



SZASER // OPERATOR

Specjalista (1:Szaserzy)

ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Łączy Sieciowe, Taktyczny

KP	KW
4	0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	13	13	9	+1	24	2	10	11

BRONIE

WW

ZASIĘG BLISKI

ZASIĘG DALEKI

KN

KARABIN SZTURMOWY AR3000

—	—	12"	+1	13	36"	-1	13	20
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

GRANATY ODŁAMKOWE // Eksplozja (2), Pośredni

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

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

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

🔗 Łącze Sieciowe // Przed zadeklarowaniem Reakcji, Jednostka może oddać Znacznik Reakcji innej Sojuszniczej Jednostce z łączem Sieciowym (która nie ma Znacznika Reakcji) w zasięgu 8 cali. Jeśli Jednostka również posiada Zdolność Specjalną - Wydawanie Rozkazów, to nie dotyczą jej ograniczenia PW, gdy wydaje rozkaz innej Sojuszniczej Jednostce z łączem Sieciowym.

🎯 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.