



🕒 ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Grupa (3), Nieustępliwy, Zombie

KP | **KW**
2 | 0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	10	10	5	+1	18	2	11	8

🔫 BRONIE

WW	ZASIĘG BLISKI	ZASIĘG DALEKI	KN
-----------	----------------------	----------------------	-----------

OSTRZE/BAGNET // Sztych (3)

+0	S+5	—	—	—	—	—	—	19
----	-----	---	---	---	---	---	---	----

KARABIN SZTURMOWY KRATACH

—	—	12"	+0	12	36"	-1	12	20
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

Group (X) // W trakcie Przygotowywania Rozgrywki, X Jednostek tego samego Typu musi być rozstawiona do 6 cali od siebie nawzajem. Gdy jedna z tych Jednostek się Aktywuje, X innych (jeszcze nie Aktywowanych) Jednostek tego samego Typu aktywuje się razem z nią, w ramach jednej Aktywacji. Gracz wybiera kolejność Aktywowania Jednostek, po czym każda z nich wykonuje swoje Akcje niezależnie od reszty Grupy. Jeśli gracz nie jest w stanie rozstawić bądź Aktywować X Jednostek tego Typu, musi to zrobić tyloma ile się da.

Nieustępliwy // Jednostka nie dostaje Znaczników Przyciśnięcia.

Zombie // Jednostka nie może używać Znaczników Reakcji. Ponadto Jednostka może wykonywać jedynie Akcje Szarży, Ruchu, Strzelania i Ataku Wręcz oraz nie może wykonywać Zmiany Pozycji, chyba że Aktywuje się w zasięgu Zdolności - Nadzorca, Sojuszniczej Jednostki.

Szttych (X) // OB tej Broni zyskuje +X, gdy wykonywany jest nią Atak Wręcz, wynikający z Szarży.