

ОСНОВНЫЕ

Показатели моделей (MODEL STATS)	
M	Movement - Передвижение
CC	Close Combat - Ближний бой (вероятность попасть)
RS	Ranged Skill - Дальний бой (вероятность попасть дальней атакой)
ST	Сила
CON	Выносливость
W	Раны (Wounds)
A	Броня (в скобках: непробиваемая броня) Armor
AP	Очки Действий (далее ОД) – 2 за Игровой Ход

Свойства оружия	
ST	Сила оружия. Оружие дальнего действия модифицирует броню цели, а оружие ближнего боя модифицирует силу(ST) атакующего
RoA	Частота атаки (кол-во бросков кубиков на попадание)
AVV	Урон против техники

Последовательность Игрового Хода (TURN SEQUENCE)	
1.	Фаза инициативы (INITIATIVE PHASE)
	Каждый игрок бросает D20.
	Кто больше выкинул ходит первым.
	В случае ничьей - переброс.
2.	Победитель может отдать инициативу другому
	Добор карт и жетонов
	Первый игрок тянет карточку окружения (Environmental card)
	Игроки добирают до 5 Стратегических карт на руку
3.	Фаза активации моделей
	Первый игрок начинает
	Играет одной моделью, затем ходит следующий игрок
	ОБЯЗАН использовать хотя бы одно очко действия
4.	Последняя активированная модель не может ходить первой на с
	Активированные модели получают жетон Активации
	Можно использовать до 2х карт стратегии за ход
	В какой момент хода исп. страт.карты зависит от конкр. карты
5.	Можно использовать жетон Часового(sentry)
	Фаза проверки условий победы
	Если кто-то из игроков выполнил условия игра сразу заканчивается
	Фаза конца хода
5.	Убрать все жетоны часовых
	Убрать все жетоны активации

Основные базовые действия (1 ОД)	
Move - передвиг	Передвинуться на кол-во тайлов равное очкам движения
Shoot - стрельба	Бросаешь кубы по кол-ву RoA (частота атаки) оружия
Ближн Бой (CC)	Бросаешь кубы по кол-ву RoA (частота атаки) оружия
Pass Пас	Модель заканчивает активацию
Interact - Взаимодействие	Взаим с объектами\целями\дверями\спец навыками указанными на карте персонажа. Нельзя исп. на тайлах где ведется бой
Основные расширенные действия(2 ОД)	
Run - Бег	Передв. на 1 тайл больше чем есть очков движения
Sentry часовой	Положить тайл часового. Можно выполнить 1 действие: Двигаться, Стрелять. Бл.бой. Пас.

Модификаторы брони	
10 минус Сил.Оруж.	
Сила Оружия	Модиф.
1	9
2	8
...	...
7	3
8	2
9	1
10	0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5
16	-6
17	-7
18	-8
19	-9
20	-10

Стрельба по цели ведущей ближний бой
Атакующий получает -10(минус десять) к стрельбе (RS)

Стрельба через тайлы на которых ведется бой
Атакующий получает -2 к стрельбе за каждый такой тайл сквозь который он стреляет

Стратегические карты:
1) Active - можно играть в начале хода или после завершения действия модели.
2) Conditional - зависит от условий на карте, может прервать действие модели.
В конце Игрового Хода можно сбросить с руки одну карту. Когда игрок решает сыграть карту стратегий он должен об этом ооъявить. Когда другие игроки тоже ооъявляют, будут ли они играть свою карту в этот конкретный момент. Если желающих сыграть карту несколько, карты разыгрываются в соответствии с инициативой. После того как все желающие разыграли по одной карте, точно так же можно разыграть по второй. Однако игроки изначально отказавшиеся разыгрывать карты в этой ситуации, уже не могут присоединиться к розыгрышу вторых карт.

Часовой(sentry) - 2ОД.

Как только чья-то модель выполнит действие, вы можете активировать своего Часового (жетон Часового после этого снимается). Если желающих сыграть Часового несколько, они играют в порядке инициативы. После этого, Модель, чей ход был прерван действиями Часовых, может продолжить выполнять свои действия. Если активировать модель до использования жетона Часового, жетон снимается. При выполнении действия Часового нельзя использовать спец.свойства оружия(например нельзя воспользоваться Огнеметом т.к. для выстрела требуется спец.действие Burning Inferno. Так же как Гранатомет и Бросок смарт-диска).

Броски		
Успех	Равно или меньше нужного числа	
Провал	20 на кубике, теряешь оставшиеся ОД	
Усиленная атака: 1 на кубике, бросок на броню или лечение не производится		

Кол-во очков места на тайле		Кол-во очков места занимаемых моделью	
Комнаты	12	Величина жетона\базы	Значение
Тупики	4	Мал.	30 mm
Остальные	8	Средн.	40 mm
		Больш.	50 mm
		Модели без базы	
		Жетон кислотн.урана	

Тайлы вовлеченные в бой
Если на тайле есть хотя бы 2 разных фракции
Если соседствует с полностью занятым тайлом на котором ведется бой
Модели без подставки(базы) - крупные, автоматически вовлекают в бой все соседние тайлы

Вовлечение через смещение
На тайле с хотя бы одним очком свободного места, но недостаточным для модели
В первую очередь смещать свои модели
Тайл должен стать полностью занятым после смещения
См. правила.

Выход из боя
Нужно потратить 1ОД и пройти тест на Ближний Бой
В случае успеха можно перейти на соседний тайл где нет врагов
При провале лишаешься действия и обязан продолжать бой
Выход из боя считается как действие перемещения

Вентиляционные шахты	Перенос жетонов
Только модельки с мал.базой могут по ним передвигаться	Цель Миссии
Только КРОШЕЧНЫЕ модельки могут остаться внутри	
Иметь достаточное кол-во очк.движ. что бы пройти насквозь	
Через них нельзя прокладывать ЛИНИЮ ОБЗОРА	
По ним можно прицелиться только используя спец навыки	Макс передвиг: 2 тайла за раз, увеличить нельзя никак.

Навыки(Скилы)	
Активный навык (A)	Требуют как минимум 1 ОД, если не указано другое
Пассивный навык (P)	пассивные навыки действуют всегда, если другое не оговорено в описании навыка и часто модифицируют или влияют на Активные навыки и Действия

БОЙ:
Если Атакующий успешно прошел тест на Попадание (CC или RS), далее Защищающийся должен пройти тест на Броню. Число которое нужно выкинуть на кубике для теста Брони рассчитывается так: 1)Ближний бой : (10 - (Сила Оружия+Сила Модели Атакующ.))+Броня Защищ. пример: (10-(1+14))+15=10 Значит нужно выкинуть 10 или меньше что бы не получить ранение. 2)Дальний бой: (10- Сила Оружия)+Броня Защищ. пример: (10-7)+12=15 Значит нужно выкинуть 15 или меньше что бы не получить ранение. Примечание: если у брони в скобках есть второе число, то броня не может быть меньше этого числа, каким бы оружием не атаковали

Морпехи

БОНУС ТАЙЛА (TILE BONUS)	
Нормальный коридор	Атакующий получает -2(минус два) к навыку стрельбы и ближнего боя если атакует морпеха стоящего на таком тайле
Переход из ПИНГ!-жетона в Модель	
Team Tactics(P) Командная тактика	Обнаруженный жетон ПИНГ можно заменить на любую еще не использованную фигурку морпеха. Если морпех получает рану, ее может получить любой морпех на выбор, стоящий на этом тайле
Двери	
Seal the Bulkhead(A) (все) Заварить перегородку	2 ОД. Любой морпех может создать закрытую дверь. Нужно пройти тест на ближ бой. Макс 3 закрытых двери можно создать за игру. Нельзя выполнить на тайле вовлеченном в бой. Считается как действие Взаимодействие.
Уникальные базовые действия (1 ОД)	
Aim (A) - прицелиться(все)	+4 к дальнему бою. Если частота атаки (RoA) больше 1, то действует только на первый выстрел.
Burning Inferno (A) горящий адок (только огнемет)	Дальность - 2 тайла. Каждая модель на прицельном тайле получает автопопадание равное силе оружия(ST). Не работает уклонение(DODGE). Морпех с огнеметом может прицелиться в тайл находящийся за вент.шахтой или за углом , если прицельный тайл находится в трех тайлах от морпеха со спец навыком ПИНГ!. Считается действием Дальнего Боя.
Shotgun! (A) Дробовик! (только дробовик)	Дальность 2 тайла. Сделайте проверку на Дальний Бой: до 4 моделей на прицельном тайле и до 4х моделей на тайле между стрелком и прицельным тайлом. При успешном броске наносит урон силой 8 (ST). Нельзя использовать на том же ходу что и Point Blank Shot(выстрел в упор). Считается за дальний бой.
Point Blank Shot (A) выстрел в упор (только дробовик)	Выберите до 3 целей завязанных в бою (engaged) с моделью использующей Point Blank Shot и проведите по броску проверки на Ближний Бой (CC) для каждой цели. Каждая подбитая модель получает Попадание равное силе оружия (ST). Point Blank Shot считается действием Ближнего Боя. Point Blank Shot не может быть использован на том же ходу что и Дробовик!
Уникальные расширенные действия (2ОД)	
Tactical Move (A) (все) Тактический ход	Положите жетон часового(sentry) на базу модели и передвиньте эту модель на один тайл. Активная модель может сразу же использовать Действие Часового(Sentry Action) после передвижения, но до того как любая другая Модель может захотеть ответить на ваше действие своим действием часового (sentry action)
Weld it shut! (A) (все) Заварить наглухо	Удаляет 1 вент.шахту из игры насовсем. Вент.шахта должна примыкать к тайлу на котором стоит модель. Нельзя применять на вовлеченных в бой тайлах. КРОШЕЧНЫЕ (TINY) модели находившиеся в данной вент. шахте удаляются из игры как боевые потери. До 4 тайлов вент. шахт можно удалить за игру.
Grenade Launcher (A) Гранатомет (только)	Модель использует подствольный гранатомет M40 вместо винтовки M41A. Используйте свойства M40 для этой атаки. При причинении раны(Wound) наносится 2 раны вместо одной. Считается как дальний бой.
Rapid Fire (A) Беглый огонь	<u>Только для моделей с Импульсной винтовкой (Pulse Rifle M41A) или Смартганом (Smartgun).</u> +1 к Частоте атаки(ROA) и -4 (минус четыре) к Дальнему бою(RS). Считается как действие Дальнего боя.
НАВЫКИ(SKILLS) (Примеч.: если на карточке персонажа навык не указан, значит его у него нет!)	
Auto Sentry (P) Авто часовой	Автоматом получает жетон часового(sentry) и жетон активации (Activation Token) в начале каждого хода, и считается активированным в этом ходу
Dodge (P) Уклонение	Когда модель с уклонением (Dodge) получает Попадание, бросьте D20. 1–5: модель уклонилась и атака не возымела эффекта. 6–20: уклониться не удалось Затем модель продолжает действовать как обычно при попадании. Нельзя использовать Уклонение от атак Огнемета(Flamethrower).
Guided Fire (P) Помощь в наведении	Перебросьте любой провалившийся бросок на Дальний Бой.(RS)
Gun Emplacement (P) Установка оружия(?)	Модели с навыком Gun Emplacement никогда не засчитываются за ЦЕЛИ МИССИИ и не пользуются Лечением(HEAL) и медиком (MEDIC). Так же они автоматически проходят все проверки на St и Con при попытке применить к ним карточные или игровые эффекты, и не получают бонусов фракции (например Clear Corridor перк фракции морпехов)
Heal X (P) Лечение	Когда модель с навыком Heal (X) получает ранение (Wound) сделайте проверку на величину (X). Если проверка прошла успешно, игнорируйте полученную рану. Нельзя вылечить раны полученные от Power Shot(усиленного попадания)
Infiltration (P) проникновение	Перед началом первого раунда, но после того как все игроки расставили свои токены, выберите любые свои стартовые тайлы(Deployment Tiles), находящиеся вне поля зрения токенов противника. На каждом таком тайле можно выставить по одной Sentry Gun(автоматическая турель), но не более одной на отряд(Squad). Если вы решили не выставлять таким образом турель (Sentry Gun), положите жетон Sentry Gun на карточку характеристик турели (Sentry Gun Reference Card)
Medic! (P)	Дает навык Heal (4)(лечение) каждой дружественной модели на этом и смежном тайлах.
Perimeter Secured! (P) Периметр под охраной!	Для каждой двери, успешно открытой моделями фракции Чужих и/или Хищников, пока хотя бы одна модель с навыком Perimeter Secured! остается в живых в дружественных войсках, бросьте D20: 1–5: Все модели на соседних с дверью тайлах получают Автопопадание силой St 8/AVV 2
Ping! (P) Пинг!	Предоставляет Поле Обзора (LOS) в радиусе до 3х тайлов вокруг владельца навыка ПИНГ! для всех владельцев спец навыка Burning Inferno и стратег.карточки the Grenade! (и только для них)
Sentry Gun Setup (A) Установка автоматической турели (все, но только при наличии в игре моделей Sentry Gun)	Любая модель фракции Морпехи может потратить 2ОД (2 APs) что бы установить одну Автоматическую турель(Sentry Gun Model) из ваших ВоорСил (Force) на занимаемом ею тайле. Уберите жетон Турели (Sentry Gun Token) с карточки свойств (Sentry Gun Reference Card) и поставьте модель турели на тайл с моделью выполнившей действие установки. (Погрузчик (Power Loader) может снять жетон турели (Sentry Gun Tokens) с карточки свойств Погрузчика (Power Loader card) вместо карточки турели (Sentry Gun Card). Положите жетон Активации (Activation Token) рядом с этой турелью (Sentry Gun), она будет считаться активированной (activated) в этом ходу. Действие можно выполнить только если на тайле достаточно очков свободного места (occupation points). Погрузчик (Power Loader) может использовать Взаимодействие (Interact Action) что бы поднять турель с тайла на котором стоит. Уберите турель (Sentry Gun) (и любые токены часового/активации (sentry/activation) на ней) с игры и положите жетон турели (Sentry Gun Token) лицом вниз на карточку свойств Погрузчика (Power Loader's stat card). Если Погрузчик (Power Loader) уничтожается, токены турели с его карточки свойств так же уничтожаются.

Чужие

БОНУС ТАЙЛА (TILE BONUS)				
Infested corridor Зараженный коридор	Атакующий получает минус 4 к стрельбе по чужим на тайлах Зараженный коридор			
Переход из ПИНГ!-жетона в Модель				
Hide (A)(все) - see Unique Basic Action Спрятаться см. Уникальные базовые действия	как только жетон обнаружен, он должен быть заменен на модель чужого показанную на жетоне. Однако если жетон не был активирован и находится на Зараженном Тайле, то игрок за Чужих МОЖЕТ решить спрятать обнаруженные модели(HIDE (A)), пожертвовав активацией этих моделей в этом ходу. Для каждой модели решившей использовать навык Спрятаться(HIDE) , положите жетон Спрятаться (Hide Token) и жетон Активации (Activation Token) поверх соответствующего Пинг!-жетона. Каждый из них считается активированным до конца Игрового Хода. Будучи обнаруженным, жетон Пинг Чужого (Alien Ping! Token) в режиме Спрятаться (Hide) не вскрывается, но все модели врагов открываются как обычно. Однако, когда модели в режиме Спрятаться становятся целями атаки Ближнего или Дальнего боя (CC or Ranged Attack), игрок за чужих должен открыть жетон Пинг и использовать соответствующие ему карточки статистики и характеристики, сохраняя статус Спрятаться и сам жетон			
Двери				
Force the Doors Open (A) (все) Взломать двери	Модель может попробовать выломать дверь потратив действие ближнего боя(Close Combat Action). Считается как действие Взаимодействие. Взлом считается успешным если на кубике выпадают следующие числа(в зависимости от размера модели):	Small Medium Large No base	1-5 1-10 1-15 Всегда	
Assisting in Force the Doors Open (A)(все) Помощь при взламывании дверей	Каждая модель Чужих (кроме КРОШЕЧНЫХ(TINY)), занимающая тайл прилегающий к двери, во время попытки взлома считается помощником, даже если она уже была активирована на этом ходу. Дружественные модели по обе стороны двери считаются помощниками. Модель, взламывающая дверь, получает плюс один к требуемому тестовому числу за каждого помощника. Даже модели участвующие в бою считаются помощниками.			
Уникальные базовые действия (1 ОД)				
Hide (A)(все) Спрятаться	любая модель Чужого находящаяся на зараженном тайле(Infested), не вовлеченном в бои, может быть переведена в режим Спрятаться(HIDE). Модель немедленно заменяется Пинг токеном и наверх кладется жетон Спрятаться; однако модель все еще может стать целью атаки дальнего боя со штрафом минус 10 к дальнему бою атакующего. Любые дальнейшие действия инициированные моделью или если модель вовлекается в бой (Engaged), снимают статус спрятаться и жетон Пинг обратно заменяется соответствующей моделью. Штраф минус 10 дальнего боя заменяет штраф минус 4 к дальнему бою по чужим расположенным на Зараженных тайлах. "Продвижение в тихаря"(Skulking Advance) и Пас (Pass) единственные действия за которые статус Спрятаться(HIDE) не снимается			
Уникальные расширенные действия (2ОД)				
Skulking Advance (A)(все) Продвижение "втихаря"	Любая модель фракции Чужие может выполнить "Продвижение втихаря" (Skulking Advance) потратив 2 ОД (APs). Модель получает статус "Спрятаться" так же, как при выполнении действия Спрятаться(HIDE), но при этом жетон ПИНГ кладется на любой СОСЕДНИЙ зараженный не вовлеченный бой тайл.			
НАВЫКИ(SKILLS) (Примеч.: если на карточке персонажа навык не указан, значит его у него нет!)				
Climbing Claws (P) Цепкие когти	Можно двигаться через полностью занятые тайлы, но нельзя завершать на них движение.			
Dodge (P) Уклонение	Когда модель с Уклонением получает попадание бросьте d20. 1–5: модель уклонилась и атака не возымела эффекта. 6–20: уклонение не удалось. Далее модель должна действовать как обычно при попадании. Не работает против атак Огнемета(Flamethrower)			
Egg Injection (P) Инъекция яиц	Модель, удаленная с поля боя в результате атаки влижнего боя, должна пройти тест на Выносливость (Con). Вместо каждой провалившей тест модели, игрок за чужих может немедленно поставить свою подходящую модель если она имеется. Модели выставленные таким образом могут быть выставлены на любой Зараженный тайл не участвующий в бою и считаются активированными на этом ходу.	Удаляемая модель	Выставляемая модель	
		Любой морпех на базе 30мм	Alien Infant Warrior	
		Marine HQ/Pwr loader	Alien Warrior	
		Predator Hell Hound	Alien Stalker	
		Любой другой Хищник	Predalien (1 wound)	
Hive Bloodhounds (P)	Ищейки улья: Модели с этим навыком получают +1 к движению если используют действие Бер (Run Action)			
Improved Dodge (P) Улучшенное уклонение	Если модель с Улучшенным Уклонением получает Попадание, бросьте D20: 1–10 Модель уклонилась и атака не возымела эффекта. 11–20 Уклониться не удалось. Далее модель должна действовать как обычно при попадании. Не работает против атак Огнемета(Flamethrower).			
Resilient (P) - Выносливый	Не может получить больше одной раны от одной проваленной проверки на Броню или Выносливость (Con)			
Royal Pheromones (P) -	Все дружественные модели Чужих в радиусе 2 тайлов получают +2 к БлижБою(CC). Эффект не кумулятивный.			
Tiny (P) Крошечный	Не помогает при Взломе дверей. Может заканчивать активацию на тайлах вент.шахт. Не может считаться Целью Миссии или Фрагом, и не может переносить жетоны Цели Миссии.			
Unstoppable (P)	Невозможно остановить: Всегда проходит тест на Взлом дрвей.			
Facehug (P) схватить за лицо	Модели получившие Попадание в ближнем бою должны пройти тест на Конституцию(Con) вместо теста Брони(armour), или потеряют рану. За каждую модель убитую навыком Facehug (P) , игрок за Чужих может немедленно выставить соответствующую модель фракции Чужих если таковая в наличии. Модели можно выставить на любой Зараженный тайл не участвующий в бою. Модели считаются активированными в этом ходу. После убийства Модели навыком Facehug уберите модель Facehug из игры как погибшую.	Удаляемая модель	Выставляемая модель	
		Любой морпех на базе 30мм	Alien Infant Warrior	
		Marine HQ/Pwr loader	Alien Warrior	
		Predator Hell Hound	Alien Stalker	
		Любой другой Хищник	Predalien (1 wound)	
Acid Spit (A) Ядовитый плевок	Прицельтесь в соседний тайл. По кол-ву врагов на прицельном тайле пройдите тесты на Дальний Бой(RS). В случае успеха Модели получают Попадание силой 12 ST/AVV. Считается за действие Стрельба.			
Acidic Blood (P) Кислотная кровь	Если модель с этим навыком получает ранение, бросьте D20: 1–6, рана сопровождается выбросом молекулярной кислоты. Положите жетон Кислотного Урона (Acid Damage Token) на тайл где стоит модель получившая рану(Wound). Вдобавок, по выбору играющего за Чужих, одна модель Хищника или Морпеха находящаяся на этом тайле, получает автопопадание силой St 10. Очки свободного места на тайле уменьшаются на 1 за каждый жетон Кислоты. Если не указано другое, на каждом тайле может быть до двух жетонов Кислоты. Жетон Кислоты нельзя положить на полностью занятый тайл, но вражеская модель все равно получает урон кислотой.			
Paroxysm (A) Приступ	2 ОД(AP). Модель атакует вовлеченного в бой соперника сразу двумя атаками Claws и Tail Strike, Частота атаки(RoA) обоих навыков при этом складывается. Считается действием Ближнего Боя (Close Combat Action).			

Хищники

Переход из ПИНГ!-жетона в Модель

Seasoned Hunter (P) Опытный охотник	При обнаружении Пинг!-жетона с навыком Seasoned Hunter, модель Хищника можно поставить в любом месте в радиусе одного тайла; за исключением тайлов в направлении моделей у которых Хищник находится в поле зрения.
Vocal Mimicry (P) Голосовая имитация	Жетону Имитации доступны только действия Передвижение, Бег, Пас. Когда жетон Имитации обнаружен или получает урон из любого источника, уберите его из игры немедленно. Жетоны Имитации не раскрывают Пинг!-жетоны противников.

Двери

Force the Doors Open (A) (все) Взломать двери	Любая модель Гончей Хищника(Predator Hellhound) может потратить действие Ближнего Боя на попытку Взломать дверь. Попытка успешна если на кубике выпало 1-5. Считается как действие Взаимодействие.
Assisting in Force the Doors Open (A)(все) Помощь при взламывании дверей	Каждая модель Гончей Хищника(Predator Hellhound), занимающая тайл прилегающий к двери, во время попытки взлома считается помощником, даже если она уже была активирована на этом ходу. Дружественные модели по обе стороны двери считаются помощниками. Модель, взламывающая дверь, получает плюс один к требуемому тестовому числу за каждого помощника. Даже модели участвующие в бою считаются помощниками.

Уникальные расширенные действия (2ОД)

Field Wound Treatment (A) Полевое Лечение Ран	Потратьте 2ОД и бросьте D20. Если выпало 1-10, Модель заживает одну рану полученную ранее в игре. Если выпало 11-20, рана не заживает и ОД пропадают. Нельзя использовать на тайлах вовлеченных в бой. Одна модель Хищника может залечить только одну рану за игру при помощи этого действия.
--	---

НАВЫКИ(SKILLS) (Примеч.: если на карточке персонажа навык не указан, значит его у него нет!)

Charge! (P) В атаку!	Если модель атакующая в Ближнем Бою выполняла на этом Игровом Ходу действие Передвижение хотя бы на 1 тайл, то она получает +2 ко всем тестам на Ближний Бой.
Dodge (P) Уклонение	Когда модель с уклонением (Dodge) получает Попадание, бросьте D20. 1–5: модель уклонилась и атака не возымела эффекта. 6–20: уклониться не удалось Затем модель продолжает действовать как обычно при попадании. Нельзя использовать Уклонение от атак Огнемета(Flamethrower).
Hot Plasma (P) горяч.плазма	Успешный тест на Броню(Armour Test) ,в результате попадания из оружия с Hot Plasma, должен быть переброшен
Pack Hunt (P) охота стаей	Модели с навыком Pack Hunt получают +1 к тестам Ближн. и Дальн. Боя за каждую модель с навыком Pack Hunt в радиусе одного тайла. Так же, при раскрытии Пинг!-жетона с навыком Pack Hunt играющий за Хищников может выставить любую нераскрытую модель с таким же навыком.
Rage! (A) Ярость!	Модель может использовать навык Rage! в начале активации до того как потратить ОД. Модель может перекинуть любую проверку на Ближн Бой(CC) в этом Игровом Ходу и получает +2 к силе (St) оружия Ближн.Боя. В конце активации модель получает 1 рану.
Self-Destruct Device (P) Устройство самоуничтожения	Когда модель вооруженная таким устройством теряет последнюю рану бросьте кубик: 1-5, каждая модель (друг или враг) на этом тайле получает автопопадание силой S15 / AVV10. Каждая модель (друг или враг) на соседних тайлах получает автопопадание силой S11 / AVV 3.
Smart-Disc Throw (A) Бросок смарт-диска	Выберите Целевой тайл на расстоянии до 2х тайлов. Можно бросить в Вент.Шахту но не сквозь нее. Поле обзора(LOS) не требуется. Сделайте Дальнюю атаку с Частотой (ROA) 2. Если между целевым тайлом и вами есть промежуточный тайл можете выполнить Дальнюю атаку с Частотой 2 по Моделям на этом тайле. Одна модель может получить максимум одну рану за каждое выполненное действие Бросок смарт-диска. Считается как действие Стрельба.
Spiked Nightmare (P) Шипастый кошмар	Автоматически проходит все проверки на выход из боя.