

## SZTAB 1



Особенность  
Цель - может быть активирован с помощью жетона Боя (или модуля (Szef)).

## GÓRA 3



Цель.  
Броня от Дальних атак.  
Прочность. Атака в ближнем бою.

## FANATYK 3



Взрыв.  
Цель.  
Атака в ближнем бою.

## MOTOCYKLISTA 4



Цель.  
Броня от Дальних атак.  
Двойная Мобильность.  
В одном из направлений увеличивает на 1 Инициативу соседнего юнита. Несмотря на особенности жетона Мотоциклист признан считаться по правилам юнитом.

## SIECIARZ DYSTANSOWY 3



Сеть дистанционная.  
Сеть может накладываться на любой жетон в направлении стрельбы сети (активации способности, с помощью жетона SZEF и ли выкладывании на поле).

Медик дистанционный-если самостоятельная единица, находящаяся в любом месте на игровом поле, получает раны от одной атаки одной вражеской единицы, тогда жетон с особенностью Медика дистанционного может (но не должен) умереть вместо нее, а те раны будут отменены. Если на игровом поле есть несколько единиц с особенностью Медика расстояния, игрок сам выбирает, которая из них погибает.

Поворот - один раз за ход в любой момент вы можете свободно повернуть жетон

Броня от Дальних атак.



Жетон сети (x2)

## DRWAŁ 5



Цель, Броня.  
Ближняя атака в фазу Инициативы 2 и 1

X - liczba żetonów

## PODWÓJNY RUCH 2



Вы можете подвинуть и/или повернуть жетон 1 или 2 раза. Жетон можно поставить только на свободную клетку.

Во время движения нельзя совершать других каких-либо действий.

## ROZKAZ 9



Жетон позволяет выбрать 1 из двух вариантов активации:

- Начать битву. Нельзя начать битву если последний жетон был уже взят. После битвы ход заканчивается.

- Активация скрытой способности (иди активировать Сеть, нанести одну рану юнитам между двумя жетонами с особенностью сеть.)

## OFICER 4



+1 К атакам ближнего боя.

## SZEF 1



В любой свой ход можете активировать скрытую способность (или 1 атака целью по вражеским юнитам)

### Пример использования способности.

