

WAFFENFÄHIGKEITEN

ANTI-SCHLÜSSELWORT-X+ VW X+ = VW 6	Ein unmodifizierter Verwundungswurf von X+ verursacht eine kritische Verwundung.
DECKUNG IGNORIEREN	Das Ziel profitiert nicht von Deckung.
EXPLOSIV	+1 Attacke je fünf Modellen in der Zieleinheit.
INDIREKTES FEUER	Das Modell kann auf Einheiten schießen, die es nicht sehen kann. Dabei hat es -1 auf den Trefferwurf und das Ziel erhält Deckung.
LANZE	+1 auf den Verwundungswurf, wenn das Modell eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
MELTER X 1/2 Reichw. => SW + X	Innerhalb halber Reichweite beträgt der Schadenswert SW + X.
PISTOLE	Das Modelle kann auch dann schießen, wenn sich seine Einheit im Nahkampf befindet.
PRÄZISION	Attacken mit dieser Waffe können direkt einem angeschlossenen CHARAKTERMODELL zugewiesen werden.
RISKANT	Wirf einen W6, nachdem das Modell geschossen/gekämpft hat. Bei einer 1 wird das Modell zerstört. CHARAKTERE, MONSTER und FAHRZEUGE erhalten W3 tödliche Verwundungen.
SCHWALL	Der Schuss trifft automatisch.
SCHWER	+1 auf den Trefferwurf, wenn die Einheit stationär geblieben ist.
SCHNELLFEUER X 1/2 Reichw. => A + X	Innerhalb halber Reichweite beträgt der Attackenwert A + X.
STURM	Das Modell kann schießen, auch wenn es vorgerückt ist.
SYNCHRONISIERT	Verwundungswürfe mit dieser Waffe können wiederholt werden.
TÖDLICHE TREFFER TW 6 = Auto-Wunde	Kritische Treffer (6) verwunden das Ziel automatisch.
TREFFERHAGEL X TW 6 = x Auto-Treffer	Jeder kritische Treffer (6) verursacht X zusätzliche automatische Treffer.
VERHEERENDE VERWUNDUNGEN VW 6 => keine RW/ReW	Gegen eine kritische Verwundung (6) können keine Schutzwürfe (inkl. Rettungswürfe) ausgeführt werden. Die Attacken werden nach allen anderen Attacken abgehandelt.
ZUSATZATTACKEN	Der Träger kann mit dieser Waffe zusätzlich zu seiner gewählten Nahkampfwaffe kämpfen.