



## ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## КУВАЛДА

Sledge не может использовать Кувалду в положении Наклон.



**ДЕЙСТВИЕ** → **Размещаемое**,

игнорируйте 1 легкую стену или баррикаду — выполните Разрушение в выбранной клетке, затем переместитесь в нее. После этого можно выполнить Стрельбу и/или Разрушение в 1 клетке, соседней с вашей новой позицией.



АТАКА

**SLEDGE**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



### ЭМИ-ГРАНАТА



ДЕЙСТВИЕ

→ Метательное — выполните

Разрушение на все Электронные гаджеты в комнате с выбранной клеткой.



АТАКА  
THATCHER

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ПРОБИВНОЙ СНАРЯД



ДЕЙСТВИЕ

Линия видимости,

игнорируйте 1 баррикаду — выполните  
Разрушение в выбранной клетке и в  
ортогонально-соседней к ней клетке.



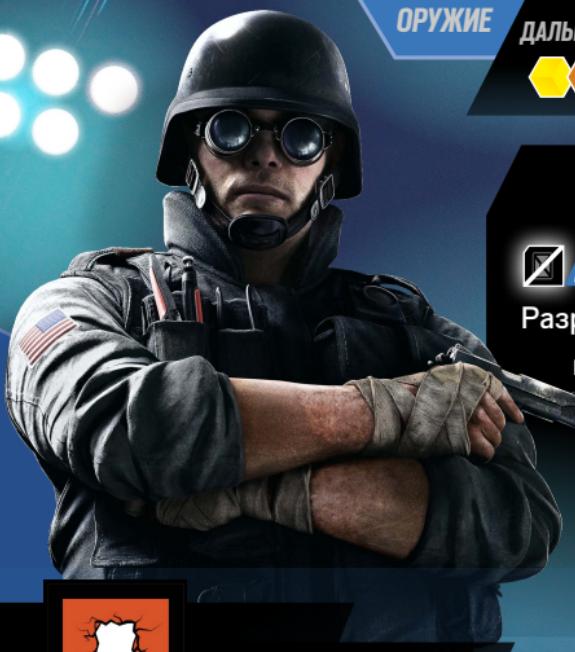
АТАКА  
ASH



БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ТЕРМОЗАРЯД ⚡



ДЕЙСТВИЕ

→ Размещаемое — выполните

Разрушение в выбранной клетке и в  
каждой соседней к ней клетке.

Никакие перегородки не блокируют  
эффект Термозаряда.



АТАКА

**THERMITE**



БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## БАЛЛИСТИЧЕСКИЙ ЩИТ ⚡



ДЕЙСТВИЕ

► Размещаемое — все  
оперативники в комнате с выбранной  
клеткой получают !, кроме Blitz'a.



АТАКА  
**BLITZ**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ ⚠





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ДЕТЕКТОР ЭЛЕКТРОНИКИ



ДЕЙСТВИЕ

→ Сигнал или Вертикальное

– выполните Разрушение на выбранный  
Электронный гаджет.



РЕАКЦИЯ

→ Игнорируйте эффект

специального гаджета, который отменяется  
тратой действия (даже если гаджет влияет  
на другого оперативника Атаки).



АТАКА  
IQ

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ПСО "ЗРАЧОК"

Дым и Ядовитый газ не блокируют линию видимости Glaz'a.

Действие ➔ **Вертикальное** — раскройте жетон Скрытого оперативника.



АТАКА  
GLAZ



БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



АТАКА  
TWITCH

## ШОК-БОТ ⚡



ДЕЙСТВИЕ

► Дрон — после сканирования

киньте кубик ⚡. За каждое попадание выполните Разрушение ⚠ на Электронный ⚡ гаджет в просканированной комнате.



БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ ⚠





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## КАССЕТНЫЙ ЗАРЯД ⚡



ДЕЙСТВИЕ

➡ Размещаемое, игнорируйте

1 легкую стену или баррикаду или  
**Вертикальное** — выполните Разрушение

⚠ на все гаджеты в комнате с выбранной  
клеткой, кроме гаджетов со свойством .  
Все оперативники в выбранной комнате  
получают .



АТАКА  
FUZE

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ ⚠





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3

4-6

7+



## ЩИТ "СКАЛА"

Если Montagne имеет несколько источников защиты, его защита увеличена до 4 вместо стандартного значения 3.

**ДЕЙСТВИЕ** ➡ : Montagne имеет прочную защиту вместо легкой. Оперативники в положении Наклон, находящиеся за Montagne также получают прочную защиту вместо легкой.

Фаза обновления:



АТАКА

# MONTAGNE

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ЗУМ "ЛОВКАЧ" ⚡



ДЕЙСТВИЕ

➡ Дрон — после сканирования

выполните Разрушение 🌵 в клетке с дроном и всех соседних клетках. Оперативники на этих клетках получают ⚡.

ATAKA  
FLORES

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ 🌵





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



АТАКА  
**RECRUIT**

БЕГ 5  
РАЗРУШЕНИЕ





ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



АТАКА  
**RECRUIT**

БЕГ-  
РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ГАЗОВАЯ ГРАНАТА



ДЕЙСТВИЕ

→ Метательное - Ядовитый

газ — оперативники (кроме Smoke), находящиеся в клетках с Ядовитым газом, немедленно получают .

Клетки с Ядовитым газом блокируют Линию видимости. Каждый раз, когда оперативник (кроме Smoke) заходит в клетку с Ядовитым газом или заканчивает в нем действие, получает .



ЗАЩИТА  
**SMOKE**



БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ГЕНЕРАТОР ПОМЕХ ⚡

**Подготовка** — разместите до 2 Генераторов помех на 2 секциях прочных стен.

Электронные ⚡ гаджеты Атаки не могут целиться, устанавливаться, перемещаться в клетки тех комнат, где установлен Генератор помех.



ЗАЩИТА  
**MUTE**



БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## БРОНЕПАНЕЛЬ

**Подготовка** — разместите до 2 Бронепанелей на месте 2 дверей или окон. Бронепанели заменяют установленные баррикады, если они есть.

Бронепанели считаются укрепленной стеной, а не гаджетом.



ЗАЩИТА  
**CASTLE**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

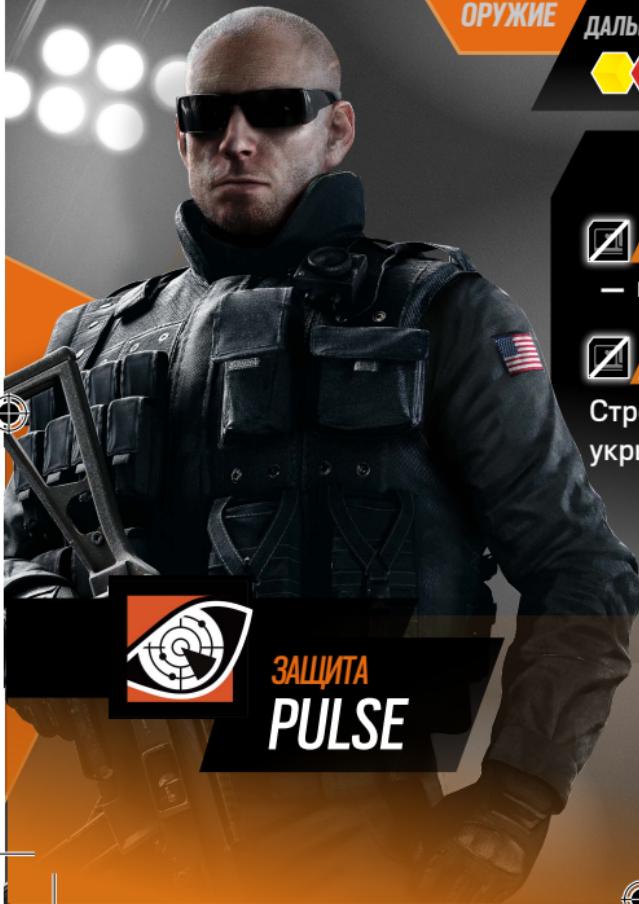
ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



ЗАЩИТА  
**PULSE**

### ДАТЧИК СЕРДЦЕБИЕНИЯ

**действие** → Сигнал или **Вертикальное** — выбранный оперативник получает .

**действие** → **Вертикальное** — выполните Стрельбу (короткая дистанция, легкое укрытие) в оперативника с маркером .



БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## СИСТЕМА ОТРАЖЕНИЯ ГРАНАТ



РЕАКЦИЯ

Когда вражеский оперативник бросает **Метательный** гаджет в любую комнату, игнорируйте его эффект. Заряд этого гаджета считается использованным. Вражеский оперативник может потратить 1 дополнительное действие, чтобы игнорировать этот эффект.



ЗАЩИТА  
**JÄGER**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





## ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## УСТРОЙСТВО ПОДАЧИ ТОКА

**Подготовка** — разместите 2 УПТ в 2 свободных клетках. УПТ подает напряжение на все соседние клетки и клетку, где оно расположено. Укрепленные стены и Бронепанели не блокируют эффект УПТ.

Когда вражеский оперативник входит на клетку под напряжением или использует в ней **Устанавливаемый** гаджет, он получает ! и !.

Вражеский **Дрон** не может входить или быть размещенным в клетки под напряжением.



ЗАЩИТА  
**BANDIT**

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





## ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



ЗАЩИТА  
**DOC**



## ПИСТОЛЕТ СО СТИМУЛЯТОРОМ

- Действие** ➔ **Линия видимости** — уберите у выбранного оперативника.
- Реакция** ➔ **Линия видимости** — когда другой оперативник погибает, Doc может немедленно оживить его, сбросив с него . Скрытый Doc должен раскрыть себя. Оживленный оперативник получает .

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## КАПКАН



РЕАКЦИЯ → После того, как вражеский оперативник прошел через окно или дверь он получает .

Вражеский оперативник может потратить 1 дополнительное действие, чтобы избежать этого.



ЗАЩИТА  
**КАРКАН**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ГРАНАТОМЕТ "ШУМИХА"



действие

Метательное - Жетон

огня — оперативники на клетках, накрытых жетоном огня, немедленно получают .

Когда оперативник входит в клетку или заканчивает действие в клетке с жетоном огня, получает .



ЗАЩИТА  
ТАЧАНКА



БЕГ -  
РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## КЕРАМОПЛАСТИНЫ

**Подготовка** — разместите по 1 жетону Керамопластины на профилях 3x оперативников, у которых не более 5 здоровья.

Оперативник должен сбросить жетон Керамопластины, вместо получения .



ЗАЩИТА  
**ROOK**

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ 





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ЛЕЧАЩАЯ СТАНЦИЯ "КОНА" ⚡ ▲

**Подготовка** — разместите до 3 станций Kona на 3 секциях прочных стен.

Когда любой оперативник в комнате, с одной или более станциями Kona получает урон, он игнорирует ⚡.



ЗАЩИТА

THUNDERBIRD

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+

ЗАЩИТА  
JÄGER

## СИСТЕМА ОТРАЖЕНИЯ ГРАНАТ



**РЕАКЦИЯ** → Когда вражеский оперативник бросает **Метательный** гаджет в любую комнату, игнорируйте его эффект. Заряд этого гаджета считается использованным. Вражеский оперативник может потратить 1 дополнительное действие, чтобы игнорировать этот эффект.



БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ





## ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+



## ГРАНАТОМЕТ "ШУМИХА"



действие

→ Метательное - жетон

огня — оперативники на клетках, накрытых жетоном огня, немедленно получают .

Когда оперативник входит в клетку или заканчивает действие в клетке с жетоном огня, он получает .



защита  
ТАЧАНКА



БЕГ -  
РАЗРУШЕНИЕ





ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



ЗАЩИТА  
**RECRUIT**

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



ЗАЩИТА  
**RECRUIT**

БЕГ -  
РАЗРУШЕНИЕ

