



## **ZDOLNOŚCI SPECJALNE**

Grupa (2), Rekrut

**KP** | **KW**  
3 | -2

| <b>R</b> | <b>BS</b> | <b>WW</b> | <b>S</b> | <b>DEF</b> | <b>P</b> | <b>ŻW</b> | <b>M</b> | <b>DW</b> |
|----------|-----------|-----------|----------|------------|----------|-----------|----------|-----------|
| 4        | 12        | 10        | 4        | 0          | 22       | 2         | 10       | 12        |

## **BRONIE**

| <b>WW</b> | <b>ZASIĘG BLISKI</b> | <b>ZASIĘG DALEKI</b> | <b>KN</b> |
|-----------|----------------------|----------------------|-----------|
|-----------|----------------------|----------------------|-----------|

LKM MG-40 // Seria (2), Odrzut (3)

|   |   |     |    |    |     |    |    |    |
|---|---|-----|----|----|-----|----|----|----|
| — | — | 12" | +0 | 13 | 36" | -1 | 13 | 19 |
|---|---|-----|----|----|-----|----|----|----|

PISTOLET MP-105

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

**🎯 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.

**🎯 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.