

○ Берсерк	X	Перед броском: +X КА
○ Богдановф	Перед броском: +1 КА на дальности 2	Перед броском: +2 КА, если в секторе с целью атаки находится ваш союзник
○ Гадюка	Перед броском: +2 КА, если у цели атаки нет брони	После броска: если в вашем секторе находится ваш союзник, переверните все промахи на обычные попадания
○ Жнец	Перед броском: +1 КА	Перед броском / после броска: цель атаки считает X щитов от обычного попадания как провалы
○ Мухобойка	После броска: переверните 1 КА на критическое попадание	Перед броском / после броска: -1 КЗ у цели атаки, если в соседнем с ней секторе находится ваш союзник
○ Судья	Перед броском / после броска: переместите цель атаки в соседний с ней сектор	
○ Чесалка	Перед броском / после броска: -1 КЗ у цели атаки	
○ Циклоп	Перед броском: +1 КА на дальности 0	Перед броском: +1 КА и после броска: переверните все условные промахи на обычные попадания, если в секторе с целью атаки находится её союзник
○ F-5	Перед броском (обязательно)	Перед броском / после броска: цель атаки не защищается (не бросает кубики на защиту, но эффекты применяются)
○○ Адвокат	Перед броском / после броска: цель атаки не может использовать броню	
○○ Бизон	Все критические попадания считаются как промахи	Перед броском / после броска: отмените эффект этой карты
○○ Бонни	После броска: переверните все условные промахи на обычные попадания	
○○ Доберман	Перед броском / после броска: 1 обычное попадание наносит 2 урона	
○○ Дрессировщик	Если был нанесён урон: получите 2 энергии	Кроме того, все ваши союзники в вашем секторе также получают по 2 энергии
○○ Клайд	После броска: переверните 1 промах на критическое попадание	
○○ Наместник	Перед броском / после броска: цель атаки должна немедленно потратить 2 энергии	Кроме того, один союзник цели атаки в вашем секторе также должен потратить 2 энергии
○○ РГП-45	Перед броском (обязательно)	Перед броском / после броска: вы можете выбрать 2 цели атаки в одном секторе Если был нанесён урон: переместите цель атаки в соседний с ней сектор
○○ Юрэй	Если был нанесён урон: получите 1 энергию	
☞ Гробовщик	X	После броска: переверните X промахов на обычные попадания
☞ Губернатор	X	Перед броском: +X КА
☞ Новя	-1 КА за каждое действие «Движение» в вашем ряду действий (в том числе и на джокере)	Перед броском: +1 КА
☞ Орион	Перед броском (обязательно)	Перед броском / после броска: целью этой атаки становятся все противники в выбранном секторе
☞ Пушка Гаусса	Перед броском / после броска: цель атаки не может бросать больше 1 КЗ	Цель атаки не может использовать шлем
☞ Рельса	Перед броском: +1 КА на дальности 2	Вы не можете атаковать, если в вашем ряду действий есть действие «Движение» (в том числе и на джокере)
☞ Техас	Перед броском / после броска: все критические попадания наносят по 2 урона	Перед броском / после броска: целью этой атаки становятся все противники в вашем секторе
☞ Уроборос	Перед броском (обязательно)	Перед броском / после броска: все критические попадания наносят по 2 урона
☞ Шершень	После броска: переверните все условные промахи на обычные попадания	Перед броском: +1 КА

Таблицы составил: zuzubun (<https://vk.com/zuzubun>)

Версия 1.0