



ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Kamuflaż (1), Determinacja,
Pierwsza Pomoc (12), Wyostrzone Zmysły

KP | **KW**
4 | 0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	14	12	6	0	22	2	12	12

BRONIE

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

KARABIN SZTURMOWY AG-17

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

PISTOLET MP-105

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

🕒 **Kamuflaż (X)** // Wynikające z Przeszkód, Modyfikatory do Strzelania wymierzonego w tę Jednostkę, są zwiększane o +X.

🕒 **Determinacja** // Jednostka może przerzucić dowolny, niezdany Test TW(M) i TW (DW).

🕒 **Pierwsza Pomoc (X)** // Będąc w Kontakcie Podstawką ze zranioną Sojuszniczą Jednostką, ta Jednostka może wykonać Test TW(X). Zdany Test pozwala zdjąć Znacznik Rany z Sojusz-

niczej Jednostki, a naturalny wynik 1 zdejmuje z niej wszystkie Znaczniki Ran. Zdolności można użyć raz na Aktywację, bezpośrednio przed zadeklarowaniem Akcji lub zaraz po jej wykonaniu. Sojusznicze Jednostki w promieniu 6 cali, nie mogą otrzymać więcej niż 1 Znacznik Rany na raz.

🕒 **Wyostrzone Zmysły** // Jednostka ignoruje Zdolność Specjalną - Kamuflaż, gdy wykonuje Testy Akcji Strzelania.