



SHINOBI // MEDYK
Specjalista (1:Shinobi)

ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

Szermierz (-1), Pierwsza Pomoc (10), 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.

🕒 **Pierwsza Pomoc (X)** // Będąc w Kontakcie Podstawką ze zranioną Sojuszniczą Jednostką, ta Jednostka może wykonać Test TW(X). Zdany Test pozwala zdjąć Znacznik Rany z Sojuszniczej Jednostki, a naturalny wynik 1 zdejmuję z niej wszystkie Znaczniki Ran. Zdolności można użyć raz na Aktywację, bezpośrednio przed zadeklarowaniem Akcji lub zaraz po jej wykonaniu. Sojusznicze Jednostki w promieniu 6 cali, nie mogą otrzymać więcej niż 1 Znacznik Rany na raz.

🕒 **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 średnicy 4 cali.

🔫 **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.