

EMISARIUSZ

| PA | US | UW | SI | ZW | WT | SW | OB |
|-----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1/2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 6/6 |

TYP: PODSTAWOWY KOSZT: 28+ PD:

ZDOLNOŚCI

- Kultysta Scalenia
- Szpieg
-

Emisariusz może zakupić zdolności z grup Przetwanie i Walka.

EKWIPUNEK (max. 12 pkt)

Wielkość oddziału: 1-7

AFTERGLOW

- Kultysta Scalenia** - Emisariusz nie podlega Cesze Frakcji Współmartwy cyborg. W przypadku Cechy Frakcji Sztuczna Inteligencja, Emisariusz jest traktowany jak Najemnik.
- Szpieg** - Emisariusz nie jest wystawiany na polu walki razem z innymi postaciami. Po wystawieniu wszystkich postaci, ale przed wystawieniem Zwiadowców, gracz może wystawić Emisariusza w strefie rozstawienia przeciwnika, w odległości nie mniejszej niż 10 cali od dowolnej postaci przeciwnika. Jeśli w strefie przeciwnika nie ma miejsca, które pozwalałoby na wystawienie Emisariusza zgodnie z tą zasadą, jest on traktowany jakby posiadał zdolność Zwiadowca.
- Współmartwy cyborg** - Emisariusz nie podlega tej Cesze Frakcji.
- Sztuczna Inteligencja** - Przywódca Konstruktów nie korzysta z zasady Aura Przywódcy i nie może wykonywać akcji Rozkaz. Gracz, na początku fazy aktywacji postaci, może rozdzielić pozostałe po fazie inicjatywy żetony Rozkazów pomiędzy postaci i oddziały z bandy, które znajdują się w odległości do 20 cali od Przywódcy. Żadna postać ani oddział nie może otrzymać więcej niż 2 żetony Rozkazów.