



ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Szermierz (-1), Przeskok

KP | **KW**
4 | **-2**

R	BS	WW	S	DEF	P	ŻW	M	DW
5	13	14	5	-1	21	2	12	11

BRONIE

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

CEREMONIALNE OSTRZA // Zasięg (1)

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

KARABIN SNAJPERSKI ARCHER // Precyzyjny (3)

—	—	24"	+2	13	48"	+1	13	20
---	---	-----	----	----	-----	----	----	----

👤 Szermierz (X) // Jednostka modyfikuje swoją Charakterystykę DEF o wartość X, kiedy jest celem wrogiej Akcji Ataku Wręcz.

👤 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.

🎯 Precyzyjny (X) // Akcja Strzelania tą Bronią osiąga Absolutny Sukces przy naturalnym rzucie X lub mniej, dokładnie tak jakby to było naturalne "1".

🎯 Zasięg (X) // Tą Bronią można wykonywać Akcje Ataku Wręcz w Odsloniętym i Przesłoniętym PW na odległość do X cali. Zdolność dotyczy również Akcji Szarży i sytuacji, w których Jednostka nie jest w Zwarcu.