

## 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

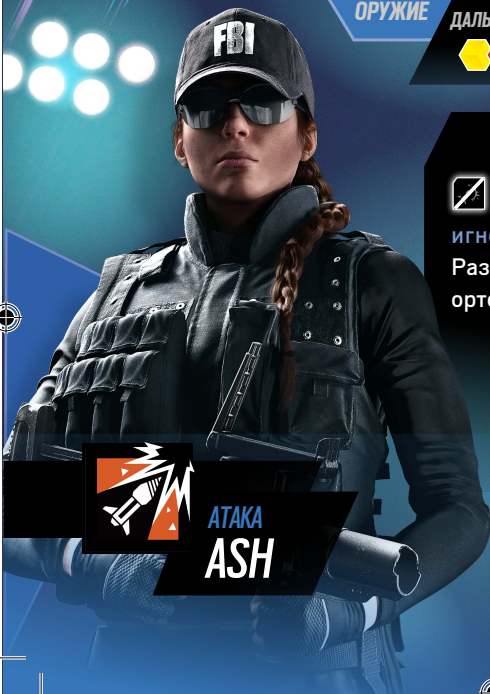
**THATCHER**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ







## ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6



7+




## ПРОБИВНОЙ СНАРЯД



ДЕЙСТВИЕ



Линия видимости,

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

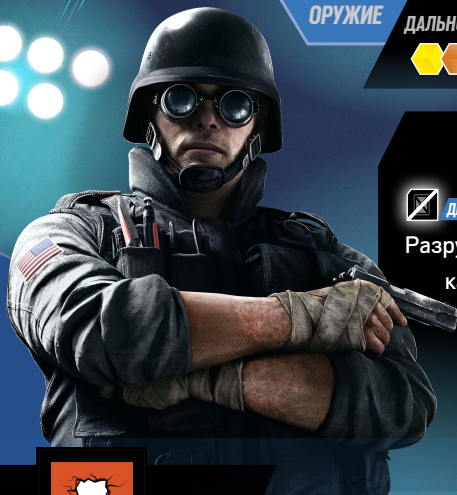


АТАКА  
**ASH**

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+



## ШОК-БОТ ⚙



ДЕЙСТВИЕ ➡

**Дрон** — после сканирования киньте кубик . За каждое попадание выполните Разрушение на Электронный гаджет в просканированной комнате.



АТАКА

**TWITCH**

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 .



АТАКА

**FLORES**

БЕГ 2

РАЗРУШЕНИЕ



5



ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



АТАКА

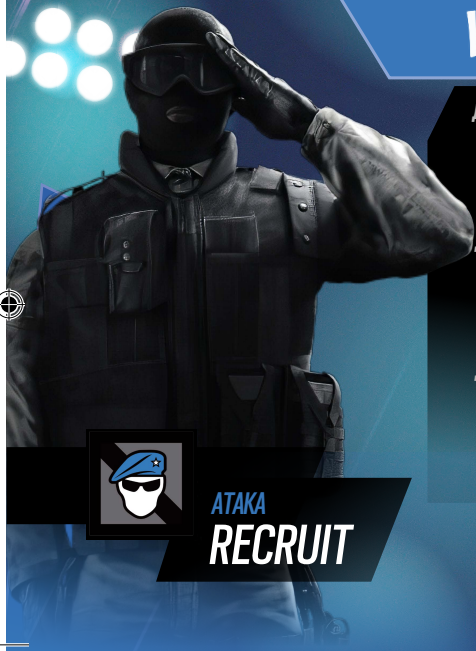
RECRUIT

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ





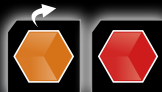


ОРУЖИЕ

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.

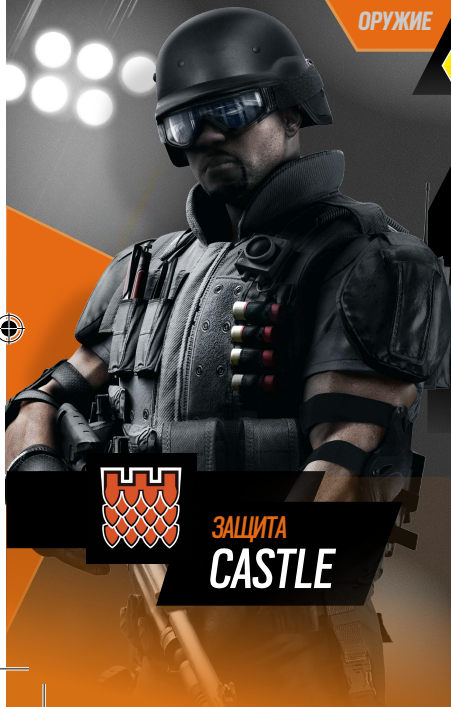


ЗАЩИТА  
**MUTE**

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+



## ДАТЧИК СЕРДЦЕБИЕНИЯ



ДЕЙСТВИЕ



**Сигнал** или **Вертикальное**  
— выбранный оперативник получает 📍.



ДЕЙСТВИЕ



**Вертикальное** — выполните  
Стрельбу (короткая дистанция, легкое  
укрытие) в оперативника с маркетом 📍.



ЗАЩИТА  
**PULSE**

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+



## ПИСТОЛЕТ СО СТИМУЛЯТОРОМ



ДЕЙСТВИЕ



**Линия видимости** — уберите





у выбранного оперативника.



РЕАКЦИЯ



**Линия видимости** — когда другой оперативник погибает, Дос может немедленно оживить его, сбросив с него . Скрытый Дос должен раскрыть себя. Оживленный оперативник получает .



ЗАЩИТА  
ДОС

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

# ТАШАНКА



БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



4-6




7+



## КЕРАМОПЛАСТИНЫ

**Подготовка** — разместите по 1 жетону Керамопластин на профили 3х 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 "КОПА"

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

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



ЗАЩИТА

# THUNDERBIRD

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 -

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

ТАШАНКА

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ





ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



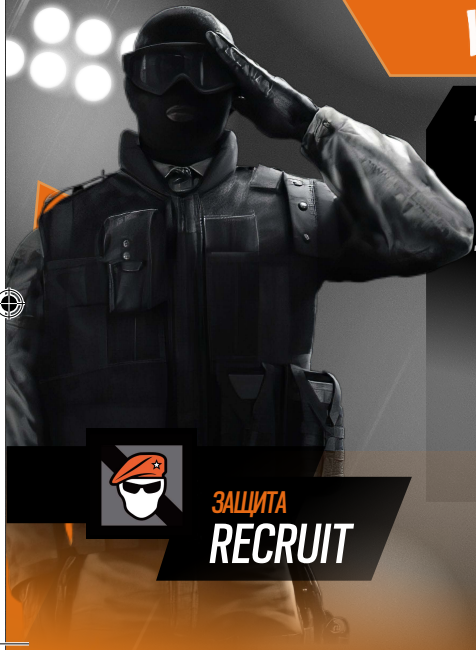
ЗАЩИТА  
**RECRUIT**

БЕГ 5

РАЗРУШЕНИЕ

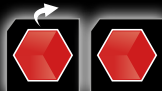




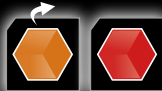


ОРУЖИЕ

ДАЛЬНОСТЬ 1-3



ДАЛЬНОСТЬ 4-6



ДАЛЬНОСТЬ 7+



ЗАЩИТА  
**RECRUIT**

БЕГ -

РАЗРУШЕНИЕ

