rogu **1**.

11. Odrzuć aktywną kartę wyczynu

Odłóż aktywną kartę wyczynu na stos odrzuconych kart wyczynów Automy.

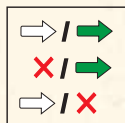
* SYMBOLE *



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.



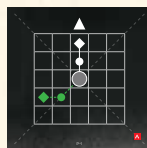
Objaśnienie symboli ruchu:
Automa wykonuje ruch wzdłuż białej ścieżki wskazanej na karcie decyzji.



Automa wykonuje ruch wzdłuż zielonej ścieżki wskazanej na karcie decyzji.



Automa nie wykonuje ruchu.



Na każdej karcie decyzji znajdują się następujące symbole:



Wyściowa pozycja figurki legendy Automy.



Kierunek, który wskazuje karta.



Biała ścieżka.



Pole białej ścieżki.



Końcowe pole białej ścieżki.



Zielona ścieżka.



Pole zielonej ścieżki.



Końcowe pole zielonej ścieżki.

TWÓRCY

Rozszerzenie *Solo i kooperacja*:

Glass Cannon Unplugged

Projekt rozszerzenia *Solo i kooperacja*:

Radosław Ignatów, David Turczy

Opracowanie rozszerzenia *Solo i kooperacja*:

Grzegorz Przytarski, Joanna Kijanka, Rafał Pieczyński

Instrukcja:

Miguel Conceição

Korekta:

Ryszard Chytrowski, Derek Allgire, Łukasz Potoczny

Testerzy:

Krzysztof Politowski, Maciej Drowing

Tłumaczenie:

Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej:

zespół Rebel



©2024 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, logo Electronic Arts, Respawn, logo Respawn oraz Apex Legends są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Glass Cannon Unplugged jest upoważnionym licencjodawcą Electronic Arts.

© 2024 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

