

УСТРОЙСТВО МАСКИРОВКИ
Если Варвар атакован из [оружия], то бросьте символичный кубик:
- робот не пострадал
- маскировка не спасла от повреждений

ВАРВАР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ПРИЦЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС
Когда Хищник атакует, вы можете бросить кубики атаки дважды и выбрать наилучший из двух бросков результат

ХИЩНИК

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ
Если Архон атакован, бросьте символичный кубик:
- защитное поле не помогло
- поле спасло от 1 повреждения
- робот не пострадал

АРХОН

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ
Если Сарацин атакован из [оружия], то бросьте символичный кубик:
- робот не пострадал
- энергетический щит не спас от повреждений

САРАЦИН

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

УСТРОЙСТВО МАСКИРОВКИ
Если Титан атакован из [оружия], то бросьте символичный кубик:
- робот не пострадал
- маскировка не спасла от повреждений

ТИТАН

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ТЕПЛОВОЙ СКАНЕР
Когда Минотавр атакует, то вместе с кубиками атаки бросьте символичный кубик:
- урон от атаки прежний (x1)
- урон от атаки удваивается (x2)
- урон от атаки утраивается (x3)

МИНОТАВР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ПРЫЖКОВОЕ УСТРОЙСТВО
За 4 очка ресурса Потрошитель может прыгнуть на расстояние не дальше 5 клеток. Во время прыжка перелетает любые препятствия.

ПОТРОШИТЕЛЬ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ИОННЫЙ ГЕНЕРАТОР
Когда Клещ атакует из [оружия], то с кубиками атаки бросьте символичный кубик:
- урон от атаки прежний (x1)
- урон от атаки удваивается (x2)
- урон от атаки утраивается (x3)

КЛЕЩ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ТЕПЛОВОЙ СКАНЕР
Когда Голиаф атакует, то вместе с кубиками атаки бросьте символичный кубик:
- урон от атаки прежний (x1)
- урон от атаки удваивается (x2)
- урон от атаки утраивается (x3)

ГОЛИАФ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ПРИЦЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС
Когда Вервольф атакует, вы можете бросить кубики атаки дважды и выбрать наилучший из двух бросков результат

ВЕРВОЛЬФ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ПРЫЖКОВОЕ УСТРОЙСТВО
За 4 очка ресурса Рейнджер может прыгнуть на расстояние не дальше 5 клеток. Во время прыжка перелетает любые препятствия.

РЕЙНДЖЕР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ
Если Мамонт атакован, бросьте символичный кубик:
- защитное поле не помогло
- поле спасло от 1 повреждения
- робот не пострадал

МАМОНТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

СИСТЕМА ПЕРЕХВАТНОГО ОГНЯ
Если Голем атакован из [оружия], то бросьте символичный кубик:
- робот не пострадал
- система не спасла от повреждений

ГОЛЕМ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 6 5 4 3 2 1 0

СИСТЕМА АВТОМАТИЧЕСКОГО РЕМОНТА
За 3 очка ресурса Атлант может восстанавливать себе 1 повреждение.

АТЛАНТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 5 4 3 2 1 0

СИСТЕМА АВТОМАТИЧЕСКОГО РЕМОНТА
За 3 очка ресурса Москит может восстанавливать себе 1 повреждение.

МОСКИТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 5 4 3 2 1 0

ИОННЫЙ ГЕНЕРАТОР
Когда Доберман атакует из [оружия], то с кубиками атаки бросьте символичный кубик:
- урон от атаки прежний (x1)
- урон от атаки удваивается (x2)
- урон от атаки утраивается (x3)

ДОБЕРМАН

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 6 5 4 3 2 1 0

ПРЫЖКОВОЕ УСТРОЙСТВО
За 4 очка ресурса Циклоп может прыгнуть на расстояние не дальше 5 клеток. Во время прыжка перелетает любые препятствия.

ЦИКЛОП

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 7 6 5 4 3 2 1 0

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОЕЗАПАС
За 4 очка ресурса боезапас [оружия] Ящера полностью восстанавливается.

ЯЩЕР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 7 6 5 4 3 2 1 0

НАКОПИТЕЛЬ ЗАРЯДА
Вместо обычной атаки Скаут за 3 очка ресурса может выстрелить накопленным зарядом. При этом мощность атаки становится равной 2.

СКАУТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 6 5 4 3 2 1 0

ОСАДНЫЙ ОГОНЬ
За 4 очка ресурса Поток может произвести один осадный залп. При этом мощность атаки (число бросаемых кубиков) увеличивается до 3.

ПОТОК

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 5 4 3 2 1 0

ПРИБОР ЗАХВАТА ЦЕЛИ
Вместо обычной атаки Ликвидатор за 4 очка ресурса может выполнять прицельный выстрел. При этом очки, выпавшие на кубиках, увеличиваются на +1.

ЛИКВИДАТОР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ОСАДНЫЙ ОГОНЬ
За 4 очка ресурса Вихрь может произвести один осадный залп. При этом мощность атаки (число бросаемых кубиков) увеличивается до 4.

ВИХРЬ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 5 4 3 2 1 0

АКТИВНАЯ БРОНЯ
Если Квант атакован из [оружия], то очки на всех кубиках атаки уменьшаются на -1.

КВАНТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 6 5 4 3 2 1 0

ОСАДНЫЙ ОГОНЬ
За 4 очка ресурса Молот может произвести один осадный залп. При этом мощность атаки (число бросаемых кубиков) увеличивается до 5.

МОЛОТ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 5 4 3 2 1 0

АНТИРАДАРНЫЙ ФОН
Если Фантом атакован, бросьте символичный кубик:
- фон защитил от [атаки]
- фон защитил от [атаки]

ФАНТОМ

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 7 6 5 4 3 2 1 0

ЗАЩИТНЫЙ ЭКРАН
Если Вампир атакован, бросьте символичный кубик:
- «-1» на всех кубиках атаки
- экран защитил от [атаки]

ВАМПИР

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

СТРЕЛОК

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 3

РАКЕТЧИК

ОРУЖИЕ

РЕСУРС: 3