



SAMURAJ // DOWÓDCA

Dowódca (1:Samurajowie)

🎯 ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Wydawanie Rozkazów (Samurajowie), Grupa (2), Inspiracja

KP | KW
4 | +1

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	11	13	5	0	21	2	10	13

🎯 BRONIE

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

CEREMONIALNE OSTRZA // Zasięg (1)

+2	S+8	—	—	—	—	—	—	20
----	-----	---	---	---	---	---	---	----

KARABIN SZTURMOWY SHOGUN

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

🕒 Wydawanie Rozkazów (X) //

Raz na Turę, jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarcu, może poświęcić Akcję na Test TW(DW). Zdany Test pozwala wybrać Sojuszniczą Jednostkę w PW i zasięgu 12 cali, która wykona 1 Akcję natychmiast po zakończeniu bieżącej Aktywacji.

🕒 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.

🕒 Inspiracja // Jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarcu, to może poświęcić Akcję by zdjęć Znacznik Reakcji lub Przyciśnięcia z Sojuszniczej Jednostki w PW i zasięgu 12 cali.

🕒 Zasięg (X) // Tą Bronią można wykonywać Akcje Ataku Wręcz w Odsłoniętym i Przesłoniętym PW na odległość do X cali. Zdolność dotyczy również Akcji Szarży i sytuacji, w których Jednostka nie jest w Zwarcu.