



HUZAR // DOWÓDCA

Dowódca (2:Huzarzy)

🎯 ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Wydawanie Rozkazów (Huzarzy), Grupa (2), Inspiracja, Rekrut

KP | KW
4 | +2

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	13	11	4	0	22	2	10	14

🔫 BRONIE

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

STRZELBA HG-14

—	—	6"	+1	13x2	18"	-2	11	20
---	---	----	----	------	-----	----	----	----

PISTOLET MP-105

+0	12	6"	+1	12	18"	-1	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 tyłoma 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.

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