



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Kamuflaż (2), Partyzant (5)

KP | **KW**
4 | -2

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	13	13	6	0	21	2	11	12

BRONIE

WW	ZASIĘG BLISKI	ZASIĘG DALEKI	KN
-----------	----------------------	----------------------	-----------

MIECZ PUNISHER // Zasięg (1), Okrutny

+1	S+7	—	—	—	—	—	—	20
----	-----	---	---	---	---	---	---	----

WYRZUTNIA RAKIET DPAT-9 // Eksplozja (2), Ogień Zaporowy

—	—	24"	-1	12	48"	-3	12	18
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

🕒 Kamuflaż (X) // Wynikające z Przeszkód, Modyfikatory do Strzelania wymierzonego w tę Jednostkę, są zwiększane o +X.

🕒 Partyzant (X) // Gdy Jednostka wykonuje Reakcję Zasadzki, wykonaj Test z TW równą X. Zdany test oznacza, że Jednostka nie otrzymuje Znacznika Aktywacji.

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

🕒 Zasięg (X) // Tą Bronią można wykonywać Akcje Ataku Wręcz w Odsłoniętym i Przesłoniętym PW na odległość do X cali. Zdolność dotyczy również Akcji Szarży i sytuacji, w których Jednostka nie jest w Zwarcu.

🕒 Ogień Zaporowy // Jeśli Atakując Wręcz lub Strzelając tą Bronią, wszystkie Testy zostaną wymierzone w jedną Wroga Jednostkę (lub Wroga Jednostka jest Celem Głównym Rażenia Obszarowego), to ta Wroga Jednostka otrzymuje Znacznik Przycięcia po zakończeniu tej Akcji, niezależnie od wyniku jej Testu.

🕒 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.