

POZIOM TRUDNOŚCI



Symbole na kościach

- Gnaty (PA)** – Możesz ich użyć w swoim Planie Awaryjnym.
 : Musisz ich użyć w swoim Planie Awaryjnym.
- Materiał Wybuchowy (N/Z/Licz)** – Znalazłeś X Materiałów Wybuchowy.
- Skorupa (N/Z/Licz)** – Znalazłeś X Skorup.
- Lont (N/Z/Licz)** – Znalazłeś X Lontów.
- Granaty (Licz)** – Masz X Granatów.
- Mała Eksplozja (N)** – Zadaj X Obrżeń jednostce na tym polu i po połowie tych Obrżeń (zaokrąglając w dół) wszystkim sąsiednim jednostkom.
- Wybuch Kontrolowany (N)** – Zadaj X Obrżeń wszystkim Złotcom.
- Wielka Gwałtowna Reakcja (N)** – Zadaj X Obrżeń wszystkim członkom drużyny, łącznie z samym sobą.
- Ogłuszeniomiot (N)** – Umieść kość Efektu Ogłuszenia na tym Złotcu, jeśli jest to X Pkt Złotlec (lub słabszy).
- Napalm (AZ/Licz)** – Na początku tury tego Złotca otrzymuje X Obrżeń przez X rund.
- Gwałtowna Reakcja (N)** – Zadaj X Obrżeń samemu sobie.
- Zadymienie (A/AS/Licz)** – Kolejne X razy, gdy Złotlec wyceluje w tę jednostkę atakiem i/albo Umiejnością, chybja.
- Oczyszczanie (N/A/Licz)** – Kiedy Oczyszczanie jest aktywne, usuń wszystkie negatywne kości Efektów z drużyny i zapobiegaj nakładaniu nowych negatywnych kości Efektów na drużynę (zmniejsz X o 1 na początku swojej tury).
- Obezwładnienie (N)** – Umieść kość Efektu Obezwładnienia na tej jednostce, jeśli jest to X Pkt Złotlec (lub słabszy).
- Wzmocnienie PŻ (A)** – Dodaj X PŻ do swojego Obszaru Przygotowania. Jeśli PŻ ze Wzmocnienia osiągną 0 (lub zostaną usunięte), Wyczerp kość (i usuń wszystkie PŻ ze Wzmocnienia).
- Łup (N)** – Natychmiast dobierz X Łupów.
- Części wielofunkcyjne (N/Z/Licz)** – Zyskujesz X wybranych Komponentów Granatów.
- Większy Wybuch (N)** – Zwiększa Obrżenia zadawane przez twój Granat Odłamkowy i Duży Wybuch o X.
- Nieużywany Granat (N)** – Zwiększa twój Licznik Granatów o X.
- Święty Granat Ręczny (N)** – Dodaj kość Przydasia Święty Granat Ręczny do swojego Obszaru Umiejności.
- Element 325 (Z)** – Zastosuj cechy tego elementu tuż przed użyciem Świętego Granatu Ręcznego.
- Święty Granat Ręczny (N)** – Zadaj X Obrżeń. Użyj białych liczb, chyba że zastosowano Element 325, wtedy użyj turkusowych liczb. (Patrz Mała Eksplozja i Wybuch Kontrolowany).

BOOMER

○ : Rozpoczyna na Macie Gearloka • Wartości na kości Inicjatywy: 2, 3, 4, 4, 5, 6
★ : Umiejności do wytrenowania, niezależne od innych.

Zbieraczka – kluczem do użyteczności Boomer jest jej umiejność znajdowania Komponentów potrzebnych do skonstruowania Granatów. Połącz 1 Materiał Wybuchowy ze Skorupą i Lontem, aby podnieść jej Licznik Granatów o 1.

● Materiał Wybuchowy:	1	1	1	1	1	1
● Skorupa:	2	2	2	2	2	2
● Lont:	3	3	3	3	3	3
● Licznik Granatów: <i>Szczegóły na odwrocie</i>	4	4	4	4	4	4

Grenadierka – wszystkie Obrżenia zadawane przez Umiejności Boomer pochodzą z tej Profesji. Rzut każdą z tych Umiejności zmniejsza Licznik Granatów o 1.

★ Granat Odłamkowy:	5	5	5	5	5	5
● Duży Wybuch:	6	6	6	6	6	6
★ Ogłuszeniomiot:	9	9	9	9	9	9
● Napalm:	10	10	10	10	10	10

Zamachowczyni Kombinatorka – ta Profesja zapewni 3 niezbyt zabójcze, ale niezwykle przydatne Umiejności. Rzut każdą z tych Umiejności zmniejsza Licznik Granatów o 1.

★ Zastłona Dymna:	7	7	7	7	7	7
● Oczyszczanie Soniczne:	8	8	8	8	8	8
● Granat Ogłuszający:	11	11	11	11	11	11

Bystry wzrok – ta linia oferuje Komponenty do Granatów, ulepszone Granaty, a może nawet legendarny Materiał wybuchowy 325 do stworzenia Świętego Granatu Ręcznego.

★ Przeszukiwanie Ciał: <i>Szczegóły na odwrocie</i>	13	13	13	13	13	13
● Większy Wybuch:	14	14	14	14	14	14
● Poszukiwanie 325:	15	15	15	15	15	15

Przydasie – chodzi o pozostawienie niezapomnianego wrażenia na wrogach Boomer.

● Torba Grenadierki:	12	12	12	12	12	12
● Święty Granat Ręczny: <i>Szczegóły na odwrocie</i>	16	16	16	16	16	16

A - Umieść w Aktywnym Slocie.
AS - Umieść w Aktywnym Slocie Sojusznika.
AZ - Umieść na Złotcu (Aktywna).
Licz - Użyj jako Licznika.
N - Użyj natychmiast.
PA - Umieść w Planie Awaryjnym.
Z - Umieść w Zablokowanym Slocie.