

CECHY SPECJALNE BRONI

Nazwa z profilu → działanie → najważniejszy warunek lub wyjątek



[ANTI-X Y+] • 24.03

Przeciw jednostce z keywordem X niezmodyfikowane Y+ na zranienie jest Critical Wound.

PRZYKŁAD: [ANTI-VEHICLE 4+].

[EXTRA ATTACKS] • 24.11

Model walczy wszystkimi tymi broniąmi dodatkowo, obok jednej innej broni melee, jeśli to możliwe.

[LETHAL HITS] • 24.23

Critical Hit może automatycznie zranić cel.

Bez Wound Roll nie może powstać Critical Wound.

[RAPID FIRE X] • 24.30

Jeżeli cel był w połowie zasięgu podczas Select Targets, dodaj X kości ataku.

[ASSAULT] • 24.04

Pozwala jednostce wykonać Assault Shooting po Advance. Atakuje wtedy tylko broniąmi [ASSAULT].

[HAZARDOUS] • 24.15

Po wszystkich atakach wykonaj tyle Hazard Rolls, ile takich broni wybrano w Select Weapons.

Liczy się broń, a nie liczba jej ataków.

[MELTA X] • 24.25

Jeśli cel był w połowie zasięgu podczas Select Targets, dodaj X do Damage broni.

[SUSTAINED HITS X] • 24.36

Każdy Critical Hit generuje X dodatkowych trafień.

[BLAST] / [BLAST X] • 24.05

Za każde pełne 5 modeli celu dodaj 1 kość ataku; wariant X dodaje X kości.

Liczebność ustala się w Select Targets.

[HEAVY] • 24.16

+1 do Hit, jeśli unit jest unengaged, nie wystawiono go w tej turze i żaden model nie ruszył się ponad 3".

[ONE SHOT] • 24.26

Broń może zostać wybrana do ataków tylko raz na bitwę. Przywrócenie modelu nie odnawia jej użycia.

[TORRENT] • 24.37

Każdy atak tą bronią automatycznie trafia cel. Nie wykonuj Hit Roll.

[CLEFT X] • 24.06

Gdy wszystkie ataki broni mają jeden cel, dodaj X kości za każde pełne 5 modeli celu.

[IGNORES COVER] • 24.18

Cel nie może korzystać z Benefit of Cover, także uzyskanego z innych zasad, np. Stealth.

[PISTOL] • 24.27

Dla wszystkich celów zasad działa identycznie jak [CLOSE-QUARTERS].

[TWIN-LINKED] • 24.38

Możesz przerzucić rzut na zranienie dla każdego ataku tą bronią.

[CLOSE-QUARTERS] • 24.07

Daje dostęp do Close-quarters Shooting. Przy innym typie strzelania model wybiera tę bronię albo pozostałe ranged weapons.

[INDIRECT FIRE] • 24.19

Pozwala jednostce wykonać Indirect Shooting i atakować niewidoczne cele zgodnie z jego ograniczeniami.

[PRECISION] • 24.28

Pozwala skierować ataki do widocznej grupy CHARACTER znajdującej się w Attached Unit.

POWTÓRZONE ZDOLNOŚCI • 24.02

Kilka wystąpień tej samej Core Ability lub Weapon Ability nie kumulują się — niezależnie od liczb i keywordów. Przy atakach wybierz, które wystąpienie stosujesz.

[DEVASTATING WOUNDS] • 24.10

Critical Wound kończy sekwencję i zadaje Mortal Wounds równe D.

Jeden Critical Wound może zranić maks. jeden model; nadmiar przepada.

[LANCE] • 24.21

+1 do rzutu na zranienie, jeśli jednostka atakującego modelu wykonała Charge Move w tej turze.

[PSYCHIC] • 24.29

Możesz zignorować dowolne modyfikatory BS/WS i Hit Roll. Ataki są Psychic Attacks.