



🎯 ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Okopany, Grupa (2), Aparat Oddechowy (2), Rekrut

KP | KW
3 | -3

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	11	10	4	0	21	2	10	11

🔫 BRONIE

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

CKM CHARGER // Seria (3), Odrzut (4)

—	—	24"	+1	14	48"	-3	14	18
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

AGGRESSOR HANDGUN

-1	12	6"	+0	12	18"	-3	11	20
----	----	----	----	----	-----	----	----	----

Okopany // Jeśli w trakcie Przygotowywania Rozgrywki, ta Jednostka została rozmieszczona poza Elementem Terenu, to oznacz ją jako okopaną. Okopana Jednostka otrzymuje bonus -1 do DEF oraz bonus +2 do P, gdy Testuje Pancerz w przeciwko Akcjom Strzelania. Jednostka traci status okopanej jeśli się poruszy z jakiegokolwiek powodu.

Grupa (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 nie-

zależnie od reszty Grupy. Jeśli gracz nie jest w stanie rozstawić bądź Aktywować X Jednostek tego Typu, musi to zrobić tyloma ile się da.

Aparat Oddechowy (X) // Obrażenia wszystkich Broni z Zasadą Specjalną - Gaz (X) są redukowane do wartości X, gdy ich celem jest ta Jednostka.

Rekrut // Aby Jednostka mogła usunąć Znacznik Przyciśnięcia w ramach Akcji Zbierania, musi zdać Test TW(DW).

Seria (X) // Akcja Strzelania tą Bronią pozwala wykonać X Testów Strzelania. Testy te mogą być wymierzone w dowolne Jednostki, w obszarze o promieniu 4 cali.

Odrzut (X) // Wszelkie Testy Ataku Wręcz czy Strzelania tą Bronią, otrzymują modyfikator TW -X.