



## Полустены и полустены для крыши

- <ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ>
- <СОЕДИНИМОЕ>
- <ПРЕПЯТСТВИЕ>
- <УКРЫТИЕ>



## Стены и стены для крыш

- <ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ>
- <СОЕДИНИМОЕ>
- <БЛОКИРУЮЩЕЕ>
- <УРОВЕНЬ I>
- <ПРЕПЯТСТВИЕ>

Стены для крыши также имеют свойство: <НЕПРОХОДИМОЕ>



## Стены здания

- <ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ>
- <СОЕДИНИМОЕ>
- <БЛОКИРУЮЩЕЕ>
- <УРОВЕНЬ I>



## Крыша здания

Пересечения на крыше здания отделены от пересечений на других уровнях.

Если на крыше здания есть стены на всех ее гранях, то **крыша здания** является объектом со свойством <НЕПРОХОДИМОЕ>.



## Камень и дерево

- <ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ>
- <БЛОКИРУЮЩЕЕ>
- <УРОВЕНЬ I>
- <НЕПРОХОДИМОЕ>



## Маяк возрождения

- <ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ>
- <НЕПРОХОДИМОЕ>
- <УКРЫТИЕ>



## Точки крепления зиплайна и точки крепления зиплайна на грани крыши

Точки крепления зиплайна одного цвета – соединены.

- <ЗАНИМАЕТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ>
- <ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ>

Любая Легенда может выполнить действие «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ» с точками крепления зиплайна для перемещения на свободную клетку, соседнюю с соответствующей соединенной точкой крепления зиплайна.



Открытый



Закрытый



## Тепловой щит

- <ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ>
- <УКРЫТИЕ>

## Контейнер с припасами

- <ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ>
- <СОЕДИНИМОЕ>
- <ПРЕПЯТСТВИЕ>
- <УКРЫТИЕ>

Закрытый контейнер с припасами также имеет свойство: <ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ>

См. «Взаимодействие с контейнером с припасами» [Правила игры, стр. 21].

<ДОБЫЧА>

Открытый



Закрытый



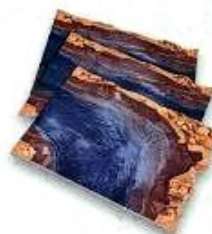
## Посылка снабжения

- <ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ>
- <БЛОКИРУЮЩЕЕ>
- <УРОВЕНЬ I>
- <НЕПРОХОДИМОЕ>

Закрытые посылки снабжения также имеют свойство: <ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ>

См. «Взаимодействие с посылками с припасами» [Буклет матчей, стр. 40].

<ДОБЫЧА>



## Каньон

### <ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ>

Только для целей размещения объектов.

Жетоны добычи, попавшие на элементы каньона, удаляются из игры. Если фактическая клетка приземления гранаты находится на элементе каньона, то граната удаляется из игры без розыгрыша ее эффекта.

Когда Легенда входит на клетку каньона:

- ♦ Ее текущее действие немедленно прекращается (даже если оно выполнено только частично).
- ♦ **ОТТАЛКИВАНИЕ** не приводит к эффекту «СТОЛКНОВЕНИЕ».

Легенда, находящаяся на клетке каньона:

- ♦ Не может разыгрывать карты или выполнять действия.
- ♦ Не может быть **ОТТОЛКНУТА**.
- ♦ Должна либо потратить следующие **10А** для перемещения на свободную смежную клетку **ИЛИ** она будет уничтожена (но без траты **0А**).



# ОПИСАНИЕ МЕТОК

## СЕТКА ПОЛЯ

<b>&lt;ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ&gt;</b>	Клетка/грань/пересечение с миниатюрой считается занятой.
<b>&lt;ЗАНИМАЕТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ&gt;</b>	Легенды не могут заканчивать свое перемещение на занятой клетке.
<b>&lt;ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ&gt;</b>	Если миниатюра занимает клетку/грань/пересечение для целей размещения на поле, то такая клетка/грань/пересечение считаются свободными для миниатюр Легенд.

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

<b>&lt;СОЕДИНИМОЕ&gt;</b>	Соединяется с другими объектами со свойством <b>&lt;СОЕДИНИМОЕ&gt;</b> . Если линия видимости пересекает пересечение соединенных компонентов, примените эффект со свойством <b>&lt;БЛОКИРУЮЩЕЕ&gt;</b> , если <b>оба</b> компонента имеют эту характеристику, или эффект со свойством <b>&lt;УКРЫТИЕ&gt;</b> , если такую характеристику имеет <b>хотя бы один</b> компонент. При подсчете стоимости перемещения всегда берите ту стоимость, которую имеет компонент с наименьшими ограничениями для перемещения.
<b>&lt;БЛОКИРУЮЩЕЕ&gt;</b>	Если объект со свойством <b>&lt;БЛОКИРУЮЩЕЕ&gt;</b> находится выше, чем и источник, и цель, он блокирует линию видимости. Если объект со свойством <b>&lt;БЛОКИРУЮЩЕЕ&gt;</b> находится ниже, чем и источник, и цель, он не влияет на линию видимости. Во всех других случаях см. Правила «Линия видимости» (Правила игры, стр. 23).
<b>&lt;УРОВЕНЬ X&gt;</b>	Считается, что некоторые игровые компоненты имеют определенный уровень. Уровни суммируются для стоящих друг на друге компонентов. Пересечения на разных уровнях считаются независимыми друг от друга. Вы тратите <b>+1од</b> для перемещения на 1 уровень вверх. На 2 уровня вверх переместиться нельзя.
<b>&lt;НЕПРОХОДИМОЕ&gt;</b>	Вы не можете войти на клетку, на которой находится объект со свойством <b>&lt;НЕПРОХОДИМОЕ&gt;</b> . Вы не можете перемещаться через грань, на которой находится объект со свойством <b>&lt;НЕПРОХОДИМОЕ&gt;</b> .
<b>&lt;ПРЕПЯТСТВИЕ&gt;</b>	Вы должны потратить <b>+1од</b> для перемещения через грань, на которой находится объект со свойством <b>&lt;ПРЕПЯТСТВИЕ&gt;</b> . Это же правило применяется при перемещении через пересечение соединенных объектов со свойством <b>&lt;ПРЕПЯТСТВИЕ&gt;</b> .


## ДЕЙСТВИЯ

<b>&lt;ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ&gt;</b>	Вы можете выполнить действие <b>&lt;ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ&gt;</b> со смежным объектом со свойством <b>&lt;ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ&gt;</b> для того, чтобы применить его эффект.
<b>&lt;РАЗРУШАЕМЫЙ&gt;</b>	Вы можете выполнить действие <b>&lt;РАЗРУШЕНИЕ&gt;</b> с объектом со свойством <b>&lt;РАЗРУШАЕМЫЙ&gt;</b> на смежной с вами клетке или в пределах оптимальной дальности вашего оружия. Разместите любой жетон умения и отката под шкалой инициативы, соответствующий разрушенной миниатюре, на шкале отката.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ

<b>&lt;ЩИТ&gt;</b>	Повреждение со свойством <b>&lt;ЩИТ&gt;</b> уменьшает только очки щита (но никогда не уменьшает очки здоровья, даже если количество очков щита равно 0).
<b>&lt;ЗДОРОВЬЕ&gt;</b>	Повреждение со свойством <b>&lt;ЗДОРОВЬЕ&gt;</b> уменьшает напрямую очки здоровья (игнорируя щит).

## ДРУГОЕ

<b>&lt;ПОСТОЯННЫЙ&gt;</b>	Объект остается на поле на все время партии (при условии, что он не будет уничтожен или если соответствующее умение не будет выполнено еще раз).
<b>&lt;УКРЫТИЕ&gt;</b>	Предоставляет укрытие смежной цели, если линия видимости пересекает его (каждая карта прицеливания с символом  дает промах).
<b>&lt;ОБЛАСТЬ&gt;</b>	Создает область в форме ромба. Свойства каждой области описывается на соответствующей карте умения. Для дальнейшей информации, см. «Области» (Правила игры, страница 37).
<b>&lt;АВИА&gt;</b>	Влияет на каждый уровень внутри действия по площади (объекты со свойством <b>&lt;УРОВЕНЬ 1&gt;</b> не блокируют эффекты).
<b>&lt;ДОБЫЧА&gt;</b> <b>&lt;НАВЕСНОЕ&gt;</b> <b>&lt;ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ&gt;</b>	Некоторые эффекты относятся к объектам со свойствами <b>&lt;ДОБЫЧА&gt;</b> / <b>&lt;НАВЕСНОЕ&gt;</b> / <b>&lt;ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ&gt;</b> .

