



KOMANDOS // WÓDCZ
Dowódca (1:Komandosi)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Wydawanie Rozkazów (Komandosi), Zaciekła Szarża, Inspiracja, Niepowstrzymany

KP | **KW**
6 | +3

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
5	13	16	6	-2	22	3	12	14

BRONIE

WW

ZASIĘG BLISKI

ZASIĘG DALEKI

KN

CLAYMORE // Zasięg (2), Sztych (2)

-1

S+9

—

—

—

—

—

—

20

PISTOLET AGGRESSOR

-1

12

6"

+0

12

18"

-3

11

20

📍 Wydawanie Rozkazów (X) //

Raz na Turę, jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarciu, 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.

📍 **Zaciekła Szarża //** Jednostka zyskuje +2 OB do Ataków Wręcz wykonywanych w ramach Akcji Szarży.

📍 **Inspiracja //** Jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarciu, to może poświęcić Akcję by zdjąć Znacznik Reakcji lub Przyciśnięcia z Sojuszniczej Jednostki w PW i zasięgu 12 cali.

📍 **Niepowstrzymany //** Ta Jednostka nie może być celem Reakcji Zasadzki, gdy wykonuje Akcję Szarży.

📍 **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 Zwarciu.

📍 **Sztych (X) //** OB tej Broni zyskuje +X, gdy wykonywany jest nią Atak Wręcz, wynikający z Szarży.