

**Celowanie:** +4 do TW i +2 do OB do następnej Akcji Strzelania tej aktywacji. Nie działa w przypadku broni z zasadami Seria (X) i Miotacz, ani gdy wykonywany jest Ogień Pośredni. Bonusy dotyczą jedynie Celu Głównego dla broni zasadą Gaz i Eksplozja.

**Zaparcie się:** Ignoruj zasadę Odrzut (X) i zyskaj zasadę Ogień Zaporowy w następnej Akcji Strzelania tej Aktywacji.

**Szarża:** Rusz się w prostej linii, na odległość do R cali, w kierunku najbliższego Wroga, będącego w PW. Po wejściu w Zwarcie, wykonaj darmowy Atak Wręcz z TW +2.

**Wspinaczka:** Rusz się w pionie, na odległość do ½ R cali, po powierzchni z którą jesteś w kontakcie.

**Ruch:** Rusz się na odległość do R cali.

**Zbieranie się:** Zdejmij z Jednostki Znacznik Przyciśnięcia.

**Przeładowanie:** Zdejmij z Broni Jednostki Znacznik Przeładowania.

**Strzelanie :** Wykonaj atak dystansowy. Nie można go wykonać będąc w Zwarcie z Wrogiem. (+/- Mod. Zasięgu; +/- DEF celu; -2 Lekkie przeszkody; -4 Ciężkie Przeszkody; -5 gdy cel jest w Zwarcie z Sojusznikiem).

**Atak Wręcz :** Wykonaj atak wręcz. (+/- Mod. WW; +/- DEF celu; +1 za każdego Sojusznika w Zwarcie). Na atak może Reagować maksymal-

nie jedna Jednostka. Reagująca Jednostka może wykonać maksymalnie jedną Reakcję. Reagować nie może Jednostka ze Znacznikiem Reakcji lub Przyciśnięcia. Reagujący gracz wybiera kolejność Reakcji.

**Zasadzka:** Jeśli nie jesteś w Zwarcie (lub Wróg w Zwarcie jest Przyciśnięty), przerwij ruch Wrogiej Jednostki i wykonaj Akcję Szarży lub Strzelania. Przyjmij Znaczniki Akcji i Reakcji. Jeśli cel przeżyje, będzie mógł dokończyć swoją Akcję. Jeśli cel Szarżował, może zmienić cel swojej Szarży na atakującego z Zasadzki.

**Kontratak:** Po zakończeniu Akcji Strzelania lub Ataku Wręcz Wrogiej Jednostki, cel ataku może odpowiedzieć tej Jednostce Akcją Strzelania lub Ataku Wręcz. Przyjmij Znacznik Reakcji. Strzał w ramach Reakcji jest możliwy jedynie gdy nie jesteś w Zwarcie (lub Wróg w Zwarcie jest Przyciśnięty).

**Skok za Zasłonę:** Po deklaracji Akcji Strzelania Wroga, cele ataku mogą przyjąć Znacznik Reakcji i zyskać P +2 do wszystkich testów Pancerza, wynikających z tego ataku. Cele nie mogą być wtedy w Zwarcie (chyba że Wróg w Zwarcie jest Przyciśnięty).

**Cios na Odchodne:** W odpowiedzi na Ruch Wrogiej Jednostki w Zwarcie, możesz przyjąć Znacznik Reakcji i wykonać Akcję Ataku Wręcz przeciwko tej Jednostce. Jeśli Wróg przeżyje, będzie mógł kontynuować swój Ruch.