



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Kamuflaż (2), Partyzant (5)

KP	KW
4	0

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
----	-----	---	---	---	---	---	---	----

KARABIN SZTURMOWY M50

—	—	12"	+0	13	36"	-2	13	20
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

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.

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

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.