



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Agresywny, Nieustraszony, Aparat Oddechowy (0)

KP | **KW**
8 | **-1**

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	13	12	8	+1	23	3	14	12

BRONIE

WW		ZASIĘG BLISKI			ZASIĘG DALEKI			KN
BEZDUSZNY SKOWYT // Ogłuszający, Miotacz, Harmonia								
—	—	8"	+2	10	—	—	—	20
ŻNIWIARZ DUSZ // Odrażający (3), Przeróżający, Okrutny								
—	—	12"	+0	5	36"	-2	5	19

🔴 Agresywny // Po Akcji Strzelania, Jednostka może się przemieścić o 2 cale w kierunku Wrogiej Jednostki, będącej w PW.

🔴 Nieustraszony // Jednostka może otrzymać Znacznik Reakcji, nawet jeśli ma na sobie Znacznik Przycisnięcia.

🔴 Aparat Oddechowy (X) // Obrażenia wszystkich Broni z Zasadą Specjalną - Gaz (X) są redukowane do wartości X, gdy ich celem jest ta Jednostka.

🔵 Ogłuszający // Wszystkie Jednostki będące w Polu Rażenia, powstałym w wyniku Akcji Strzelania tą Bronią, otrzymują Znacznik Przycisnięcia, niezależnie od wyniku Testu Akcji Strzelania.

🔵 Odrażający (X) // Kiedy Wroga Jednostka zostanie usunięta z gry w wyniku Akcji Ataku Wręcz lub Strzelania

tą Bronią, wszystkie inne Wrogie Jednostki w promieniu X cali muszą zdać Test TW (DW), albo dostaną Znacznik Przycisnięcia.

🔵 Miotacz // Broń podlega zasadom Rażenia Obszarowego: Miotacz.

🔵 Harmonia // Testy Akcji Ataku Wręcz i Strzelania, wykonywane tą Bronią, używają TW (M), zamiast TW (BS) czy TW (WW).

🔵 Przeróżający // Cel Akcji Ataku Wręcz lub Strzelania tą Bronią, wykonuje Testy Pancerza używając TW (DW) zamiast TW (P).

🔵 Okrutny // Ta Broń dostaje OB +2 za każdy Znacznik Rany na Jednostce będącej celem jej Akcji Ataku Wręcz lub Strzelania. Ponadto, Jednostka Atakująca tą Bronią Wręcz dostaje WW +2 za każdy Znacznik Rany swojego celu.