



СОДЕРЖАНИЕ

Апex Legends: Настольная игра	2
Компоненты игры	3
Подготовка к игре	7
Ход игры	11
Этап 1: Снаряжение Легенды	11
<i>Распределение добычи, снаряжения и оружия</i>	11
Этап 2: Высадка	13
Этап 3: Столкновение	14
<i>Правила приоритета</i>	16
Действия	17
Перемещение	17
<i>Поле</i>	17
<i>Примыкание</i>	20
Взаимодействие	21
Стрельба	22
<i>Измерение расстояния</i>	22
<i>Линия видимости</i>	23
<i>Оружие</i>	26
<i>Скорострельность</i>	28
<i>Укрытие</i>	29
<i>Жизнь и смерть</i>	30
Использование	31
<i>Действие по площади</i>	32
Ближняя атака	33
<i>Отталкивание</i>	33
Разрушение	33
Возрождение	34
Карты	34
Бесплатное, специальное и усиленное – действия	
стрельбы	34
Реакции	34
Мгновенные	34
Карты навыков	35
Карты умений	35
<i>Зоны</i>	37
База данных	39
Терминология	39
Жетоны добычи	41
Памятка	44
Символы	46
Составители	47

* APEX LEGENDS: НАСТОЛЬНАЯ ИГРА *

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ИГРЫ АРЕХ!

Игры Арех начались приблизительно в 2728 году на Соласе и представляют собой чрезвычайно популярный и широко транслируемый по телевидению кровавый спорт. Изначально игры Арех проводились на заброшенной военной базе на острове Каньон Кингс как продолжение старого турнира под названием «Купол Грома». Прошло время, и в играх теперь участвуют множество миров, и к ним присоединилось множество участников, имеющих разное происхождение и зачастую скрытые мотивы. Награда за упорство – слава, деньги, а иногда и прибыльная работа, но все это сопряжено с реальным риском получить серьезные увечья, что не является редкостью, или даже смерти.

ОБЗОР ИГРЫ

«APEX LEGENDS: Настольная игра» – это высококонкурентная игра с миниатюрами, в которой команды Легенд – воинов с исключительными боевыми умениями и способностями – высаживаются из самолета на постоянно сужающееся поле боя, чтобы сразиться друг с другом за славу и известность в серии матчей. Игроки используют все разнообразие имеющегося в их распоряжении оружия и действий для совместной работы всех членов команды и для выполнения финальной цели – уничтожения противников и выживания – пусть останется только один!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

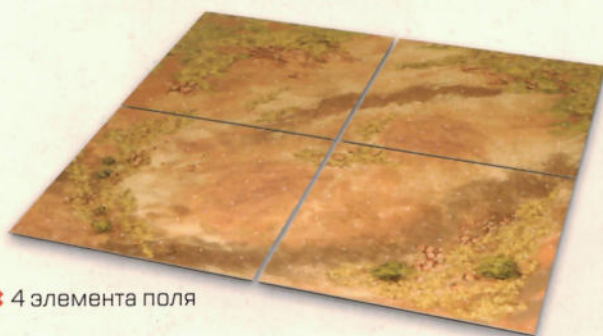
- ✖ 1 правила игры (этот буклет)
- ✖ 1 буклет матчей



- ✖ 1 памятка по объектам



- ✖ 6 карт-памяток



- ✖ 4 элемента поля



- ✖ 4 здания 2x2
- ✖ 6 зданий 2x3
- ✖ 2 здания 2x4
- ✖ 3 здания 3x3

Каждое здание состоит из двух частей, и его необходимо собрать перед игрой.



- ✖ 8 полустен
- ✖ 6 стен (длина – 1)
- ✖ 6 стен (длина – 2)
- ✖ 2 стены (длина – 3)



- ✖ 6 полустен для крыш
- ✖ 4 стены для крыш (длина – 2)
- ✖ 4 стены для крыш (длина – 3)



- ✖ 3 элемента каньона 1x2
- ✖ 3 элемента каньона 2x2
- ✖ 3 элемента каньона 2x3



- ✖ 5 камней
- ✖ 4 дерева
- ✖ 10 закрытых контейнеров с припасами (с 10 жетонами открытых контейнеров с припасами)
- ✖ 4 маяка возрождения



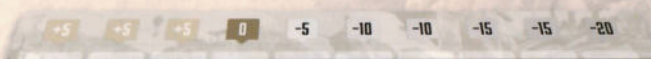
- ✖ 8 точек крепления зиплайна
- ✖ 8 точек крепления зиплайна для крыш
- ✖ 3 тепловых щита
- ✖ 4 посылки снабжения



- ✖ 1 планшет раундов



- ✖ 1 планшет входа



- ✖ 1 планшет прицеливания



- ✖ 6 планшетов Легенд



- ✖ 6 планшетов снаряжения



- ✖ 6 ширм игроков



- ✖ 4 миниатюры барьеров



× 14 карт прицеливания



× 48 базовых карт оружия



× 8 планшетов выкладки оружия



× 3 уникальные карты оружия



× 32 карты оружия со всеми деталями



× 8 карт перемещения кольца



× 18 карт контейнеров с припасами



× 6 карт посылок снабжения



× 4 карты появления



× 6 карт ролей



× 12 карт навыков боссов



× 1 карта репликатора



× 12 карт событий



× 1 жетон раундов



× 1 жетон инициативы



× 4 жетона наград



× 4 жетона появления контейнеров с припасами



× 8 жетонов состояния контейнеров с припасами



× 6 колец для баз миниатюр



× 4 жетона отряда



× 6 флагов



× 6 счетчиков очков щит/здоровье



× 12 двусторонних жетонов контейнера смерти/победных очков



× 12 кубиков боеприпасов



× 3 мешка для жетонов добычи



× 18 жетонов начального снаряжения (по 6 каждого: шлем, корпусный щит, нокаут-щит)



× 50 жетонов обычной добычи



× 52 жетона редкой добычи



× 35 жетонов эпической добычи



× 6 жетонов легендарной добычи



× 2 жетона шаблона гранаты



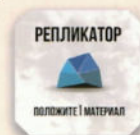
× 8 жетонов координат



× 31 жетон замка



× 12 материалов



× 4 жетона репликатора

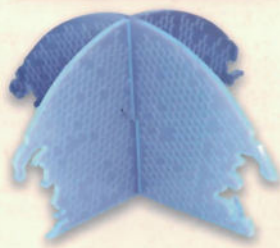


× 2 жетона события

ГИБРАЛТАР



× 1 миниатюра
Гибралтара



× 1 миниатюра
«Защитный купол»



× 1 миниатюра
«Бомбардировка»



× 1 жетон
«Бомбардировка»



× 2 жетона умений и отката
(1 – тактический, 1 – спецумения)



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды

× 2 карты умений
(1 – тактическая,
1 – спецумения)

БАНГАЛОР



× 1 миниатюра
Бангалор



× 2 миниатюры
«Дымовая пушка»
с нумерованными
жетонами



× 1 миниатюра
«Раскаты
грома»



× 1 жетон
«Раскаты грома»



× 3 жетона умений и отката
(2 – тактических,
1 – спецумения)



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды

× 2 карты умений
(1 – тактическая,
1 – спецумения)

РЭЙФ



× 1 миниатюра
Рэйф



× 2 миниатюры
«Разлом»



× 2 жетона
умений и отката
(1 – тактический,
1 – спецумения)



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды

× 2 карты умений
(1 – тактическая,
1 – спецумения)

БЛАДХАУНД



× 1 миниатюра
Бладхаунд



× 3 миниатюры
«Око Всеотца»



× 1 миниатюра
«Зверская
охота»



× 2 жетона умений и
отката (1 – тактический,
1 – спецумения)



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды

× 2 карты умений
(1 – тактическая,
1 – спецумения)

ЛАЙФЛАЙН



× 1 миниатюра
Лайфлайн



× 1
миниатюра
«Лечащий
дрон Д.О.К.»



× 1
миниатюра
«Припасы»



× 1 жетон
состояния
Припасов



× 1 жетон
сброса



× 2 жетона
умений и отката
(1 – тактический,
1 – спецумения)



× 13 жетонов
добычи Лайфлайн:
6 редких
4 эпических,
3 легендарных



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды



× 1 мешок для
добычи Припасов

ПАТФАЙНДЕР



× 1
миниатюра
Патфайндера



× 2 миниатюры
«Точки
крепления
зиплайна»



× 2 жетон
умений и отката
(1 – тактический,
1 – спецумения)



× 1 карта
Легенды



× 8 карт
навыков



× 1 карта с
описанием
Легенды

× 2 карты умений
(1 – тактическая,
1 – спецумения)

* ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры в настольную игру «Апex Legends» подготовлено два буклета с инструкциями и правилами — «Правила игры» (данный буклет) и «Буклет матчей».

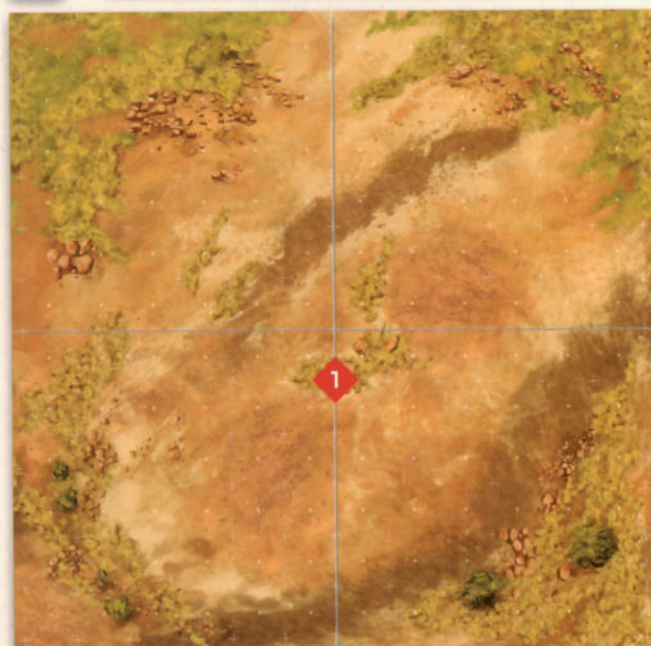
Во время подготовки к своей первой игре отложите «Буклет матчей»: **вся информация, необходимая для первого матча, имеется в основных правилах игры.** Более того, правила проведут вас через подготовку и обучение с помощью подробно расписанных рекомендаций и инструкций (отмеченных словами «Первая игра»). Для вашей первой игры, пожалуйста, следуйте указаниям, приведенным ниже.

Когда вы почувствуете себя достаточно уверенно для более сложных сражений, переходите к «Буклету матчей», где приведены полные указания для подготовки к игре, разные игровые режимы, разнообразные раскладки поля, дополнительные модули с новыми игровыми компонентами и особыми правилами. Для подготовки ко всем партиям, за исключением первой игры, следуйте только правилам, приведенным в «Буклете матчей».



БАЗОВАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите 4 элемента поля в центре игровой зоны, формируя квадрат, как показано на примере.
- 2 Положите планшет раундов рядом с полем.
- 3 Поместите жетон раундов на делении 1 шкалы раундов.
- 4 Положите жетон инициативы рядом с планшетом раундов.
- 5 Положите планшет прицеливания вдоль одного из краев поля, оставив достаточно места для карт прицеливания.
- 6 Перемешайте все карты прицеливания, сформируйте колоду прицеливания, разместите ее рубашкой вверх рядом с планшетом прицеливания.



ВЫБОР РЕЖИМА ИГРЫ

Королевская битва

Отряды: 2x2 или 3x3 Легенды

Игроки делятся на два отряда по собственному выбору. Каждый отряд берет под контроль одинаковое количество Легенд. Если игроков меньше, чем Легенд в игре, некоторые игроки берут под контроль больше одной Легенды (решение принимает каждый из отрядов самостоятельно).

Первая игра: Мы рекомендуем, чтобы каждый игрок контролировал по одной Легенде.

Ради простоты в правилах считается, что каждый игрок контролирует только одну Легенду. При игре за несколько Легенд всегда храните компоненты каждой Легенды

отдельно и выполняйте действия за каждую из них индивидуально. Каждый раз когда в правилах говорится «каждый игрок», это означает, что каждый игрок выполняет указания за каждую из Легенд под его контролем.

Цель: уникальные ликвидации

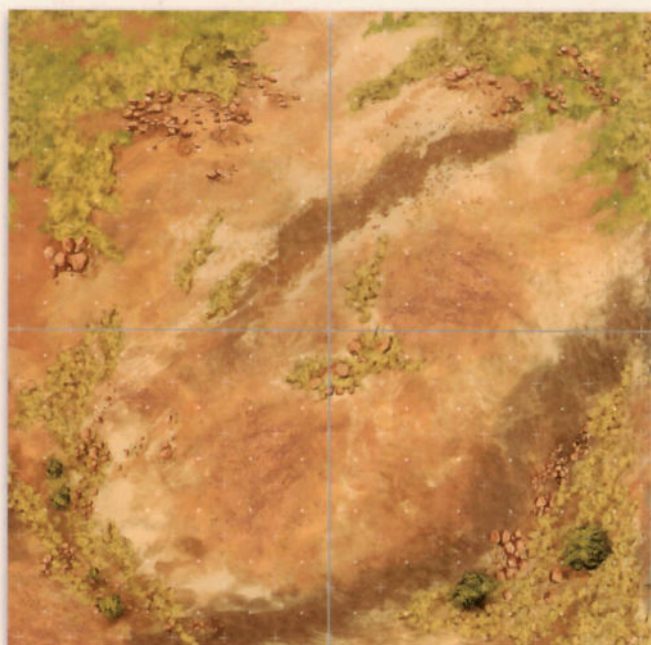
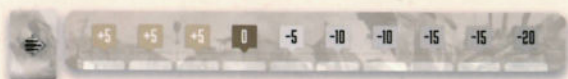
Игра немедленно заканчивается победой вашего отряда, как только происходит одно из следующих событий:

- ✗ Каждая Легенда отряда противника была уничтожена хотя бы один раз (то есть каждая из Легенд противника потеряла хотя бы один жетон контейнера смерти).
- ✗ Ваш отряд имеет 2 победных очка (2 на 2) или 4 победных очка (3 на 3) в начале активации Легенды противника, у которой нет жетонов контейнера смерти (0 победных очков см. «Жизнь и смерть» на стр. 30).

Если ни один из отрядов не достиг победных условий к концу 8 раунда, выполните следующие шаги для разрешения ничьи в указанном порядке:

1. Отряд с наибольшим количеством победных очков побеждает.
2. Если все еще сохраняется ничья, проверьте Легенды в каждом отряде, у которых все еще есть по 2 жетона контейнера смерти. Та Легенда, у которой больше очков здоровья, приносит победу своему отряду.
3. Если ничья сохраняется, игра заканчивается без победителя.

Подготовка



- 1 Положите **планшет входа** около планшета раундов и положите 4 жетона награды рядом с ним.
- 2 Положите все **жетоны обычной добычи** (серые), за исключением жетонов начального снаряжения (обычные шлемы, корпусные щиты, нокаут-щиты), в мешок для обычной добычи.
- 3 Положите все **жетоны редкой добычи** (синие) в мешок для редкой добычи.
- 4 Положите все **жетоны эпической добычи** (фиолетовые) в мешок для эпической добычи.
- 5 Разместите **мешки для добычи** в свободном доступе всех игроков.
- 6 Перемешайте все **базовые карты оружия** и сформируйте колоду оружия, разместите ее рубашкой вверх в свободном доступе для всех игроков.
- 7 Перемешайте все **карты контейнеров с припасами**, сформируйте колоду контейнеров с припасами и разместите ее рубашкой вверх рядом с колодой оружия.



Каждый игрок берет:



- 8 Планшет Легенды и размещает его перед собой.
- 9 Три жетона **начального снаряжения**: 1 шлем, 1 корпусный щит и 1 нокаут-щит, которые он размещает в предназначенных для них ячейках на планшете своей Легенды.
- 10 Два кубика боеприпасов, один из которых он размещает на делении «0» шкалы боеприпасов.
- 11 Счетчик очков щит/здоровье и размещает его рядом с планшетом Легенды, установив количество очков щита (щит) на 20, а очков здоровья (здоровье) – на 40.
- 12 Два двусторонних жетона контейнеров смерти / победных очков, и размещает их рядом с планшетом Легенды, стороной с изображением контейнера смерти (смерть) вверх.

ВЫБРАННОЕ ПОЛЕ

Поле «Перекрестки»

Вам понадобится следующее:

- ✖ 1 здание 2×2
- ✖ 3 здания 2×3
- ✖ 2 здания 2×4
- ✖ 2 здания 3×3
- ✖ 1 стена (длина – 1)
- ✖ 2 стены (длина – 2)
- ✖ 2 стены (длина – 3)
- ✖ 3 полустены
- ✖ 1 полустена для крыши
- ✖ 10 контейнеров с припасами
- ✖ 4 маяка возрождения

Разместите указанные компоненты на поле так, как указано на примере ниже:

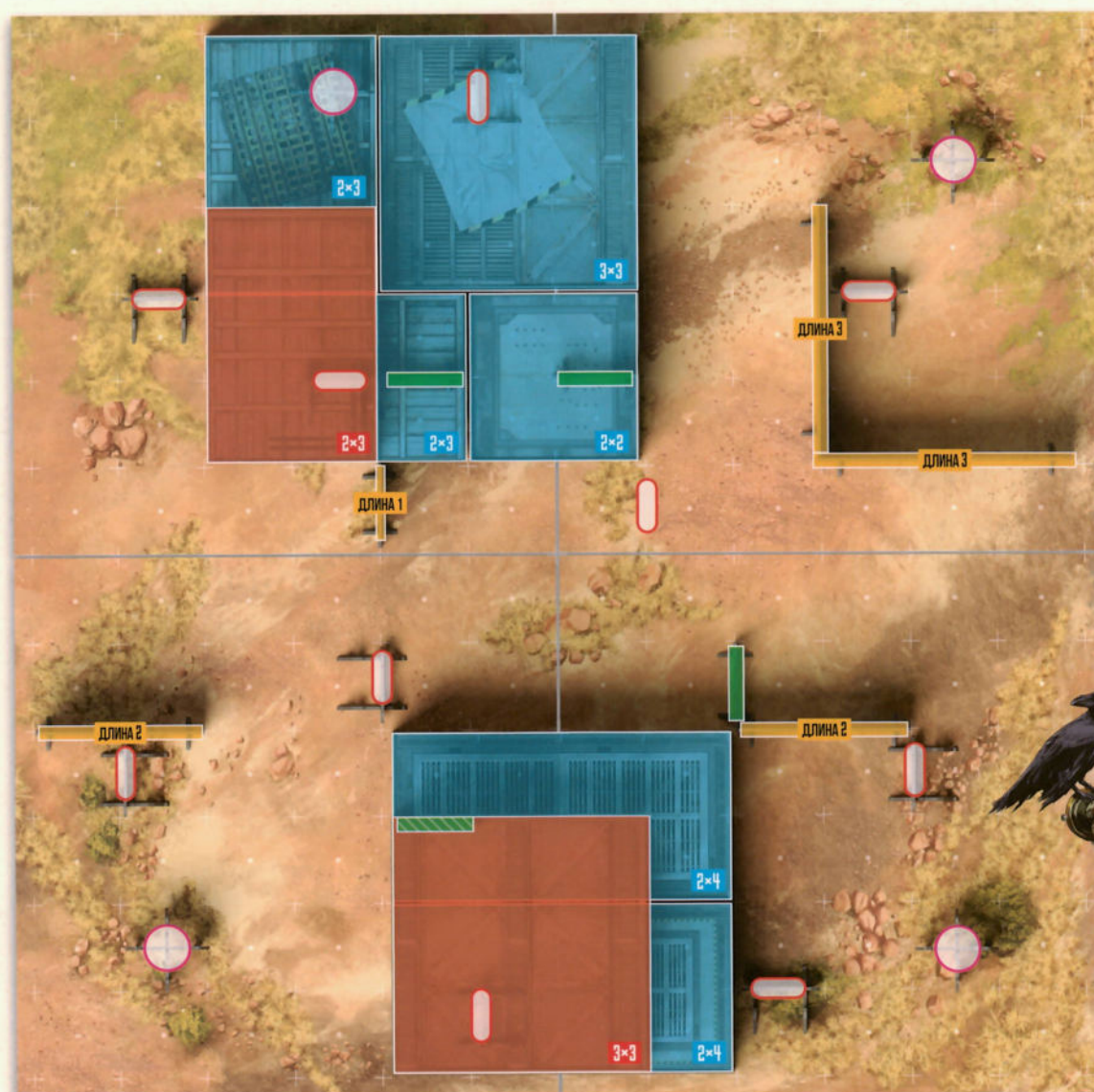
Шаг 1: Здания уровня 1 (прямо на поле).

Шаг 2: Здания уровня 2 (поверх зданий уровня 1).

Шаг 3: Стены и полустены (для полустен, установленных вдоль грани здания, используйте полустены для крыш).

Шаг 4: Контейнеры с припасами.

Шаг 5: Маяки возрождения.



- Здания – уровень 1
- Здания – уровень 2
- Стены
- Полустены
- Полустены для крыши

- Контейнеры с припасами
- Маяки возрождения



ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Кольцо

Вам понадобятся следующие компоненты:

- ✖ 4 миниатюры барьера
- ✖ 8 карт перемещения кольца

Подготовка

- 1 Перемешайте все карты перемещения кольца и сформируйте колоду перемещения кольца, разместите ее рубашкой вверх на планшете входа. Вскройте самую верхнюю карту перемещения кольца, положите ее на колоду так, чтобы символ **А** был ориентирован таким же образом, как и символ на планшете входа.
- 2 Разместите 4 миниатюры барьера на 4 угловые клетки поля, как показано на рисунке.



ИНИЦИАТИВА И ВЫБОР ЛЕГЕНД

Один из отрядов владеет инициативой – члены этого отряда первые выполняют действия на поле. Члены другого отряда первыми выбирают Легенд. **Порядок инициативы во время всей игры не меняется.**

Первая игра: Каждый отряд берет 1 карту прицеливания. Отряд, вытянувший карту с большим значением, становится Красным отрядом (в случае одинакового значения карты возьмите еще одну). Потом замешайте карты прицеливания обратно в колоду.

1. **Красный отряд** играет за Бангалор и Рэйф (2 на 2) или за Бангалор, Рэйф и Лайфлайн (3 на 3).
2. **Синий отряд** играет за Гибралтар и Бладхаунд (2 на 2) или за Гибралтар, Бладхаунд и Патфайндера (3 на 3).
3. Любым способом распределите Легенды между игроками отряда. Каждый игрок берет **карту Легенды**, доставшейся ему Легенды, и размещает ее лицевой стороной вверх перед собой.

4. Положите **жетон инициативы** на самое левое деление хода для Красного отряда на шкале инициативы.
5. **Пропустите следующий ниже абзац и перейдите сразу к подготовке Легенды.**

Определите цвет каждого отряда следующим образом:

1. Каждый отряд берет одну карту прицеливания.
2. Отряд с наибольшим значением на взятой карте выбирает цвет (в случае одинаковых значений на картах возьмите еще по карте):
 - ✖ **Красный:** Члены этого отряда первые высаживаются на поле и всегда владеют инициативой.
 - ✖ **Синий:** Члены этого отряда первыми выбирают Легенды (и первыми размещают свои Легенды на планшете входа, если в выбранном режиме игры присутствует планшет входа).
3. Положите **жетон инициативы** на самое левое деление хода для Красного отряда на шкале инициативы.
4. Возьмите все карты Легенд из коробки и разложите их рубашкой вниз на столе.
5. Члены **Синего отряда** выбирают одного из своих игроков. Этот игрок выбирает себе Легенду и берет соответствующую карту Легенды, размещая ее рядом со своим планшетом Легенды. Другие члены отрядов по очереди (красный – синий) повторяют это действие до тех пор, пока каждый игрок не выберет себе Легенду. После этого верните все неиспользованные карты Легенд в коробку.

Примечание: Легенды можно выбрать и случайным образом. Чтобы сделать это, перемешайте все карты Легенд и случайным образом распределите их между игроками.

ПОДГОТОВКА ЛЕГЕНДЫ

Каждый игрок берет **колечко для баз миниатюр** соответствующего цвета, **карту-памятку**, **карту с описанием своей Легенды** и – если указано в списке компонентов выбранного режима игры – **ширму игрока** соответствующего отряду цвета:

- 1 **Карта с описанием Легенды**
- 2 **Карта-памятка**
- 3 **Миниатюра Легенды** и **колечко для баз миниатюр** соответствующего цвета (не забудьте надеть его на миниатюру Легенды)
- 4 **Миниатюры умений Легенды**
- 5 **Карты умений** (рубашкой вниз)
- 6 **Карты навыков** (перемешайте колоду навыков и разместите ее рубашкой вверх в предназначенной для этого ячейке рядом с планшетом Легенды)
- 7 **Жетоны** (умений, отката и т. д.)
- 8 **Ширма игрока** соответствующего отряду цвета (разместите их на планшете Легенды, закрыв свой рюкзак от противников)

Первая игра: Используйте ширмы игроков.

Миниатюры и жетоны составляют запас вашей Легенды.



ХОД ИГРЫ

Каждая игра «Apex Legends» состоит из трех следующих один за другим этапов:

Этап 1: Снаряжение Легенды

Возьмите себе снаряжение и договоритесь с товарищами по отряду, как лучше распределить между вами то, что досталось вашему отряду.

Этап 2: Высадка

Высадитесь на поле, выбрав позицию для начала матча таким образом, чтобы иметь преимущество во время сражения и доступ к дополнительной добыче.

Этап 3: Столкновение

Сражайтесь против своих противников, чтобы стать первым отрядом, достигшим условий победы (определяются согласно выбранному режиму). Всего в игре проходит до 8 раундов, в любом из режимов. При достижении победных условий игра может закончиться за меньшее количество раундов.

ЭТАП 1: СНАРЯЖЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Следуйте правилам в «Буклете матчей» согласно выбранному режиму игры.

Первая игра: Используйте правила, приведенные ниже. Каждая Легенда формирует пул добычи из:

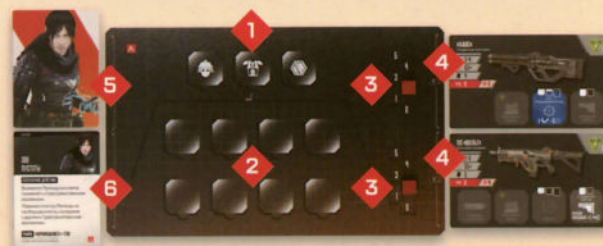
- ✱ 4 карт оружия с верха колоды оружия;
- ✱ 4 случайных жетонов обычной добычи из мешка для обычной добычи;
- ✱ 4 случайных жетонов редкой добычи из мешка для редкой добычи.

Во время этого этапа все игроки действуют одновременно. Каждая Легенда может свободно передать любое количество карт оружия и жетонов добычи из своего пула добычи другой Легенде в своем отряде.

Далее каждая Легенда должна экипировать 2 карты оружия, выложив по одной карте в каждую из 2 ячеек для карт оружия справа от своего планшета Легенды. Затем:

1. Установите жетоны боеприпасов на то количество боеприпасов, которое указано в правом верхнем углу имеющихся у вас карт оружия.
2. Разместите жетоны добычи в ячейки рюкзака, ячейки снаряжения и на соответствующие карты оружия согласно обозначенному пределу вместимости (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия»).
3. Уберите любые оставшиеся в пуле добычи жетоны добычи и карты оружия из игры.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ДОБЫЧИ, СНАРЯЖЕНИЯ И ОРУЖИЯ



Разложите по соответствующим ячейкам планшета Легенды полученные жетоны добычи, карты оружия и карты навыков. Планшет Легенды разделен на следующие области:

- 1 Ячейки снаряжения
- 2 Ячейки рюкзака
- 3 Шкала боеприпасов и жетоны боеприпасов
- 4 Ячейки для карт оружия
- 5 Ячейка для колоды навыков
- 6 Ячейка для сброса карт навыков

Жетоны добычи

Во время игры вы будете подбирать, использовать и сбрасывать жетоны добычи. Они могут восстанавливать вам здоровье, увеличивать вашу защиту, улучшать оружие и многое другое. Редкость жетонов добычи определяется их цветом: **обычные** (серые), **редкие** (синие), **эпические** (фиолетовые) и **легендарные** (золотые). Жетоны обычной добычи – самые слабые, а жетоны легендарной добычи дают самые сильные преимущества. Есть 4 типа жетонов добычи, разделенных по способу использования (для полной информации по каждому жетону добычи см. «База данных» на стр. 39):



Снаряжение, для защиты.

Размещается в ячейках снаряжения на планшете Легенды (не может быть размещено в ячейках рюкзака).



Модификаторы, для улучшения вашего оружия. Размещаются либо в ячейках рюкзака, либо в ячейках модификаторов на карте оружия.



Гранаты, для нанесения урона (одноразовые). Размещаются в ячейках рюкзака на планшете вашей Легенды.



Расходуемые предметы, для положительного влияния на вашу Легенду (одноразовые). Размещаются в ячейках рюкзака на планшете вашей Легенды.

Примечание: В том случае когда карта ссылается на «предметы», этот термин относится к гранатам и расходуемым предметам.

В любой момент, когда ваша Легенда получает **жетон добычи**, вы можете:

- ✱ **Сохранить его**, разместив в предназначенной для этого ячейке на планшете Легенды или на картах оружия, как указано в разделах ниже.
- ✱ **Оставить его** на поле, на той клетке, на которой Легенда в данный момент находится, или на соседней клетке (см. «Примыкание» на стр. 20). Количество жетонов добычи на одной клетке поля не ограничено.

Примечание: когда ваша Легенда находится на поле, и вы получаете жетон добычи, вы либо забираете жетон себе, либо оставляете его на поле (но не убираете из игры).

Снаряжение

Верхняя часть вашего планшета Легенды имеет ячейки для 3 разных жетонов снаряжения, отмеченных соответствующим символом: шлем, корпусный щит и нокаут-щит. У вас может быть только **1 жетон каждого типа** одновременно. Вы начинаете игру с тремя жетонами обычного снаряжения, как указано в разделе подготовки Легенды.

Когда вы получаете новый жетон снаряжения, выберите одно из двух:



- ✱ **Сохраните его**, сбросив существующий жетон снаряжения того же типа и освободив место для нового.
- ✱ **Оставьте жетон на поле.**

Примечание: Жетоны корпусного щита и нокаут-щита – двусторонние (за исключением жетонов обычной редкости). Когда вы **оставляете** на поле двусторонний жетон щита или **подбираете** с поля какой-либо жетон щита, **не переворачивайте его** (то есть разместите «истощенный» нокаут-щит «истощенной» стороной вверх). Когда вы получаете двусторонний жетон щита из любого другого источника (например, из мешка для добычи, контейнеров с припасами и т.д.), оставьте его себе или оставьте его на поле боя активной стороной вверх.



Односторонние обычные щиты



Нет эффекта



Макс. 20 щ



Макс. 30 щ



Макс. 30 щ



Макс. 30 щ



Макс. 30 щ

Рюкзак

Рюкзак состоит из 8 ячеек, расположенных в нижней части планшета Легенды. Именно там вы размещаете модификаторы, гранаты, расходуемые предметы, которые может нести ваша Легенда. **В каждой ячейке рюкзака может находиться только 1 жетон добычи.**

Когда вы хотите оставить себе жетон добычи, а в рюкзаке нет свободных ячеек, вы можете оставить на поле жетон добычи из рюкзака, чтобы освободить место для нового жетона.

Оружие и боеприпасы

Карты оружия размещаются в две ячейки, расположенные на правой стороне планшета Легенды. **В каждой ячейке может находиться только 1 карта оружия** (то есть одновременно у вас может быть экипировано только 2 оружия).

Когда вы хотите прикрепить модификатор к оружию, а соответствующая ячейка уже занята, вы можете либо сбросить ранее прикрепленный модификатор, либо поместить его в пустую ячейку рюкзака, освободив тем самым место для нового модификатора.

Количество боеприпасов для каждого оружия отслеживается на шкале боеприпасов слева от него. Каждая шкала боеприпасов идет от 0 (не заряжено) до 5 (полностью заряжено). Передвигайте жетон боеприпасов вверх по шкале при получении боеприпасов и вниз по шкале, когда тратите боеприпасы. Этот жетон не может опуститься ниже 0 или подняться выше 5.

Когда вы получаете одну или несколько карт оружия, выберите одно из следующих действий для каждой из карт оружия:

- ✱ **Замените оружие.** Уберите карту оружия из той ячейки, где она находится, и разместите в этой ячейке новую карту оружия. Если новое и старое оружие оба используют **один и тот же тип боеприпасов**, добавьте количество боеприпасов, указанное на новой карте оружия, к количеству оставшихся боеприпасов (согласно жетону боеприпасов). В противном случае установите жетон боеприпасов на количество, указанное на новой карте оружия. Затем уберите из игры замененную карту оружия.



✗ **Возьмите боеприпасы** для нового оружия. Если любое ваше оружие использует тот же тип боеприпасов, что и новое, вы можете свободно распределить вновь полученные боеприпасы между ними.

✗ **Уберите из игры новое оружие.**

Сброшенные карты оружия убираются из игры. Любые модификаторы, прикрепленные к убираемому оружию, могут быть отправлены в ячейку на другом оружии (см. «Модификаторы» на стр. 27), размещены в ячейках рюкзака или оставлены на поле.

Ячейки карт навыков

С левой стороны планшета Легенды есть две ячейки для карт навыков. Верхняя из них предназначена для колоды карт навыков (выложена рубашкой вверх). Нижняя — для сброшенных карт навыков, рубашкой вниз.

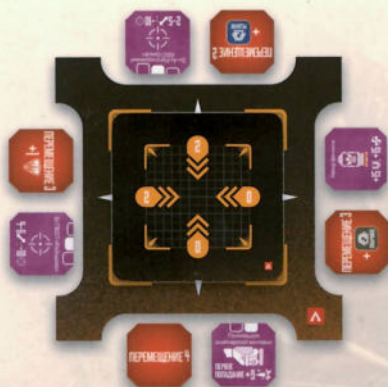
ЭТАП 2: ВЫСАДКА

Следуйте правилам «Буклета матчей» для любого из выбранных режимов игры.

Первая игра:
Используйте правила, приведенные ниже.

Подготовьтесь к высадке, выполнив следующие шаги:

1. Случайным образом разместите **1 жетон награды** рядом с каждой из сторон планшета входа, лицевой стороной вверх.
2. Возьмите **1 жетон эпической добычи** из мешка для жетонов эпической добычи и положите его рядом с одной из сторон планшета входа. Повторите это действие, размещая по одному жетону эпической добычи рядом с каждой из 3 оставшихся сторон планшета по часовой стрелке.
3. Каждая Легенда берет **3 карты навыков** из своей колоды навыков себе в руку.



Затем:

1. Начиная с **Синего отряда** и далее, меняясь между отрядами до тех пор, пока все Легенды не будут размещены **рядом с планшетом входа**:
 - а. Отряд выбирает 1 из своих Легенд и размещает ее миниатюру рядом с любой стороной планшета входа (одна сторона может быть выбрана больше, чем 1 Легендой).
 - б. Эта Легенда берет жетон эпической добычи, выложенный рядом с той стороной, где она находится (если там еще есть такой жетон), и решает оставить ли его себе или сбросить (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия» на стр. 11). Любые жетоны добычи, сброшенные во время этого шага, убираются из игры.
2. Начиная с **Красного отряда** и далее, меняясь между отрядами до тех пор, пока все Легенды не окажутся **на поле**:

а. Отряд выбирает 1 из своих Легенд на планшете входа и размещает ее миниатюру за пределами поля рядом с клеткой на соответствующей стороне поля (то есть Легенда, размещенная с левой стороны от планшета входа, должна быть размещена рядом с левой стороной поля). Легенда должна иметь возможность переместиться на поле с этой клетки. Считается, что Легенда находится на уровне 0.

б. Эта Легенда применяет эффект жетона награды, размещенного рядом со стороной планшета входа, соответствующей стороне поля, на котором находится Легенда (не берите жетон награды).

3. Уберите все оставшиеся жетоны эпической добычи и все жетоны награды из игры.

Каждый жетон награды имеет разные награды:

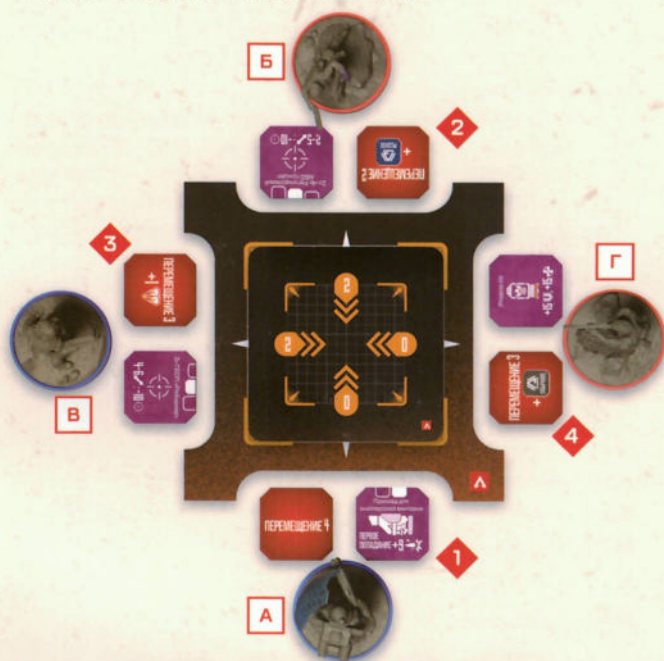
- ✗ **Перемещение 4**
- ✗ **Перемещение 2 + Редкая добыча**
- ✗ **Перемещение 3 + Обычная добыча**
- ✗ **Перемещение 3 + 1 боеприпасы**



Разыграйте действия с жетонов награды следующим образом:

- ✗ **Перемещение X:** Выполните действие «Перемещение» на X очков перемещения (см. «Действие «Перемещение» на стр. 17). Первая клетка, на которую вы обязаны переместиться, должна быть на поле. В дальнейшем вы не сможете покинуть поле. **Выполните действие «Перемещение» до применения любых других эффектов жетона награды.**
- ✗ **Редкая или обычная добыча:** Возьмите жетон добычи из соответствующего мешка для жетонов добычи. Сохраните или сбросьте его (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия» на стр. 11).
- ✗ **Боеприпасы:** Передвиньте жетон боеприпасов одного вашего оружия на 1 деление вверх по шкале боеприпасов.

Пример:
Размещение на планшете входа



В качестве первой Легенды Синий отряд решает разместить Гибралтар **А** рядом с планшетом входа. Управляющий этой Легендой игрок выбирает нижнюю сторону планшета входа и размещает там миниатюру Гибралтар. Гибралтар берет жетон эпической добычи, размещенный рядом с нижней стороной планшета входа (приклад для снайперской винтовки), и располагает его в пустой ячейке своего рюкзака **1**.

Сейчас очередь Красного отряда разместить одну из своих Легенд рядом с планшетом входа – Рэйф **Б**. Игрок размещает ее рядом с верхней стороной планшета. Далее Синий отряд размещает Бладхаунд **В** по левую сторону от планшета. И, наконец, Красный отряд размещает Бангалор **Г** с правой стороны. Все они берут соответствующие жетоны эпической добычи (**2 3 4**).

Размещение на поле



Красный отряд для размещения на поле **1** первой выбирает Бангалор. Она разыгрывает действие жетона награды рядом с правой стороной планшета входа (та сторона, рядом с которой она ранее была размещена): «Перемещение 3» + Обычная добыча. Она обязана в первую очередь выполнить действие «Перемещение» (см. «Действие «Перемещение» на стр. 17), она решает переместиться вверх, поднимаясь на 1 уровень здания и тратя 3 очка перемещения **2**.

Затем она берет жетон обычной добычи из мешка с жетонами обычной добычи: «Шприц», который она хочет сохранить. Так как ее рюкзак заполнен, она сбрасывает «Ячейку щита» на соседнюю клетку **3**.

Эффект жетона награды был разыгран, и размещение Бангалор на поле завершено. Пришла очередь Легенды из Синего отряда разместиться на поле. Повторяйте указанные шаги до тех пор, пока все Легенды не будут размещены на поле.

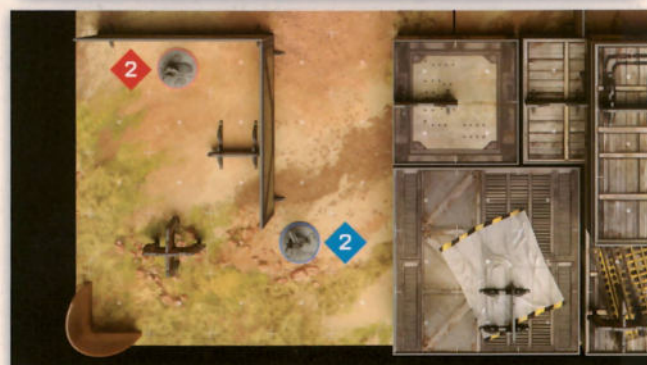
ЭТАП 3: СТОЛКНОВЕНИЕ

На 3 этапе Легенды из каждого отряда совершают действия на поле для того, чтобы выполнить победные условия.

Раунды

Этап 3 состоит из нескольких раундов (**не более 8**). Во время каждого раунда каждый отряд делает **свой ход**, начиная с Красного отряда. Во время своего хода отряд активирует все свои Легенды по очереди. После того, как оба отряда сделают свой ход, наступает время переходной фазы, во время которой выполняется подготовка к следующему раунду. Раунды и ходы отслеживаются на планшете раундов.

- А** Шкала раундов
- Б** Жетон раундов
- В** Шкала инициативы
- Г** Жетон инициативы



Структура раунда

× Ход Красного отряда

- 1** Розыгрыш эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы.
- 2** Активация каждой Легенды в отряде (в любом порядке).
- 3** Передвижение жетона инициативы по шкале инициативы.

✖ Ход Синего отряда

- 1 Розыгрыш эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы.
- 2 Активация каждой Легенды в отряде (в любом порядке).
- 3 Передвижение жетона инициативы по шкале инициативы.

✖ Переходная фаза

Выполните действия переходной фазы.

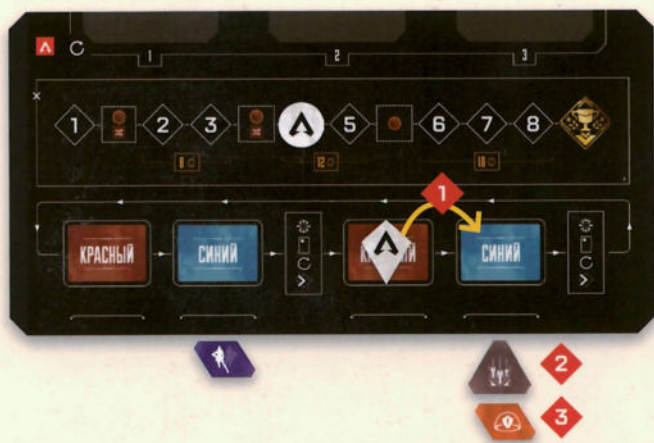
Ход отряда

В свой ход отряд выполняет следующие шаги в указанном порядке:

Розыгрыш эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы

Разыграйте эффекты любых жетонов и/или миниатюр, расположенных под жетоном инициативы. Это могут быть жетоны умений и отката, размещенные там в результате действия умений, примененных Легендами в предыдущих раундах (см. «Карты умений» на стр. 35). Если есть несколько жетонов и/или миниатюр, разыгрывайте их один за раз, сверху вниз.

Пример:



После хода Красного отряда жетон инициативы перемещается на деление хода Синего отряда 1. Под этим делением лежат два жетона, их эффекты применяются сверху вниз. Сначала взрываются и наносят повреждения «Раскаты грома» Бангалор 2. Затем «Защитный купол» Гибралтара отменяет весь эффект от умений «Раскаты грома» 3. Бангалор. Если бы эффекты жетонов применялись в обратном порядке, то «Защитный купол» был бы разыгран до взрыва, что не дало бы никакой защиты.

Активация Легенды

Отряд активирует каждую из своих Легенд по очереди и только один раз, в любом порядке по своему выбору. Легенда обязана завершить выполнение своей активации до того, как будет активирована другая Легенда. Для отслеживания уже активированных Легенд, переворачивайте соответствующие карты Легенд лицевой стороной вниз. После выполнения активации всех Легенд в отряде переходите к шагу «Передвижение жетона инициативы».

Когда Легенда активирована, она может потратить до 2 очков активации (ОА) для выполнения действий. Каждое действие должно быть полностью выполнено до выбора следующего действия, если не указано обратное. Некоторые действия стоят 1 ОА, некоторые –

2 ОА, а другие действия считаются бесплатными и вообще не стоят ОА. Если у Легенды нет необходимого количества ОА для выполнения какого-либо действия, она не может выполнить это действие (то есть, имея 2 ОА, вы не можете выполнить действие стоимостью 1 ОА, а затем действие стоимостью 2 ОА). Легенда на поле может спасовать и не выполнять вообще никаких действий.

Активная Легенда использует ОА для выполнения одного или более следующих действий:

А. Одиночные и сдвоенные базовые действия

Ниже приведенные действия доступны каждой Легенде и стоят 1 ОА каждое. Вы можете выполнить одно и то же действие дважды во время одной активации (за общую стоимость в 2 ОА), если не указано иное.

- ✖ Перемещение 2
- ✖ Взаимодействие и перемещение 1
- ✖ Стрельба (только один раз за активацию)
- ✖ Использование и перемещение 1
- ✖ Ближняя атака и перемещение 1
- ✖ Разрушение 2 и перемещение 1
- ✖ Возрождение (только в случае уничтожения)

Примечание: когда несколько действий (два и более) соединены между собой союзом «и», вы можете выполнить любое из них, некоторые из них, или все в любом порядке по своему выбору.

Б. Действия с карт, мгновенные действия и реакции

Карты умений, карты навыков и некоторые карты оружия позволяют вам выполнять специальные действия. Когда вы выполняете действие с карты, вы платите его стоимость (бесплатно, 1 ОА или 2 ОА), как указано на самой карте.

- ✖ Действия с карты умений являются уникальными для каждой Легенды. Эти карты никогда не убираются из игры и остаются рядом с планшетом Легенды в течение всей игры.
- ✖ Действия с карты навыков являются уникальными для каждой Легенды, а сами карты одноразовые. После использования разместите их в стопке сброса карт навыков в соответствующей ячейке рядом с планшетом Легенды.
- ✖ Действия с карты оружия могут быть использованы только тогда, когда оружие используется (то есть размещено в ячейке для оружия на планшете Легенды).

МГНОВЕННЫЕ

Действия, отмеченные как «Мгновенные», позволяют Легенде **выполнить действие во время активации любой Легенды** (см. «Карты» на стр. 34).

РЕАКЦИЯ

Действия, отмеченные как «Реакция», позволяют Легенде **выполнить действие во время действия «Стрельба» противника** (см. «Карты» на стр. 34).

В. Рывок

РЫВОК «ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 1» / +1 ОП

Вы можете сбросить карту навыка с руки **один раз за активацию** и бесплатно (не оплачивая ОА), выполнить действие «Перемещение 1» или получить 1 дополнительное очко перемещения при выполнении действия «Перемещение» (см. «Действие «Перемещение» на стр. 17). Основное действие карты навыка игнорируется. Поместите карту навыка в стопку сброса карт навыков.

Г. Сброс и подбор жетонов добычи (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия» на стр. 11).

До или после каждого из действий (будь то одиночное базовое действие, сдвоенное базовое действие, бесплатное действие или специальное действие) вы можете выполнить следующие действия бесплатно (стоимость в ОА равна 0):

- ✖ **Сбросить** любое количество жетонов добычи из вашего рюкзака **на ту клетку**, где вы находитесь, и/или **на соседние** клетки поля, в любом сочетании. Количество жетонов добычи на клетке поля не ограничено.
- ✖ **Подобрать** любое количество жетонов добычи **с клетки, на которой вы находитесь, и/или со смежных клеток** на поле, в любом сочетании.

Внимание: вне рамок активации, Легенда может использовать только действия **реакции** или **мгновенные действия**, указанные на ее картах (см. «Карты» на стр. 34).

Примечание: уничтоженная **Легенда**, не находящаяся на поле (см. «Жизнь и смерть» на стр. 30), **не может** выполнять какие-либо действия (включая действия реакции и мгновенные действия) во время активации любой другой Легенды (из своего отряда или из отряда противника). Она **обязана** начать свою активацию с выполнения действия «Возрождение» за обычную стоимость в 1 ОА (спасовать нельзя); она может выполнить любое другое действие или действия, потратив оставшиеся ОА.

ПРАВИЛА ПРИОРИТЕТА

Применяя эффекты **нескольких карт**, выполняйте их в том порядке, в котором они были разыграны.

В случае противоречащих правил:

- ✖ Правила из «Буклета матчей» имеют приоритет над положениями «Правил игры».
- ✖ Указания на картах имеют приоритет над положениями «Буклета матчей» и «Правил игры».

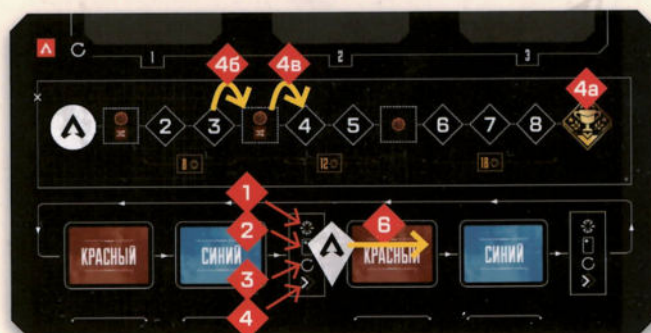
Передвижение жетона инициативы



После окончания активации всех Легенд отряда переместите жетон инициативы на 1 деление по шкале инициативы:

- А** В случае с Красным отрядом – переместите жетон на то деление, где находится жетон инициативы Синего отряда.
- Б** В случае с Синим отрядом – переместите жетон в область переходной фазы и перейдите к этой фазе.

Переходная фаза



Эта фаза предназначена для подготовки к следующему раунду. Выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Пропустите этот шаг, если не используете модуль «Кольцо» или модуль «Тепловые щиты». Нанесите повреждения со свойством «Здоровье» каждой Легенде, находящейся за пределами кольца. Количество очков повреждения зависит от положения жетона раундов и показано внизу шкалы раундов (см. «Жизнь и смерть» на стр. 30).
2. Каждая Легенда берет 1 карту навыков из своей колоды навыков в руку. Количество карт в руке не ограничено. Если в вашей колоде навыков не осталось карт, тогда вы не берете карту.
3. Переместите все жетоны умений на 1 деление влево по шкале отката. Если жетон оказался за пределами шкалы отката, то период отката завершен: верните жетон соответствующей Легенде, положив его рядом с соответствующей картой умений (см. «Откат» на стр. 38).
4. Переместите жетон раундов на 1 деление вправо по шкале раундов и разыграйте эффекты, соответствующие новому положению жетона раундов:
 - а. **Символ трофея:** Конец игры. Определите результат игры согласно режиму игры.
 - б. **Деление в виде квадрата:** При игре с модулями «Кольцо» или «Тепловые щиты» примените эффекты каждого символа на этом делении. Всегда перемещайте жетон раундов на 1 деление вправо (вне зависимости от того, какой дополнительный модуль используется, если используется).



Первая игра:

Переместите миниатюры барьера. Карта перемещения кольца представляет собой поле, а каждый угол этой карты соответствует углу поля. Переместите 2 миниатюры барьеров на соответствующих углах согласно направлению, указанному стрелкой, и на количество клеток, показанных на карте перемещения (см. пример на следующей странице).



Замешайте карту перемещения кольца обратно в колоду перемещения кольца. Затем вскройте самую верхнюю карту перемещения кольца и разместите ее рубашкой вниз поверх колоды таким образом, чтобы символ **А** был ориентирован так же, как тот же самый символ на планшете входа. Карта показывает, куда кольцо будет передвигаться в следующий раз.

в. **Клетка в форме ромба** **4в**: Если под жетоном раундов в новом положении есть какие-либо жетоны, разыграйте их эффекты.

5. Переверните карты Легенд лицевой стороной вверх.
6. Переместите жетон инициативы на деление хода следующего отряда, следуя по стрелкам на шкале инициативы.

Пример:

Пример перемещения кольца

Переместите 2 верхних миниатюры барьеров на 2 клетки вниз. Переместите 2 левых миниатюры барьеров на 2 клетки вправо. Не перемещайте нижнюю правую миниатюру барьеров.



ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Ваша способность перемещаться по полю основана на очках перемещения (ОП), количество которых обозначено цифрой после слова «Перемещение». Таким образом, в одиночном базовом действии «Перемещение 2» у вашей Легенды есть 2 ОП для выполнения этого действия; в сдвоенном базовом действии «Взаимодействие и перемещение 1» у вашей Легенды есть 1 ОП для выполнения этого действия.

Вы можете потратить все, несколько или ни одного из доступных ОП (от вас не требуется потратить все доступные очки). ОП, не использованные во время действия «Перемещение», по окончании действия немедленно сгорают. Каждое действие «Перемещение» должно быть выполнено по отдельности (таким образом, вы не можете выполнить «Перемещение 2», объединив два действия «Перемещение 1»).

Некоторые специальные и бесплатные действия могут дать вам возможность совершить и/или изменить базовое действие «Перемещение».

ПОЛЕ

Поле – арена для каждого матча между отрядами. На поле могут находиться разные объекты ландшафта (например, здания, стены, камни и деревья) и объекты (например, контейнеры с припасами и маяки возрождения). Ваша Легенда представлена на поле соответствующей миниатюрой.

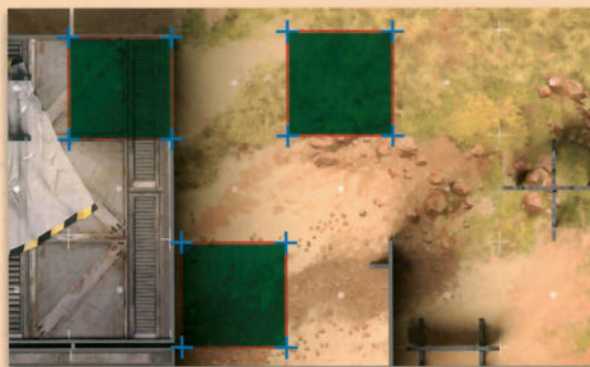
Сетка

Сетка, наложенная на поле, используется в качестве ориентира для размещения объектов, определения перемещения, оценки линии видимости и измерения расстояний. В правилах оговариваются:

Клетки: каждая клетка в сетке

Стороны: границы клетки в сетке

Пересечения: углы клетки в сетке



Таким образом, клетки, грани и пересечения могут быть либо **свободными**, либо **занятыми**, в зависимости от того, какие игровые компоненты размещены на них. Занятые клетки, грани и/или пересечения могут влиять на размещение других игровых компонентов и на перемещение Легенд.

Полная информация о каждом игровом компоненте (включая его размещение, эффекты при перемещении, линию видимости и другие моменты) можно найти в памятке по объектам или на соответствующей карте с описанием Легенды.

Уровни



Вертикальное измерение на поле выражается в уровнях от земли (уровень 0) и далее вверх. Некоторые игровые компоненты считаются определенного уровня, который в том числе определяет уровень разных областей поля. Все это может влиять на перемещение и на линию видимости. Сложенные друг на друга игровые компоненты также имеют уровни.

Например, на поле «Перекрестки» находятся **здания** и **стены**, и те и другие со свойством **«УРОВЕНЬ 1»** (считается, что все другие компоненты этого поля не имеют уровней для игровых целей). Два здания, стоящие друг на друге, создают объект уровня 2. Стена на здании уровня 1 также является объектом уровня 2.

Примечание: Свойства обозначаются как **«МЕТКА»**, например, **«УРОВЕНЬ 1»**. Полная информация о свойствах приведена в памятке объекта или на карте с описанием соответствующей Легенды или объекта.

Здания

Каждое здание состоит из 2 компонентов — стен и крыши. Стены здания имеют свойства **«ПРЕПЯТСТВИЕ»** (они могут блокировать линию видимости) и **«СОЕДИНЕНИЕ»** (они могут соединяться с другими объектами со свойством **«СОЕДИНЕНИЕ»** на общем пересечении). Клетки на крыше могут быть использованы точно так же, как и любые другие клетки на поле, и находятся они на один уровень выше, чем основание здания. Их углы считаются свободными пересечениями, и они отличаются

от пересечений на уровень выше или ниже.



Основные понятия при перемещении

Вы перемещаетесь с одной клетки на другую, ортогонально или по диагонали, по одному уровню или между уровнями, проверяя условия перемещения для 1 клетки за один раз. За каждую клетку, на которую вы перемещаетесь, вы тратите ОП. Вы не можете переместиться на клетку, если у вас нет необходимого количества ОП.

Некоторые объекты имеют свойства, ограничивающие перемещение:

- ✗ **«НЕПРОХОДИМОСТЬ»** не позволяет переместиться через этот объект
- ✗ **«ПРЕПЯТСТВИЕ»** увеличивает стоимость перемещения через этот объект

Например, маяки возрождения — единственные объекты со свойством **«НЕПРОХОДИМОСТЬ»** на поле «Перекрестки»; стены, полустены и контейнеры с припасами — объекты со свойством **«ПРЕПЯТСТВИЕ»**.



Полустены

Стены

Контейнеры с припасами

Маяки возрождения

Важные правила:

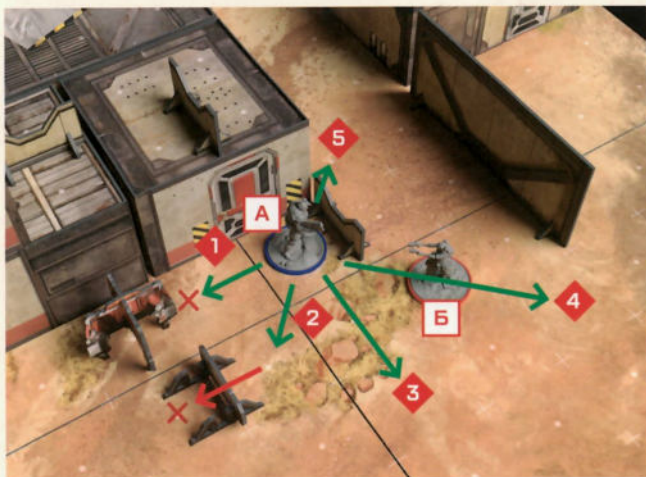
- ✗ **Границы поля:** вы не можете выйти за границы поля.
- ✗ **Свободные клетки:** вы в любой момент можете переместиться на свободную клетку. На свободной клетке может находиться объект **без** свойства **«ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ»** (например, жетон добычи).
- ✗ **Занятые клетки:** на клетку, где находится миниатюра со свойством **«ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ»** (например, Легенда), переместиться можно, но нельзя заканчивать на ней действие «Перемещение». Для перемещения через подобную клетку у вас должно быть достаточно ОП, чтобы зайти на нее и выйти с нее.
- ✗ **Непроходимые клетки:** некоторые объекты имеют свойство **«НЕПРОХОДИМОСТЬ»**, что означает, что вы не можете переместиться на занимаемую ими клетку.
- ✗ **Перемещение между уровнями:** ни при каких условиях вы не можете прямую переместиться с уровня 0 на уровень 2. Вы не можете переместиться через игровой компонент со свойством **«УРОВЕНЬ 1»**, размещенный на один или более уровней выше, чем тот уровень, на котором находится ваша Легенда. Вниз можно перемещаться на любое количество уровней.
- ✗ **Соединенные компоненты:** Здания и/или объекты со свойством **«СОЕДИНЕНИЕ»**, имеющие общее пересечение, считаются соединенными (и формируют угол от 90° до 180°). Если вы перемещаетесь через соединенные компоненты через общее для них пересечение, вы **обязаны принимать во внимание те эффекты, которые они оказывают на перемещение**. При подсчете стоимости перемещения всегда учитывайте компонент, который имеет наименьшее ограничение при перемещении. Вы не можете перемещаться через общее пересечение, если оба компонента не дают возможности для перемещения (имеют свойство **«НЕПРОХОДИМОСТЬ»**). Общие пересечения соединенных компонентов, находящиеся на более низких уровнях, чем тот уровень, на котором находится ваша Легенда, не влияют на перемещение.

Стоимость перемещения

При перемещении вы тратите:

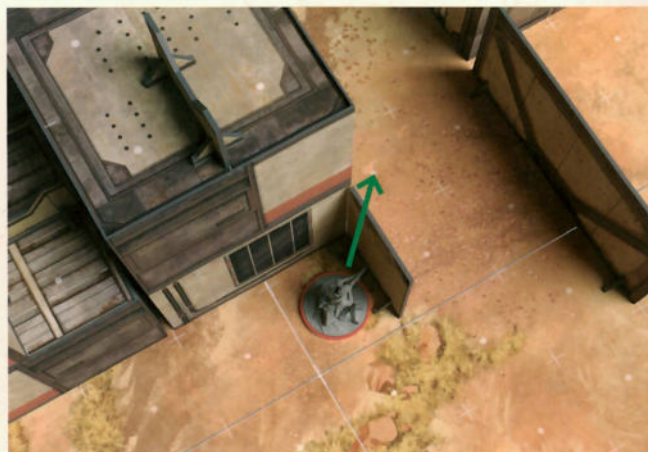
- ✗ 1 ОП за каждую пройденную клетку.
- ✗ +1 ОП для перемещения через компоненты со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», размещенное на том же уровне или на один уровень выше.
- ✗ +1 ОП для перемещения через пересечение соединенных между собой компонентов на том же уровне или на один уровень выше.
- ✗ +1 ОП для перемещения на один уровень выше (то есть с уровня 0 на уровень 1 или с уровня 1 на уровень 2).
- ✗ +0 ОП для перемещения вниз.

Перемещение на том же уровне



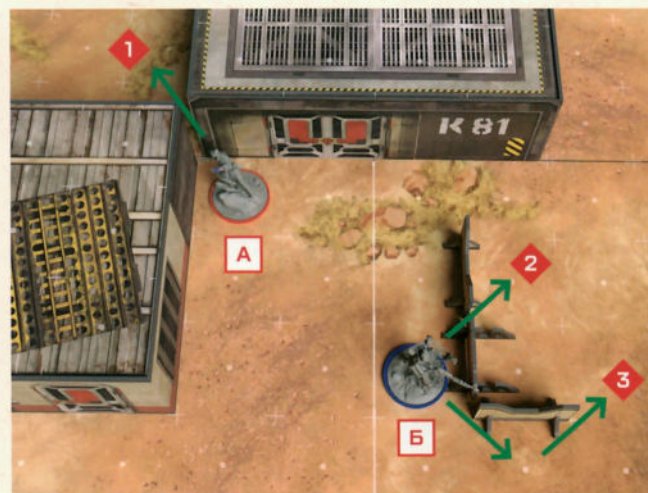
Бладхаунд **A** выполняет действие «Перемещение 2»: Она может потратить 0, 1 или 2 ОП. На рисунке выше показаны некоторые из возможных перемещений на том же самом уровне:

- 1 Она может переместиться только на 1 клетку, остановившись рядом с маяком возрождения, потратив тем самым 1 ОП. Она не может переместиться на клетку с маяком возрождения, так как маяк имеет свойство «НЕПРОХОДИМОСТЬ».
- 2 Она перемещается только на 1 клетку, останавливаясь рядом с контейнером с припасами, потратив тем самым 1 ОП. Она не может переместиться через контейнер с припасами, так как это бы стоило ей дополнительные 2 ОП (1 за новую клетку, +1 за перемещение через контейнер с припасами).
- 3 Она перемещается на 2 клетки по свободным клеткам.
- 4 Она перемещается через клетку, на которой находится Лайфлайн **B**, потратив 2 ОП за 2 пройденные клетки. Перемещение через клетку, занятую другой Легендой, разрешено и не требует траты дополнительных ОП.
- 5 Она перемещается через пересечение, общее для здания и полустены (они соединены), потратив 2 ОП (1 за новую клетку, +1 за перемещение через полустену).



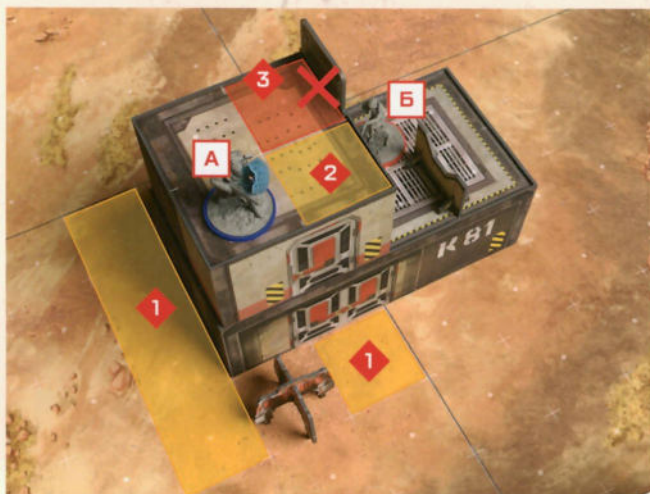
Здание уровня 2 и стена соединены, так как у них общее пересечение. Бангалор хочет переместиться через него по диагонали. Здание не дает возможности переместиться, так как Легенды не могут перемещаться на 2 уровня вверх с помощью действия «Перемещение». Перемещение через стену стоит +1 ОП. Стена накладывает меньше ограничений, и таким образом именно она является основным объектом при подсчете стоимости этого перемещения.

Бангалор может выполнить намеченное перемещение стоимостью 2 ОП (1 за новую клетку, +1 за перемещение через стену).

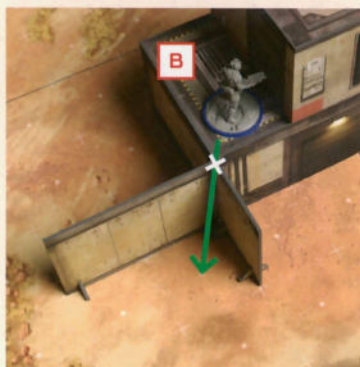


- 1 Два здания соединены. Рэйф **A** хочет переместиться на другую сторону через общее пересечение уровня 1 на крыше зданий. Стоимость этого перемещения – 2 ОП (1 за новую клетку, +1 за перемещение через пересечение 1 уровня). Если бы оба здания были уровня 2 по высоте, перемещение не было бы возможным, так как пересечение было бы на 2 уровня выше, чем тот уровень, где находится Рэйф.
- 2 Полустена и контейнер с припасами соединены. Дополнительная стоимость за перемещение через каждый из этих объектов равна +1 ОП. Патфайндер **B** перемещается через общее пересечение, потратив 2 ОП (1 за новую клетку, +1 за перемещение через соединенные объекты).
- 3 Патфайндер может также потратить 2 ОП, чтобы обойти соединенные объекты в нижней части рисунка. Он перемещается через общее пересечение, а не через любой из компонентов со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», так что тратить дополнительные ОП не нужно.

Перемещение вверх и перемещение вниз



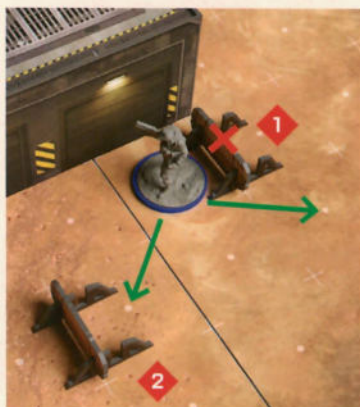
- 1 Гибралтар **А** может переместиться вниз напрямую на любую клетку, отмеченную «1», так как это перемещение вниз (на любое количество уровней), тратить дополнительные ОП не нужно. Необходимо лишь потратить 1 ОП за перемещение на новую клетку.
- 2 Бангалор **Б** может переместиться на 1 уровень вверх на клетку, отмеченную «2», потратив 2 ОП (1 за новую клетку, + 1 за перемещение на один уровень вверх).
- 3 Имея 2 ОП, Бангалор не может переместиться на клетку, отмеченную «3», так как для этого ей необходимо 3 ОП (1 за новую клетку, 1 за перемещение на 1 уровень вверх, + 1 за перемещение через полустану).



Бладхаунд **В** перемещается вниз через пересечение, отмеченное «X». Пересечение является частью соединенного объекта, составленного из здания и двух стен, и находится на том же уровне, что и Бладхаунд. Так как Бладхаунд перемещается вниз, то это перемещение через пересечение

не требует дополнительных ОП. Стоимость перемещения равна только 1 ОП — за новую клетку.

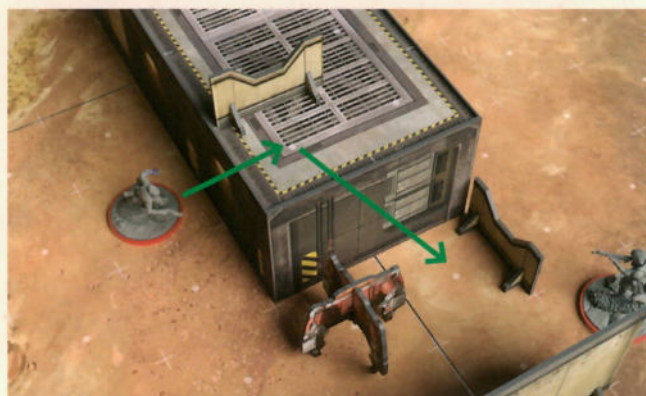
Действие «Перемещение», совмещенное с другим базовым действием



Бладхаунд выбирает действие «Взаимодействие и перемещение 1» для взаимодействия с контейнером с припасами. В каком порядке выполнять два этих действия — решать игроку.

- 1 Она может сначала взаимодействовать с находящимся на смежной клетке контейнером с припасами, а потом переместиться на 1 клетку (она не может переместиться через контейнер с припасами, так как это бы стоило ей 2 ОП).
- 2 Для взаимодействия с контейнером с припасами, который находится на расстоянии в 1 клетку, она обязана сначала переместиться на 1 клетку, чтобы оказаться на клетке, смежной с контейнером с припасами, и только потом взаимодействовать с ним.

Действие «Перемещение», усиленное действием «Рывок»



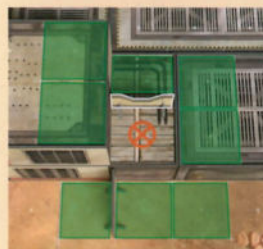
Потратив свое первое ОП, Рэиф выбирает действие «Перемещение 2». Так как она не хочет находиться на открытом пространстве, она решает переместиться на клетку между полустаном и маяком возрождения.

Сначала она выполняет действие «Рывок», сбрасывая карту навыков и получая +1 ОП. Теперь у нее есть 3 ОП. Она перемещается на 1 клетку по диагонали и на 1 уровень вверх, потратив 2 ОП. Затем она перемещает обратно на уровень 0, потратив 1 ОП, тем самым потратив за все 3 ОП.

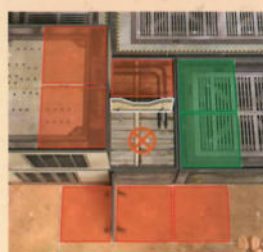
ПРИМЫКАНИЕ

Правила используют **ключевые слова** для описания взаимосвязей между клетками, расположенными рядом друг с другом в рамках объемного игрового поля. Рассмотрим клетку, отмеченную **⊗** на рисунке ниже:

Клетки **на расстоянии 1** от **⊗**: все клетки, соприкасающиеся с **⊗** (ортогонально или по диагонали), вне зависимости от их уровня и любых препятствий между ними или на них.



Клетки, выделенные зеленым, находятся на расстоянии 1 от **⊗**.

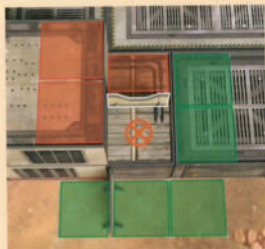


Клетки, **смежные** с **⊗**: клетки на расстоянии 1, **на том же уровне**, что и **⊗**, и **не имеющие препятствий между собой** (клетка по отношению к самой себе смежной **не является**).

Выделенные зеленым клетки — смежные с **⊗**. Выделенная красным клетка над **⊗** не считается смежной с **⊗**, так как между этой клеткой и **⊗** есть препятствие (полустена).

Клетки, выделенные красным, слева и под , не являются смежными с , так как находятся на разных уровнях.

Клетки, соседние с , клетки на расстоянии 1, на том же уровне или ниже уровнем, чем , и без препятствий между ними или на них.



Выделенные зеленым клетки – соседние с . Выделенная красным клетка над  не считается соседней с ней, так между этой клеткой и  имеется препятствие (полустена). Клетки, выделенные красным слева от , не счита-

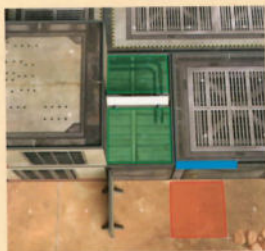
ются соседними с , так как они находятся на более высоком уровне.

Примечание: Все объекты, считающиеся препятствиями, имеют метку «ПРЕПЯТСТВИЕ».

Понятия смежности и соседства также применяются в том случае, когда речь идет о положении клеток по отношению к граням и/или пересечениям (для определения расстояний обратитесь к следующему разделу):

Что касается **граней**, имеются в виду **2 клетки с одной общей гранью**.

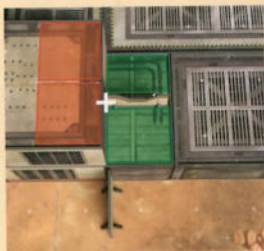
Примечание: Ваша Легенда занимает положение, смежное со стеной здания, только в том случае, если она находится на клетке на том же уровне, что и основание стены здания.



Две клетки на уровне 1, выделенные зеленым, считаются смежными с расположенной на общей грани полустеной (выделена белым). Выделенная красным клетка на уровне 0 не считается смежной к грани здания

уровня 1 (отмечена синим), так как они не находятся на одном и том же уровне.

Считается, что **4 клетки имеют общее пересечение**.



Выделенные зеленым две клетки на уровне 1 считаются смежными к выделенному белым пересечению уровня 1, так как они находятся на одном уровне. Выделенные красным две клетки на уровне 2

не считаются смежными с выделенным белым пересечением уровня 1, так как они находятся на разных уровнях. Они, однако, считаются смежными с пересечениями уровня 2 прямо над ним (так как, согласно правилам, пересечения на разных уровнях – независимые друг от друга пересечения).

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Действие «Взаимодействие» позволяет вам выполнить одно или более из перечисленных ниже действий, **один раз каждое и в любом порядке**. Вы можете:

- ✗ Взаимодействовать с 1 смежным с вашей Легендой объектом со свойством «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ», (в памятке по объектам указано, какие объекты имеют свойство «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»).
- ✗ Прикрепить любое количество модификаторов из рюкзака на ваше оружие.
- ✗ Вернуть любое количество ранее прикрепленных к оружию модификаторов в ваш рюкзак.

Не забудьте об ограничении по вместимости рюкзака и об условиях для прикрепления модификаторов (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия» на стр. 11 и «Модификаторы» на стр. 27).

Взаимодействие с контейнером с припасами (закрытым)

Вы можете взаимодействовать со смежным закрытым контейнером с припасами для получения добычи следующим образом:

1. Вскройте 1 карту из колоды контейнеров с припасами.
2. Случайным образом возьмите указанные жетоны добычи из соответствующих мешков для жетонов добычи и разместите их рядом с планшетом вашей Легенды.
3. Возьмите две карты оружия из колоды оружия. Затем выберите одну из них и разместите рядом с планшетом своей Легенды. Уберите из игры вторую карту.
4. Оставьте себе или сбросьте жетоны добычи (см. «Распределение добычи, снаряжения и оружия» на стр. 11) и выполните одно из приведенных ниже действий для выбранной карты оружия (см. «Оружие и боеприпасы» на стр. 12):
 - ✗ Замените существующее оружие.
 - ✗ Возьмите боеприпасы выбранного оружия.
 - ✗ Сбросьте новую карту оружия.
5. Положите жетон «Открыто» на контейнер с припасами (еще раз получить из него добычу нельзя) и удалите карту контейнера с припасами из игры.

Пример:



Гибралтар находится на смежной с контейнером с припасами клетке, он тратит 1 ОА для действия «Взаимодействие и перемещение», решая начать с выполнения действия «Взаимодействие». Он вскрывает верхнюю карту из колоды контейнеров с припасами и берет указанные на ней жетоны добычи (1 жетон эпической добычи, 1 – редкой и 1 – обычной) случайным образом из соответствующих мешков. Затем он берет две карты оружия из колоды оружия и выбирает одну из них. Он обязан решить прямо сейчас, что он будет делать с этой картой оружия и жетонами добычи. После этого он все еще может выполнить действие «Перемещение».

Объекты, уникальные для конкретной Легенды

Некоторые умения Легенды позволяют вам разместить новые типы объектов со свойством «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ» на поле. Применимые к подобным объектам правила приведены на соответствующей карте умения Легенды или на карте с описанием Легенды.

Объекты, уникальные для определенного режима игры, для выбранного поля, для выбранного дополнительного модуля

Некоторые режимы игры, поля и модули добавляют на поле объекты со свойством «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ». Применяемые к подобным объектам правила приведены в «Буклете матчей» и в памятке по объектам.

СТРЕЛЬБА

Действие «Стрельба» по Легенде противника – ваш основной способ нанесения ей повреждений. **Запомните: действие «Стрельба» можно выполнить только один раз за активацию** (вне зависимости от того, какое это действие: базовое, бесплатное или специальное).

Порядок выполнения стрельбы

Легенда, выполняющая действие «Стрельба», называется «стрелок». Легенда, в которую стреляют, называется «цель». Для выполнения действия «Стрельба» следуйте шагам, приведенным ниже, в указанном порядке:

1. Прицеливание (стр. 23)

- Выберите цель на линии видимости (стр. 23).
- Выберите оружие и потратьте 1 из его боеприпасов (стр. 26).
- Определите сложность попадания (стр. 27).
- (Необязательно) Разыграйте 1 карту **УЛУЧШЕНИЕ-СТРЕЛЬБА** (стр. 28).

2. Реакция противника – до стрельбы (стр. 28)

Цель может выполнить 1 **РЕАКЦИЮ ДО СТРЕЛЬБЫ**.

Каждый член отряда цели может выполнить 1

РЕАКЦИЮ ОТРЯДА ДО СТРЕЛЬБЫ.

3. Стрельба (стр. 28)

- Вскройте карты прицеливания (стр. 28).
- Определите количество попаданий и выстрелов в голову (стр. 29).
- Нанесите повреждения (стр. 30).

4. Реакция противника – после стрельбы (стр. 30)

Цель может выполнить 1 **РЕАКЦИЮ ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ**.

Каждый член отряда цели может выполнить 1

РЕАКЦИЮ ОТРЯДА ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ.

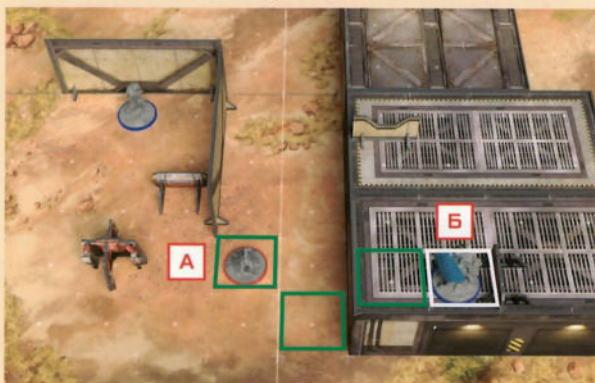
5. Обновление колоды прицеливания (стр. 30)

Замешайте все использованные карты прицеливания обратно в колоду прицеливания.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЯ

Расстояние определяется с помощью сетки на поле: Расстояние между двумя точками на поле равно **наименьшему количеству клеток** между начальной и конечной точками (включая ту клетку, где расположена конечная точка). Уровень, препятствий и объекты не имеют эффекта на измерение расстояния. Грани и пересечения начальной клетки находятся на нулевом расстоянии от этой клетки.

Расстояние от клетки до клетки



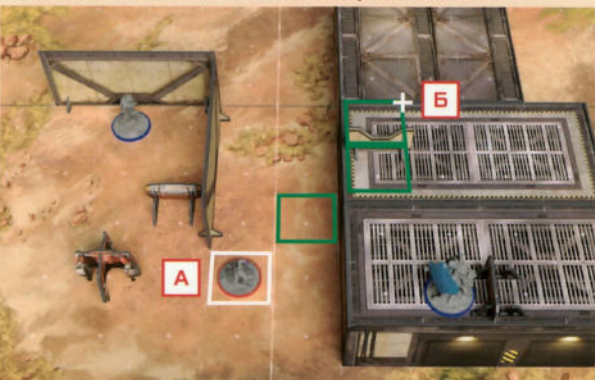
Рэиф **А** находится на расстоянии в 3 клетки от Гибралтара **Б**. Две Легенды – на разных уровнях, но разница уровней не учитывается при измерении расстояния.

Расстояние от клетки до грани



На примере показано, как определить расстояние от Бладхаунд **А** до контейнера с припасами **Б**. Контейнер с припасами размещен на общей для двух клеток грани. Расстояние всегда равно наименьшему количеству клеток между двумя точками, таким образом, подсчет начнется от клетки, ближайшей к Бладхаунд (выделена жирными зелеными линиями). Расстояние от Бладхаунд до контейнера с припасами равно 1 клетке.

Расстояние от клетки до пересечения



На примере показано, как определить расстояние от Рэиф **А** до отмеченного белым крестом пересечения **Б**. Пересечение является общим для 4 клеток. Расстояние всегда равно наименьшему количеству клеток между двумя точками, таким образом, подсчет начнется от ближайшей к Рэиф клетки. Расстояние между Рэиф и тем пересечением равно 3 клеткам.

1. Прицеливание

1.а. Выберите цель на линии видимости

Проведите линию видимости (ЛВ) между центром клетки, на которой находится стрелок, и клеткой, в которой находится цель. Вы можете стрелять только по целям, находящимся на незаблокированной ЛВ.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ,)

Некоторые действия, такие как «Стрельба» по Легенде противника или размещение некоторых объектов на поле, могут быть выполнены только в том случае, если у вас есть незаблокированная линия видимости до цели. ЛВ означает, что на воображаемой линии между клеткой с вашей Легендой (источником) и целью нет перекрывающих ее объектов со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ».

Объекты со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» могут блокировать ЛВ. Блокирует ли объект со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» ЛВ зависит от его местонахождения и уровня по отношению к местонахождению источника и цели. Объект со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» блокирует ЛВ в обе стороны: источник и цель не видят друг друга (то есть никогда не может быть ситуации, в которой цель может видеть источник, а он ее не видит, или наоборот).

Основные правила

Начните с проведения воображаемой линии, которая видна с высоты птичьего полета, от центра клетки, занятой вашей Легендой, к центру клетки цели или пересечения цели. **Определите любые** объекты со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», пересекающие эту линию, и **учтите, блокируют ли они ЛВ**.

Например, на поле «Перекрестки» такими предметами со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» являются **стены зданий** и отдельно стоящие **стены**. Некоторые Легенды имеют умение размещать миниатюры со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ». Предметы, имеющие свойство «УКРЫТИЕ», такие как полустены и контейнеры с припасами, не блокируют ЛВ (однако они могут влиять на результат действия «Стрельба»).

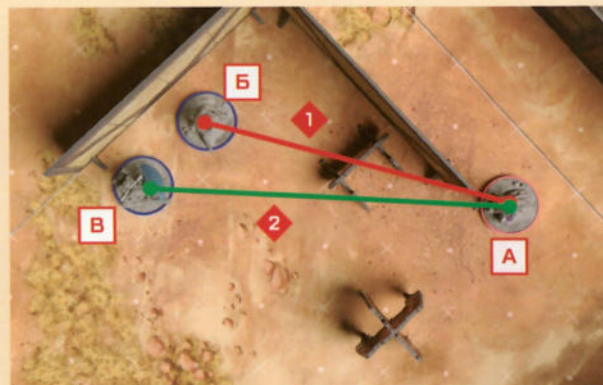
При учете объектов со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», примените следующие общие правила (см. примеры ниже):

- ✗ **Соединенные компоненты:** Два компонента, имеющие общее пересечение, являются соединенными (образуя угол в 90° или 180°). Если ЛВ пересекает это пересечение, и **оба** предмета имеют свойство «ПРЕПЯТСТВИЕ», их влияние на ЛВ должно быть учтено (в противном случае, они не влияют на ЛВ).
- ✗ **Правило 45°:** объект со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», только угол которого соприкасается с ЛВ, не влияет на ЛВ.
- ✗ **Объекты со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» выше, чем источник и цель, блокирует ЛВ.**

Пример:

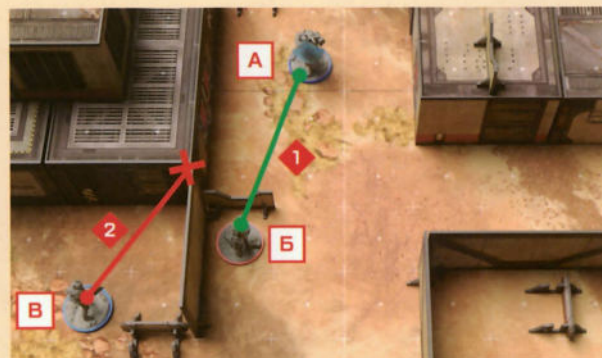
Рэйф **A** не видит Бладхаунд **B**, так как на ЛВ находится стена, которая имеет свойство «ПРЕПЯТСТВИЕ» **1**.

Рэйф **A** и Гибралтар **B** видят друг друга, так как ЛВ касается только угла стены, и таким образом свойство «ПРЕПЯТСТВИЕ» не влияет на ЛВ **2** — правило 45°.



Помните: ЛВ между двумя клетками всегда проводится от центра клетки до центра клетки.

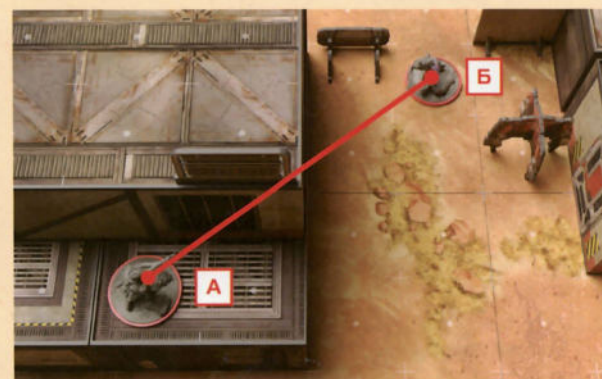
Пример:



Гибралтар **A** видит Бангалор **B**, так как полустена не имеет свойства «ПРЕПЯТСТВИЕ» **1**.

Бладхаунд **B** не может видеть цель на клетке уровня 0 между зданием и стеной, так как они являются соединенными объектами со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» и находятся выше, чем источник и любая из целевых клеток на уровне 0 **2**.

Пример:



Бангалор **A** стоит на здании уровня 1, а Рэйф **B** — на уровне 0. На ЛВ имеется здание уровня 2. Этот объект со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» выше, чем они оба, и источник, и клетки цели, таким образом, ЛВ заблокирована **1**.

Особые случаи

Если компонент со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» находится **не выше**, чем источник и цель, проверьте все приведенные ниже правила особых случаев, которые могут быть применены. Если ни один из них не ведет к блокированию ЛВ, источник и цель могут видеть друг друга.

Выберите того (источник или цель), кто находится на более высоком уровне: эта клетка будет называться «верхняя клетка»; другая – «нижняя клетка».

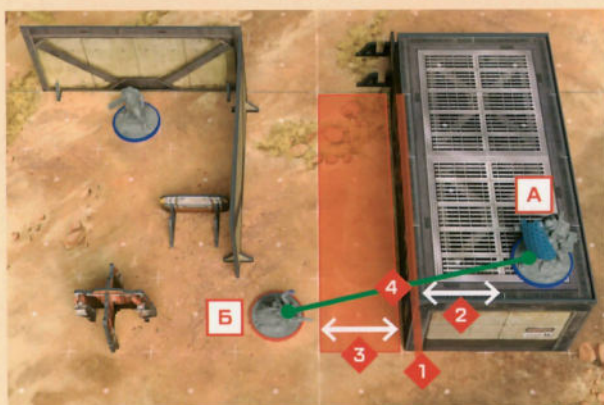
Верхняя клетка и «ПРЕПЯТСТВИЕ» на том же уровне

Для определения, до каких из клеток заблокирована ЛВ, выполните следующие шаги:

1. Определите, начиная с верхней клетки, расстояние до самой **дальней грани «ПРЕПЯТСТВИЕ»** на ЛВ **на том же уровне**. Если расстояние равно 0 (то есть грань «ПРЕПЯТСТВИЕ» является так же гранью верхней клетки), оно не считается «ПРЕПЯТСТВИЕМ», и поэтому ЛВ не заблокирована.
2. Считайте, что воображаемая линия проходит через «ПРЕПЯТСТВИЕ» и продолжается в обе стороны. Затем определите кратчайшее расстояние от верхней клетки до этой линии, ортогонально. Это расстояние является **X**.
3. Посчитайте разницу в уровнях между верхней и нижней клетками:
 - а. Если разница составляет 1 уровень, ЛВ заблокирована для всех клеток между «ПРЕПЯТСТВИЕМ» и нижними клетками, которые находятся на расстоянии в пределах **X «ПРЕПЯТСТВИЯ»**.
 - б. Если разница составляет 2 уровня, ЛВ заблокирована для всех клеток между «ПРЕПЯТСТВИЕМ» и нижними клетками, которые находятся на расстоянии в пределах **X*2** от «ПРЕПЯТСТВИЯ».

Примеры:

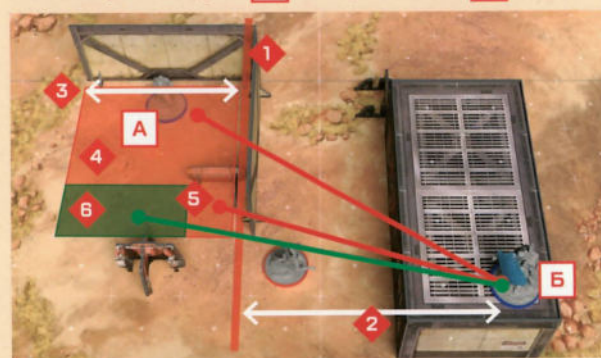
ЛВ между Гибралтаром **A** и Рэйф **B**



Гибралтар находится на **верхней клетке ЛВ**. Единственное «ПРЕПЯТСТВИЕМ» для ЛВ – грань здания уровня 1, на котором находится Гибралтар. **Воображаемая линия**, которая проходит через грань здания, выделена красным **1**. Кратчайшее расстояние от Гибралтара до этой линии равно 1 клетке **2**. $X = 1$.

Между Гибралтаром и Рэйф разница в 1 уровень по высоте. Таким образом, ЛВ до клеток на уровне земли заблокирована в пределах 1 клетки «ПРЕПЯТСТВИЯ», что выделено красным **3**. Рэйф находится вне красной зоны, поэтому ЛВ до нее не заблокирована **4**.

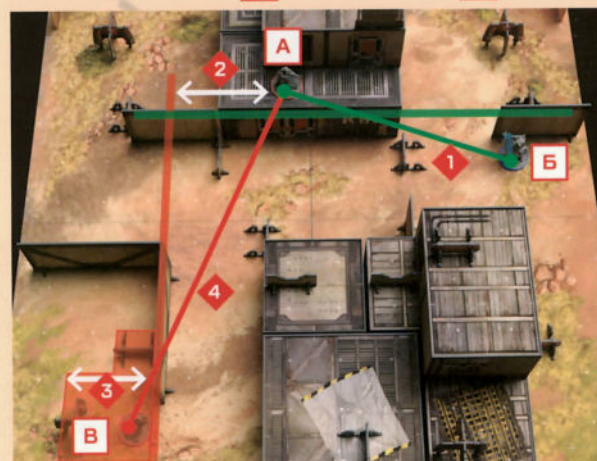
ЛВ между Бладхаунд **A** и Гибралтаром **B**



Гибралтар находится на **верхней клетке ЛВ**. На ЛВ находятся два объекта со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» уровня 1: грань здания, на котором стоит Гибралтар, и стена рядом с Бладхаундом. Начиная от Гибралтара, стена – **самый дальний объект** со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» на том же уровне. **Воображаемая линия**, которая проходит через стены, выделена красным **1**. Кратчайшее расстояние от Гибралтара до этой линии равно 3 клеткам **2**. $X = 3$.

Между Гибралтаром и Бладхаунд имеется **разница в 1 уровень по высоте**. Таким образом, ЛВ до нижних клеток заблокирована в пределах расстояния 3 от выделенного красным объекта со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» **3**. Бладхаунд находится в пределах этой зоны, и таким образом ЛВ заблокирована **4**. ЛВ от Гибралтара до красной клетки под контейнером с припасами тоже заблокирована – стеной, так как ЛВ проходит через нее **5**. Однако Гибралтар имеет незаблокированную ЛВ до выделенных зеленым клеток, так как ЛВ до этих клеток не проходит через стену 1, а грань здания блокирует только ЛВ в пределах 1 клетки **6**.

ЛВ между Бангалор **A** и Гибралтаром **B**

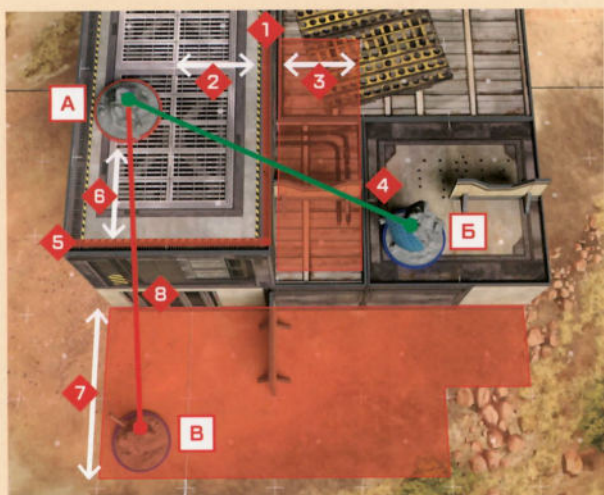


Бангалор стоит на **грани здания**. Так как расстояние до этой грани равно 0, а других «ПРЕПЯТСТВИЙ» на ЛВ нет, обе Легенды могут видеть друг друга **1**.

ЛВ между Бангалор **A** и Рэйф **B**

ЛВ между Бангалор и Рэйф пересекает стену рядом с Рэйф. Расстояние от Бангалор до воображаемой линии, исходящей из стены, равно 2 клеткам **2**. $X = 2$. Между Бангалор и Рэйф **разница в 1 уровень по высоте**, таким образом, ЛВ до отмеченных красным нижних клеток заблокирована на расстоянии 2 **3**. ЛВ к выделенной красным зоне (где находится Рэйф) заблокирована **4**.

ЛВ между Рэйф **A** и Гибралтаром **B**



Грань здания уровня 2 – единственное «ПРЕПЯТВИЕ» между Рэйф и Гибралтаром **1**. Расстояние от Рэйф до нее равно 1 клетке **2**. $X=1$. Между Рэйф и Гибралтаром – разница в 1 уровень. ЛВ до отмеченной красным области заблокирована (в пределах 1 клетки от грани здания) **3**.

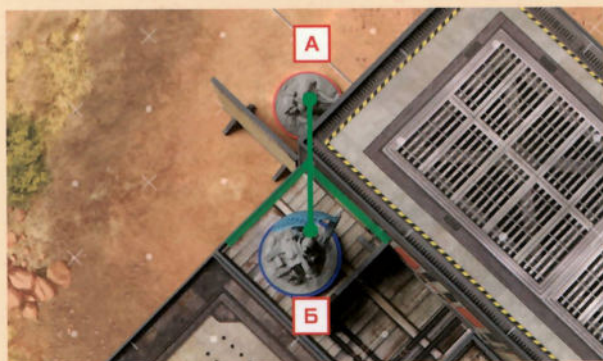
Гибралтар находится за пределами этой области: Между Рэйф и Гибралтаром ЛВ не заблокирована **4**.

ЛВ между Рэйф **A** и Бладхаунд **B**

Здание уровня 2 – единственное «ПРЕПЯТВИЕ» между Рэйф и Бладхаунд **5**. Расстояние от Рэйф до грани здания равно 1 клетке **6**. $X=1$.

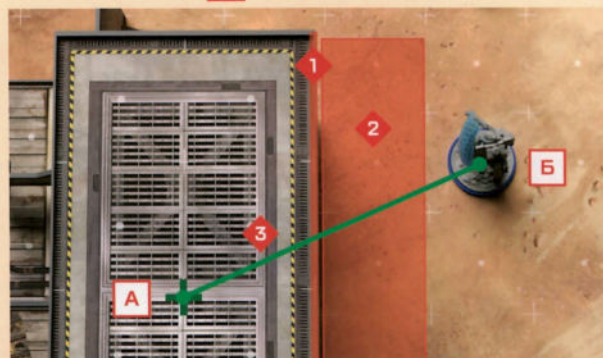
Между Рэйф и Бладхаунд разница в 2 уровня. ЛВ к отмеченной красным области уровня 0 заблокирована (в пределах 1×2 клеток до грани здания) **7**. ЛВ до Бладхаунд заблокирована **8**.

ЛВ между Бангалор **A** и Гибралтаром **B**



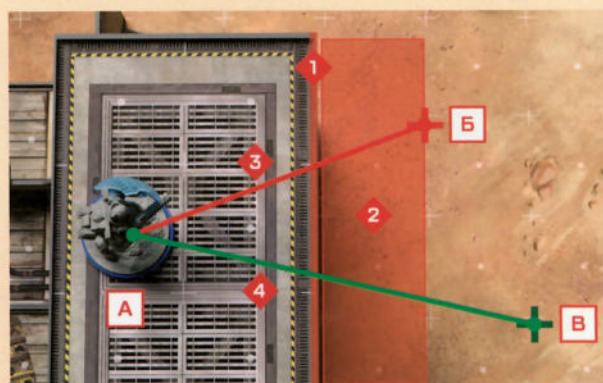
Бангалор стоит на уровне 0, а Гибралтар – на уровне 1. Стена и здание соединены, они влияют на ЛВ. Грань здания уровня 1 не считается «ПРЕПЯТВИЕМ», так как расстояние от верхней клетки до грани равно 0. ЛВ касается только вершины соединенных компонентов, и поэтому они не считаются «ПРЕПЯТВИЕМ» на ЛВ. Бангалор и Гибралтар могут видеть друг друга.

ЛВ между пересечением **A** и Гибралтаром **B**



Гибралтар хочет использовать свое умение «Защитный купол», чтобы разместить миниатюру «Защитный купол» на крыше здания уровня 1. «Защитный купол» должен быть размещен на пересечении. Верхняя клетка ЛВ – пересечение **A**. Грань здания – «ПРЕПЯТВИЕ», которое нужно учитывать, и он находится на расстоянии в 1 клетку от пересечения **1**. ЛВ до отмеченной красным области уровня 0 в пределах 1 клетки «ПРЕПЯТВИЯ» **2** заблокирована. Гибралтар находится за пределами этой области и таким образом имеет незаблокированную ЛВ до пересечения **3**.

ЛВ между Гибралтаром **A** и пересечением **B** и **B**



Находящийся на уровне 1 Гибралтар хочет взять в цель одно из двух пересечений на уровне 0. Клетка, где находится Гибралтар, – верхняя клетка ЛВ. Грань здания – объект со свойством «ПРЕПЯТВИЕ», и он находится на расстоянии в 1 клетку от Гибралтара **1**. ЛВ заблокирована до отмеченной красным области уровня 1 **2** в пределах 1 клетки от объекта со свойством «ПРЕПЯТВИЕ». Пересечение **3** находится в выделенной красным области. Таким образом ЛВ заблокирована. Пересечение **4** не находится в выделенной красным области. Таким образом, ЛВ до него не заблокирована.

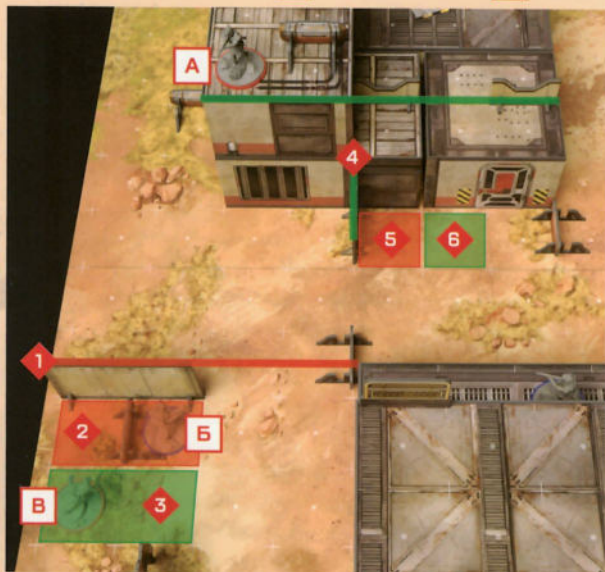
ЛВ с уровня 2 до уровня земли с объектом со свойством «ПРЕПЯТВИЕ» на уровне 1

ЛВ до клетки на уровне земли, которая находится сразу позади объекта со свойством «ПРЕПЯТВИЕ» уровня 1, заблокирована. ЛВ до других клеток не заблокирована.

Примечание: грани объекта со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» на расстоянии 0 от верхней клетки не считаются объектами со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ».

Примеры:

ЛВ между Бангалор **A** и Бладхаунд **B**



Стена (объект со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» уровня 1 на ЛВ от уровня 2 до уровня земли) – самое дальнее препятствие от Бангалор **1**. Она не находится на том же уровне, что и верхняя клетка ЛВ (уровень 2). Стена блокирует ЛВ только до клетки сразу за ней. ЛВ до Бладхаунд заблокирована **2**.

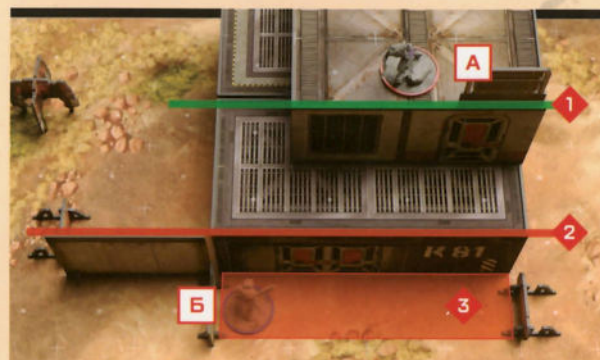
ЛВ между Бангалор **A** и Рэйф **B**

Рэйф не находится на клетке непосредственно за стеной. ЛВ до Рэйф не заблокирована **3**.

ЛВ между Бангалор **A** и клетками уровня 0 рядом со зданием

Грань здания не считается объектом со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ», так как находится на расстоянии 0. Стена рядом со зданием также не является объектом со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» на том же уровне **4**. Стена блокирует только ЛВ до выделенной красным клетки сразу за ней **5**. До выделенной зеленым клетки **6** ЛВ не заблокирована, так как грань здания не считается объектом со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» и не находится сразу же за объектом со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» уровня 1.

ЛВ между Рэйф **A** и Бладхаунд **B**



Расстояние от Рэйф до грани здания уровня 2 равно 0, и, таким образом, не считается объектом со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» **1**.

Грань здания уровня 1 не находится на том же уровне, что и верхняя клетка ЛВ **2**. Здание уровня 1 блокирует ЛВ до отмеченных красным клеток сразу за ним. Бладхаунд находится в отмеченной красным области, и, таким образом, ЛВ заблокирована **3**.

1.6. Выберите оружие и потратьте 1 боеприпас

Выберите оружие для стрельбы, в котором есть боеприпасы (его жетон боеприпасов не может быть на делении 0 шкалы боеприпасов). Передвиньте жетон боеприпасов для этого оружия на 1 деление вниз по его шкале боеприпасов (вне зависимости от скорости стрельбы оружия).

ОРУЖИЕ

Экипированное оружие представлено картой оружия, размещенной в ячейке оружия на планшете вашей Легенды. Каждое оружие имеет особые характеристики, начальные боеприпасы и возможность прикрепления модификаторов для улучшения его эффективности.

Структура карты оружия



- 1 Название и тип оружия.
- 2 Идентификационный номер оружия.
- 3 Боеприпасы. Символ указывает на тип боеприпасов, а число – на начальное количество боеприпасов оружия.
- 4 Оптимальная дальность. Расстояние, в пределах которого оружие является наиболее эффективным. Стрельба вне оптимальной дальности отрицательно влияет на сложность попадания.

- 5 **Сложность попадания.** Как сложно попасть во время действия «Стрельба». Чем выше значение, тем сложнее попасть.
- 6 **Скорострельность.** Количество карт, которые вы вскрываете и выкладываете на планшете прицеливания во время действия «Стрельба».
- 7 **Обычные повреждения.** Количество очков повреждения, получаемых целью от каждого попадания.
- 8 **Повреждение от выстрела в голову.** Количество дополнительных очков повреждения, наносимых цели каждым успешным выстрелом в голову.
- 9 **Действия и эффекты.** Дополнительные действия и/или эффекты, предоставляемые оружием. Следуйте указаниям на карте оружия при использовании.
- 10 **Ячейки модификаторов.** Определяют, какие модификаторы могут быть прикреплены к оружию. Некоторые виды оружия имеют прикрепленные модификаторы, напечатанные на карте.
- 11 **Предустановленные модификации.** Обозначают, что оружие модифицировано в сравнении с базовой моделью. ▲ означает улучшение, а ▼ – ухудшение. Модификации могут также предоставлять новые пассивные эффекты для оружия, отмеченные желтым квадратом со словом **ПАССИВНЫЙ**.

Действия и эффекты

Некоторые карты оружия имеют пассивный эффект или специальное действие:

- ✗ **Пассивный эффект** обычно применяется каждый раз, когда это оружие используется для действия «Стрельба». Некоторые эффекты должны соответствовать особым условиям для применения. Выполнение условий проверяется **один раз**, до вскрытия карт прицеливания.
- ✗ **Специальное действие** может быть выполнено Легендой во время ее активации, и, как обычно, при этом необходимо потратить указанные ОА. Выполните специальное действие согласно его описанию на карте. Если на карте имеется два или более указаний, соединенных союзом «и», вы можете выполнять их в любом порядке. Если специальное действие позволяет вам выполнить действие «Стрельба», и вы решаете это сделать, вы обязаны использовать оружие для этого специального действия.

Примечание: при выполнении эффектов нескольких карт в рамках действия «Стрельба», считается, что любые пассивные эффекты используемого оружия срабатывают до выполнения действия «Стрельба», а любые другие карты – после них.

Модификаторы

Вы можете улучшить эффективность вашего оружия, прикрепив к нему подходящие **модификаторы**. Есть четыре типа модификаторов, для разных целей:

- ✗ **Ствольные стабилизаторы** – для повышения стабильности, и, следовательно, для облегчения попадания по цели.
- ✗ **Увеличенные магазины/Затворы для дробовика** – для увеличения скорострельности.

- ✗ **Прицелы** – для уменьшения сложности попадания на определенном расстоянии, что облегчает попадание по цели.
- ✗ **Приклады** – для увеличения повреждений от попаданий по цели.

Вы можете прикрепить модификатор на оружие только в том случае, если на модификаторе имеется символ, совпадающий с символом на **ячейке модификатора** оружия. Некоторые ячейки модификаторов могут иметь дополнительные условия, касающиеся:

- ✗ **Типа боеприпасов:** только модификаторы с указанным символом типа боеприпасов могут быть прикреплены в этой ячейке.
- ✗ **Система узлов:** Узел модификатора должен совпадать хотя бы с **одним** белым узлом на ячейке модификатора.



Если выполняются все условия, вы можете разместить жетон модификатора в ячейке модификатора. С настоящего момента применяйте эффект модификатора при стрельбе из этого оружия.

Примечание: некоторое оружие уже изначально имеет модификаторы, напечатанные на самой карте оружия. Напечатанные модификаторы активны и не могут быть переданы или сброшены. Вы можете разместить жетон модификатора поверх напечатанного модификатора, если соблюдаются соответствующие условия. В этом случае напечатанный модификатор больше не является активным (вы не можете добавить его эффект). Если позднее вы сбросите жетон модификатора из этой ячейки, напечатанный модификатор снова станет активным.

1.в. Определите сложность попадания

Посмотрите сложность попадания, указанную на карте вашего оружия, модифицируйте ее в зависимости от следующего (эффекты суммируются):

- ✗ **Изменение расстояния.** Определите расстояние до цели (см. «Измерение расстояния» на стр. 22). Для **каждой** клетки за пределами оптимальной дальности оружия (больше или ниже этой дальности) увеличьте сложность попадания на 10.
- ✗ **Изменение прицела.** Если ваше оружие экипировано модификатором прицела и цель находится в пределах дальности прицела, указанного на модификаторе, уменьшите сложность попадания на значение прицела.
- ✗ **Другие изменения.** Проверьте любые применяемые эффекты, связанные с картами или другими игровыми компонентами.

Итоговое значение сложности попадания используется для следующих шагов действия «Стрельба».



Пример:
Вы стреляете из ПП С.А.Р. Базовая сложность попадания равна 50. Цель находится на расстоянии 2, что на одну клетку меньше, чем оптимальная дальность для этого оружия, следовательно, сложность попадания увеличивается на 10.

Однако установленный прицел имеет дальность 1-2, таким образом, его эффект прицела применяется [-5]. Измененная сложность попадания: $50 + 10 - 5 = 55$. Для попадания необходимо получить результат 55 или выше.

1.г. (Необязательно) Разыграйте 1 карту Улучшение-Стрельба



Вы можете разыграть одну карту Улучшение-Стрельба. Эти карты могут влиять на разные шаги действия «Стрельба». Примените их эффекты так, как указано на карте.

Примечание: мгновенные карты с эффектом «Разыграйте как Улучшение-Стрельба» учитываются в ограничении в 1 карту УЛУЧШЕНИЕ-СТРЕЛБА.

2. Реакция противника – До стрельбы



Каждая Легенда может отреагировать на каждое действие «Стрельба» при условии, что у нее есть соответствующие карты. Легенда, таким образом, может отреагировать на несколько действий «Стрельба» в каждом конкретном раунде.

Цель может отреагировать, разыграв 1 карту реакции (умения или навыка) с ключевым словом «До стрельбы» (так же может иметь ключевое слово «Отряд»). Каждый член отряда цели может отреагировать, разыграв 1 единственную карту с **двумя** ключевыми словами «До стрельбы» и «Отряд» (оба ключевых слова должны присутствовать на карте).

Прежде чем продолжить последовательность действий при выполнении действия «Стрельба», следуйте указаниям на разыгранных картах реакции. В случае розыгрыша нескольких карт реакции, применяйте эффекты карт в порядке, выбранном отрядом цели. Любые разыгранные карты навыков с эффектом реакции отправляются в стопку сброса навыков. **Обратите внимание, что некоторые эффекты не могут быть применены немедленно.** Для дальнейшей информации обратитесь к разделу «Карты» (стр. 34).

3. Стрельба

3.а. Вскройте карты прицеливания

Возьмите и вскрыйте количество карт прицеливания из колоды прицеливания, соответствующее скорострельности вашего оружия. Не забудьте учесть любые дополнительные эффекты, например, с карт реакции со свойством «До стрельбы».

СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ

3x2

Скорострельность – число карт, которые вы вскрываете и выкладываете на планшет прицеливания при совершении действия «Стрельба».

Если на карте – **одна цифра** (например, 2), то она указывает, какое количество **ячеек** на планшете прицеливания необходимо использовать, и вы размещаете **одну карту в каждую** ячейку.

Если на карте – **несколько цифр** (например, 1x3), то **первая цифра** указывает на количество **ячеек** на планшете прицеливания, а **вторая цифра** определяет количество **карт**, которые вы размещаете в **каждой** такой ячейке.

Размещенная в ячейке карта (карты) может называться «**выстрел**» другими игровыми эффектами (например, карта реакции со свойством «После первого выстрела») разыгрывается после того, как все необходимые карты прицеливания выложены в первую ячейку.

Выложите карты прицеливания **лицевой стороной вверх** в ячейки на планшете прицеливания так, как указано ниже:

1. Определите **начальную ячейку** на планшете прицеливания. По умолчанию начальная ячейка обозначена как 0. За каждое очко стабильности вашего оружия (включая модификаторы и эффекты карт) передвиньте начальную позицию на 1 ячейку влево, но не более чем на 3 ячейки. Очки стабильности выше 3 не имеют эффекта.
2. Возьмите и выложите то **количество** карт, которое определяется скорострельностью, указанной в начальной ячейке.
3. Повторите предыдущий шаг необходимое количество раз. Количество ячеек определяется скорострельностью. Каждый раз размещайте следующую карту (карты) прицеливания со смещением на 1 ячейку вправо от предыдущей. Для каждого эффекта отдачи в игре смещайте следующую карту (карты) на 1 дополнительную ячейку вправо (проверяйте используемое оружие, умения и навыки с эффектом отдачи).

Все взятые карты прицеливания должны быть размещены в ячейках планшета прицеливания. Каждая ячейка имеет свой эффект изменения стабильности. В том случае, если какие-то карты прицеливания должны быть размещены за пределами самой правой ячейки планшета прицеливания, вместо этого, они выкладываются в нее.



Пример
Вы стреляете, используя длинный лук, по цели на расстоянии в 6 клеток и на уровне ниже. Итоговая сложность попадания равна 55+.

так как базовое значение ничем не изменяется. Вы используете 3 ячейки планшета прицеливания:



2 обычные согласно карте оружия, +1 по эффекту увеличенного магазина. Таким образом, вы вскрываете 3 карты прицеливания. Разместите по 1 карте в каждой ячейке, как указывает скорострельность этого оружия. Так как к вашему оружию прикреплен стабилизатор, первая карта размещается в первую ячейку слева от значения 0. Вторая карта будет размещена через одну ячейку справа от первой (а не в соседнюю), так как у длинного лука есть эффект «Отдача 1» после каждого выстрела (пассивный эффект). Таким же образом размещается третья карта.

3.6. Определите количество попаданий и выстрелов в голову



Для того чтобы определить количество попаданий и выстрелов в голову, проверьте результат каждой вскрытой карты прицеливания, **по одной за раз** (даже если в одной ячейке лежит несколько карт), начиная с самой левой ячейки и двигаясь вправо. Сначала определите количество **обычных попаданий**. Затем определите количество **выстрелов в голову**.

Определите количество обычных попаданий следующим образом:



1. Сосчитайте количество символов половины попаданий, которые видны на всех вскрытых картах прицеливания. Каждые 2 символа половины попаданий являются 1 попаданием (то есть 3 символа половины попаданий являются 1 попаданием).

2. Проверьте каждую карту прицеливания на символы автоматического результата (значение карт прицеливания при этом не учитывается):



Если цель находится уровнем ниже, чем стрелок, эта карта является попаданием.



Если цель находится выше уровнем, чем стрелок, эта карта является промахом.



Если цель находится за укрытием, эта карта является промахом.

3. Если нет автоматического результата, суммируйте значение карты прицеливания и значение изменения стабильности в ячейке, где эта карта находится. Если результат равен или больше, чем измененная сложность попадания, этот выстрел является попаданием.

Для облегчения отслеживания итогового количества попаданий, **сдвигайте вниз** те карты прицеливания, которые **не являются** попаданиями.

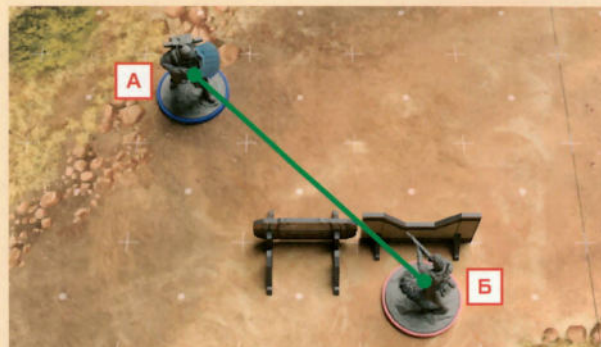
Примечание: некоторые карты навыков и умений могут указывать вам, что конкретный символ на карте прицеливания необходимо игнорировать. Таким образом, все эффекты, связанные с этим символом, не учитываются.

УКРЫТИЕ

Объекты со свойством **«УКРЫТИЕ»** предоставляют вам укрытие. Например, на поле «Перекрестки» объектами с этим свойством являются полустены, маяки возрождения и контейнеры с припасами. (См. Памятку по объектам, где указаны все объекты со свойством **«УКРЫТИЕ»**).

Цель находится в укрытии в следующих ситуациях:

- ✗ ЛВ пересекает объект со свойством **«УКРЫТИЕ»**, и цель находится на смежной с этим объектом клетке.
- ✗ ЛВ проходит через пересечение **соединенных объектов**, по крайней мере, один из этих объектов имеет свойство **«УКРЫТИЕ»**, и цель находится на смежной с этим объектом клетке.



Гибралтар **А** берет в цель Бангалор **Б**.

ЛВ проходит через пересечение **соединенных объектов** — контейнера с припасами и полустены. Полустена имеет свойство **«УКРЫТИЕ»**, и Бангалор находится на смежной с ней клетке. Таким образом, на Бангалор распространяется эффект свойства **«УКРЫТИЕ»**.



Теперь определите количество нанесенных выстрелов в голову.

Проверьте карты прицеливания, которые **дали попадание** (но не половину попадания) и на которых **есть символ «Выстрел в голову»**. Для каждой из этих карт сравните их значения (игнорируя любые изменения) с предоставляемой защитой шлема цели:



✗ Если жетон шлема цели имеет значение равно значению карты прицеливания, то шлем предоставляет защиту против карт прицеливания вплоть до этого значения. Эти карты не являются выстрелами в голову.

✗ Предоставляемая шлемом защита ограничена количеством карт, указанным на его жетоне (то есть шлем в предыдущем абзаце предоставляет защиту против 2 карт прицеливания со значением до 60). Любые дополнительные карты будут выстрелами в голову вне зависимости от их значений.

Примечание: при оценке защиты шлема принимайте во внимание только значение карт прицеливания. Игнорируйте изменения стабильности на планшете прицеливания.

Таким образом, вы определили количество попаданий и выстрелов в голову.

Пример

Продолжаем предыдущий пример, где измененная сложность попадания была равна 55. Определите результат каждой карты прицеливания по отдельности. Первая карта дает автоматическое попадание, так как вы стреляете в цель ниже уровнем (иначе был бы промах: $35 + 5 = 40$). Вторая карта имеет результат $20 - 5 = 15$ — промах. Третья дает $70 - 10 = 60$, больше, чем сложность попадания, то есть — попадание. В дополнение, на карте есть символ «Выстрел в голову», таким образом, вы производите выстрел в голову. В результате получилось два попадания и один выстрел в голову.



Ваша цель экипирована эпическим шлемом: он предотвращает до 2 выстрелов в голову с карт прицеливания со значением меньше или равным 60. Символ

«Выстрел в голову» находится на карте прицеливания со значением 70, и таким образом шлем не предоставляет защиты от этого выстрела в голову (обратите внимание, что при оценке защиты шлема учитывается только значение карты прицеливания). Таким образом, результат вашего действия – 2 попадания и один выстрел в голову. Если бы значение карты прицеливания было ниже или равно 60, то защита, предоставляемая шлемом, предотвратила бы выстрел в голову. В этом случае вы бы нанесли два попадания, но без выстрела в голову.

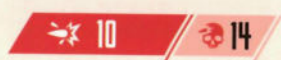
3.в. Нанесите повреждения

Определите итоговое количество очков повреждения, полученных целью, прибавляя:

- ✖ Для каждого попадания: очки обычного повреждения, указанные на карте оружия.
- ✖ Для каждого выстрела в голову: дополнительные очки повреждения от выстрелов в голову, указанные на карте оружия.

Проверьте, не нанесли ли повреждений дополнительные эффекты, такие как прикрепленные модификаторы, карты Улучшение-Стрельба, карты реакции с эффектом «До стрельбы».

Цель получает повреждения, вычитая количество очков повреждения на счетчике очков щит/здоровье (см. «Жизнь и смерть» на стр. 30).



Рассмотрим предыдущий пример, в котором у вас получилось нанести 2 попадания и 1 выстрел в голову. Повреждение, нанесенное длинным луком равно 10 + 10 обычных очков повреждения за 2 попадания, и 14 дополнительных очков повреждения за выстрел в голову. Итоговое количество очков повреждения, таким образом, равно 10+10+14 = 34. Щит Легенды-цели составляет 15 очков, а здоровье равно 30. Сначала повреждения получает щит, количество его очков снижается с 15 до 0. Оставшиеся 19 очков повреждения вычитаются из здоровья Легенды, которое снижается до 11 очков (30-19 = 11).

4. Реакция противника – после стрельбы



Каждая Легенда может отреагировать на каждое действие «Стрельба» при условии, что у нее для этого есть соответствующие карты. Одна Легенда может, таким образом, отреагировать на несколько действий «Стрельба» в одном конкретном раунде.

Если цель не была уничтожена, она может отреагировать, разыграв 1 карту реакции (умения или навыка) с ключевыми словами «После стрельбы» (так же может иметь ключевое слово «Отряд»). Каждый член отряда цели может отреагировать, разыграв 1 карту с двумя ключевыми словами «После стрельбы» и «Отряд» (оба ключевых слова должны присутствовать на карте). Они могут отреагировать даже в том случае, если цель была уничтожена во время действия «Стрельба».

Немедленно примените эффекты карт реакции. В случае розыгрыша нескольких карт реакции, примените эффекты карт в порядке, выбранном отрядом цели. Любые разыгранные карты навыков с эффектом реакции отправляются в стопку сброса навыков.

Для дальнейшей информации обратитесь к разделу «Карты» (стр. 34).

5. Обновление колоды прицеливания

Замешайте все использованные карты прицеливания обратно в колоду прицеливания и положите колоду рубашкой вверх рядом с планшетом прицеливания.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

Состояние щитов и здоровья отслеживается на сдвоенном счетчике, по одному счетчику для каждого показателя. Увеличение и уменьшение количества очков немедленно отображаются на этих счетчиках путем увеличения или уменьшения соответствующего значения. Некоторые эффекты позволяют вам восстанавливать очки щита или здоровья. Однако вы никогда не можете превысить максимальное значение щита или здоровья, любые лишние очки сгорают.

Щит

- ✖ Начальное значение щита равно 20 очкам, что соответствует защите, предоставляемой начальным снаряжением. Это значение – начальный максимум щита. Обычно любые повреждения, полученные вашей Легендой, сначала влияют на ее щит.
- ✖ Всякий раз, когда вы экипируетесь новым корпусным щитом, значение на новом жетоне снаряжения становится равным новому максимуму щита.
- ✖ Всякий раз, когда вы получаете повреждения, вычитайте соответствующее количество очков на счетчике щита.
- ✖ Как только очки щита достигают 0, щит больше не дает защиты, любые оставшиеся или будущие повреждения напрямую уменьшают очки здоровья.

Здоровье

- ✖ Начальное значение здоровья равно 40 очкам, которые составляют максимум здоровья на протяжении всей игры.
- ✖ Всякий раз, когда вы получаете повреждения, а в вашей экипировке нет щита, или значение вашего щита равно 0, или повреждения прошли сквозь щит, вычитайте соответствующее количество очков на счетчике здоровья.
- ✖ Всякий раз, когда вы получаете повреждения, количество которых снизило бы ваше здоровье до 0, но ваш нокаут-щит активен (лежит стороной с изображением



контейнера смерти вверх], он автоматически отражает количество повреждений, указанных на жетоне нокаут-щита. Оставшиеся повреждения, если есть, распределите как обычно. Затем переверните жетон нокаут-щита неактивной («истощенной») стороной вверх (он больше не предоставляет защиты), как указано символом ↩ на жетоне.

- ✖ Как только количество очков здоровья достигает 0, ваша Легенда уничтожена.

Примечание: «**МЕТКИ**» в текстах игровых компонентов предоставляют дополнительную информацию, связанную с нанесением повреждений.

Свойство «**ЩИТ**» указывает, что нанесенные повреждения влияют только на щит (и не имеют эффекта на здоровье, даже если щит разрушен).

Свойство «**ЗДОРОВЬЕ**» означает, что нанесенные повреждения игнорируют щит Легенды и напрямую влияют на здоровье.

Уничтожение

Если ваша Легенда уничтожена, немедленно выполните следующие шаги:

1. Уберите миниатюру Легенды с поля и поместите ее в свой запас.
2. Если ее нокаут-щит неактивен («истощен»), переверните его (так, чтобы он снова стал активным).
3. Установите очки щита на 20, а очки здоровья – на 40.

Далее отряд противника забирает себе ваш жетон контейнера смерти, переворачивает его на сторону с победными очками, и размещает его рядом с планшетами своих Легенд. Каждый жетон победных очков равен 1 победному очку.

Вы не можете выполнять какие-либо действия или использовать какие-либо карты, пока вашей Легенды нет на поле. Вы все еще можете вернуться в бой, выполнив действие «Возрождение» (см. стр. 34).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Это действие позволяет вам использовать предметы из вашего рюкзака. Вы можете:

- ✖ Использовать гранату
- ✖ Использовать расходимый предмет

Примечание: когда карта дает указание использовать предмет, вы можете использовать гранату или расходимый предмет.

Использовать гранату

Чтобы использовать гранату из вашего рюкзака, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Обозначьте желаемое место приземления гранаты
2. Определите фактическое место приземления гранаты
3. Нанесите повреждения

Желаемое место приземления гранаты

Возьмите жетон гранаты из своего рюкзака, переверните его и разместите на клетке по своему выбору, в пределах дальности, указанной на жетоне, ориентируя его в направлении по своему выбору.



Выбранная клетка может быть на другом уровне и может быть занята другой Легендой или игровым компонентом. **ЛВ до этой клетки не требуется.**

Фактическое место приземления гранаты

Чтобы определить фактическое место приземления гранаты, следуйте указанным шагам в следующем порядке:

1. Вскройте карты прицеливания в количестве, указанном на жетоне гранаты, одну за другой и выложите их лицевой стороной вверх в том порядке, в котором вы их вскрыли, рядом с планшетом прицеливания (**не вращайте карты!**).
2. Начиная с первой вскрытой карты прицеливания, переместите жетон гранаты на одну клетку на поле в направлении, указанном стрелкой на карте. Если на карте стрелки нет, не перемещайте жетон гранаты.

Перемещение жетона гранаты не ограничено зданиями, стенами или любыми другими игровыми компонентами (в действительности, это не граната перемещается, а вы просто оцениваете точность вашего прицеливания).

Если жетон гранаты перемещается за границу поля боя, считайте, что он оказался на воображаемой клетке – продолжении поля и продолжайте с оставшимися перемещениями жетона как обычно.

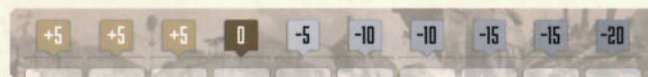
3. Выполните вышеуказанные действия для всех вскрытых карт прицеливания. Последняя клетка перемещения – клетка приземления гранаты.

Если перемещение гранаты заканчивается на объекте, считается, что она находится на уровне этого объекта (то есть граната, оказавшаяся на посылке снабжения – объекте уровня 1, стоящего на уровне земли, – считается оказавшейся на клетке уровня 1). Если перемещение гранаты заканчивается за границей поля, считается, что она находится на уровне земли для всех целей, касающихся нанесения повреждений.



Примечание: при использовании гранаты учитывайте только нижнюю часть карты прицеливания.

Пример:



ЛВ между Гибралтаром **А** и Бангалор **Б** заблокирована стеной. Так как выстрелить не предоставляется возможным, Гибралтар решает бросить осколочную гранату на расстояние в 5 клеток (максимальная дальность для этой гранаты), чтобы она приземлилась на клетку, смежную с той клеткой, на которой находится Бангалор **1**. Жетон осколочной гранаты дает указание вскрыть 2 карты прицеливания **2**. Жетон гранаты перемещается в направлении, указанном стрелками внизу карт, в порядке их выхода (**3** — **4**). Граната приземляется на одну клетку левее Бангалора.



Нанесение повреждений

Жетон гранаты указывает размер и форму эффекта «Действие по площади» и количество очков повреждения, наносимых Легендам в этой области (см. «Действие по площади» ниже на странице). Если жетон гранаты останавливается за пределами поля, считайте, что он оказался на воображаемом продолжении поля.

Количество очков повреждения может различаться для разных клеток в пределах этой области, что указывается на самом жетоне. Уменьшите значение щита и/или здоровья всех затронутых Легенд соответственно (см. «Жизнь и смерть» на стр. 30).

Затем уберите жетон гранаты из игры и замешайте карты прицеливания обратно в колоду карт прицеливания.

Пример:



Указанная на жетоне гранаты область эффекта «Действие по площади» выделена красным. Любая Легенда в центре этой области (в точке, отмеченной красным ромбом) получает 20 очков повреждения. Любая Легенда на смежных клетках получает 10 очков повреждения. Таким образом, Бангалор получает 10 очков повреждения.

ДЕЙСТВИЕ ПО ПЛОЩАДИ (🔥)

Гранаты и другие подобные им предметы имеют эффект «Действие по площади», рисунок которого приведен на соответствующем жетоне или карте. На изображении эффекта «Действие по площади» всегда указывается его **начальная точка**. Она помещается красным ромбом. На изображении также имеется сетка с указанием всех **потенциально затронутых целевых клеток**, включая начальную точку. Эффект «Действие по площади» может наносить разное количество очков повреждения на разных клетках.

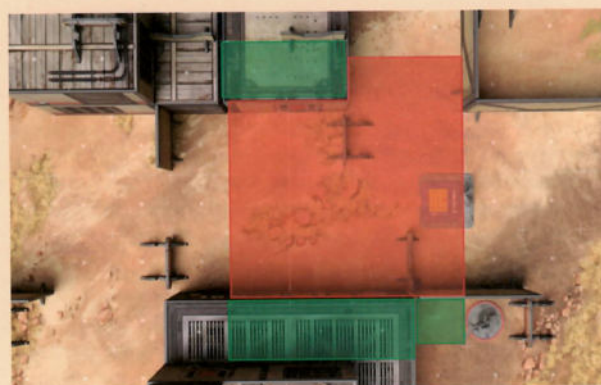
Если жетон, генерирующий эффект «Действие по площади», имеет метку **«НАВЕСНОЕ»**, то область, изображенная на жетоне или карте, поражается полностью, вне зависимости от наличия объектов со свойствами **«ПРЕПЯТСТВИЕ»** или **«УРОВЕНЬ»**. В противном

случае эффект «Действие по площади» не распространяется за объекты со свойствами **«ПРЕПЯТСТВИЕ»** или на **«УРОВЕНЬ»** выше или ниже, чем уровень начальной точки эффекта «Действие по площади» (см. «Правила ЛВ» на стр. 23). Правила, касающиеся соединенных объектов, применяются как обычно.

Пример:



Умение «Раскаты грома» **1** имеет эффект «Действие по площади» размером 5x4 клетки (красный ромб показывает место размещения миниатюры «Раскаты грома»). У этого умения есть свойство **«НАВЕСНОЕ»**, и, таким образом, эффект от него поражает клетки за стеной и на разных уровнях. Эффект «Действие по площади» покрывает все клетки, отмеченные красным.



Без свойства **«НАВЕСНОЕ»** эффект «Действие по площади» не распространился бы на клетки, выделенные зеленым, так как они находятся за объектом со свойством **«ПРЕПЯТСТВИЕ»** (стена в нижнем правом углу) или на уровень выше, чем начальная точка эффекта «Действие по площади» (клетки на зданиях уровня 1).

Использовать расходуемый предмет

Возьмите расходуемый предмет из вашего рюкзака, немедленно разыграйте его эффект и уберите жетон из игры. Эффект описан на жетоне добычи (также вы можете обратиться к разделу «База данных» на стр. 39).



При использовании расходуемых предметов, влияющих на щит или здоровье, измените счетчики соответственно. При восстановлении щита и/или здоровья вы никогда не можете превысить максимум здоровья

(40 очков) или максимум щита (зависит от экипированного корпусного щита). Все лишние очки сгорают.

БЛИЖНЯЯ АТАКА

Ближняя атака – рукопашный вариант атаки, позволяющий вам нанести повреждения противнику и оттолкнуть его. Ваша Легенда может взять в цель только Легенду противника, находящуюся на **смежной** клетке.

Для выполнения этого действия:

1. Выберите 1 Легенду противника на смежной клетке.
2. Вскройте 1 карту прицеливания.
3. Если значение на карте равно 40 или больше, нанесите 4 очка повреждения этому противнику (см. раздел «Жизнь и смерть» на стр. 30) и **оттолкните** его на 1 клетку от себя. Если значение меньше 40, атака провалилась. Если эффект «Отталкивание» приводит к эффекту «Столкновение», нанесите 4 дополнительных очка повреждения противнику (см. Правила отталкивания ниже на странице).
4. Замешайте карту прицеливания обратно в колоду.

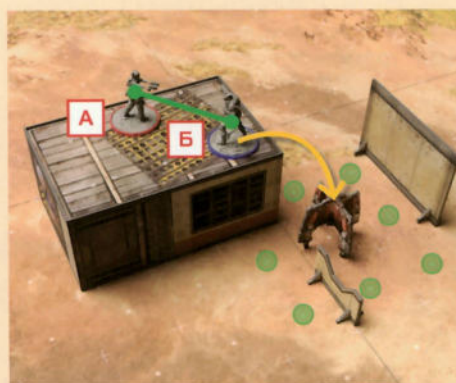
ОТТАЛКИВАНИЕ

Разыграйте эффект «Отталкивание», применив следующие правила:

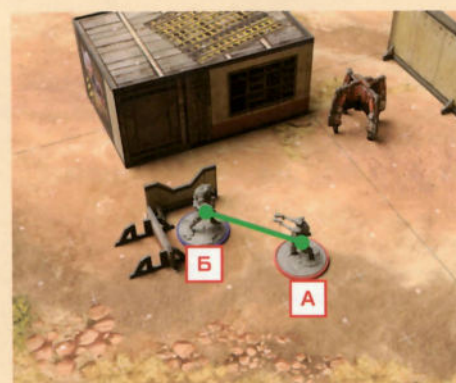
- ✗ Эффект «Отталкивание» имеет указание на максимальное количество клеток, на которые ваш противник может быть оттолкнут.
- ✗ Переместите вашего противника от себя по прямой линии, по клетке за раз, и на каждой клетку проверяйте на возникновение эффекта «Столкновение». Если столкновения нет, переходите на следующую клетку, повторяя указанные шаги до самой последней клетки, максимальное количество которых указано в описании эффекта «Отталкивание».
- ✗ Эффект «Столкновение» срабатывает, когда противник:
 - был бы вытолкнут за пределы поля, на более высокий уровень, на занятую клетку на том же уровне (например, Легендой), через занятые грани клетки (например, контейнером с припасами) или через пересечения соединенных объектов на том же уровне. Не перемещайте противника на эту клетку.
 - был бы вытолкнут на занятую клетку более низкого уровня. Игрок, управляющий Легендой, которую толкают, перемещает ее на свободную клетку, соседнюю с клеткой приземления.
- ✗ Когда возникает эффект «Столкновение», Легенда противника получает дополнительные очки повреждения: 4, если это была ближняя атака, или специально указанные повреждения, описанные на карте, вызвавшей эффект «Отталкивание». В этом случае действие эффекта «Отталкивание» заканчивается немедленно, и следующие клетки уже не проверяются.

Пример:

Лайфлайн **А** тратит 1 ОА для выполнения ближней атаки на Бладхаунд **Б**, которая находится на смежной клетке. Она вскрывает 1 карту прицеливания со значением 50. Бладхаунд получает 4 очка повреждения за ближнюю атаку (карта со значением 40+), и Лайфлайн отталкивает ее от себя по прямой линии на 1 клетку. Клетка, на которой она оказывается, находится на более низком уровне и занята маяком возрождения, что приводит к эффекту «Столкновение».



Бладхаунд получает 4 дополнительных очка повреждения и должна выбрать свободную клетку по соседству с маяком возрождения (доступные клетки отмечены зеленым). В этом случае действие эффекта «Отталкивание» заканчивается немедленно, карта прицеливания замешивается обратно в колоду прицеливания.



Пример:

Лайфлайн **А** тратит 1 ОА для выполнения ближней атаки на Бладхаунд **Б**, которая находится на смежной клетке. Она вскрывает 1 карту прицеливания со значением 50. Бладхаунд получает 4 очка повреждения за ближнюю атаку (карта со значением 40+), и Лайфлайн отталкивает ее от себя по прямой линии на 1 клетку в угол, образуемый пересечением «ПРЕПЯТСТВИЕ» (полустеной и контейнером с припасами). Это приводит к эффекту «Столкновение». Бладхаунд остается на месте и получает 4 дополнительных очка повреждения. В этом случае действие эффекта «Отталкивание» заканчивается немедленно, карта прицеливания замешивается обратно в колоду прицеливания.

РАЗРУШЕНИЕ

Вы можете разрушать миниатюры с меткой «РАЗРУШАЕМЫЙ». Максимальное количество миниатюр, которые могут быть разрушены одним действием, определяется цифрой после слова «Разрушение» (например, «Разрушение 2»).

Для выполнения действия «Разрушение» сделайте следующее:

1. Выберите между использованием **оружия с боеприпасами** и выполнением **рукопашной атаки**. В случае с несколькими целями вы обязаны применить **тот же тип атаки для всех целей**.
2. В качестве целей выберите количество миниатюр со свойством «РАЗРУШАЕМЫЙ» (до максимально возможного указанного количества):

- ✖ При использовании оружия все цели должны быть на **ЛВ** и в пределах **оптимальной дальности** оружия (**вы не тратите боеприпасы**).
 - ✖ При выполнении рукопашной атаки все цели должны быть на **смежных с вашей Легендой клетках или на клетке вашей Легенды**.
3. Примените любые эффекты, связанные с разрушением цели.
 4. Верните миниатюры разрушенных целей в запас их владельцев.
 5. Если под шкалой инициативы есть жетоны умений разрушенных миниатюр, немедленно разместите их на шкале отката (см. «Откат» на стр. 38).

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Как только ваша Легенда уничтожена, вы можете потратить 1 ОА для выполнения действия «Возрождение» и вернуться на поле. Вы не можете выполнять любые другие действия (включая действия с карт) до возрождения.

Если вы были уничтожены во время вашей активации или у вас еще остались ОА, вы можете немедленно потратить 1 ОА и выполнить действие «Возрождение». В противном случае во время вашей следующей активации вы **обязаны** выполнить первым действие «Возрождение».

Применяются следующие правила:

- ✖ Разместите миниатюру вашей Легенды на свободной клетке поля, **смежной** с маяком возрождения, ближайшему к члену вашего отряда. Если на поле есть больше одного маяка возрождения на равном расстоянии, выберите один из них. Если на поле нет других членов вашего отряда, выберите любой маяк возрождения.
- ✖ После возрождения вы можете тратить любые оставшиеся у вас ОА как обычно.

* КАРТЫ

У всех Легенд есть уникальные навыки и умения. Они могут использоваться только теми **Легендами, которые находятся на поле**.

Навыки и умения описаны на картах навыков и умений, дополнительная информация о них имеется на картах с описанием Легенд. На этих картах может быть проставлено одно или более ключевых слов, информация по использованию которых приведена ниже.

Примечание: некоторые действия с карт позволяют вам выполнить действие «Стрельба». **Помните: вы можете выполнить действие «Стрельба» только один раз за активацию** (вне зависимости, какое это действие: базовое, бесплатное или специальное).

ДЕЙСТВИЯ: БЕСПЛАТНОЕ, СПЕЦИАЛЬНОЕ И УЛУЧШЕНИЕ—СТРЕЛЬБА

Указанные действия выделены **черным**. Легенда может выполнять действия (бесплатные, специальные и улучшение—стрельба) только **во время своей активации**.

БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Не требует ОА. Разыграйте эффект с карты.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: X ОА

Потратьте ОА в количестве, указанном на карте (1 или 2), и разыграйте эффект с карты.

УЛУЧШЕНИЕ— СТРЕЛЬБА

Карты с «Улучшением» могут быть разыграны **в добавление** к эффектам, указанным после ключевого слова (например, действие «Стрельба»). Вы можете разыграть только 1 единственную карту «Улучшение» для усиления действия.

РЕАКЦИИ

Эти карты имеют ключевое слово **РЕАКЦИЯ**.

Легенда может разыграть реакцию только для того, чтобы **отреагировать на действие «Стрельба» противника**. Реакция не является обязательной.

Карты с эффектами реакций могут иметь одно или более из следующих ключевых слов: «Отряд», «До стрельбы» и «После стрельбы», имеющих следующие эффекты:

ОТРЯД

Эта карта реакции разыгрывается в том случае, когда либо вы, **либо** член вашего отряда становится целью. Если ключевого слова «Отряд» на карте нет, вы можете разыграть эту реакцию только тогда, когда именно **вы** являетесь целью.

ДО СТРЕЛЬБЫ

Эта карта реакции разыгрывается в качестве реакции противника во время шага «До стрельбы» действия «Стрельба» (см. стр. 28).

ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ

Эта карта реакции разыгрывается в качестве реакции противника во время шага «После стрельбы» действия «Стрельба» (см. стр. 30).

Каждая Легенда может разыграть только **одну реакцию «До стрельбы» и/или одну «После стрельбы» в ответ на каждое действие «Стрельба»**. Таким образом, если вы применяете реакцию «До стрельбы» с карты умения, то вы не можете выполнить другую реакцию «До стрельбы» с карты навыка в качестве реакции во время того же самого действия «Стрельба».

МГНОВЕННЫЕ

Эти карты отмечены словом **МГНОВЕННЫЙ**.

Легенда может выполнить мгновенные действия **во время любой активации при условии, что соблюдается условие, описанное на карте**.

Пример:

Член отряда Лайфлайн выполняет действие «Возрождение». Лайфлайн, таким образом, может разыграть карту «Ангел-хранитель», карту навыка с мгновенным эффектом, которая позволяет члену **ее** отряда выполнить действие «Возрождение» без траты ОА. После использования карта навыка отправляется в стопку сброса карт навыков.



КАРТЫ НАВЫКОВ

Каждая Легенда имеет уникальную колоду карт навыков. На карте навыков указано:

- 1 Имя Легенды
- 2 Название навыка
- 3 Тип и/или стоимость
- 4 Описание навыка
- 5 Действие «Рывок»
- 6 Художественный текст

Розыгрыш навыков

Для розыгрыша навыка выберите карту навыков из руки и выполните действие, описанное на карте. Затем поместите эту карту лицом вверх в стопку сброса карт навыков рядом с планшетом Легенды.

Рывок

Вы можете сбросить карту навыков с руки, **один раз за активацию**, без траты ОА для того, чтобы:

- ✗ Выполнить действие «Перемещение 1».
- ✗ Увеличить допустимое количество перемещений одного действия «Перемещение» на 1 ОП (то есть у вас будет 2 ОП при выполнении действия «Перемещение 1», 3 ОП при выполнении действия «Перемещение 2» и так далее).

После выполнения действия «Рывок» положите карту навыков в стопку сброса карт навыков.



КАРТЫ УМЕНИЙ

Каждая Легенда имеет две уникальные карты умений Легенды: 1 тактическую и 1 ультимативную. Умения могут иметь дополнительные жетоны и миниатюры (они выдаются игрокам во время выбора Легенд. На карте умений имеется следующая информация:

- 1 Имя Легенды
- 2 Название умения и его тип (тактическое или ультимативное)
- 3 Тип и/или стоимость
- 4 Описание умения
- 5 Изображение жетона умения
- 6 Время отката умения (в раундах)

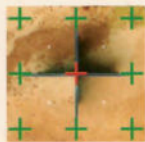


Розыгрыш умений

Для розыгрыша умений вы обязаны иметь, **по крайней мере, один из ее жетонов в своем запасе**. (Жетоны умений, лежащие под шкалой инициативы или под шкалой отката, недоступны).

Размещение миниатюр и жетонов умений на поле боя

Некоторые умения дают указание выставить миниатюры и/или жетоны на поле. Вы обязаны выполнить все условия, описанные на соответствующей карте умения. В противном случае вы не можете разыграть это умение. Если вам необходимо выставить миниатюру со свойством «ПОСТОЯННЫЙ», а в вашем запасе ее нет, возьмите вместо этого миниатюру с поля. Следуйте указаниям по размещению на карте, в которых может быть указано одно или более следующих ключевых слов и символов:

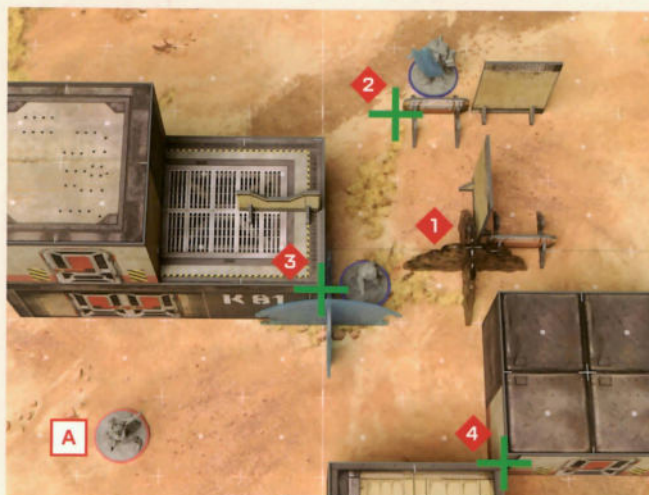
Указания	Описание	Пример
Разместите на клетке/пересечении	Разместите на любой клетке/пересечении вне зависимости, заняты они или нет.	Разместите миниатюру «Раскаты грома» на клетке в 0-5.
Разместите на свободной клетке/свободном пересечении	Разместите на клетке/пересечении, которые не заняты .	Разместите миниатюру «Защитный купол» на свободном пересечении в 0-2, создав область.  Миниатюра «Защитный купол» занимает центральное пересечение, остальные пересечения – свободны.
	Для соединенных объектов, составляющих угол в 180°, только внешние пересечения являются свободными.	 Стена и полустена соединены. Среднее пересечение занято, два внешних пересечения свободны.
	Для соединенных компонентов, составляющих угол в 90°, общие пересечения могут быть использованы только для размещения миниатюр снаружи угла, как показано на правом примере.	

Указания	Описание	Пример
Прикрепите к	Разместите миниатюру на клетке, занятой целью выбранного эффекта. Эта миниатюра теперь соединена с целью, и они обе – и цель, и миниатюра – всегда перемещаются вместе (при использовании действия «Перемещение», при изменении местоположения Легенды и т. д.). Миниатюры остаются на цели до уничтожения и возвращаются на поле вместе с ней.	ПРИКРЕПИТЕ миниатюру «Око Всеотца» к противнику (до 3) в 1-3. 
 В пределах дальности	Целевая клетка или целевое пересечение должны быть на указанном расстоянии (например, 3) или в пределах указанной дальности (например, 0-2) от вашей Легенды.	Разместите миниатюру «Бомбардировка» на клетке в 0-5. 
 На линии видимости	Ваша Легенда должна иметь незаблокированную ЛВ до цели.	Разместите жетон сброса на свободной клетке в 1-2. 

Подробные сведения об эффектах каждого компонента на клетках и пересечениях приведена в памятке по объектам и/или на картах с описанием Легенд.

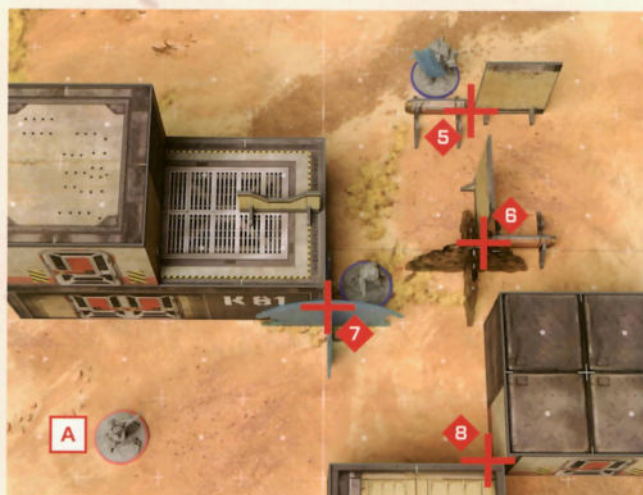


Пример: Бангалор **A** хочет разместить миниатюру «Дым», используя свое тактическое умение «Дымовая пушка». Это бесплатное действие (не имеет стоимости в ОА). Миниатюра «Дым» должна быть размещена на свободном пересечении, в пределах дальности от 0 до 5 клеток от вашей Легенды, и без ограничения по уровню. ЛВ до целевого пересечения не требуется.



- 1 Контейнер с припасами и стена соединены и образуют угол в 90°. Общее пересечение свободно, и миниатюра «Дым» должна быть размещена таким образом, чтобы она не пересекалась с соединенным объектом.
- 2 Контейнер с припасами и стена соединены и образуют угол в 180°. Миниатюра «Дым» может быть размещена на внешнем пересечении соединенного объекта.

- 3 Угол здания на уровне 1 свободен. Бангалор может разместить там свою миниатюру «Дымовая пушка», даже если две ее грани не находятся на здании. Более того, несмотря на то, что миниатюра «Дымовая пушка» находится непосредственно над стоящим на уровне земли «Защитным куполом», она не размещается на нем.
- 4 Пересечение 1 уровня, общее для двух зданий, свободно.



- 5 Пересечение считается занятым, так как является частью соединенных объектов – контейнера с припасами и стены.
- 6 Миниатюра «Дым» не может быть размещена внутри угла в 90°, так как в этом случае она пересечется с соединенными стеной и контейнером с припасами.
- 7 Пересечение уровня 0 занято «Защитным куполом».
- 8 Пересечение уровня земли двух соединенных зданий занято. Миниатюра «Дым» не может быть здесь размещена, так как в этом случае она пересечет соединенные здания.

ОБЛАСТИ



Некоторые умения создают области на поле вокруг соответствующих миниатюр (например, «Дымовая пушка» и «Защитный купол»). Область имеет **форму ромба**, грани

которого соединяются со всеми четырьмя ребрами миниатюры, и находится **на том же уровне**, что и миниатюра (область не распространяется на другие уровни).

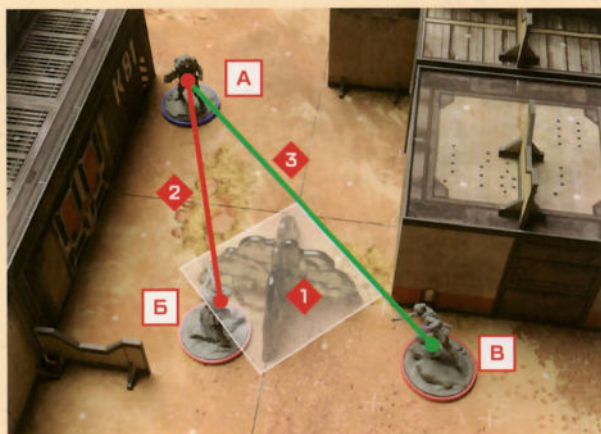
Все Легенды или объекты, которые находятся на клетке, пересеченной гранями области, теперь считаются находящимися внутри области (на пересечения эффект области не распространяется). Одновременно на клетку могут оказывать влияние эффекты нескольких областей.

Область изменяет действие правил внутри себя, что указано на соответствующей карте умения. Эффекты, связанные с определенными областями, применяют **только в том случае, если:**

- ✗ Хотя бы одна Легенда находится внутри области, **или**
- ✗ ЛВ пересекает одну из граней области, и верхняя клетка ЛВ находится на том же уровне, что и область – в этом случае действие распространяется «на всю область» (см. «Верхняя клетка ЛВ» на стр. 24).

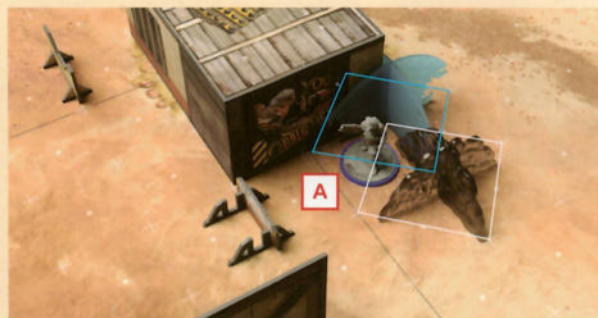
В приведенных выше примерах используется термин «Легенда» для всех правил, но они так же применяются и к объектам.

Пример:



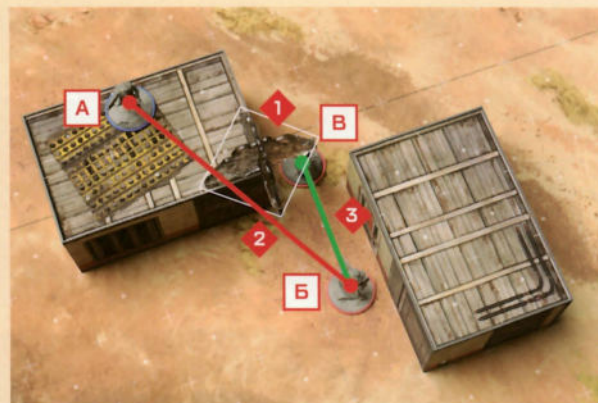
- 1 Бангалор **Б** уже установила свою миниатюру «Дым», используя свое умение «Дымовая пушка», что создало область в форме ромба вокруг миниатюры.
- 2 ЛВ между Бладхаунд **А** и Бангалор **Б** пересекает грани области, таким образом, применяется эффект «Дыма»: любое действие «Стрельба» со стороны Бладхаунд в цель (Бангалор) или наоборот будет иметь штраф к сложности попадания +10.
- 3 ЛВ между Бладхаунд **А** и Рэйф **В** не пересекает грани области (она идет вдоль нее). Таким образом, штраф не накладывается.

Пример:



Бладхаунд **А** находится и в области миниатюры «Дым», и в области миниатюры «Защитный купол». Примените эффекты обеих областей при выборе ее целью.

Пример:

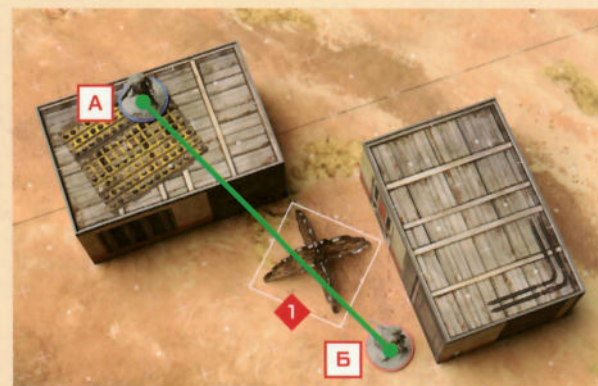


Бладхаунд **А** хочет выстрелить в Бангалор **Б**, но на крыше здания уровня 1 находится миниатюра «Дым» **1**.

Миниатюра «Дым» находится на том же уровне, что и Бладхаунд **2**, ЛВ пересекает ее грани – это означает, что эффект «Дым» применяется.

У Бангалор **Б** незаблокированная ЛВ до **В** Патфайндера **3**, но эффект «Дым» не применяется, так как эффекты областей не распространяются на уровень выше или ниже.

Пример:



Бладхаунд **А** целится в Бангалор **Б**. На уровне 0 находится миниатюра «Дым», создающая область вокруг себя **1**.

Область находится на уровень ниже, чем верхняя клетка ЛВ, и Бангалор не находится внутри области. Таким образом, эффект области не применяется.

Характеристики, связанные со временем

Эффекты умений могут срабатывать в разные моменты во времени и иметь разную длительность.

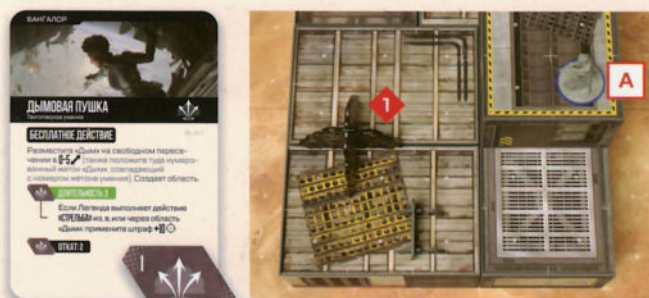
Эти свойства выделены зеленым. **Не выделенный зеленым эффект разыгрывается мгновенно.**

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 3

Длительность «Х». Эффект, описанный под выделенным словом «Длительность», становится активным немедленно и длится на протяжении Х ходов.

Положите жетон умения под шкалой инициативы на Х ходов правее жетона инициативы и под любым жетоном/любыми жетонами, выложенными до этого. Умение остается активным на протяжении этого количества ходов. Когда жетон инициативы окажется над жетоном умения – в фазе хода «Розыгрыш любых эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы» – эффект прекращает свое действие.

Пример:



Бангалор **A** решает использовать свое умение «Дымовая пушка».

- 1 Она размещает соответствующую миниатюру на пересечение в пределах указанной дальности, что создает «область».
- 2 «Дымовая пушка» – умение с Длительностью 3. Таким образом, жетон умения размещается в ячейке под шкалой инициативы, которая находится на 3 хода правее жетона инициативы.
- 3 Через 3 хода жетон инициативы оказывается над жетоном умения, эффект «Дымовая пушка» прекращается во время шага «Розыгрыш любых эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы». Миниатюра «Дым» возвращается к Бангалору, жетон умения размещается на шкале отката.

ЗАДЕРЖКА: 2

Задержка «Х». Этот эффект, указанный под выделенным словом «Задержка», применяется через Х ходов после того, как разыгрывается умение.

Положите жетон умения под шкалой инициативы на Х ходов правее жетона инициативы и под любым уже имеющимся там жетоном (или жетонами). Если жетон инициативы оказывается над жетоном умения, начинается фаза хода «Розыгрыш любых эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы».

Пример:



Гибралтар **A** решает использовать свое умение «Бомбардировка».

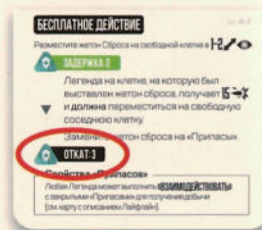
- 1 Он размещает соответствующую миниатюру на клетке в пределах указанной дальности (0–5).
- 2 Это умение имеет свойство «Задержка 2». Таким образом, жетон умения выкладывается на ячейку под шкалой инициативы на 2 хода правее жетона инициативы.
- 3 2 хода спустя жетон инициативы оказывается над жетоном умения, во время шага «Розыгрыш любых эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы» срабатывает эффект «Бомбардировка», что наносит повреждения всем Легендам в пределах своего действия по площади. После этого миниатюра «Бомбардировка» возвращается Гибралтару, а жетон умения размещается на шкале отката.

Откат

Жетон умения, использованный для выполнения действия, должен пройти через период отката, прежде чем его можно использовать снова. На карте умения есть указание, когда начинается период отката и сколько он длится. Шкала отката используется для отслеживания отката для всех жетонов умения. В конце периода отката верните ваш жетон умения в ваш запас. Теперь его можно использовать снова.

Используйте следующий порядок действия для отката:

1. Верните все соответствующие и касающиеся умения жетоны и миниатюры с поля в ваш запас, за исключением случаев, когда миниатюра имеет свойство «ПОСТОЯННЫЙ» (в этом случае она остается на поле).
2. Положите соответствующий жетон умения на шкалу отката на деление, указанное на карте умения.
3. В каждой переходной фазе переместите все жетоны умений на 1 деление влево по шкале отката.



4. Когда жетон умения уходит за пределы шкалы отката, откат завершен. Положите жетон умения на соответствующую карту умения. Его можно использовать снова.

Пример:

Когда заканчивается эффект «Дымовая пушка», жетон умения убирается со своего места под шкалой



инициативы и размещается на шкале отката над планшетом раундов. Период отката эффекта «Дымовая пушка» равен 2 раундам, таким образом, ее жетон размещается на делении, отмеченном цифрой «2».

Во время каждой переходной фазы жетон перемещается на 1 деление влево по шкале отката.

Когда жетон покидает шкалу отката, он отправляется на соответствующую карту умения и может быть использован снова.



* БАЗА ДАННЫХ

ТЕРМИНЫ

Любая Легенда вашего отряда

Относится к любой одной Легенде из вашего отряда, включая вашу.

Каждая Легенда вашего отряда

Относится ко всем Легендам вашего отряда, включая вашу.

Разместите миниатюру на свободную клетку/сторону/пересечение

Миниатюра со свойством «ЗАНИМАЕТ КЛЕТКУ»/«ЗАНИМАЕТ ГРАНЬ»/«ЗАНИМАЕТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ» выставляется на указанную часть клетки на поле, и соответствующее место больше не считается свободным.

В области

Миниатюра со свойством «ОБЛАСТЬ» создает вокруг себя область в форме ромба, грани которого соединяются со всеми четырьмя ребрами клетки, на которой размещена миниатюра. Все Легенды или объекты, которые находятся на клетке, пересеченной гранью области, теперь считаются находящимися внутри области (на пересечения эффект области не распространяется). Одновременно на клетку могут оказывать влияние эффекты нескольких областей.

Стрелок

Легенда, выполняющая действие «Стрельба».

Цель

Легенда, в отношении которой выполняется действие «Стрельба» или ближняя атака, или объект, указанный как цель действия «Разрушение».

Скорострельность

Количество карт, которые вы вскрываете и выкладываете на планшет прицеливания при выполнении действия «Стрельба»:

- * Одна цифра (например, «2»): означает количество ячеек для использования на планшете прицеливания. Разместите одну карту прицеливания в каждую ячейку.
- * Пара цифр (например, «1x3»): первая цифра указывает, какое количество ячеек используется на планшете прицеливания; вторая — количество карт прицеливания, которые будут размещены в каждой ячейке.

Выстрел/Первый выстрел

Под выстрелом понимаются все карты прицеливания, размещенные в одной ячейке на планшете прицеливания при выполнении действия «Стрельба». Первым выстрелом считаются все карты, размещенные в первой ячейке планшета прицеливания при выполнении действия «Стрельба».

Отдача X

Во время действия «Стрельба» выложите карты прицеливания для первого выстрела как обычно. Затем за каждый действующий эффект «Отдача» в игре сдвиньте следующую карту (карты) на 1 дополнительную ячейку вправо (например, «Отдача 2» означает, что карта (карты) прицеливания сдвигаются на 2 дополнительные ячейки вправо).

Каждая карта прицеливания с [символ] рассматривается, как не имеющая этого символа. Считайте, что у соответствующих карт прицеливания нет этого символа (то есть любой эффект, срабатывание которого вызвано этим символом, не применяется).

Каждая карта с [символ] является попаданием/промахом

Считайте, что соответствующая карта прицеливания имеет автоматическое попадание/промах. Если в игре есть эффект, который игнорирует эффекты символов, автоматическое попадание/промах не применяется.

Шаг после «Нанесите повреждения»

Этот эффект активируется немедленно после шага «Нанесите повреждения» действия «Стрельба». Если должно быть активировано несколько эффектов одновременно, всегда активируйте их в порядке розыгрыша – сначала пассивные эффекты, а затем все другие.

Уничтожить противника

Противник считается уничтоженным, когда его здоровье достигает 0.

Когда Легенда входит на клетку

Этот эффект срабатывает в тот момент, когда Легенда входит на клетку. Это может произойти во время действия «Перемещение», когда Легенда перемещается на другую клетку, или всякий раз на основании какого-либо эффекта (отталкивание, возрождение и т. д.). Во время действия «Перемещение» этот эффект активируется сразу же, как только Легенда входит на клетку, даже если клетка занята и Легенда не может закончить на ней свое перемещение.

Карты

Карты умений, карты навыков, карты оружия содержат краткое описание случаев своего использования, включая выделенные слова, ключевые слова и короткие предложения. Ниже приведены самые распространенные из них.

**БЕСПЛАТНОЕ
ДЕЙСТВИЕ**

**СПЕЦИАЛЬНОЕ
ДЕЙСТВИЕ: 1 ОА**

**СПЕЦИАЛЬНОЕ
ДЕЙСТВИЕ: 2 ОА**

Указывает, какое количество Очков Активации вы должны потратить, чтобы выполнить это действие:

- ✗ Бесплатное действие: 0 ОА
- ✗ Специальные действия: 1 или 2 ОА

УЛУЧШЕНИЕ-СТРЕЛЬБА

Эта карта может быть разыграна во время действия «Стрельба» для усиления его эффекта (например, путем увеличения количества очков повреждения от каждого попадания). Вы можете разыграть только 1 карту Улучшение-Стрельба для усиления вашего действия «Стрельба».

Примечание: мгновенные карты с эффектом «Разыграйте как «Улучшение – Стрельба» учитываются при подсчете ограничения на 1 карту Улучшение-Стрельба.

РЫВОК ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 1 / ±1 ОП

Один раз за активацию вы можете сбросить карту навыков с руки и за 0 ОА выполнить действие «Перемещение 1» или получить одно дополнительное очко перемещения при выполнении действия «Перемещение». При выполнении действия «Рывок» основной эффект карты навыка не используется.

РЕАКЦИЯ ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ ДО СТРЕЛЬБЫ ОТРЯД

Вы можете применять реакции для того, чтобы отреагировать на действие «Стрельба» противника. Использование реакции не является обязательным. Карты реакции могут иметь одно или более следующих ключевых слов:

- ✗ **Отряд:** карта разыгрывается в том случае, когда **либо ваша Легенда, либо другая Легенда в вашей команде является целью**. Если ключевого слова «Отряд» на карте нет, вы можете разыграть эту реакцию только в том случае, когда вы сами являетесь целью.
- ✗ **До стрельбы:** карта разыгрывается во время шага «Реакция противника – до стрельбы» действия «Стрельба».
- ✗ **После стрельбы:** карта разыгрывается во время шага «Реакция противника – после стрельбы» действия «Стрельба».

Примечание: каждая Легенда может разыграть одну реакцию «До стрельбы» и/или одну реакцию «После стрельбы» в ответ на каждое действие «Стрельба». Таким образом, если вы выполняете реакцию «До стрельбы» с карты умения, то вы не можете применить еще одну реакцию «До стрельбы» с карты навыков в ответ на то же самое действие «Стрельба».

МГНОВЕННЫЕ

Эта карта может быть разыграна только при выполнении условия, указанного на карте. Вы можете использовать мгновенную карту во время активации **любой** Легенды (то есть вашей Легенды, Легенды союзника или Легенды противника).

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 3

ЗАДЕРЖКА: 2

Указывает, когда начинается и заканчивается действие эффекта умения по отношению к тому, на каком ходу применяется эффект карты умения. Некоторые карты умения имеют несколько выделенных слов и особую последовательность их применения.

- ✗ **Длительность «Х».** Эффект, описанный под выделенным словом «Длительность», становится активным немедленно и длится на протяжении Х ходов.
- ✗ **Задержка «Х».** Этот эффект, указанный под выделенным словом «Задержка», применяется через Х ходов после розыгрыша карты.

Примечание: время действия эффектов отслеживается путем размещения жетонов умений под шкалой инициативы на Х ходов вперед (вправо от) текущего хода.

ОТКАТ: 3

Указывает деление на шкале отката, куда размещается жетон умения, как только эффект соответствующей карты умения разыгран полностью.

ПАССИВНЫЙ

Присутствует только на картах оружия. Описывает постоянный эффект оружия, который вы можете использовать во время выполнения действия «Стрельба» с помощью этого оружия. При розыгрыше нескольких карт в рамках действия «Стрельба» пассивные эффекты разыгрываются первыми.

ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Снаряжение



Шлем

- Начальный:** нет дополнительных эффектов.
- Редкий:** игнорируйте 1 выстрел в голову на карте прицеливания со значением ≤ 50 .
- Эпический:** игнорируйте до 2 выстрелов в голову на картах прицеливания со значением ≤ 60 .
- Легендарный:** игнорируйте до 2 выстрелов в голову на картах прицеливания со значением ≤ 60 . Вам доступно новое СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: «Взаимодействие и использование».

Учитывается только значение карт прицеливания, без каких-либо изменений.



Корпусный щит

- Начальный:** максимальное значение корпусного щита равно 20 очкам щита.
- Редкий:** максимальное значение корпусного щита равно 30 очкам щита. Когда вы экипируетесь не «истощенным» корпусным щитом, немедленно восстановите 10 очков щита и переверните его на сторону «Истощенный».
- Эпический:** максимальное значение корпусного щита равно 40 очкам щита. Когда вы экипируетесь не «истощенным» корпусным щитом, немедленно восстановите 10 очков щита и переверните его на сторону «Истощенный».
- Легендарный:** максимальное значение корпусного щита равно 40 очкам щита. Когда вы экипируетесь не «истощенным» корпусным щитом, немедленно восстановите 20 очков щита и переверните его на сторону «Истощенный».

Скинув корпусный щит, не переворачивайте его жетон и положите на поле, как есть.



Нокаут-щит

- Начальный:** нет дополнительных эффектов.
- Редкий:** всякий раз, когда вы получаете повреждения, которые привели бы к вашему уничтожению, вместо этого активируется нокаут-щит: предотвратите до 10 очков повреждения и переверните жетон на сторону «Истощенный».
- Эпический:** всякий раз, когда вы получаете повреждения, которые привели бы к вашему уничтожению, вместо этого активируется нокаут-щит: предотвратите до 15 очков повреждения и переверните жетон на сторону «Истощенный».
- Легендарный:** всякий раз, когда вы получаете повреждения, которые привели бы к вашему уничтожению, вместо этого активируется нокаут-щит: предотвратите до 15 очков повреждения и переверните жетон на сторону «Истощенный». Если повреждения наносит «Кольцо», уменьшите его до 8.

Расходуемые предметы



Шприц (обычный): восстановите до 12 очков здоровья.

Аптечка (редкий): восстановите до 20 очков здоровья.

Любые очки здоровья, превышающие максимальные 40 очков, сгорают.



Ячейка щита (обычная): восстановите до 12 очков щита.

Аккумулятор щита (редкий): восстановите до 20 очков щита.

Любые очки щита, превышающие максимально возможные, сгорают.



Набор феникса (эпический): восстановите до 15 очков здоровья и до 15 очков щита.

Любые очки, превышающие максимально возможные очки здоровья и щита, сгорают.



Ускоритель (редкий): уменьшите откат каждого вашего умения на 2. Если при этом период отката заканчивается, заберите соответствующий жетон умения (см. «Откат» на стр. 38).

Гранаты



Зажигательная граната (обычный): выберите целевую клетку приземления в пределах дальности 2-5. Возьмите 1 карту прицеливания и переместите жетон гранаты соответствующим образом. Действие по площади - 5x1 клетку. Легенды в области действия по площади получают по 15 очков повреждения.



Осколочная граната (обычный): выберите целевую клетку приземления в пределах дальности 2-5. Возьмите 2 карты прицеливания и переместите жетон гранаты соответствующим образом. Действие по площади равно 3x3 клетки. Эффект наносит 20 очков повреждения Легендам на центральной клетке действия по площади и 10 очков повреждения Легендам на всех остальных клетках действия по площади.

Модификаторы



Ствольный стабилизатор

Обычный: при выстреле переместите начальное положение карты прицеливания на планшете прицеливания на 1 ячейку влево.

Редкий: при выстреле переместите начальное положение карты прицеливания на планшете прицеливания на 2 ячейки влево.

Эпический: при выстреле переместите начальное положение карты прицеливания на планшете прицеливания на 3 ячейки влево.



Увеличенный магазин

Редкий и эпический: увеличьте скорострельность оружия на 1.



Затвор для дробовика

Эпический: увеличьте первую цифру в значении скорострельности оружия на 1. Не изменяйте вторую цифру в значении скорострельности оружия.

Прицелы



1x ГБОП (Голографический боевой оптический прицел) «Классика» (Обычный): если цель находится в пределах дальности 1-2, измените сложность попадания на -5.

*** 1x Голо (Обычный):** если цель находится в пределах дальности 1-2, измените сложность попадания на -5.

2x ГБОП «Громила» (редкий): если цель находится в пределах дальности 2-3, измените сложность попадания на -10.

1x-2x Настраиваемый Голо (редкий): если цель находится в пределах дальности 1-4, измените сложность попадания на -5.

6x Снайпер (редкий): если цель находится в пределах дальности 5 или более, измените сложность попадания на -5.

3x ГБОП «Рейнджер» (редкий): если цель находится в пределах дальности 4-6, измените сложность попадания на -10.

2x-4x Настраиваемый АБО прицел (автоматический/улучшенный боевой прицел) (эпический): если цель находится в пределах дальности 2-5, измените сложность попадания на -10.

4x-8x Настраиваемый снайперский прицел (эпический): если цель находится в пределах дальности 4 и больше, измените сложность попадания на -10.

*** 1x Цифровой с подсветкой целей (Легендарный):** если цель находится в пределах дальности 1-2, измените сложность попадания на -15.

*** 6x-10x Цифровой снайперский с подсветкой целей (Легендарный):** если цель находится в пределах дальности 5 и больше, измените сложность попадания на -15.



Стандартный приклад

Обычный: каждое попадание наносит 1 дополнительное очко повреждения.

Редкий: каждое попадание наносит 2 дополнительных очка повреждения.

Эпический: каждое попадание наносит 3 дополнительных очка повреждения.



Приклад для снайперской винтовки

*** Обычный:** первое попадание наносит 3 дополнительных очка повреждения.

Редкий: первое попадание наносит 6 дополнительных очков повреждения.

Эпический: первое попадание наносит 9 дополнительных очков повреждения.

Отмеченные * жетоны имеются только в виде изображений на картах и как «жетоны» в игре не присутствуют.



СИМВОЛЫ



Возьмите жетон добычи из мешка с жетонами обычной добычи.



Возьмите жетон добычи из мешка с жетонами редкой добычи.



Возьмите жетон добычи из мешка с жетонами эпической добычи.



Возьмите карту оружия из колоды оружия.



Боеприпасы. Символ указывает на тип боеприпасов. Цифра – на начальное количество боеприпасов у оружия.



Энергетические боеприпасы



Легкие боеприпасы



Тяжелые боеприпасы



Патроны для дробовика



Боеприпасы для снайперской винтовки



Мифические боеприпасы



Любые патроны



Оптимальная дальность. Промежуток расстояния, в пределах которого оружие наиболее эффективно. Для каждой клетки вне оптимальной дальности примените штраф в +10 для сложности попадания.



Сложность попадания. Чем выше значение, тем сложнее попасть.



Скорострельность. Количество карт, которое вы открываете на планшете прицеливания во время действия «Стрельба».



Обычные повреждения. Количество очков повреждения, получаемых целью с каждым попаданием.



Повреждения от выстрела в голову. Дополнительные очки повреждения, которые вы наносите при каждом попавшем выстреле в голову.



Автоматическое попадание, которое случается, когда цель находится на уровне ниже вас.



Автоматический промах, который случается, когда цель находится выше вас уровнем.



Автоматический промах, который случается, когда цель находится в укрытии.



Дополнительное попадание за каждые 2 подобных символа на открытых картах прицеливания.



Выстрел в голову. Выстрел в голову считается успешным, если на карте есть символ попадания, а на цели нет шлема, который мог бы предотвратить попадание.



Дальность. Обозначает эффективную дальность.



Линия видимости. Эффект требует иметь ЛВ до цели/до клетки цели.



Очки щита.



Очки здоровья.



Действие по площади. Эффект применяется на указанных клетках.



Модификации. Карта оружия с подобным символом имеет предустановленные модификации, которые изменяют его характеристики или дают пассивный эффект.

♦ Обозначает увеличение характеристики.
♦ Обозначает уменьшение характеристики.



Миниатюра «Барьер».



Стрелки, используемые для перемещения кольца и появления объектов.



Символ босса. Указывает, что эта сторона планшета снаряжения используется только при режиме игры с боссом.



Когда жетон раундов перемещается на деление с этим символом, разыгрывается перемещение кольца (только при игре с дополнительным модулем «Кольцо»). Может привести к срабатыванию разных эффектов в зависимости от режима игры и/или дополнительных модулей.



Когда жетон раундов перемещается на деление с этим символом, возьмите все карты перемещения кольца и замешайте их обратно в колоду. Затем вскройте новую карту перемещения кольца (только при игре с дополнительным модулем «Кольцо»).



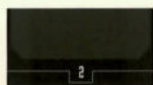
Количество очков повреждения от кольца, получаемого во время переходной фазы (только при игре с дополнительным модулем «Кольцо»). Может быть использовано для различных эффектов в зависимости от режима игры и/или дополнительных модулей.



Эффект применяется в том случае, если ваши очки здоровья падают до 0.



Переверните жетон после того, как разыграете его эффект.



Деление шкалы отката (на планшете раундов).



Когда жетон раундов перемещается на деление в форме ромба, разыграйте все эффекты жетонов, лежащих под жетоном раундов.



Когда жетон раундов перемещается на деление в виде квадрата, обведенное пунктирной линией, разыграйте все эффекты символов под жетоном раундов. Затем переместите жетон раундов на 1 деление вправо.

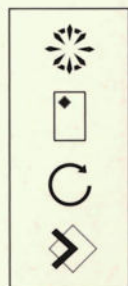


Когда жетон раундов перемещается на деление с символом трофея, игра заканчивается.



Деление хода (на планшете раундов).

Деление переходной фазы. Разыграйте следующие эффекты по порядку сверху вниз:



Нанесите повреждения со свойством «Здоровье» каждой Легенде вне границ кольца.

Каждая Легенда берет 1 карту навыков из колоды навыков себе в руку.

Передвиньте все жетоны умений на шкале отката на 1 деление влево.

Передвиньте жетон раундов на 1 деление вправо.



Обратная сторона жетонов начального снаряжения.



Жетон победных очков/контейнера смерти. Каждый жетон победных очков, лежащий стороной с символом трофея вверх, приносит 1 победное очко.



Действие по площади (в клетках). Красный ромб обозначает клетку, на которой находится объект, вызвавший этот эффект.



Стрелки на картах прицеливания. Могут быть использованы для обозначения различных игровых эффектов.



Ремесленные материалы (используются при игре с дополнительным модулем «Репликатор»).



Жетон легендарной добычи. Возьмите жетон легендарной добычи указанного типа (используется при игре с дополнительным модулем «Посылки снабжения»).



Уникальное оружие. Возьмите одну карту уникального оружия из колоды уникального оружия (используется при игре с дополнительным модулем «Посылки снабжения»).

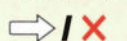
Дополнение для соло- и кооперативного режимов:



Карта с этим символом принадлежит автомате.



Жетоны зарядки. Используются для активации различных эффектов карт навыков, способностей и оружия автомата.



Каждое действие «Перемещение» описывается с помощью двух символов через «/»:

X символ слева применяется, когда автомата **не выполнила** действие «Стрельба» в текущем раунде;

X символ справа применяется, когда автомата **уже выполнила** действие «Стрельба» в текущем раунде.

Значение различных символов:



автомата перемещается вдоль белых линий, указанных на карте-схеме;



автомата перемещается вдоль зеленых линий, указанных на карте-схеме;



автомата не перемещается.



Каждая карта-схема может иметь следующие символы:

● начальное положение миниатюры Легенды, управляемой автоматом;

▲ указываемое картой направление;

○ белая линия перемещения;

○ клетка на белой линии перемещения;

◇ финальная клетка белой линии;

● зеленая линия перемещения;

● клетка на зеленой линии перемещения;

◇ финальная клетка зеленой линии.

ПАМЯТКА

СНАРЯЖЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Экипируйте свою Легенду согласно указаниям выбранного режима игры.

ВЫСАДКА НА ПОЛЕ

Высадитесь на поле боя, следуя указаниям выбранного режима игры.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Каждый **РАУНД** состоит из:

- ✖ Ход Красного отряда
- ✖ Ход Синего отряда
- ✖ Переходная фаза

Каждый **ХОД** состоит из:

- ✖ Шаг «Розыгрыш любых эффектов с жетонов, лежащих под жетоном инициативы»: разыграйте любые эффекты с жетонов, лежащих под жетоном инициативы.

- ✖ Шаг «Активация Легенды»: каждая Легенда отряда (в любом порядке) выполняет активацию.
- ✖ Шаг «Передвижение жетона инициативы»: передвиньте жетон инициативы на 1 деление вправо по шкале инициативы. Если он оказывается на делении «Переходная фаза», разыграйте ее.

Переходная фаза



Нанесите повреждения со свойством «ЗДОРОВЬЕ» каждой Легенде за пределами кольца.

Количество очков повреждения зависит от положения жетона раундов и указано под шкалой раундов.



Каждая Легенда берет 1 карту навыков из колоды навыков себе в руку.



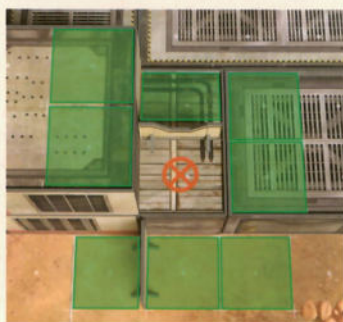
Передвиньте все жетоны умений на шкале отката на одно деление влево. Если период отката завершен, верните жетон владельцу.



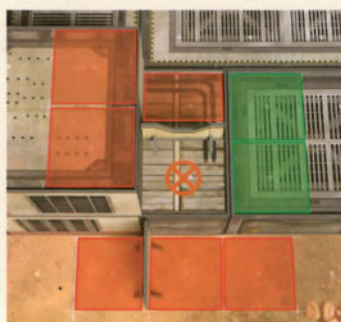
Передвиньте жетон раундов на 1 деление вправо и разыграйте эффекты, соответствующие новому положению жетона раундов:

- ✖ Переверните все карты Легенд рубашкой вниз.
- ✖ Передвиньте жетон инициативы на деление следующего хода отряда по стрелкам на шкале инициативы.

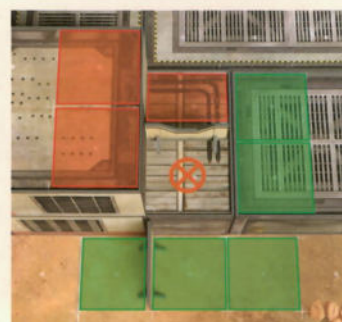
ПРИМЫКАНИЕ



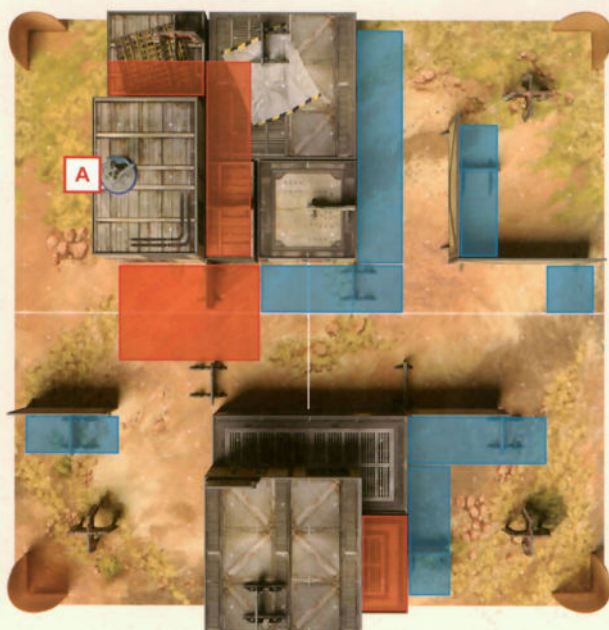
Клетки на расстоянии 1



Смежные клетки



Соседние клетки



ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Рисунок показывает обычные ситуации с ЛВ:

Гибралтар **A** стоит на здании 2 уровня.

Клетки, выделенные красным, заблокированы от ЛВ Гибралтара из-за своего расстояния от грани здания (которое имеет свойство «ПРЕПЯТСТВИЕ»).

Клетки, выделенные синим, заблокированы от ЛВ Гибралтара из-за правил для объектов со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» 2 и 0 уровней.

Помните: Если вы стоите на клетке уровня 2, ЛВ заблокирована только до клеток, находящихся непосредственно позади объекта со свойством «ПРЕПЯТСТВИЕ» уровня 1, которое пересекает ЛВ.