



🕒 ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

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

KP	KW
3	0

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
-----------	----------------------	----------------------	-----------

OSTRZE/BAGNET // Sztych (3)

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

KARABIN SZTURMOWY INVADER

—	—	12"	+0	14	36"	-2	13	20
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

PISTOLET AGGRESSOR

-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 niezależnie 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).

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