SAMURAJ // MIOTACZ
Wsparcie

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Grupa (2)

KP	KW
3	-1

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	10	12	5	0	21	2	10	11

BRONIE

WW		ZASIĘG BLISKI			ZASIĘG DALEKI			KN
CEREMONIALNE OSTRZA // Zasięg (1)								
+2	S+8	—	—	—	—	—	—	20
MIOTACZ GEHENNY // Trawiący, Miotacz								
—	—	10"	+3	13	—	—	—	17

Grupa (X) // W trakcie Przygotowywania Rozgrywki, X Jednostek tego samego Typu musi być rozstawiona do 6 cali od siebie nawzajem. Gdy jedna z tych Jednostek się Aktywuje, X innych (jeszcze nie Aktywowanych) Jednostek tego samego Typu aktywuje się razem z nią, w ramach jednej Aktywacji. Gracz wybiera kolejność Aktywowania Jednostek, po czym każda z nich wykonuje swoje Akcje niezależnie od reszty Grupy. Jeśli gracz nie jest w stanie rozstawić bądź Aktywować X Jednostek tego Typu, musi to zrobić tyloma ile się da.

Trawiący // Trafiony tą Bronią Cel, który nie zda Testu Pancerza, natychmiast otrzymuje kolejne trafienie równe OB Broni (bez uwzględniania Celowania czy innych bonusów). Drugi niezdany Test Pancerza już nie wymaga wykonywania kolejnych Testów.

Miotacz // Broń podlega zasadom Rażenia Obszarowego: Miotacz.

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 Zwarciu.