

ХЕЛЛБОЙ™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА

ХЕЛЛБОЙ. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры	3	Дополнительные правила	22
Принципы игры	6	• Карты снаряжения и начальные карты.....	22
• Карты	6	• Оружие.....	22
• Маркеры условий и последствий.....	7	• Эффекты атаки.....	22
• Выбор цели	8	• Резервные агенты.....	23
• Планшеты агентов	9	• Прочие жетоны и компоненты.....	24
• Урон.....	10	• Объекты.....	25
• Проведение проверок	11	Противостояние	26
• Игровое поле	12	Дела	28
Процесс игры	14	• Подготовка к игре.....	28
• Фаза врагов	14	Краткая памятка	32
▪ Поведение приспешников	15		
• Фаза агентов.....	16		
▪ Действия	16		
• Фаза отдыха	19		
▪ Передышка.....	19		
• Фаза судьбы	20		
• Фаза конца хода	20		



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Джеймс М. Хьюитт и Софи Уильямс



Редактор: Стюарт Гиббс

Иллюстрации и графический дизайн:

Дункан Элдис, Room 17 Games

Фигурки: Barruz Studio, MKUltra Studio, Луиджи Терци

Роспись фигурок: Studio Giraldez

Фотографии: Бен Сэндам

Издательство Dark Horse: Кэти О'Брайен, Майкл Гомбос, Дженни Бленк, Мария Сарачино-Лоу, Ник Мак-Уортер

«Хеллбой» и «БРПД» — товарные знаки Майка Миньолы. Эйб Сапиен, Лиз Шерман и все прочие представленные персонажи — товарные знаки Майка Миньолы.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Подготовка русского издания игры — редакция Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Продюсирование: Павел Бунтман

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчики: Александр Петрунин, Вадим Лобов

Корректоры: Анна Полянская, Алина Кривошлыкова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян

Соиздатель игры в России — компания Maify. www.maify.ru

Информационный партнёр издания игры в России — издательство XL-media и мастерская «Буба и Туба». www.xlm.ru



www.crowdgames.ru

Приветствую тебя в БРПД, салага. Бюро расследований паранормальной деятельности, если тебе всё надо разжёвывать. И знаешь что? С этого момента твоя жизнь станет куда более странной...

В этой игре вы перевоплотитесь в сотрудников БРПД — особых правительственных агентов, призванных расследовать и устранять сверхъестественные угрозы. Проще говоря, вам предстоит охотиться на монстров, обыскивать древние гробницы и в последний момент срывать разрушительные ритуалы.

Участники (а их может быть от 1 до 4) объединяются против игры. Каждый из них управляет опытейшим агентом БРПД. У всех агентов есть сильные и слабые стороны, и только если игроки будут действовать сообща, у них появится шанс завершить расследование и благополучно вернуться на базу.

Так чего же вы ждёте? Заряжайте оружие, хватайте священные реликвии — и в путь!

Стоп!

Прежде чем читать этот буклет с правилами, советуем сыграть обучающую партию, описанную в отдельном 8-страничном буклете. Изучать правила будет гораздо проще, имея за плечами опыт нескольких игровых раундов.

Что в коробке?

На следующих страницах вы найдёте описание компонентов, входящих в базовую игру «Хеллбой».

ФИГУРКИ

Все герои, злодеи и монстры представлены пластиковыми фигурками. Всего в игре 4 типа фигурок: оперативные агенты БРПД (или просто агенты), приспешники, боссы и лягушачьи выводки. Под термином «враг» подразумеваются приспешник или босс. Под термином «персонаж» подразумеваются агент, приспешник или босс (проще говоря, любая фигурка, кроме лягушачьих выводков).

Если эффект действует «на всех врагов в помещении», это означает, что он применяется к каждому приспешнику и боссу в этом помещении. Если эффект действует «на всех персонажей в помещении», то он применяется ко всем фигуркам в помещении, кроме лягушачьих выводков.

Лягушачьи выводки не считаются персонажами, врагами или боссами, поэтому на них не распространяются соответствующие эффекты, хоть они и представлены фигурками.

Агенты БРПД



Хеллбой Эйб Сапиен Лиз Шерман Йохан Краус

ВРАГИ-БОССЫ



Огромный лягушкомонстр Щупальца Саду-Хема

ВРАГИ-ПРИСПЕШНИКИ



3 разъярённых лягушкомонстра 3 ядовитых лягушкомонстра 3 вооружённых лягушкомонстра 3 превращающихся лягушкомонстра



Лягушачьи выводки

СОСТАВ ИГРЫ



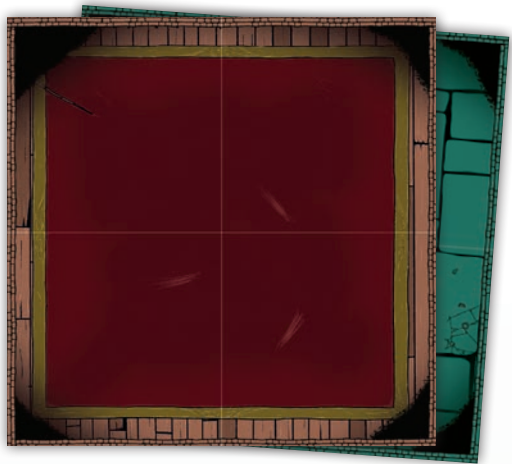
Фрагмент помещения
с 1 областью



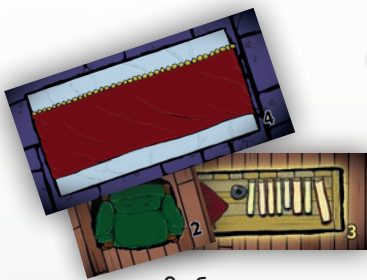
12 дверей



6 фрагментов помещений
с 2 областями



5 фрагментов помещений с 4 областями



9 объектов



3 жетона
мест обыска



10 жетонов
улик



6 маркеров условий (красные)
6 маркеров последствий (чёрные)



Маркер
неотвратимости
судьбы



Маркер
собранной
информации



4 маркера
выбора цели



Жетон
начальной области



Планшет базы/противостояния





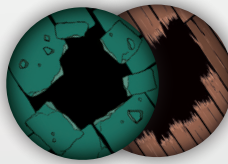
4 планшета агентов



27 маркеров урона



8 маркеров озарения



6 жетонов разрушений



6 колод дел



4 подставки для фигурок



9 жетонов адского пламени



27 карт судьбы



4 карты боссов



8 начальных карт



4 карты резервных агентов



Кубик эффекта



12 кубиков проверки



20 карт снаряжения



4 жетона резервных агентов



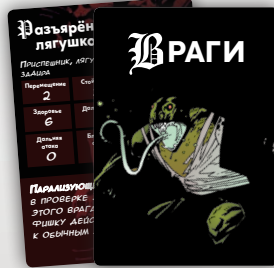
12 фишек состояния



12 фишек действий



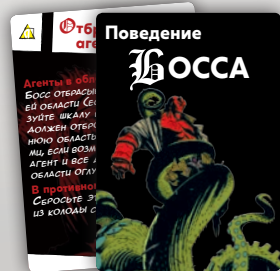
18 маркеров урона врагов



4 карты врагов



42 карты встреч



16 карт поведения босса



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

По сути, игра состоит из двух частей:

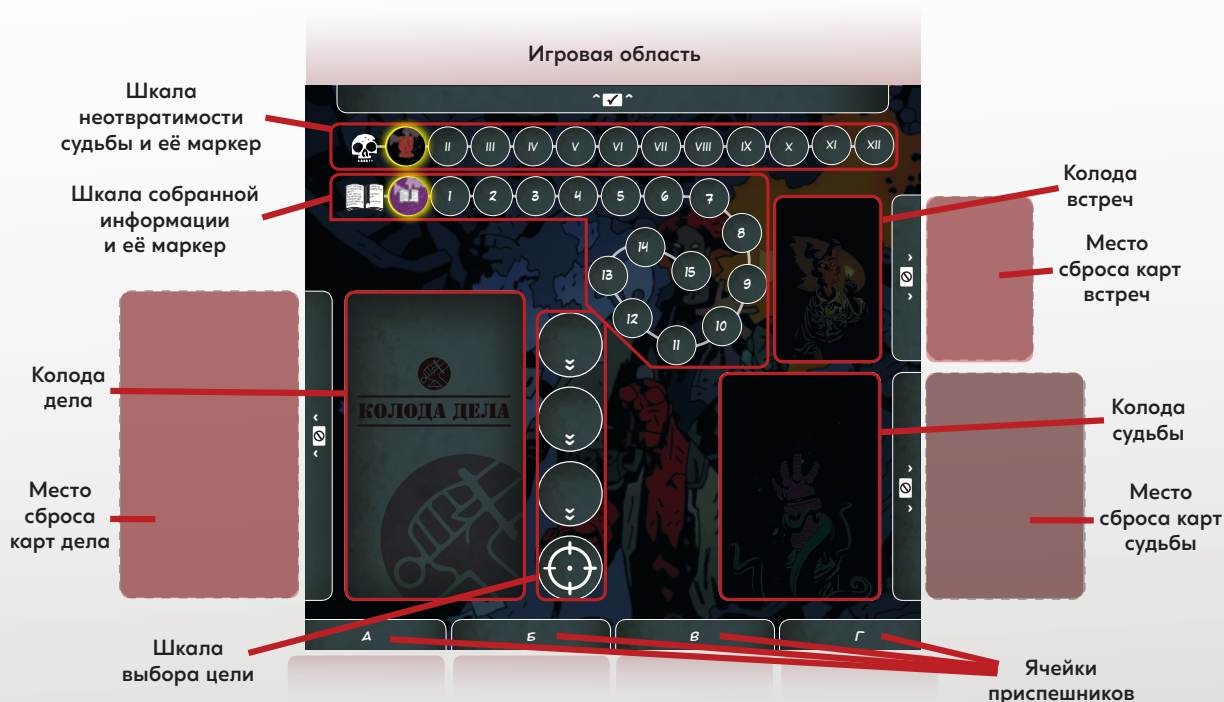
1. **Расследование дела:** агенты обыскивают локацию, встречаются приспешников и изучают улики.
2. Заключительное **противостояние:** агенты наконец-то встречаются с боссом.

Во время расследования на планшете базы по соответствующей шкале будет смещаться **маркер неотвратимости судьбы**. Когда он достигнет определённого деления, начнётся противостояние.

Противостояние также может начаться, если агентам удастся выследить босса до того, как он начнёт претворять свои зловещие планы в жизнь, или если все агенты окажутся сокрушёнными одновременно. Но об этом позже.

Пока не началось противостояние, агенты должны делать всё возможное для продвижения **маркера собранной информации** по соответствующей шкале на планшете базы. В основном это достигается благодаря изучению **жетонов улики**, которые агенты находят, исследуя новые помещения. Чем дальше они смогут продвинуть маркер, тем проще окажется для них противостояние.

ПЛАНШЕТ БАЗЫ



КАРТЫ

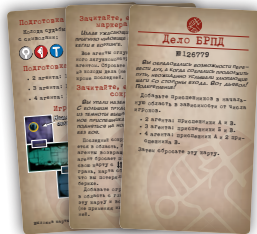
На **планшете базы** располагаются три колоды карт: **колода встреч**, **колода дела** и **колода судьбы**. Ещё одна колода — **снаряжения** — обычно не используется после начала дела, однако положите её где-нибудь поблизости на случай, если она понадобится. Каждый из этих типов карт действует по-своему, о чём мы подробно расскажем на следующих страницах.

РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ

Пока карта находится в **игровой области**, её эффекты считаются активными. Разыгрывая карту, вы обычно кладёте её над планшетом базы в качестве напоминания об её эффектах. Мы советуем проверять, какие карты лежат в игровой области, при наступлении новых игровых событий. На картах всегда написано, как они влияют на игру и когда их нужно сбросить.



КОЛОДА ДЕЛА



Эти карты — краеугольный камень всей истории. Именно они добавляют в партию крутые сюжетные повороты, а также подстраиваются под действия игроков.

В коробке вы найдёте 6 запечатанных колод дел.

Во время подготовки к игре (см. с. 28) участники выбирают одну из этих колод и кладут её на планшет базы. Игроки **не должны** перемешивать, просматривать или каким-либо образом менять порядок карт в этой колоде. Карты дела двусторонние. Самая верхняя видимая карта всегда считается разыгранной (по аналогии с картами, выложенными над планшетом базы).

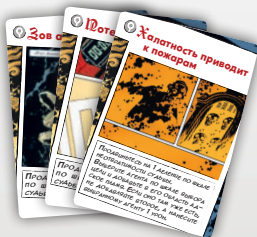
Когда игроков обязывают **перевернуть** верхнюю карту из колоды дела, они делают это, открывая обратную сторону карты. Они не должны читать и применять эффекты лежащей под ней карты. Перевернутая карта остаётся лежать на колоде дела. Игроки сразу же зачитывают и применяют эффекты открывшейся стороны.

Когда игроков обязывают **сбросить** верхнюю карту из колоды дела, они перемещают её на **место сброса карт дела** слева от планшета базы. Благодаря этому им становится видна новая карта в колоде. Игроки сразу же зачитывают и применяют её эффекты.

КОЛОДА СУАБЫ

Эти карты привносят в каждое дело элемент случайности. От них зависит окружающая обстановка, появление приспешников и продвижение маркера неотвратимости судьбы. Колода судьбы собирается во время подготовки к игре по особым правилам, указанным на карте дела. Таким образом, в каждом деле эта колода будет состоять из разных карт.

Когда игроков обязывают взять карту из колоды судьбы, они открывают верхнюю и зачитывают её эффекты. Карта может обладать немедленными эффектами или долгосрочным действием. В последнем случае она помещается в игровую область. Сбрасывая карту судьбы, игроки кладут её на **место сброса карт судьбы** справа от планшета базы.



КОЛОДА ВСТРЕЧ

На каждое помещение, появляющееся на игровом поле в процессе партии, выкладывается карта из колоды встреч лицевой стороной вниз. Когда агенты исследуют такое помещение, карта переворачивается и игроки узнают, что нужно в него добавить: приспешников, объекты, улики и, возможно, пару сюрпризов.



Открыв карту встречи, игроки применяют её эффекты так, как описано на с. 18. Затем, если у карты есть особое правило, игроки кладут её рядом с её помещением, а если нет, то сбрасывают — перемещают на **место сброса карт встреч** справа от планшета базы.

КОЛОДА СНАРЯЖЕНИЯ

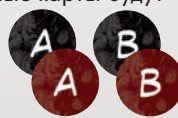
Агенты используют эту колоду во время подготовки к игре (см. с. 28), чтобы выбрать дополнительное снаряжение для миссии. Все невыбранные карты возвращаются обратно в колоду снаряжения, а сама она кладётся рядом с планшетом базы.



В отличие от других колод, когда игрокам предписывается взять карты снаряжения, они берут их **с низа** колоды. Это связано с тем, что карты двусторонние, поэтому всегда видно, что лежит наверху колоды. Когда игрока обязывают сбросить карту снаряжения, он замешивает её обратно в колоду.

МАРКЕРЫ УСЛОВИЙ И ПОСЛЕДСТВИЙ

Время от времени разыгранные карты будут обязывать игроков использовать **маркер условия** и **маркер последствия**. Маркер условия выкладывается на указанное на карте деление **шкалы неотвратимости судьбы** или **шкалы собранной информации**, а соответствующий ему маркер последствия помещается на разыгранную карту.



Если маркер неотвратимости судьбы или собранной информации достигнет маркера условия, игроки применяют эффект, описанный на карте с соответствующим маркером последствия. После этого использованные маркеры условия и последствия сбрасываются.

Если маркер условия нужно выложить на деление, уже достигнутое маркером указанной шкалы, эффект карты применяется сразу же, а маркеры условия и последствия не выкладываются.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ВЫБОР ЦЕЛИ

Шкала выбора цели, изображённая на планшете базы, используется в спорных ситуациях, при которых требуется выбрать агента. Например, когда враг атакует и у него более одной возможной цели.

В начале дела **маркеры выбора цели** участвующих агентов выкладываются на эту шкалу, как описано на с. 28. Начальная очерёдность маркеров на шкале определяется уровнем угрозы агентов (см. с. 9). Маркер агента с наивысшим уровнем угрозы кладётся в начало шкалы (самое нижнее деление, отмеченное символом прицела), а маркеры остальных занимают следующие деления шкалы в порядке убывания уровня угрозы.

Всякий раз, когда игровой эффект предписывает игрокам выбрать целью агента, участники должны выбрать агента, чей маркер находится в начале шкалы, если это возможно. Если нет, они выбирают того, чей маркер находится на следующем делении, и так далее. Если агента выбрали целью, его маркер выбора цели переносится в конец шкалы, а все маркеры, которые лежали выше, сдвигаются на 1 деление вниз.



ГЛАВНЫЙ АГЕНТ

Агент, чей маркер находится на первом (самом нижнем) делении шкалы выбора цели, — это **главный агент**. Этот термин относится и к игроку, управляющему этим агентом. Главный агент принимает решение во всех ситуациях, предусматривающих выбор (например, выбирает один из нескольких вариантов передвижения врагов в соответствующей фазе или порядок разрешения одновременных эффектов).

ЯЧЕЙКИ ПРИСПЕШНИКОВ

В нижней части планшета базы изображены 4 **ячейки приспешников**, отмеченные буквами от А до Г. Во время игры по указанию карт дела под эти ячейки будут выкладываться **карты врагов**. Все типы приспешников, карты которых присутствуют в ячейках приспешников, считаются **активными**; это означает, что они в любой момент могут появиться на игровом поле.

Когда игроков обязывают **добавить** приспешника, они помещают его на игровое поле. Обычно приспешники добавляются при получении указаний вроде «добавьте приспешника В». Это означает, что игроки помещают на поле приспешника с карты в ячейке В. Если указанная ячейка пуста,

добавьте приспешника с ближайшей карты, лежащей левее.

Если все ячейки заняты картами врагов, а игроки обязывают выложить ещё одну карту, кладите её справа от ячейки Г. В игре нет ограничения на число активных типов приспешников, однако карты встреч будут добавлять на поле приспешников лишь с первых 4 карт врагов.

СЧЁТЧИКИ

В игре есть несколько **счётчиков**. Например, на начальных картах Лиз Шерман «Живой огонь» и Йохана Крауса «Эктоплазменная стабильность». Счётчик представлен несколькими делениями, одно из которых отмечено символом X. От этого деления начинается стрелка (см. пример справа).



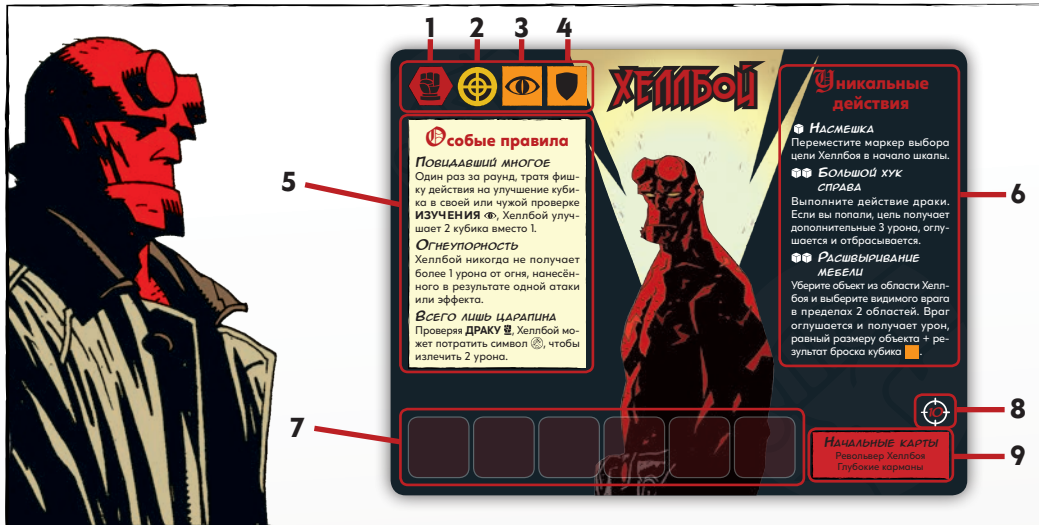
В начале дела игроки помещают по **фишке состояния** на каждое деление X. На него же фишка состояния возвращается, если игрок должен **обнулить** счётчик. Когда игрока обязывают **поднять** счётчик, он перемещает фишку состояния на 1 деление в направлении стрелки. Когда игрока обязывают **спуститься** по счётчику, он перемещает фишку состояния на 1 деление в противоположном стрелке направлении.

У каждого счётчика свои правила, описанные на его карте. Эффекты одних связаны с положением фишки состояния на счётчике, эффекты других вступают в силу, когда фишка поднимается или опускается до определённого деления.



ПЛАНШЕТЫ АГЕНТОВ

У каждого агента есть свой планшет, на котором показана следующая информация:



УРОВЕНЬ НАВЫКОВ (1—4)

Четыре символа в верхнем левом углу планшета отображают четыре навыка агента и его уровень владения ими: ДРАКА (1), СТРЕЛЬБА (2), ИЗУЧЕНИЕ (3) и ЗАЩИТА (4). Навыки бывают средними (●), выдающимися (■) и сверхчеловеческими (◆) — эти уровни определяют цвета кубиков, используемых при проверках этих навыков (см. с. 11).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА (5)

Каждый агент тем или иным способом изменяет для себя правила игры, что наделяет его способностями, недоступными его товарищам. Все они перечислены здесь. Они всегда активны.

ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ



У каждого игрока есть набор из 3 фишек действий, которые они могут тратить в каждом раунде. Непотраченные фишки хранятся на планшете агента. Тратя фишку, игрок убирает её с планшета. В фазе конца раунда он возвращает фишки на свой планшет. Обычно фишки действий тратятся на выполнение действий в фазе агентов, как описано на с. 16. Также их можно тратить на усиление своего агента и помощь другим агентам (см. с. 11).

УНИКАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (6)

Помимо базовых и вспомогательных действий, доступных всем агентам, у каждого из них есть несколько действий, которые может выполнять лишь он. Все эти действия перечислены здесь. Количество символов фишек рядом с названием действия определяет, сколько этих фишек нужно потратить для выполнения действия (см. с. 16).

ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ (7)

На этой шкале отмечают полученный агентом урон, выкладывая маркеры (см. с. 10). Чем больше делений на шкале агента, тем сложнее его сокрушить (см. с. 10).

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ (8)

Уровень угрозы агента используется при подготовке к игре для определения очередности выбора цели (см. с. 8).

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ (9)

У каждого агента есть 2 начальные карты, символизирующие его личную экипировку и способности. Все эти карты перечислены здесь (также на каждой такой карте имеется символ агента).

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

УРОН

Урон наносят как агенты, так и враги, однако разные типы персонажей по-разному переносят его.

МАРКЕРЫ УРОНА

С помощью этих двусторонних маркеров агенты отслеживают полученный урон. Чёрная сторона, одинаковая на всех жетонах, — это **ранение**. Красная сторона, различающаяся на жетонах, — это **травма**.

В начале игры все маркеры урона складываются в одном месте стороной с ранением вверх — это **запас урона**.

Всякий раз, забирая маркер урона из запаса, вы берёте его наугад, не глядя на сторону с травмой. Когда вы возвращаете маркер урона обратно в запас, он перемешивается с остальными маркерами.



Урон, полученный агентом



За каждый урон, полученный агентом, возьмите 1 маркер урона из запаса урона и выложите его ранением вверх на первое (крайнее левое) пустое деление шкалы здоровья. Это **ранение**, нанесённое незначительный вред здоровью агента (порез или синяк).


Если на шкале здоровья нет пустых делений,



вместо получения нового маркера урона переверните первое (крайнее левое) ранение. Таким образом, ранение превращается в более серьёзную **травму**, которая будет сказываться на возможностях агента, пока он её не излечит.

Эффекты травм

На травмах изображены символы **навыков и фишек действий**.

Проводя **проверку** навыка (см. с. 11), игрок ухуждает 1 кубик за каждую травму с символом этого навыка на его шкале здоровья. Если шкала здоровья агента выглядит как на рисунке выше, он ухудит результат 1 кубика при проверке **ЗАЩИТЫ** .

Обновляя фишки действий в фазе конца раунда (см. с. 20), игрок возвращает на 1 фишку меньше за каждую травму с соответствующим символом, присутствующую на шкале здоровья.

Сокрушённые агенты



Если все деления на шкале здоровья агента заполнены травмами и он получает новый маркер урона, агент считается **сокрушённым**. Уберите его фигурку с игрового поля, а его маркер — со шкалы выбора цели (сместите оставшиеся, если необходимо).

Сокрушённые агенты временно покидают игру и вернуться во время следующей **передышки** (см. с. 19).

Лечение

Некоторые игровые эффекты позволяют **излечить** урон. В этом случае игрок переворачивает последнюю (крайнюю правую) травму на своей шкале здоровья, и та вновь становится ранением. Если у него нет травм, вместо этого он убирает последнее ранение со шкалы здоровья.

Предположим, Хеллбой получил

3 травмы, которые уменьшают число его фишек действий и ухуждают проверки **ЗАЩИТЫ**  и **ИЗУЧЕНИЯ** .



Он излечивает

1 урон: переворачивает послед-

нюю полученную травму, избавляясь от штрафа при проверках **ИЗУЧЕНИЯ** .




Затем в фазе отдыха он излечивает 3 урона:

переворачивает 2 оставшиеся травмы и убирает крайнее правое ранение.



Урон, полученный врагом

Правило получения урона врагами упрощено по сравнению с аналогичным правилом агентов. За каждый полученный врагом урон положите рядом с фигуркой врага на игровое поле (или на подставку его фигурки) **маркер урона врага** . Эти маркеры перемещаются вместе с врагом. Если враг излечивает урон, уберите соответствующее число выложенных рядом с ним маркеров.

Как только число маркеров урона, выложенных рядом с врагом, станет больше или равно его **здоровью**, враг будет **побеждён** и покинет игровое поле.

Здоровье

6






ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРОК




Игроки будут часто получать указание **проверить** один из навыков своих агентов (например, «проверьте СТРЕЛЬБУ»). Чтобы провести проверку:

- Возьмите набор из **3 кубиков проверки**, совпадающие по цвету с вашим уровнем проверяемого навыка, и синий **кубик эффекта**.
- Примените действующие на вас эффекты **улучшения** и **ухудшения** кубиков (см. ниже).
- Бросьте кубики. Примените результат, выпавший на кубике эффекта (см. справа). Подсчитайте **результат проверки**.
- Примените эффект проверки в зависимости от полученного результата.

Улучшения и ухудшения

Некоторые игровые эффекты **улучшают** и **ухудшают** ваши кубики при проверке. Например, кубики оранжевого уровня навыка  улучшаются до красного уровня  и ухудшаются до жёлтого . Одновременное улучшение и ухудшение отменяют друг друга, поэтому, если на проверку действуют 2 улучшения и 1 ухудшение, применяется лишь 1 улучшение.



Чёрные кубики с  используются игроками только при улучшении красных кубиков . Если игрок должен ухудшить жёлтый кубик , он убирает его из своего набора и не использует в проверке. Если из-за эффектов ухудшения игрок вынужден убрать из набора все жёлтые кубики, он бросает лишь кубик эффекта.

В игре есть ряд иных правил и эффектов, влияющих на улучшение и ухудшение кубиков, однако вне зависимости от того, сколько таких правил и эффектов действует, один и тот же кубик можно улучшить или ухудшить лишь 1 раз за бросок. Например, если у вас есть 4 улучшения, то лишь 3 из них можно будет применить.



КУБИК ЭФФЕКТА

Результат броска кубика эффекта применяется до подсчёта результата проверки.



Катастрофа

Уберите один кубик проверки с наибольшим выпавшим значением.



Плюс 1

Прибавьте 1 к результату проверки.



Плюс 2

Прибавьте 2 к результату проверки.



Переброс

Перебросьте любое количество кубиков проверки. Вы должны решить, какие кубики будете перебрасывать, перед тем как сделаете это. Вы обязаны принять результат нового броска, даже если он хуже.



Удвоение

Удвойте одно наибольшее значение, выпавшее на кубиках проверки.



БРПД

Этот эффект — джокер. Вы можете выбрать любой из перечисленных выше эффектов. Некоторые правила позволяют **потратить** символ БРПД при проведении проверки. Если вы это делаете, то уже не можете использовать его как джокер.

Усиление и помощь

Всякий раз, проводя проверку, агент может потратить оставшиеся у него фишки действий на повышение шансов пройти её успешно. Это называется **усилением**. Каждая потраченная фишка действия приносит 1 улучшение (см. слева).

Помимо этого, когда агент проводит проверку, другие агенты, находящиеся в той же области, могут оказать ему **помощь**. **Каждый** из них может потратить **одну** фишку действия, чтобы повысить шансы товарища пройти проверку, как это описано выше. Каждая потраченная фишка даёт агенту 1 улучшение.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

В игре используется модульное поле, собирающееся из фрагментов разного размера, каждый из которых называется **помещением**. Как правило, помещение состоит из 2 и более **областей** — квадратных клеток, вмещающих несколько фигурок. Край помещения ограничен **стеной**, и по умолчанию персонажи не могут перемещаться, видеть и атаковать сквозь стены.

В каждой области могут находиться не более 6 персонажей (включая **резервных агентов**, см. с. 23). Если область заполнена целиком, персонаж не может в неё войти. Объекты (см. с. 25) уменьшают максимально возможное число персонажей в области.

В любой момент времени персонаж может находиться только в 1 области. Конкретное местоположение его фигурки внутри области значения не имеет.

ДВЕРИ

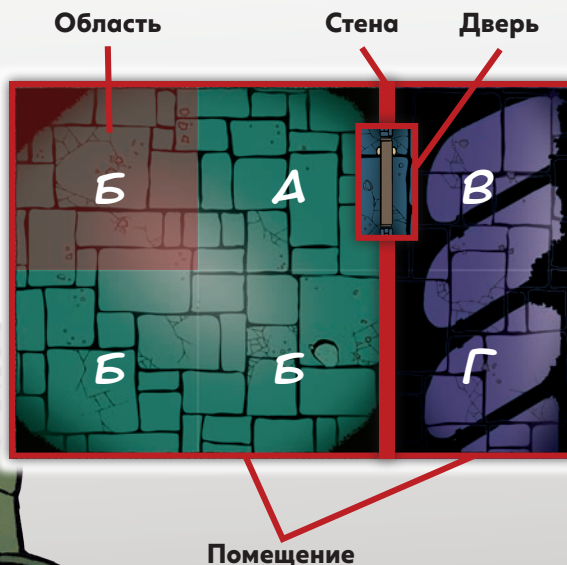
Соседние помещения могут соединяться **дверьми** (см. рис. ниже). Двери всегда выкладываются между соседними областями по центру (насколько это возможно).

Дверь создаёт проём в стене помещений, которые она соединяет. Как только агенты исследуют помещение (см. с. 18), расположенное с другой стороны двери, все персонажи смогут перемещаться, видеть и атаковать через дверь, полностью игнорируя участок стены, накрытый жетоном двери.

СОСЕДНИЕ ОБЛАСТИ

Любые две граничащие друг с другом области считаются **соседними**. Области могут граничить и по диагонали. Области, разделённые стеной, не считаются соседними. Две области, граничащие друг с другом через дверь, считаются соседними, однако из-за того, что жетон двери короче длины области, это соседство не распространяется по диагонали.

На приведённом ниже рисунке все области Б соседствуют с областью А, так как граничат с ней. Область В тоже соседствует с А, поскольку в стене между ними есть дверь. Однако область Г не соседствует с А, поскольку, хоть они и граничат по диагонали, между ними стена.



НЕИССЛЕДОВАННЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Обычно в начале игры на помещения выложены закрытые **карты встреч**, показывающие, что эти помещения ещё **не исследованы**. Пока что агенты не знают, что их там ждёт. Неисследованные помещения недоступны, персонажи не могут перемещаться туда и видеть их, атаковать или каким-либо образом взаимодействовать с ними, если только правила не укажут на это особо. Двери, ведущие в неисследованные области, используются лишь для выполнения действий **исследования** (см. с. 18).

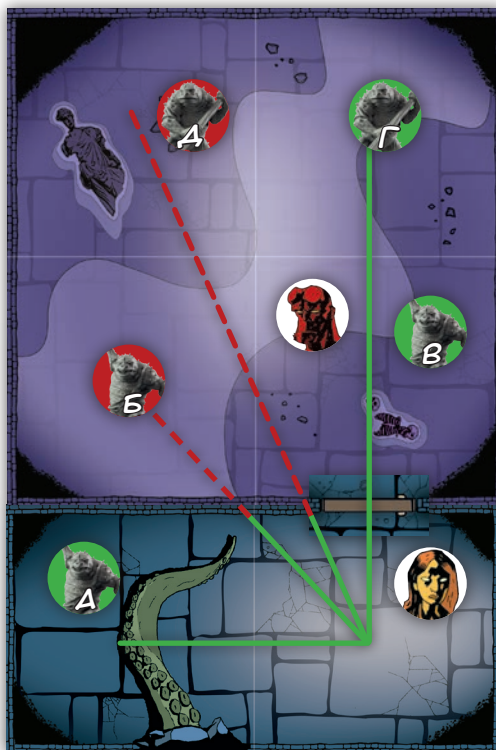
ВИДИМОСТЬ

Для применения некоторых игровых эффектов требуется, чтобы персонажу была **видна** область цели. Проведите воображаемую линию от центра области цели до центра области персонажа. Если она не пересекает стены, видимость есть.

Если воображаемая линия пересекает хотя бы 1 другую область с фигурками (области с целью и персонажем не в счёт), видимость считается **затруднённой**.

На рисунке справа Лиз Шерман хочет выполнить действие **стрельбы**, для чего ей необходимо выбрать видимую цель. Лягушкомонстры А и В ей отлично видны (не забывайте, что дверь полностью убирает находящийся под ней участок стены). Лягушкомонстр Г виден ей с затруднением, поскольку перед ним — область с Хеллбоем и лягушкомонстром В.

Лягушкомонстры Б и Д не видны Лиз, поскольку воображаемая линия между центром её области и центрами их областей пересекает стену.



Обратите внимание, что расположение фигурок внутри области не имеет значения. Хотя от Лиз до лягушкомонстра Д можно было бы провести линию, не пересекающую стену, линия видимости всегда привязана к воображаемым центрам областей.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится несколько **раундов**, каждый из которых состоит из **пяти последовательных фаз**. После окончания раунда начинается следующий. Пять фаз раунда подробно описаны ниже.

1. Фаза врагов.
2. Фаза агентов.
3. Фаза отдыха.
4. Фаза судьбы.
5. Фаза конца раунда.

1. ФАЗА ВРАГОВ

В этой фазе каждый враг на игровом поле **активируется** 1 раз, как правило, перемещаясь и атакуя.

Приспешники активируются группами по **типу**. Каждому типу приспешников на игровом поле соответствует своя **карта врага** в **ячейке приспешника** под планшетом базы. Сначала активируются все приспешники с карты в ячейке А, затем все приспешники с ячейки Б и так далее. Главный агент (см. с. 8) решает, в каком порядке активируются приспешники одного типа.

Если на поле присутствует босс, он активируется до приспешников. Подробнее об этом см. на с. 27.

Активация приспешников

Если приспешник находится в одной области с агентом, то он проводит **ближнюю атаку**. В противном случае его поведение определяется ключевыми словами. Правила для каждого вида поведения изложены на с. 15.

Ключевые слова врагов

На картах врагов указано несколько **ключевых слов** (см. рис.). Ключевые слова определяют вид врага — приспешник или босс — и могут описывать его свойства. Сами по себе ключевые слова не имеют никакого действия, однако с ними связаны некоторые игровые эффекты.

Ключевые слова «задира», «стрелок», и «трус» влияют на поведение активирующегося приспешника.

Задира

Приспешник с ключевым словом «задира» **перемещается** по направлению к ближайшей области с агентом. Конкретный путь его перемещения

выбирает главный агент. Если приспешник может переместиться к нескольким одинаково удалённым областям с агентом, он использует шкалу выбора цели.

Если приспешник перемещается в область с агентом, он останавливается и проводит **ближнюю атаку**.

Стрелок

Приспешник с ключевым словом «стрелок» проводит **дальнюю атаку** по видимому ему агенту, находящемуся в пределах **дальности** его атаки.

Дальность
2

К примеру, если дальность приспешника равна 2, он может атаковать агента, находящегося не далее чем в 2 областях от него.

Если в пределах дальности нет видимых агентов, приспешник **перемещается** по направлению к ближайшей области с агентом. Конкретный путь его перемещения выбирает главный агент. Если приспешник может переместиться к нескольким ближайшим и одинаково удалённым областям с агентом, он использует шкалу выбора цели.

Если приспешник перемещается в область, откуда ему становится виден агент, находящийся в пределах дальности, он останавливается и проводит **дальнюю атаку**.



Трус

Приспешник с ключевым словом «трус» **перемещается** так, чтобы оказаться максимально далеко от областей с агентами. Конкретный путь его перемещения выбирает главный агент, однако он не может перемещаться в области с агентами. Если приспешник уже находится максимально далеко от всех агентов, он не перемещается. Приспешник не может переместиться в неисследованное помещение.

Активация босса

Боссы активируются не так, как приспешники, поскольку у них нет ключевых слов, задающих их поведение. Вместо этого, активировав босса, возьмите верхнюю карту из колоды поведения босса, примените её эффекты и сбросьте. Подробнее о колоде поведения босса рассказано в разделе «Противостояние» на с. 27.

ПОВЕДЕНИЕ ПРИСПЕШНИКОВ

Перемещение

Значение перемещения врага определяет то, на какое максимальное число областей он может переместиться.

Перемещение
2

Например, враг со значением перемещения 2 может переместиться не более чем на 2 области. Чтобы переместить врага на 1 область, возьмите его фигурку и перенесите в соседнюю область (см. с. 12).

Не забывайте, что персонажи не перемещаются сквозь стены. Через двери персонажи не перемещаются по диагонали. Также они не могут входить в целиком заполненные области (см. с. 12). Если враг не может попасть в нужную ему область, то он останавливается как можно ближе к ней.

Ближняя атака

Проводя **ближнюю атаку**, враг выбирает целью 1 агента в своей области. При необходимости он использует **шкалу выбора цели**. Выбранный целью агент проверяет **ЗАЩИТУ** (см. с. 11) с учётом следующего: ухудшите 1 кубик за каждого врага (за исключением атакующего) в области с ним.

Агент получает количество **урона** (см. с. 10), равное разнице между **значением ближней атаки** врага и результатом проверки. Если агент получил хотя бы 1 урон, считается, что в него **попали**. Сам по себе этот факт не имеет особого значения, однако с ним связаны некоторые игровые эффекты.

К примеру, лягушкомонстр проводит ближнюю атаку по Хеллбою. Результат проверки Хеллбоя равен 3, а значение ближней атаки лягушкомонстра равно 5. Следовательно, в Хеллбоя попадают, и он получает 2 урона.

Ближняя атака
5

Дальняя атака

Проводя **дальнюю атаку**, враг выбирает целью 1 агента в пределах дальности. При необходимости он использует **шкалу выбора цели**. Выбранный целью агент проверяет **ЗАЩИТУ** (см. с. 11) с учётом следующего:

- Улучшите 1 кубик за каждого другого персонажа в области с ним.
- Улучшите 1 кубик за каждого персонажа в областях, вызывающих затруднение видимости (см. с. 13).

Дальняя атака
5

Агент получает количество **урона** (см. с. 10), равное разнице между **значением дальней атаки** врага и результатом проверки. Если агент получил хотя бы 1 урон, считается, что в него **попали**. Сам по себе этот факт не имеет особого значения, однако с ним связаны некоторые игровые эффекты.

К примеру, ядовитый лягушкомонстр проводит дальнюю атаку по Эйбу Сапиену. Результат проверки Эйба равен 2, а значение ближней атаки ядовитого лягушкомонстра равно 5. Следовательно, в Эйба попадают, и он получает 3 урона.

Враги, атакующие врагов

Иногда враги атакуют других врагов (например, когда Йохан Краус выполняет уникальное действие «Внедрение»). В этих случаях не бросаются кубики. Враг получает количество **урона**, равное разнице между **значением атаки** нападающего (**ближней атаки**, если они находятся в одной области, и **дальней**, если нет) и **своей стойкости**. Другими словами, происходит то же, что и при атаке врага агентом (см. с. 16).

Стойкость
2



ПРОЦЕСС ИГРЫ

2. ФАЗА АГЕНТОВ

В этой фазе игроки тратят **фишки действий** для выполнения **действий**. Каждое действие должно быть выполнено полностью прежде, чем начнётся выполнение нового.

Строгой очерёдности выполнения действий нет. Игроки могут свободно обсуждать свою стратегию и действовать в удобном им порядке. *К примеру, Хеллбой мог бы выполнить действие перемещения, затем Лиз Шерман — два действия стрельбы, после чего Йохан Краус — действие изучения, а затем Хеллбой — действие драки. Или же Хеллбой мог бы начать эту фазу с трёх последовательных действий драки.*

Фаза заканчивается, когда у игроков заканчиваются доступные фишки действий. Если игрок не хочет тратить все свои фишки, он сбрасывает оставшиеся.

Агентам доступны **6 базовых действий**, указанных ниже. Любое из них может выполнять каждый агент, потратив 1 фишку действия.

- Перемещение.
- Драка.
- Стрельба.
- Изучение.
- Устранение.
- Взаимодействие.

Также каждому агенту (и только ему) доступно несколько **уникальных действий**. Рядом с названием такого действия указано, сколько фишек действий необходимо потратить на его выполнение. На рисунке справа видно, что уникальное действие «Насмешка» Хеллбоя обойдётся ему в 1 фишку. Действия же «Большой хук справа» и «Расшвыривание мебели» стоят по 2 фишки действий.

Помимо всего этого, есть ещё и **вспомогательные действия** (см. с. 18), которые выполняются в фазе агентов без траты фишек действий.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Агент перемещается не более чем на 2 области. Чтобы переместить агента на 1 область, возьмите его фигурку и поместите в соседнюю область (см. с. 12).

Не забывайте, что персонажи не перемещаются сквозь стены. Через двери персонажи не перемещаются по диагонали. Также они не могут входить в целиком заполненные области (см. с. 12).

Уход от врага и его отвлечение

Всякий раз, **покидая** область с 1 или несколькими врагами, агент решает, будет ли он **уходить** от врага.

- Агент получает 1 урон (см. с. 10) за каждого врага, от которого решает уйти.
- Решив не уходить от врага, агент перемещает его с собой в соседнюю область.


Покидая область с несколькими врагами, игрок может решить уйти лишь от части из них. Решение принимается за каждого врага по очереди.

Если область, в которую должен попасть агент, не может вместить всех врагов, перемещающихся вместе с ним, то перед перемещением он **обязан** уйти от всех врагов, не помещающихся в новую область.

Другой агент в области, откуда перемещается агент, может потратить 1 фишку действия, чтобы **отвлечь** 1 врага. Перемещающийся агент полностью игнорирует отвлечённого врага.

ДРАКА (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

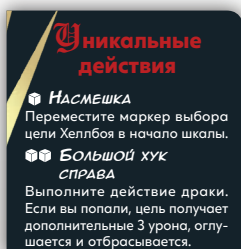
Выберите целью 1 врага в области с вашим агентом. Если у агента есть **оружие ближнего боя** (см. с. 22), он может выбрать одно из них до броска кубиков.

Затем агент проверяет **ДРАКУ**  (см. с. 11), учитывая следующее: ухудшите 1 кубик за каждого врага (за исключением цели) в области с ним.

Цель получает количество **урона** (см. с. 10), равное разнице между результатом проверки и своей **стойкости**. Если цель получила хотя бы 1 урон, считается, что в неё **попали**. Сам по себе этот факт не имеет особого значения, однако с ним связаны некоторые игровые эффекты.

К примеру, Хеллбой выполняет действие драки и выбирает целью лягушкомонстра. Результат проверки Хеллбоя равен 6, а стойкость лягушкомонстра равна 2. Следовательно, в лягушкомонстра попадают, и он получает 4 урона.

Стойкость
2



СТРЕЛБА (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Это действие доступно, только если в области агента нет врагов, а у него есть **оружие дальнего боя** (см. с. 22). Если у него их несколько, он выбирает одно из них до броска кубиков.

Агент выбирает целью 1 врага в видимой ему области (см. с. 13) и проверяет **СТРЕЛБУ** (см. с. 11) с учётом следующего:

- Ухудшите 1 кубик за каждого другого персонажа в области с целью.
- Ухудшите 1 кубик за каждого персонажа в области, находящейся между областями с ним и с целью, и вызывающего затруднение видимости (см. с. 13).

Цель получает количество **урона** (см. с. 10), равное разнице между результатом проверки и своей **стойкостью**. Если цель получила хотя бы 1 урон, считается, что в неё **попали**. Сам по себе этот факт не имеет особого значения, однако с ним связаны некоторые игровые эффекты.

К примеру, Эйб Сапиен выполняет действие стрельбы и выбирает целью лягушккомонстра. Результат проверки Эйба равен 7, а стойкость лягушккомонстра равна 2. Следовательно, в лягушккомонстра попадают, и он получает 5 урона.

ИЗУЧЕНИЕ (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Это действие доступно, только если в области агента есть жетон улики.

Агент проверяет **ИЗУЧЕНИЕ** (см. с.11), учитывая следующее:

- Ухудшите 1 кубик за каждого врага в **помещении** с ним.
- Ухудшите 1 кубик за каждого врага в **области** с ним.

Результат проверки 0—2: нет эффекта.

Результат проверки 3—5: сбросьте жетон улики и продвиньтесь на 1 деление вперёд по **шкале собранной информации**.

Результат проверки 6 и более: сбросьте жетон улики и продвиньтесь на 2 деления вперёд по шкале собранной информации.

К примеру, Йохан Краус решает изучить улику. В его помещении находятся 2 лягушккомонстра: один в его области, а другой в соседней. Йохан ухудшает 3 кубика: 2 за двух лягушккомонстров в помещении и 1 за одного лягушккомонстра в его области. Результат проверки 5. Йохан сбрасывает жетон улики и продвигает маркер собранной информации на 1 деление вперёд.

УСТРАНЕНИЕ (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Это действие доступно, только если в области агента нет врагов.

Уберите 1 **лягушачий выводок** (см. с. 24) или 1 **адское пламя** (см. с. 24) из области с этим агентом.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Это действие доступно, только если в области агента нет врагов.

Агент взаимодействует с **местом обыска** или с **особым объектом** в своей области.

При взаимодействии с местом обыска агент руководствуется указаниями одной из разыгранных карт (выложенной над планшетом базы или лежащей на колоде дела). Если подходящей карты нет, взаимодействовать с местом обыска нельзя.

Правила взаимодействия с особыми объектами приведены на с. 25.




ПРОЦЕСС ИГРЫ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вспомогательные действия выполняются во время фазы агентов по аналогии с базовыми, однако на их выполнение не тратятся фишки действий. Игровые эффекты могут приносить агентам дополнительные вспомогательные действия, не описанные здесь.

Обмен (вспомогательное действие)

Доступно, только если в области агента нет врагов.

Выберите **начальную карту** или **карту снаряжения** с символом , входящую в экипировку вашего агента, и отдайте её другому агенту в этой же области. Если карта была перевёрнута, она остаётся перевёрнутой.

Получив карту, агент кладёт её рядом со своим **планшетом агента** и поворачивает боком. Эту карту нельзя использовать в текущей фазе. В фазе конца раунда он повернёт карту вертикально и с этого момента сможет использовать её по обычным правилам.

Исследование (вспомогательное действие)

Это действие доступно, только если агент находится в области с дверью, ведущей в **неисследованное** помещение.

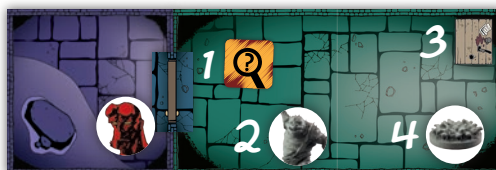
Переверните карту встречи, лежащую на этом неисследованном помещении. Она показывает, что находится в каждой области нового помещения.

При исследовании помещения из 4 областей поместите компоненты, отмеченные на карте цифрой 1, в ближайшую к исследующему агенту область. Поместите компоненты, отмеченные цифрой 2, в следующую область по часовой стрелке и так далее.

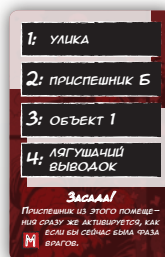
При исследовании помещения из 2 областей поместите компоненты, отмеченные цифрами 1 и 2, в ближайшую к исследующему агенту область, а компоненты, отмеченные цифрами 3 и 4, — во вторую область.

Если на карте встречи есть особое правило (под перечислением содержимого областей), выложите её рядом с помещением. В противном случае сбросьте её.

Обычно область содержит комбинацию припешников, жетонов улики и объектов. Если на карте написано «объект N», возьмите жетон обычного объекта (см. с. 25). Его размер определяется числом N. Не имеет значения, какой именно объект нужного размера вы возьмёте. **Особые объекты** (см. с. 25) выкладываются в помещения, только если на карте написано их название.



К примеру, Хеллбой исследует новое помещение и открывает карту, показанную справа. На рисунках вверху можно увидеть, как распределится всё отмеченное на карте по помещениям, состоящим из 2 и 4 областей. Поместив все необходимые компоненты на игровое поле, Хеллбой применяет особое правило «Засада!», описанное на карте.



3. ФАЗА ОТДЫХА

В фазе отдыха агенты собираются с мыслями и восстанавливают силы. Правда, всё имеет свою цену.

Важное замечание. Если на игровом поле есть враги, у агентов нет времени отдыхать и эта фаза пропускается.

В противном случае в начале фазы игроки решают, будут ли они совершать **передышку**. Если игроки не могут договориться, проводится голосование. Если голоса распределяются поровну, последнее слово за **главным агентом**. Решив не совершать передышку, игроки пропускают остаток этой фазы.

Если среди вас есть **сокрушённые агенты** (см. с. 10), а на поле нет врагов, вы **обязаны** совершить передышку. Все сокрушённые агенты возвращаются на игровое поле, а их маркеры выбора цели — на соответствующую шкалу. Их маркеры урона остаются на планшетах.

ПЕРЕДЫШКА

Передышка состоит из нескольких этапов:

- А. Действия отдыха.
- Б. Подготовка агентов.
- В. Неотвратимость судьбы.


А. Действия отдыха

Совершая передышку, каждый агент может выполнить одно из описанных ниже **действий отдыха**.

Расследование

Сбросьте 1 жетон улики в любой исследованной области и переместите маркер собранной информации на 2 деления вперёд.

Восстановление


Бросьте 2 красных кубика  и **излечите** количество урона, равное результату броска (см. с. 10).

Зачистка

Выберите 1 исследованное помещение и уберите из него все лягушачьи выводки и все жетоны адского пламени.

Б. Подготовка агентов

Выполнив действия отдыха, агенты готовятся продолжить приключение.

На этом этапе они могут свободно меняться любыми **картами снаряжения** с символом . Верните начальные карты их владельцам, если ранее они были отданы другим агентам.

После этого каждый агент может переместиться в любую исследованную область игрового поля, если только для этого ему не придётся перемещаться через неисследованные помещения.

Наконец игроки обновляют **шкалу выбора цели**. Маркер агента с наибольшим уровнем угрозы (см. с. 9) кладётся в начало шкалы, а маркеры остальных агентов занимают следующие деления шкалы в порядке убывания уровня угрозы.

В. Неотвратимость судьбы

Время дорого. Особенно когда его нет. Переместите маркер неотвратимости судьбы на 1 деление вперёд.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

4. ФАЗА СУДЬБЫ

Откройте и примените эффект верхней карты из колоды судьбы.

К примеру, открыв карту «Необычные останки» (см. справа), игроки перемещают маркер неотвратимости судьбы на 1 деление вперёд и кладут карту в игровую область. Они сбросят её, когда условие на ней будет выполнено (то есть когда они победят приспешника).



5. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Фаза конца раунда состоит из 4 последовательных этапов:


- А. Обновление фишек действий.
- Б. Эффекты адского пламени.
- В. Эффекты лягушачьих выводов.
- Г. Прочие эффекты.

А. ОБНОВЛЕНИЕ ФИШЕК ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок возвращает потраченные **фишки действий** на планшет агента. Если у агента есть **травмы** (см. с. 10) с символом фишки действия, то за каждую из них он возвращает на 1 фишку меньше. Вне зависимости от наличия подобных травм и других связанных эффектов агент всегда возвращает хотя бы 1 фишку.

Б. ЭФФЕКТЫ АДСКОГО ПЛАМЕНИ

Из каждой области с **адским пламенем** (см. с. 24) уберите 1 улику, 1 лягушачий выводок и 1 любой объект.

Затем бросьте 1 красный кубик  за каждое адское пламя. Если выпало 0, это адское пламя убирается с поля. Если выпало 1—3, каждый персонаж в этой области получает столько урона от огня (см. с. 22), сколько выпало.

В дополнение к этому, если на кубике выпало 3, поместите ещё 1 адское пламя в каждую соседнюю исследованную область, где ещё нет адского

пламени. Не применяйте эффекты новых жетонов адского пламени в текущей фазе.

В. ЭФФЕКТЫ ЛЯГУШАЧЬИХ ВЫВОДКОВ

Каждый **лягушачий выводок** (см. с. 24), находящийся в области с агентом, перемещается в соседнюю исследованную область, выбранную главным агентом. В этой новой области не должно быть агентов. Если это невозможно, лягушачий выводок не перемещается.

Затем за каждые 2 лягушачьих выводака на игровом поле (с округлением в меньшую сторону) продвиньте маркер неотвратимости судьбы на 1 деление вперёд.



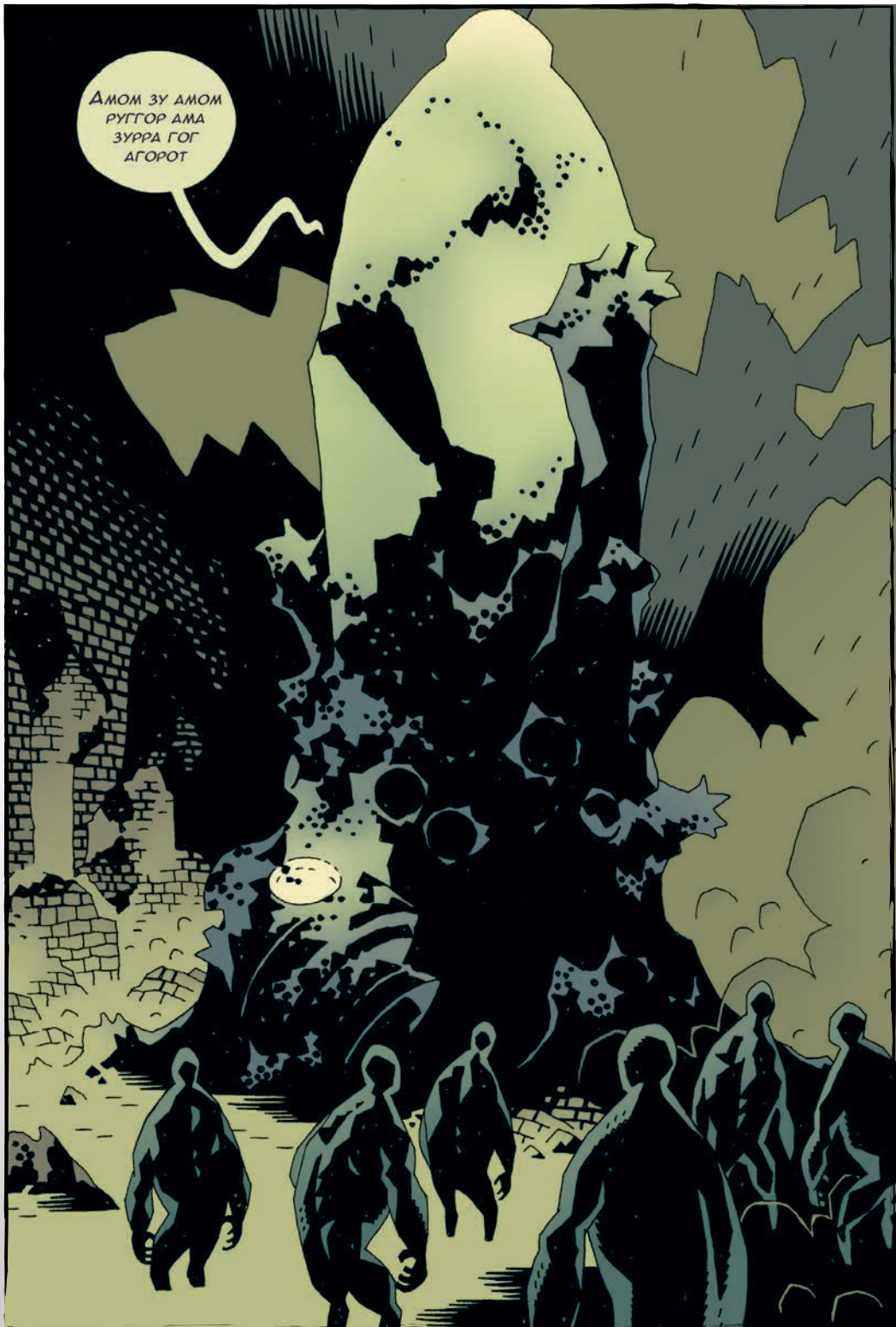
Г. ПРОЧИЕ ЭФФЕКТЫ

Если в фазе конца раунда нужно применить какие-либо другие эффекты, они применяются на этом этапе. К примеру, полученные от других игроков карты поворачиваются вертикально, и теперь их можно будет использовать.

Если в конце раунда необходимо разыграть несколько эффектов, то главный агент выбирает порядок розыгрыша.



АМОМ ЗУ АМОМ
РУГГОР АМА
ЗУРРА ГОГ
АГОРОТ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ И НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Перед началом каждого дела агенты получают по 2 **начальные карты**, указанные на их планшетах. Это их личные вещи (такие как «Гарпун» Эйба Сапиена или «Револьвер Хеллбоя»), способности, которыми можно воспользоваться ограниченное число раз («Глубокие карманы» Хеллбоя), или особые способности со шкалой («Живой огонь» Лиз Шерман).

Помимо этого, у игроков есть возможность приобрести **карты снаряжения**. Они похожи на начальные, однако экипироваться ими может любой агент.

Одни карты снаряжения и начальные карты двусторонние, другие нет. Как бы то ни было, в начале дела все эти карты лежат лицевыми сторонами вверх. Лицевая сторона отмечена словами «начальная карта» или «карта снаряжения» в верхней части.

ОРУЖИЕ

Агентам доступно разнообразное **оружие**. Как правило, оно представлено картами снаряжения (например, «Пистолет за пазухой») и начальными картами («Револьвер Хеллбоя»). Когда агент выполняет действие драки, он **может** использовать оружие ближнего боя, а когда выполняет действие стрельбы, **должен** использовать оружие дальнего боя. Некоторые уникальные действия (например, «Огненный выстрел» Лиз Шерман) тоже считаются полноценным оружием. Если об этом не сказано особо, при выполнении одного действия можно использовать не более 1 оружия.



ЭФФЕКТЫ АТАКИ

У некоторых атак есть особые эффекты. Всякий раз, когда враги и агенты проводят подобные атаки, их эффекты применяются в дополнение к урону любой величины.

ОТБРОШЕННАЯ ЦЕЛЬ

Некоторые игровые эффекты (например, уникальное действие Хеллбоя «Большой хук справа») **отбрасывают** цель. Это означает, что цель перемещается в соседнюю исследованную область, выбранную атакующим агентом (или главным агентом, если это была атака врага).

Каждый другой персонаж в области, куда отбросили цель, получает столько урона, сколько выпадает на 1 оранжевом кубике ■.

Если в области, куда отбрасывают персонажа, есть объект, то он уничтожается, и этот персонаж получает **урон**, равный **размеру** объекта (см. с. 25).

Цель нельзя отбросить в целиком заполненное помещение.

ОГЛУШЁННАЯ ЦЕЛЬ

Некоторые игровые эффекты (например, эффект карты снаряжения «Светошумовая граната») **оглушают** цель.

Фигурка оглушённого персонажа кладётся набок, не покидая свою область.

- Атакующий оглушённого врага, агент улучшает 1 кубик.
- Защищаясь от атаки, оглушённый агент ухудшает 1 кубик.

Когда оглушённый враг активируется в фазе врагов, он встаёт и ничего не делает.

Оглушённый агент не может выполнять никакие действия, пока не встанет, потратив 2 фишки действий в фазе агентов. Если у агента меньше 2 фишек действия (например, из-за травм), он может встать, потратив столько, сколько может.

Оглушённый резервный агент должен потратить свою фишку действия, чтобы встать; он ничего не делает в текущем раунде.

УРОН ОТ ОГНЯ

Некоторые игровые эффекты (например, уникальное действие Лиз Шерман «Живой огонь») наносят цели **урон от огня**.

Некоторые персонажи особенно уязвимы или, напротив, стойки к урону от огня. Например, Лиз никогда не получает такой урон. Об этом сказано на самих игровых компонентах.

Вне зависимости от того, уязвима или стойка цель к урону от огня, **после проведения атаки, наносящей урон от огня, в область цели всегда добавляется адское пламя**. Проводя дальнюю огненную атаку, агент может выбрать целью видимую незапятнанную область: он не наносит урон, но добавляет адское пламя.



РЕЗЕРВНЫЕ АГЕНТЫ

В начале партии наряду с картами снаряжения игроки могут приобрести **карты резервных агентов**, представляющие собой оперативных агентов БРПД, привлечённых для содействия отряду.




Карты резервных агентов двусторонние (см. рис. выше). На лицевой стороне описано, при каких условиях агент оказывает **удалённую поддержку** (предполагается, что он работает где-то поблизости над своей частью дела). Обратная сторона содержит правила **непосредственной поддержки** (когда резервные агенты находятся в одной области с вашими **агентами**).

Карты резервных агентов привязаны к своему владельцу так же, как и карты снаряжения, и они тоже выкладываются рядом с его планшетом агента. Именно этого агента они поддерживают. При подготовке к игре участники сами решают, какой стороной выложить карту каждого их резервного агента: удалённой или непосредственной поддержкой вверх.

УДАЛЁННАЯ ПОДДЕРЖКА

Устроив передышку, проверьте карты резервных агентов, оказывающих удалённую поддержку. Считается, что в этот момент агенты связываются с ними, пытаясь узнать, что они выяснили в результате своего стороннего расследования. Карты сами укажут, какие проверки нужно провести.

Если, проводя проверку с карты резервного агента, оказывающего удалённую поддержку, вы выкидываете , вам не удаётся связаться с резервным агентом. Результат проверки считается равным 0, и карта резервного агента сбрасывается.


Вызов резерва

Проведя проверку, игрок может вызвать резервного агента. Переверните его карту и поместите его **жетон резервного агента** в область с агентом, которого он поддерживает.




НЕПОСРЕДСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА

Резервный агент, оказывающий непосредственную поддержку, представлен на игровом поле **жетоном резервного агента**. Для всех игровых эффектов он считается полноценным персонажем. Он занимает столько места в области (см. с. 12), сколько занимал бы 1 персонаж. Он создаёт затруднение видимости (см. с. 13) для стрельбы и дальнейшей атаки врага.

Резервный агент, оказывающий непосредственную поддержку, получает **1 фишку действия** (используйте фишку состояния) при появлении на игровом поле и возвращает её себе в каждой фазе конца раунда. Он может выполнять действия **перемещения, драки, стрельбы, изучения и устранения** (считается, что у резервного агента всегда есть оружие дальнего боя). Во всех проверках, что он проводит, используются жёлтые кубики , если только на его карте не указан другой уровень навыка — в этом случае используются кубики указанного типа. Раз в раунд в качестве вспомогательного действия резервный агент может переместиться в область с поддерживаемым им агентом.

Резервный агент может тратить свою фишку действия на оказание **помощи** (см. с. 11). Он также может получать помощь от других агентов. Резервного агента нельзя экипировать картами снаряжения и начальными картами. Он может стать целью вражеской атаки, но никогда не становится ею при использовании шкалы выбора цели. Если резервный агент находится в той же области, что и поддерживаемый им агент, управляющий ими игрок может решить, что урон, нанесённый агенту, примет на себя резервный агент. Резервный агент получает урон так же, как и враги: игрок выкладывает маркеры урона врага на его карту. Если количество полученного им урона становится больше или равно его здоровью, он считается побеждённым и убирается с игрового поля, а его карта сбрасывается.

Когда агенты совершают передышку, игрок может **отослать** любых своих резервных агентов, оказывающих ему непосредственную поддержку. Переверните их карты на сторону с удалённой поддержкой и уберите их жетоны с поля. В текущей фазе эффекты их удалённой поддержки не применяются.

Отосланный резервный агент излечивает весь свой урон. Если игрок не отправляет резервного агента во время передышки, тот излечивает столько урона, сколько выпадает на 1 красном кубике .

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПРОЧЕ ЖЕТОНЫ И КОМПОНЕНТЫ

АДСКОЕ ПЛАМЯ

Жетоны адского пламени отмечают области, охваченные огнём. В одной области не может быть больше 1 адского пламени.

Покидая область с адским пламенем, агент получает 2 урона от огня. Враги не получают такого урона. Находясь в области с адским пламенем, агент дополнительно ухудшает 1 кубик в любых проводимых им проверках.

Адское пламя может распространиться, нанести урон и покинуть игровое поле в фазе конца раунда (см. с. 20). Агенты могут выполнять действия устранения и зачистки чтобы убирать жетоны адского пламени.



Лягушачьи выводки

Лягушачьи выводки частенько заполняют игровое поле, напоминая о присутствии вездесущего Огдру-Джахада.

Важное замечание. Проводя проверку, агент ухудшает 1 кубик за каждый лягушачий выводок в своей области.

Агенты могут выполнять действия устранения и зачистки чтобы убирать лягушачьи выводки, и им стоит так делать: чем больше лягушачьих выводков на поле, тем дальше продвигается маркер неотвратимости судьбы в фазе конца раунда (см. с. 20).



МАРКЕРЫ ОЗАРЕНИЯ

Назначение маркеров озарения меняется от дела к делу. Обычно агенты получают их, изучая улики и исследуя новые помещения.

Важное замечание. Если агент выполняет действие, в результате которого маркер собранной информации перемещается на деление с маркером озарения, этот агент забирает маркер и кладёт его рядом со своим планшетом.

Маркеры озарения не обладают мгновенными эффектами (если только карты дела не говорят иное) и обычно дают агентам преимущества во время противостояния.

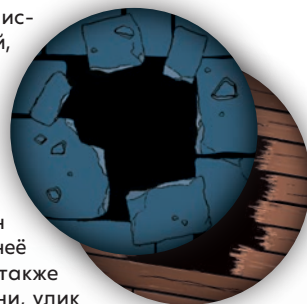


ЖЕТОНЫ РАЗРУШЕНИЙ

Жетоны разрушений используются для областей, которым были нанесены серьёзные повреждения. Они появляются на игровом поле благодаря эффектам карт дела и эффектам врагов.

Добавив в область жетон разрушения, уберите из неё лягушачьи выводки, а также жетоны адского пламени, улики и объекты. В одной области не может быть больше 1 жетона разрушения. Выложенные жетоны разрушений не покидают поле.

Переместившись в область с жетоном разрушения, агент либо тратит фишку действия, либо получает 1 урон (этого не происходит, если агента отбрасывают в такую область). Переместившись в область с жетоном разрушения, враг тут же заканчивает перемещение.



НЕХВАТКА КОМПОНЕНТОВ

Из-за случайного характера игры участники могут столкнуться с ситуацией, когда им будет предписано добавить на игровое поле элемент, доступных экземпляров которого уже не осталось. Ниже изложено, что делать в подобных случаях.

АДСКОЕ ПЛАМЯ, ЛЯГУШАЧЬИ ВЫВОДКИ И РАЗРУШЕНИЯ

Вместо того чтобы выложить новый компонент, главный агент перемещает один из уже имеющихся на игровом поле.

УЛИКИ И ОБЪЕКТЫ

Если у вас не осталось доступных жетонов улики или объектов, вы не выкладываете новый.

ПРИСПЕШНИКИ

Добавьте приспешника следующего типа. К примеру, если вам нужно добавить приспешника Б, а его доступных фигурок больше нет, возьмите вместо него приспешника В. Если в следующей ячейке нет карты, перейдите к ячейке А. Если на игровом поле находятся все участвующие приспешники, не добавляйте нового.



ОБЪЕКТЫ

В некоторых областях игрового поля могут быть **жетоны объектов**. Цифра на жетоне указывает **размер** объекта. Объекты бывают **обычными** и **особыми** (последние отличаются жёлтым свечением и жёлтой цифрой размера).

Размер объекта определяет, сколько места тот занимает в области, сокращая максимально возможное количество присутствующих там персонажей. Например, в области с объектом размером 2 могут находиться только 4 персонажа.

Персонажи используют объекты, чтобы укрыться от дальних атак. Если агент, находящийся в области с объектом, становится целью дальней атаки, то урон, который он получает, сначала применяется к объекту. Агент проверяет ЗАЩИТУ до нанесения урона объекту.



Аналогично, если агент атакует врага, находящегося в области с объектом, действием стрельбы, нанесённый урон сначала применяется к объекту. Помечайте получаемый объектами урон, выкладывая на них маркеры урона. Как только объект получает количество урона, равное своему размеру, он уничтожается и убирается с поля. Весь оставшийся урон от атаки (если он есть) применяется к цели.



ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ

В игре 5 типов особых объектов, каждый со своими эффектами, описанными ниже. Игроки применяют эти эффекты, взаимодействуя (см. с. 17) с объектами в области.

Запретный фолиант



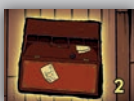
Взаимодействуя с этим объектом, бросьте кубик эффекта. Если выпадет * или +, переместите маркер собранной информации на соответствующее число делений вперёд. Если выпадет ☠, продвиньте маркер неотвратимости судьбы на 1 деление вперёд. При других результатах броска ничего не происходит.

Модель Солнечной системы



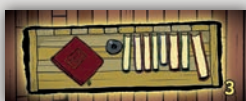
Взаимодействуя с этим объектом, бросьте кубик эффекта. Если выпадет * или +, посмотрите соответствующее число верхних карт из колоды судьбы, не меняя их порядок. Если выпадет ☠, агент будет оглушён. При других результатах броска ничего не происходит.

Письменный стол



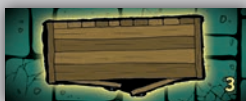
Выложив на игровое поле этот объект, поместите на него 2 фишки состояния. Взаимодействуя с этим объектом, уберите с него 1 фишку состояния и переместите маркер собранной информации на 1 деление вперёд. Если объект уничтожают, уберите его и оставшиеся на нём фишки состояния. Если на объекте не осталось фишек, с ним больше нельзя взаимодействовать.

Книжная полка



Выложив на игровое поле этот объект, поместите на него 2 жетона улик. Агенты изучают эти улики по обычным правилам, для этого им не требуется взаимодействовать с этим объектом. Если объект уничтожают, уберите и оставшиеся на нём жетоны улик.

Шкаф



Выложив на игровое поле этот объект, поместите на него 2 фишки состояния. Взаимодействуя с этим объектом, уберите 1 фишку состояния и излечите суммарно 2 урона своему агенту и/или другому агенту в его области. Если на объекте не осталось фишек, с ним больше нельзя взаимодействовать.

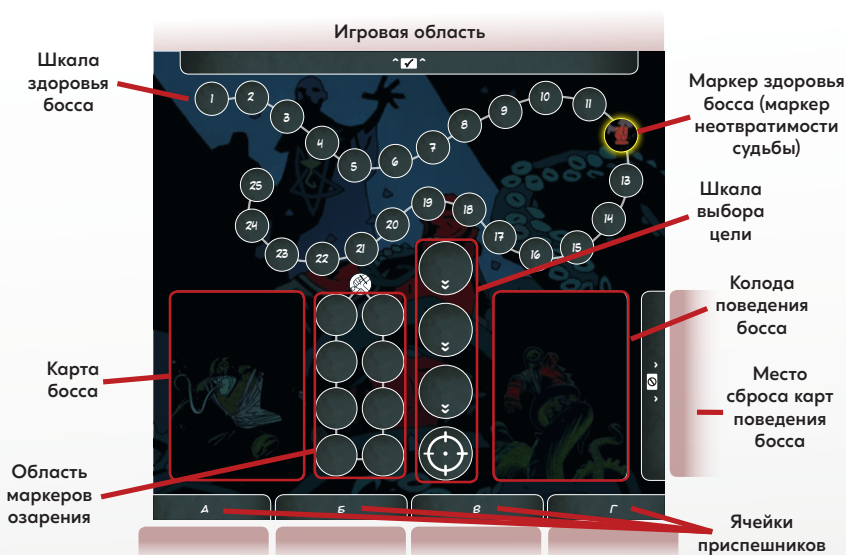
ПРОТИВОСТОЯНИЕ

В конце каждого дела игрокам ждёт **противостояние** — сражение агентов с **боссом**. Колода дела скажет вам, когда начнётся противостояние.

ПОДГОТОВКА К ПРОТИВОСТОЯНИЮ

В начале противостояния необходимо подготовить **планшет противостояния**. Для этого сделайте следующее:

1. Освободите и переверните планшет базы.
2. Выложите маркеры выбора цели.
3. Подготовьте босса.
4. Выполните прочие указания.



1. ОСВОБОДИТЕ И ПЕРЕВЕРНИТЕ ПЛАНШЕТ БАЗЫ

Сделайте следующее:

- А. Переместите колоду дела (исключая сброшенные карты) в игровую область.
- Б. Отложите в сторону маркеры неотвратимости судьбы и выбора цели.
- В. Не перемещайте карты врагов под планшетом базы и карты в игровой области.
- Г. Уберите с планшета всё остальное (включая сброшенные карты). Эти компоненты выходят из игры и больше не используются.
- Д. Переверните планшет базы на сторону с противостоянием и положите его так, чтобы карты врагов по-прежнему находились под соответствующими им ячейками, а карты из игровой области вновь оказались в ней.

2. ВЫЛОЖИТЕ МАРКЕРЫ ВЫБОРА ЦЕЛИ

На планшете противостояния изображена та же шкала выбора цели, что и на планшете базы.

В начале противостояния эта шкала обновляется. Разместите маркеры выбора цели по обычным правилам.

3. ПОДГОТОВЬТЕ БОССА

Найдите среди карт врагов **босса**, указанного на **карте дела**, и поместите его лицевой стороной вверх на клетку карты босса на планшете противостояния. Затем соберите колоду поведения босса, перемешав карты с отмеченными на карте босса символами, и поместите её на клетку **колоды поведения босса** на планшете противостояния.

Здоровье босса

У босса гораздо больше здоровья, чем у приспешников. Чтобы не заполнять игровое поле горой маркеров, поместите маркер неотвратимости судьбы на **шкалу здоровья босса** (пронумерованная цепочка делений на планшете противостояния). Этим маркером вы будете отслеживать оставшееся здоровье босса, вместо использования маркеров урона врагов. Выложите его на начальное деление, указанное на карте врага.



4. ВЫПОЛНИТЕ ПРОЧИЕ УКАЗАНИЯ

Теперь сделайте всё остальное, что написано на карте дела.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ БОССУ

После подготовки начинается противостояние. Оно проходит так же, как и обычная игра, но со следующими исключениями:

НЕТ ФАЗ ОТДЫХА И СУДЬБЫ

Во время противостояния пропускаются фазы отдыха и судьбы.

ПОВЕДЕНИЕ БОССА

Босс активируется прежде всех приспешников на игровом поле. Вместо следования обычным правилам активации приспешника, возьмите верхнюю карту из колоды поведения босса, примените её эффекты и сбросьте. Если в колоде поведения босса нет карт, перемешайте сброшенные карты и соберите из них новую колоду.


Прочь с дороги!

Если босс должен переместиться в область, в которой для него недостаточно места, происходит одно из следующего:

- Если в области есть хотя бы 1 объект, то босс уничтожает самый большой из них и останавливается рядом с этой областью.
- Если в области нет объектов, босс отбрасывает столько персонажей, сколько нужно, чтобы для него освободилось место. Главный агент

выбирает, какие персонажи отбрасываются. Затем босс перемещается в эту область.

ОТЧАЯННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Поскольку в противостоянии нет фазы отдыха, сокрушённые агенты не возвращаются в игру автоматически. Когда агента сокрушают, управляющий им игрок кладёт одну из его фишек действий в область, где находился агент. В начале каждой фазы агентов каждый сокрушённый агент бросает 3 оранжевых кубика . Если хотя бы на одном из них выпадает пустая грань, агент остаётся сокрушённым. В противном случае он возвращается в область со своей фишкой действия, а фишка убирается с поля. Его маркер выбора цели помещается в конец соответствующей шкалы. Агент тут же восстанавливает свои фишки действий, как если бы сейчас была фаза конца раунда (верните 3 фишки на планшет агента, за вычетом травм с символом фишки действия), и может действовать как обычно в текущей фазе.

ОКОНЧАНИЕ ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Если не сказано иное, противостояние (и игра) завершается в одном из двух случаев:

- Если все враги на исследованной части игрового поля побеждены, агентам удаётся закрыть дело. Они возвращаются на базу, чтобы отдохнуть. Хорошая работа!
- Если все агенты сокрушены, миссия провалена. Резервные агенты помогают героям выбраться из передрыга. Придётся попытаться удачи в другой раз...



Партия в игру «Хеллбой» называется делом и рассказывает о том, как оперативные агенты БРПД сталкиваются с очередной сверхъестественной угрозой. В каждом деле используется своя колода дела. В коробке вы найдёте 6 таких колод. Дополнения к игре добавляют больше дел.

Изначально все колоды дел запечатаны, и мы не советуем распечатывать их, пока вы не решите впервые с ними сыграть. В конце концов, агенты не знают, с чем столкнутся. Зачем же об этом знать вам?



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните следующее в указанном порядке:

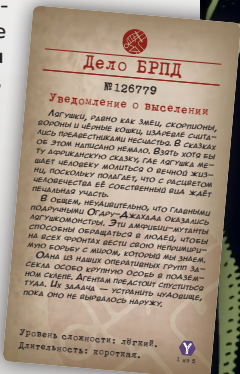
1. Выберите дело.
2. Потратьте бюджет.
3. Проведите начальную подготовку.

1. ВЫБЕРИТЕ ДЕЛО

Игроки решают, какое из доступных дел они будут расследовать. Верхняя карта колоды дела содержит небольшое художественное вступление и намёк на то, с чем предстоит столкнуться агентам. На карте также указан уровень сложности дела и приблизительная длительность прохождения.

Когда вы выберете дело, один из игроков зачитывает вступление с верхней карты дела, чтобы все знали, чего ожидать.

Затем каждый выбирает одного из доступных агентов (в базовой игре их четверо: Хеллбой, Лиз Шерман, Эйб Сапиен и Йохан Краус) и получает его фигурку и планшет агента. Игроки также берут компоненты своего цвета: набор из 3 фишек действий, маркер выбора цели и подставку (она прикрепляется к фигурке агента).



ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Поскольку вся партия строится вокруг своей запечатанной колоды дела, легко предположить, что с каждой из них можно сыграть только один раз.

Но это не так! Более того, вам самим захочется заново пройти одни и те же дела. В каждой партии достаточно элементов случайности, чтобы сделать её неповторимой и непростой. Поэтому вы точно захотите вернуться и улучшить свой результат.

Каждый сценарий собирается, как конструктор, поэтому вы с лёгкостью можете изменить приспешников, встречи даже боссов в определённых делах. Ознакомившись со всеми картами из базовой игры, вы сможете добавить в неё дополнение «Архивы БРПД». Оно подарит вам массу возможностей для изменения игры и уверенность, что партии будут неповторимы.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Хотите сыграть в «Хеллбоя» в одиночку? Никаких проблем, игра предусматривает и одиночный режим. Если вы единственный участник, управляйте двумя агентами сразу вместо одного. Только и всего.



2. ПОТРАТЬТЕ БЮДЖЕТ

На этом этапе игроки получают **очки снаряжения**. Их число зависит от количества участвующих агентов.

- Если в игре 2 агента, они получают суммарно 8 очков.
- Если в игре 3 агента, они получают суммарно 7 очков.
- Если в игре 4 агента, они получают суммарно 6 очков.

Используйте фишки состояния, чтобы не запутаться, сколько очков снаряжения у вас есть и сколько вы уже потратили. Разделите очки снаряжения поровну, насколько возможно. Оставшиеся после деления фишки положите посередине стола.

Очки снаряжения можно тратить на приобретение карт снаряжения и резервных агентов. На всех этих картах указана их **стоимость** (см. ниже). Все непотраченные очки снаряжения сгорают, поэтому сохранять их нет смысла.



Игроки могут свободно обсуждать, что именно хотят приобрести, а также делиться очками снаряжения и тратить очки с середины стола.

К примеру, играют трое. Каждый участник получает 2 фишки состояния (очки снаряжения), ещё 1 фишка кладётся на середину стола. Игрок 1 жадает получить «Взрывчатку», стоимость которой — 3 очка. Он говорит об этом остальным, и все сходятся на том, что это неплохая идея (из художественного вступления дела у них сложилось впечатление, что во время противостояния они столкнутся с чем-то большим и малоприятным). Игрок 1 тратит 2 свои очка и ещё 1 общее очко, забирая желаемую карту. Игрок 2 — новичок, поэтому не мудрствуя лукаво он тратит 1 очко на покупку «Аптечки» и отдаёт оставшееся очко снаряжения игроку 3, который вербует в команду Кейт Корриган.

Нет единого мнения?

Во время подготовки к игре может случиться так, что игроки не сойдутся во мнениях. Какое дело выбрать, какими агентами играть, как поделить бюджет и так далее.

Запомните, «Хеллбой» — это полностью кооперативная игра. Постарайтесь сделать всё возможное, чтобы принять решение сообща, по-дружески выйдя из всех спорных ситуаций. Если это невозможно, пусть спорящие стороны бросят по 3 оранжевых кубика и сделают так, как предлагает сторона, выбросившая больший результат. Но не забывайте, что ваши шансы на успех значительно повысятся, если все вы будете заодно.

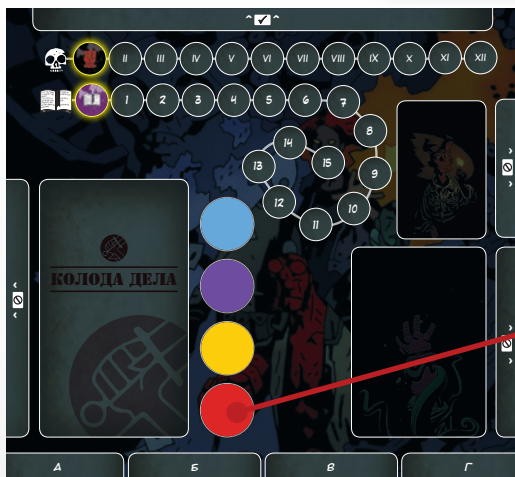


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3. ПРОВЕДИТЕ НАЧАЛЬНУЮ ПОДГОТОВКУ

Игроки кладут перед собой планшеты агентов и помещают на них по 3 фишки действий своего цвета. Начальные карты, а также приобретенные карты снаряжения и резервных агентов они кладут справа от планшета (см. пример справа).

Поместите на стол планшет базы. Выложите маркер неотвратимости судьбы и маркер собранной информации на первые деления их шкалы. Поместите колоду оставшихся карт снаряжения и карты врагов рядом с планшетом.



Выложите маркер выбора цели, принадлежащий агенту с наибольшим уровнем угрозы, на первое (самое нижнее) деление шкалы выбора цели. Разместите остальные маркеры в порядке убывания уровня угрозы. Если у нескольких агентов одинаковый уровень угрозы, они сами решают, в каком порядке класть свои маркеры.

Подготовка колоды дела

Выложите колоду дела на клетку дела на планшете базы. Наверху колоды должна оказаться карта с художественным вступлением. **Не перемешивайте** колоду и не просматривайте её карты.

Переверните верхнюю карту дела и положите её обратно на колоду. Вы увидите указания по подготовке:

- Колоды судьбы.
- Колоды встреч.
- Начального игрового поля.



Подготовка колоды судьбы

Угол всех карт из колоды судьбы помечен особым символом (см. примеры справа). Возьмите из колоды карты с символами, указанными на верхней карте дела в разделе «Подготовка колоды судьбы». Также всегда используйте карты с символами агентов, когда эти агенты участвуют в партии.

Перемешайте все взятые карты — они станут колодой судьбы текущего дела. Поместите её лицевой стороной вниз на клетку колоды судьбы на планшете базы. Оставшиеся карты судьбы не будут использоваться в этом деле, можете убрать их в коробку.

Подготовка колоды встреч

Как и на картах судьбы, в углах карт встреч изображены символы (см. примеры справа).

Раздел «Подготовка колоды встреч» на карте дела описывает, как собрать колоду встреч в зависимости от количества участвующих агентов.



Для начала соберите колоду из указанных карт. К примеру, если при игре вдвоём используется карта дела, показанная на прошлой странице, участники берут 1 карту с символом **I** и 2 с символом **M**. Эти карты берутся случайным образом, не глядя. Перемешайте их вместе лицевой стороной вниз.

В некоторых делах имеются дополнительные указания. От игроков может потребоваться разделить колоду и замешать новые карты в определённые её части.

Подготовив колоду встреч, поместите её лицевой стороной вниз на клетку колоды встреч на планшете базы.

Подготовка игрового поля

Выложите помещения и двери посередине стола так, чтобы они повторяли рисунок на карте дела. Одна из областей будет помечена как начальная. Поместите в неё жетон начальной области и фигурки всех участвующих агентов. Выложите лицевой стороной вниз по 1 карте встречи на каждое помещение, за исключением помещения с жетоном начальной области.

Завершение подготовки

Сложите все оставшиеся компоненты (фигурки приспешников, кубики, маркеры урона и так далее) неподалёку от игрового поля. Затем сбросьте верхнюю карту колоды дела и примените эффекты новой верхней карты. С этого начнётся ваш первый раунд игры.



После окончания партии

Закончив партию, объедините колоду судьбы с картами судьбы, не использованными в игре. Сделайте то же самое с колодой встреч. Соберите заново колоду дела, разложив карты по номерам (указаны в правом нижнем углу карт), и убедитесь, что все карты лежат лицевыми сторонами вверх.



КРАТКАЯ ПАМЯТКА

Игровой раунд

1. Фаза врагов (с. 14).
2. Фаза агентов (с. 16).
3. Фаза отдыха (с. 19).
4. Фаза судьбы (с. 20).
5. Фаза конца раунда (с. 20).

Базовые действия (с. 16)

- **Перемещение.** Переместитесь не более чем на 2 области (по горизонтали, вертикали или диагонали). За каждого врага в области, которую вы покидаете, получите 1 урон или заберите этого врага с собой.
- **Драка.** Выберите целью врага в своей области и проверьте ДРАКУ . Ухудшите 1 кубик за каждого другого врага в области. Цель получает урон, равный результату проверки минус стойкость.
- **Стрельба (если в вашей области нет врагов).** Выберите целью видимого врага в другой области и проверьте СТРЕЛЬБУ . Ухудшите 1 кубик за каждого другого персонажа в области с выбранной целью и в областях на пути выстрела. Цель получает урон, равный результату проверки минус стойкость.
- **Изучение (если в вашей области есть улика).** Проверьте ИЗУЧЕНИЕ . Ухудшите 1 кубик за каждого врага в вашем помещении и врага в вашей области. Если выпадает 3—5, сбросьте улику и продвиньтесь на 1 по шкале собранной информации. Если выпадает 6 и более, сбросьте улику и продвиньтесь на 2 по шкале собранной информации.
- **Взаимодействие (если в вашей области нет врагов).** Взаимодействуйте с местом обыска или с особым объектом в вашей области.
- **Устранение (если в вашей области нет врагов).** Уберите из вашей области 1 лягушачий выводок или 1 адское пламя.

Вспомогательные действия (с. 18)

- **Обмен (если в вашей области нет врагов).** Отдайте начальную карту или карту снаряжения с символом другому агенту в вашей области.
- **Исследование (в области с дверью в неисследованное помещение).** Исследуйте соседнее помещение.

Фаза отдыха. Передышка (с. 19)

- Только если на игровом поле нет врагов.
- Каждый агент выполняет одно из действий отдыха:
 - **Расследование.** Сбросьте 1 улику в любой исследованной области и продвиньтесь на 2 по шкале собранной информации.
 - **Восстановление.** Бросьте 2 красных кубика и излечите столько урона, сколько выпало.

- **Зачистка.** Уберите из вашей области все лягушачьи выводки и жетоны адского пламени.
- Агенты могут обменяться снаряжением (начальные карты возвращаются владельцам) и переместиться в любую исследованную область.
- Обновите шкалу выбора цели.
- Продвиньтесь на 1 по шкале неотвратимости судьбы.

Фаза конца раунда (с. 20)

- А. Обновление фишек действий.
- Б. Эффекты адского пламени.
- В. Эффекты лягушачьих выводков.
- Г. Прочие эффекты.

Адское пламя и лягушачьи выводки (с. 24)

Ухудшайте 1 кубик во всех проверках за каждый жетон адского пламени и за каждый лягушачий выводок в области. Агент, покидающий область с адским пламенем, получает 2 урона от огня.

Поведение приспешников (с. 14)

Приспешник, находящийся в одной области с агентом, проводит ближнюю атаку. В противном случае:

- Приспешник-задира перемещается к ближайшей области с агентом, а затем проводит ближнюю атаку.
- Приспешник-стрелок проводит дальнюю атаку, если в пределах дальности есть видимая цель. Если нет, он перемещается к ближайшей области с агентом и останавливается, когда в пределах дальности появляется видимый агент. Приспешник проводит дальнюю атаку.
- Приспешник-трус перемещается настолько далеко от областей с агентами, насколько это возможно.

Уровни кубиков проверки (с. 11)

ХУДШИЙ → **ЛУЧШИЙ**

Кубик эффекта (с. 11)

- Катастрофа** Уберите кубик проверки с наибольшим значением.
- Плюс 1** Добавьте 1 к результату проверки.
- Плюс 2** Добавьте 2 к результату проверки.
- Переброс** Перебросьте любые кубики проверки.
- Удвоение** Удвойте наибольшее значение на кубике проверки.
- БРПД** Джокер. Используйте как любой другой результат кубика эффекта (или **потратьте** для применения особого эффекта).