



ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Wydawanie Rozkazów (Shinobi), Szermierz (-1),
Inspiracja, Przeskok

KP | **KW**
5 | **+2**

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
5	14	15	5	-1	21	2	12	13

BRONIE

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

CEREMONIALNE OSTRZA // Zasięg (1)

+2	S+8	—	—	—	—	—	—	20
-----------	------------	---	---	---	---	---	---	-----------

STRZELBA AIRBRUSH

—	—	6"	+0	12x2	18"	-3	11	20
---	---	----	----	------	-----	----	----	-----------

🕒 Wydawanie Rozkazów (X) //

Raz na Turę, jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarcu, może poświęcić Akcję na Test TW(DW). Zdany Test pozwala wybrać Sojuszniczą Jednostkę w PW i zasięgu 12 cali, która wykona 1 Akcję natychmiast po zakończeniu bieżącej Aktywacji.

🕒 Szermierz (X) //

Jednostka modyfikuje swoją Charakterystykę DEF o wartość X, kiedy jest celem wrogiej Akcji Ataku Wręcz.

🕒 Inspiracja //

Jeśli Jednostka nie jest Przyciśnięta lub w Zwarcu, to może poświęcić Akcję by zdjąć Znacznik Reakcji lub Przyciśnięcia z Sojuszniczej Jednostki w PW i zasięgu 12 cali.

🕒 Przeskok //

Raz na Aktywację, Jednostka może poświęcić Akcję by zostać zdjęta z Pola Bitwy i umieszczona z powrotem w odległości R, w dowolnym kierunku od pierwotnego położenia (nowe położenie musi być zgodne z zasadami Położenia Jednostki). Zdjęcie modelu z Pola Bitwy nie jest traktowane jako Ruch, ale jego umieszczenie już tak.

🕒 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 Zwarcu.