



SHINOBI
Szeregowy

ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Szermierz (-1), Przeskok

KP	KW
4	0

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
----	-----	---	---	---	---	---	---	----

PISTOLET MASZYNOWY WINDRIDER // Seria (2)

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

 **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.

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

 **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.