



**HUZAR**  
Szeregowy

## **ZDOLNOŚCI SPECJALNE**

Grupa (2), Rekrut

**KP** | **KW**  
3 | 0

<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>
-----------	----------------------	----------------------	-----------

**KARABIN SZTURMOWY AG-17**

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

**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).