



События правила

Ходящий мертвец

Йохан не получает травмы. Вместо этого за каждый полученный им урон, для которого нет места на шкале здоровья, спускайтесь на 1 деление по счётчику «Эктоплазменной стабильности».

Защитный костюм

Каждый раз, когда агенты совершают передышку, обнуляйте счётчик «Эктоплазменной стабильности».

Деаукция

Проверяя **ИЗУЧЕНИЕ** , Йохан может потратить символ , чтобы продвинуться на 1 деление вперёд по шкале собранной информации в дополнение к другим эффектам.

ЙОХАН КРАУС



Уникальные действия

Стабилизация

Поднимитесь на 1 деление по счётчику «Эктоплазменной стабильности».

Проекция

Спуститесь на 2 деления по счётчику «Эктоплазменной стабильности» и поместите фишку действия в любую исследованную область. До конца фазы Йохан может выполнять действия изучения и исследования так, как если бы он находился в этой области.

Внедрение

Выполните это действие, когда приспешник побеждён. Спуститесь на 3 деления по счётчику «Эктоплазменной стабильности», переместите побеждённого приспешника не более чем на 2 области, проведите им ближнюю или дальнюю атаку по другому врагу, а затем уберите с поля.



Начальные карты

Пистолет Йохана Крауса
Эктоплазменная стабильность



События правила

Взрывоопасная

Когда Лиз получает урон из любого источника, поднимайтесь на 1 деление по счётчику «Живого огня». Если маркер поднялся на красное деление, переместите его ещё на одно.

Невосприимчивость к огню

Лиз игнорирует эффекты адского пламени и никогда не получает урон от огня.

Сосредоточенность

Перед применением эффектов атаки с использованием «Огненного выстрела» Лиз может потратить символ , чтобы перенести маркер на счётчике «Живого огня» на любое деление.

ЛИЗ ШЕРМАН



Уникальные действия

Разжигание пламени

Поднимитесь на 1 или 2 деления по счётчику «Живого огня».

Огненный выстрел

Оружие дальнего боя. Эта атака наносит урон от огня, и к результату проверки прибавляется сила «Живого огня». После атаки спуститесь на 1 деление по счётчику «Живого огня».

Сожжение

Поместите адское пламя в область Лиз и во все соседние исследованные области. Затем бросьте кубик . Все остальные персонажи в области Лиз получают урон от огня, равный результату проверки + сила «Живого огня». Каждый персонаж в соседних областях получает урон от огня, равный результату проверки. После атаки спуститесь на 2 деления по счётчику «Живого огня».



Начальные карты

Пистолет Лиз Шерман
Живой огонь



ЙОХАН КРАУС

События правила

ХОДЯЩИЙ МЕРТВЕЦ

Йохан не получает травмы. Вместо этого за каждый полученный им урон, для которого нет места на шкале здоровья, спускайтесь на 1 деление по счётчику «Эктоплазменной стабильности».

Защитный костюм

Каждый раз, когда агенты совершают передышку, обнуляйте счётчик «Эктоплазменной стабильности».

Дедукция

Проверяя **ИЗУЧЕНИЕ** (И), Йохан может потратить символ (И), чтобы продвинуться на 1 деление вперёд по шкале собранной информации в дополнение к другим эффектам.

Уникальные действия

Стабилизация

Поднимитесь на 1 деление по счётчику «Эктоплазменной стабильности».

Проекция

Спуститесь на 2 деления по счётчику «Эктоплазменной стабильности» и поместите фишку действия в любую исследованную область. До конца фазы Йохан может выполнять действия изучения и исследования так, как если бы он находился в этой области.

Внедрение

Выполните это действие, когда приспешник побеждён. Спуститесь на 3 деления по счётчику «Эктоплазменной стабильности», переместите побеждённого приспешника не более чем на 2 области, проведите им ближнюю или дальнюю атаку по другому врагу, а затем уберите с поля.



Начальные карты

Пистолет Йохана Крауса
Эктоплазменная стабильность



ЛИЗ ШЕРМАН

События правила

Взрывоопасная

Когда Лиз получает урон из любого источника, поднимайтесь на 1 деление по счётчику «Живого огня». Если маркер поднялся на красное деление, переместите его ещё на одно.

Невосприимчивость к огню

Лиз игнорирует эффекты адского пламени и никогда не получает урон от огня.

Сосредоточенность

Перед применением эффектов атаки с использованием «Огненного выстрела» Лиз может потратить символ (И), чтобы перенести маркер на счётчике «Живого огня» на любое деление.

Уникальные действия

Разжигание пламени

Поднимитесь на 1 или 2 деления по счётчику «Живого огня».

Огненный выстрел

Оружие дальнего боя. Эта атака наносит урон от огня, и к результату проверки прибавляется сила «Живого огня». После атаки спуститесь на 1 деление по счётчику «Живого огня».

Сожжение

Поместите адское пламя в область Лиз и во все соседние исследованные области. Затем бросьте кубик (И). Все остальные персонажи в области Лиз получают урон от огня, равный результату проверки + сила «Живого огня». Каждый персонаж в соседних областях получает урон от огня, равный результату проверки. После атаки спуститесь на 2 деления по счётчику «Живого огня».



Начальные карты

Пистолет Лиз Шерман
Живой огонь



ХЕЛЛБОЙ

События правила

Повидавший многое

Один раз за раунд, тратя фишку действия на улучшение кубика в своей или чужой проверке **ИЗУЧЕНИЯ** , Хеллбой улучшает 2 кубика вместо 1.

Огнеупорность

Хеллбой никогда не получает более 1 урона от огня, нанесённого в результате одной атаки или эффекта.

Всего лишь царапина

Проверяя **ДРАКУ** , Хеллбой может потратить символ , чтобы излечить 2 урона.



Уникальные действия

Насмешка

Переместите маркер выбора цели Хеллбоя в начало шкалы.

Большой хук справа

Выполните действие драки. Если вы попали, цель получает дополнительные 3 урона, оглушается и отбрасывается.

Расшвыривание мебели

Уберите объект из области Хеллбоя и выберите видимого врага в пределах 2 областей. Враг оглушается и получает урон, равный размеру объекта + результат броска кубика .



Начальные карты

Револьвер Хеллбоя
Глубокие карманы



ЭЙБ САПИЕН

События правила

Ловкость

Выполняя действие перемещения, Эйб может переместиться не более чем на 3 области (вместо 2). Эйб не получает урон, уходя от врагов.

Ускоренное лечение

Каждый раз, когда агенты совершают передышку, Эйб излечивает 2 урона.

Быстрая реакция

Проверяя **ДРАКУ**  или **СТРЕЛБУ** , Эйб может потратить символ , чтобы вернуть фишку действия на свой планшет агента.



Уникальные действия

Агрессия

Отбросьте врага из области Эйба.

Точный выстрел

Выполните действие стрельбы, игнорируя все объекты и всех персонажей, кроме цели.

Побег

Уберите Эйба с поля. Поместите одну из фишек, потраченных на это действие, в область, где он находился. Эта фишка не вернётся в фазе конца раунда. В начале следующей фазы агентов уберите фишку и верните Эйба в область, где она находилась.



Начальные карты

Пистолет Эйба Сапиена
Гарпун

