



AGENT
Szeregowy, Konsultant

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Nerwy ze Stali, Rekonesans, Taktyczny

KP	KW
7	0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
5	13	13	5	-2	21	3	13	13

BRONIE

WW

ZASIĘG BLISKI

ZASIĘG DALEKI

KN

PISTOLET PUNISHER

-2	12	6"	+0	13	18"	-2	12	20
----	----	----	----	----	-----	----	----	----

GRANATY ODŁAMKOWE // Eksplozja (2), Pośredni

—	—	—	—	—	S+4"	-1	11	20
---	---	---	---	---	------	----	----	----

GRANATY DYMNE // Gaz (2), Pośredni, Dym

—	—	—	—	—	S+4"	+0	—	20
---	---	---	---	---	------	----	---	----

Nerwy ze Stali // Jednostka może zadeklarować Akcję, która zbliży ją do wrogów w PW, nawet jeśli posiada znacznik Przeciśnięcia.

Rekonesans // Jednostki nie wystawia się w trakcie Przygotowania Rozgrywki. Zamiast tego, pierwszą Akcję w pierwszej Turze musi przeznaczyć na wystawienie się w dowolnym miejscu na Polu Bitwy, poza wrogą Strefą Rozstawienia i nie bliżej niż 6 cali od Jednostki Wroga lub Znaczniku Scenariusza.

Taktyczny // Raz na Turę, gdy Jednostka jest 2 cale od Znacznika Celu, może otrzymać dodatkowy Znacznik Reakcji, nawet jeśli już ma jakieś na sobie. DW +4 do Akcji Interakcji.

Gaz (X) // Broń podlega zasadom Rażenia Obszarowego: Gaz. Jej promień Pola Rażenia jest równy X cali.

Eksplozja (X) // Broń podlega zasadom Rażenia Obszarowego: Eksplozja. Jej promień Pola Rażenia jest równy X cali.

Pośredni // Broń może wykonywać Akcje Strzelania Ogniem Pośrednim.

Dym // Wszelkie Linie PW, przebiegające przez Pole Rażenia tej Broni, są uznawane za Zasłonięte. Pole Rażenia Broni jest nieskończenie wysokie.