



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Grupa (2), Rekrut

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

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
-----------	----------------------	----------------------	-----------

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 średnicy 4 cali.

🔫 Odrzut (X) // Wszelkie Testy Ataku Wręcz czy Strzelania tą Bronią, otrzymują modyfikator TW -X.