



HUZAR // MEDYK
Specjalista (2:Huzarzy)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Pierwsza Pomoc (11), Grupa (2), Rekrut

KP | **KW**
3 | 0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	12	10	4	0	22	2	10	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
----	----	----	----	----	-----	----	----	----

🌀 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 Sojuszniczej 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.

🌀 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).