



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Blitz, Taktyczny, Pionier

KP	KW
4	0

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
4	13	13	5	-1	21	2	11	12

BRONIE

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

PISTOLET MASZYNOWY MP-103 // Seria (2)

—	—	6"	+0	12	18"	-1	11	19
---	---	----	----	----	-----	----	----	----

PISTOLET MP-105

+0	12	6"	+1	12	18"	-1	12	20
----	----	----	----	----	-----	----	----	----

GRANATY ODŁAMKOWE // Eksplozja (2), Pośredni

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

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

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

 **Blitz** // Jednostka może natychmiast wykonać darmową Akcję Ruchu, jeśli jej Akcja Strzelania skutkuje nie zdaniem Testu Pancerza jakiegokolwiek Wrogiej Jednostki.

 **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.

 **Pionier** // Jednostka ignoruje Cechę Terenu - Trudny.

 **Seria (X)** // Akcja Strzelania tą Bronią pozwala wykonać X Testów Strzelania. Testy te mogą być wymierzone w dowolne Jednostki, w obszarze o średnicy 4 cali.

 **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.