SKALA 100% · Nieoficjalna polska wersja

Wersja 0.32

SKALA 100% · Nieoficjalna polska wersja

Wersja 0.32

POCISKI OGŁUSZAJĄCE
TA SZARŻUJĄCA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ -2 DO KOŃCA RUNDY.

STACJA SATELITARNA
DO KOŃCA RUNDY WROGIE JEDNOSTKI NIE MOGĄ SIĘ ROZMIESZCZAĆ Z TEJ KRAWĘDZI NIEBĘDĄCEJ KRAWĘDZIĄ WEJŚCIA.

ZAGRZEBANY
PO ZYSKANIU LUB NA POCZĄTKU RUNDY: UKRYTY. ROZMIAR 0. MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK PRZECIW KAŻDEMU ATAKOWI. NIE MOŻE KONTROLOWAĆ ANI KONTESTOWAĆ ZNACZNIKÓW MISJI.

ZAGRZEBANY
PO ZYSKANIU LUB NA POCZĄTKU RUNDY: UKRYTY. ROZMIAR 0. MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK PRZECIW KAŻDEMU ATAKOWI. NIE MOŻE KONTROLOWAĆ ANI KONTESTOWAĆ ZNACZNIKÓW MISJI.

DODATKOWY KARAPAKS
TA JEDNOSTKA ZYSKUJE WYTRZYMAŁOŚĆ (1) PRZY PIERWSZYM RZUCIE NA PANCERZ W KAŻDEJ AKTYWACJI.

UKRYTY
SPOZA 4" NIE MOŻE BYĆ CELEM ATAKU DYSTANSOWEGO ANI ZDOLNOŚCI WYMAGAJĄCEJ LoS. ODPORNA NA UDERZENIE. MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK PRZECIW KAŻDEMU ATAKOWI.

UKRYTY
SPOZA 4" NIE MOŻE BYĆ CELEM ATAKU DYSTANSOWEGO ANI ZDOLNOŚCI WYMAGAJĄCEJ LoS. ODPORNA NA UDERZENIE. MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK PRZECIW KAŻDEMU ATAKOWI.

REGENERACJA GLEJOWA
DO KOŃCA RUNDY TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +1 LUB +2, JEŚLI JEST NA BIOMASIE.

WYNISZCZAJĄCA ŚLINA
BRONIE DYSTANSOWE TEJ JEDNOSTKI MAJĄ TRAF -1 DO KOŃCA RUNDY.

FLARA OPTYCZNA
DO KOŃCA RUNDY BRONIE DYSTANSOWE TEJ JEDNOSTKI MAJĄ ZASIĘG -4 I NIE MOGĄ KORZYSTAĆ Z DALEKIEGO ZASIĘGU.

MUTUJĄCY KARAPAKS
KERRIGAN MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK Z MODYFIKATOREM +2 PRZECIW KAŻDEMU ATAKOWI. WYKONANEMU PRZEZ TĘ JEDNOSTKĘ.

POTĘGA NERAZIMÓW
PO UTRACIE STATUSU UKRYTY: TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +2, A JEJ PIERWSZA UŻYTA BROŃ ZYSKUJE TRAFIENIE KRYTYCZNE (2).

CZYHANIE
JEŚLI JEST NIERUCHOMA: MOŻE WYKONAĆ RZUT NA UNIK PRZECIW PIERWSZEMU ATAKOWI DYSTANSOWEMU W TEJ RUNDZIE. +1 DO TEGO RZUTU NA BIOMASIE.

PODTRZYMYWANIE ŻYCIA
TA JEDNOSTKA UŻYŁA JUŻ TEJ REAKCJI W TEJ RUNDZIE. USUŃ PODCZAS PORZĄDKOWANIA I ODŚWIEŻANIA.

ZAGRZEBANIE PUSTOSZYCIELA
NA KONIEC RUNDY TĘ JEDNOSTKĘ MOŻNA USTAWIĆ W SPÓJNOŚCI, TRAKTUJĄC TEN ŻETON JAKO MODEL PROWADZĄCY.

WZMOCNIONA ŻÓŁĆ
PRZED RZUTEM NA PANCERZ PRZECIW TRAFIENIOM ŻRĄCEJ ŻÓŁCI TA JEDNOSTKA OTRZYMUJE OSŁABIENIE PANCERZA (1).

ŚCIEŻKA CIENI
TA JEDNOSTKA MA STATUS UKRYTY, DOPÓKI NIE WYKONA KOLEJNEJ AKCJI.

TRYB NADZORU
DOPÓKI WROGIE JEDNOSTKI SĄ W PROMIENIU 6" OD TEGO WSKAŹNIKA FRAKCJI, TRACĄ STATUS UKRYTY.

OSŁONIĘTY
PIERWSZY MODEL TEJ JEDNOSTKI MA OSŁONĘ. USUŃ TEN ZNACZNIK, JEŚLI ŁĄCZNE OBRAŻENIA PRZEKROCZĄ WARTOŚĆ OSŁONY LUB TEN MODEL ZOSTANIE USUNIĘTY.

DOMINUJĄCA OBECNOŚĆ
TA JEDNOSTKA MA ZAOPATRZENIE.+1 TYLKO PRZY KONTROLOWANIU LUB KONTESTOWANIU ZNACZNIKÓW MISJI ORAZ REALIZACJI CELÓW MISJI.

PRZECZESYWANIE SKANEREM
DOPÓKI WROGIE JEDNOSTKI SĄ W PROMIENIU 6" OD TEGO WSKAŹNIKA FRAKCJI, TRACĄ STATUS UKRYTY.

REZONUJĄCE OSTRZA
WYRZUTNIA OSTRZY TEJ JEDNOSTKI MA SA +1 DO KOŃCA RUNDY.

GOTOWA DO STARTU
NA KOŃCU RUNDY MOŻESZ ROZMIEŚCIĆ JEDNĄ JEDNOSTKĘ NAZIEMNĄ Z REZERW W KONTAKCIE PODSTAWKĄ Z TYM WSKAŹNIKIEM FRAKCJI.

OBSERWACJA
DOPÓKI WROGIE JEDNOSTKI SĄ W PROMIENIU 6" OD TEGO WSKAŹNIKA FRAKCJI, TRACĄ STATUS UKRYTY.

STYMULANT
DO KOŃCA RUNDY TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +3, A JEJ BRONIE WYMIENIONE W STYMULANCIE MAJĄ PRECYZJĘ 2 LUB 3.

STYMULANT
DO KOŃCA RUNDY TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +3, A JEJ BRONIE WYMIENIONE W STYMULANCIE MAJĄ PRECYZJĘ 2 LUB 3.

TUNEL PRZESYŁOWY
NA KOŃCU RUNDY MOŻESZ ROZMIEŚCIĆ JEDNĄ JEDNOSTKĘ NAZIEMNĄ Z REZERW W KONTAKCIE PODSTAWKĄ Z TYM WSKAŹNIKIEM FRAKCJI.

WIĘZIENIE OTCHŁANI
WROGIE JEDNOSTKI W PROMIENIU 2" OD TEGO WSKAŹNIKA OTRZYMUJĄ OSŁABIENIE SZYBKOŚCI (2).

KOMORY BRZUSZNE
NA KOŃCU RUNDY MOŻESZ ROZMIEŚCIĆ JEDNĄ JEDNOSTKĘ NAZIEMNĄ Z REZERW W KONTAKCIE PODSTAWKĄ Z TYM WSKAŹNIKIEM FRAKCJI.

TRANSFUZJA
TA JEDNOSTKA UŻYŁA JUŻ TEJ REAKCJI W TEJ RUNDZIE. USUŃ PODCZAS PORZĄDKOWANIA I ODŚWIEŻANIA.

NAMIERZENIE CELU
DZIAŁKA AUTOMATYCZNE GOLIATA OBIERAJĄCE TĘ JEDNOSTKĘ ZA CEL MAJĄ TYP NAWAŁY: LEKKI, OPANCERZONY; K NAWAŁY: D3+1.

SKALA 100% · Nieoficjalna polska wersja

Wersja 0.32

SKALA 100% · Nieoficjalna polska wersja

Wersja 0.32

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

POZA SPÓJNOŚCIĄ
TA JEDNOSTKA NIE MOŻE KONTROLOWAĆ ANI KONTESTOWAĆ ZNACZNIKÓW MISJI. DOPÓKI NIE ZAKOŃCZY AKCJI PRZEMIESZCZAJĄCEJ W SPÓJNOŚCI.

GORLIWA SZARŻA
TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +2 DO KOŃCA RUNDY.

DZIKA MUTACJA
TA JEDNOSTKA MA SZYBKOŚĆ +1 DO KOŃCA RUNDY. JEJ PIERWSZA UŻYTA BROŃ MA PRECYZJĘ 1.

BROŃ PIERWORODNYCH
PIERWSZA UŻYTA BROŃ DYSTANSOWA TEJ NAZIEMNEJ JEDNOSTKI MA ZASIĘG +4 DO KOŃCA RUNDY.

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

5 5 5 5

ZNISZCZONE ZAOPATRZENIE
ZAOPATRZENIE ZNISZCZONE NA TEJ JEDNOSTCE W TEJ RUNDZIE. WRÓG PUNKTUJE JE W FAZIE PUNKTACJI.

5 5 5 5

3 3 5 5 5

3 3 3 3

3 3 3 3 3