

NEGOZIO



OGGETTI

Piccolo Kit Med - 15 crediti - Guarisce una sola unità fino a 2 punti vita.

Grande Kit Med - 25 crediti - Guarisce una sola unità fino a 4 punti vita.

Granata Leggera - 50 crediti - Invece di un regolare attacco, lancia 2 dadi verdi (attacco a lunga distanza) e applica il danno all'esagono bersaglio. Il bersaglio può essere qualsiasi esagono entro 8 esagoni dalla miniatura attiva. Se la precisione non è stata ottenuta, la granata è malfunzionante e tutto il danno è inflitto alla miniatura attiva.

Le granate non penetrano l'armatura o la copertura.

Granata Pesante - 60 crediti - Invece di un regolare attacco, lancia due dadi blu (Attacco a distanza pesante) e applica il danno all'esagono bersaglio e a tutte le unità nemiche adiacenti all'esagono bersaglio. Il bersaglio può essere qualsiasi esagono entro 6 esagoni dalla miniatura attiva. Se la precisione non è stata ottenuta, la granata è malfunzionante e tutto il danno è inflitto alla miniatura attiva.

Le granate non penetrano l'armatura o la copertura.

AGGIORNAMENTI UNITÀ

Addestramento in Armatura Leggera (unità base singola) - 100 Crediti - Tutte le copie dell'unità guadagnano *Armatura 1*. (non cumulativo con altri effetti *Armatura*)

Addestramento in Armatura Pesante (unità base doppia) - 125 Crediti - Tutte le copie dell'unità guadagnano *Armatura 1*. (non cumulativo con altri effetti *Armatura*)

Addestramento in Dispositivo Anti-Puntamento - 75 Crediti - Device Training - 75 credits - Tutte le copie dell'unità guadagnano *Schivare +1*. (non cumulativo con altri effetti *Schivare*)

Addestramento in Visore Laser - 75 Crediti - Tutte le copie dell'unità guadagnano *Precisione +1*. (non cumulativo con altri effetti *Precisione*)

Addestramento in Raggio Trattore - 125 Crediti - Tutte le copie dell'unità guadagnano *Ingaggio*.

Addestramento in Armamento Avanzato - 150 crediti - Tutte le copie dell'unità guadagnano "Perfora Armatura - Gli attacchi fatti da questa unità non sono ridotti dall'Armatura."

Addestramento in Forza - 125 crediti - Tutte le unità guadagnano +1 alla loro velocità base. (cumulativo con altri effetti *Velocità*)

RINFORZI



Dopo 4 perdite, ricevi uno spazio addizionale Bronzo per il tuo esercito



Dopo 8 perdite, ricevi uno spazio addizionale Argento per il tuo esercito



Dopo 4 perdite, ricevi uno spazio addizionale Oro per il tuo esercito

