



Базовые действия

Передвижение	Драка	Стрельба	Изучение	Устранение	Взаимодействие
Максимально на 2 области	Выберите Врага находящегося в области Агента в качестве цели	Возможна только в случае, если Агент имеет оружие Дальнего боя и если при этом в области Агента нет Врагов	Возможно только в случае наличия Улики в области Агента	Возможно только если в вашей области нет Врагов	Возможно только если в вашей области нет Врагов
Можно заходить только в области с достаточностью вместимостью (6 персонажей или объектов)	Вы должны выбрать какое из имеющегося у Агента <u>оружия ближнего боя</u> использовать (включая пустые руки)	Вы должны выбрать какое из имеющегося у Агента <u>оружия дальнего боя</u> использовать		Уберите один Лягушачий Выводок или одно Адское Пламя из области Агента	
Если Агент покидает область с Врагом		Выберите Врага находящегося на видимой области в качестве цели			
Выберите один вариант					
Уход от врага					С Местом Обыска
Забрать его с собой					С Особыми Объектами
Получить поддержку					
Получить 1 Урон за каждого врага					Следуйте инструкциям на соответствующей карте
					Смотрите стр. 25 Правил

Уход от врага	Забрать его с собой	Получить поддержку
Получить 1 Урон за каждого врага	Враг перемещается в область с Агентом Если в той области не хватает вместимости, Агент Уходит от врага	Другой Агент в той же области может потратить один фишку действия, чтобы отвлечь Врага (макс. 1 Агент/1 Враг). Отвлеченный Враг не наносит Урон перемещающемуся Агенту.

Проведите Проверку Драки

Ухудшите 1 кубик за каждого другого Врага в этой же области

Нанесение Урона

Результат Проверки Драки минус значение Стойкости врага дает нанесенный Врагу Урон

Если Враг получил как минимум 1 Урон, Враг получает **Попадание**.

Проведите Проверку Стрельбы

Ухудшите 1 кубик за каждого другого персонажа в области цели

Ухудшите 1 кубик за каждого персонажа на линии выстрела

Нанесение Урона

Результат Проверки Стрельбы минус значение Стойкости врага дает нанесенный Врагу Урон

Если в области имеются **Объекты** вначале примените рассчитанный Урон к ним. Если **Объекты разрушены**, примените оставшийся Урон к цели.

Если Враг получил как минимум 1 Урон, Враг получает **Попадание**

Проведите Проверку Изучения

Ухудшите 1 кубик за каждого Врага в том же Помещении

Ухудшите 1 кубик дополнительно за каждого Врага в той же Области, что и Агент.

Результат Изучения

0-2 – Ничего не происходит

3-5 – Уберите Улику с поля и передвиньте маркер Собранной Информации на 1 деление вперед

6+ – Уберите Улику с поля и передвиньте маркер Собранной Информации на 2 деления вперед

Вспомогательные действия

Обмен	Исследование
Возможно только если в вашей области нет Врагов	Возможно только если Агент находится в области рядом с дверью, ведущей в неисследованное помещение
Дайте начальную карту или карту имущества имеющую символ обмена другому Агенту , находящемуся в вашей области	Переверните карту Встреч и разместите все требуемое в помещении в соответствии с указаниями карты
Если эта карта перевернута , она остается перевернутой. Новый владелец размещает эту карту повернутой набор рядом с планшетом своего Агента (она не может быть использована в том же раунде) и разворачивает ее только в фазе Конца Раунда.	Если карта Встреч имеет особые правила, поместите ее рядом с этим помещением, если таких правил нет сбросьте карту.

Отбрасывание

- **Цель** перемещается в соседнюю исследованную область
- Каждый другой персонаж в этой области, получает **Урон**, равный результату броска 1 Оранжевого кубика
- Если там есть **Объект**, он **уничтожается**, а **цель** получает урон, равный размеру объекта
- **Цель** нельзя отбросить в целиком заполненное помещение.

Оглушение

- Фигурка оглушённого персонажа кладётся набор
- Когда оглушённый враг активизируется в фазе врагов, он встает и **ничего не делает**.
- Агент должен потратить 2 фишки действий, чтобы встать во время своего хода
- **Атакуя оглушённого врага, Агент улучшает 1 кубик.**
- **Защищаясь от атаки, оглушённый Агент ухудшает 1 кубик.**

Урон от Огня

После проведения атаки, наносящей урон от огня, в область **цели** всегда добавляется адское пламя