

Scheda playtest - non ufficiale - Rules house v.1.0

Ordine dei Templari Ombra

Altan Turcopoliere

Il Turcopoliere era colui che comandava la fanteria leggera Templare, i Turcopoli.
 Altan ha l'onore di ricoprire tale carica e dopo anni di addestramento all'uso delle armi, specializzandosi nelle spade gemelle, è stato nominato comandante di questa fanteria.
 Tenace guerriero e intraprendente nei combattimenti ha da sempre avuto un fisico molto resistente e una sorprendente capacità di sopportare il dolore.
 Ha giurato fedeltà al Tempio e per esso combatterà fino alla fine.

Range: 4		Movimenti							VO	GP	V	Status
AzB	FO	D	CA	CO	IN	VL						
1	5	6	7	9	4	-	7	-	2			

Abilità Speciali: *Disciplinato, Intraprendente, Indomito*

PUGNALE		Arma Bianca/Lancio					Ricarica	Status
Hand	Image	CaC	Corta	Media	Max			
		Gittata	Si	1-4	5-8	9-10		
Danno		6	3	2	1	-		

SPADA		Arma Bianca					Ricarica	Status
Hand	Image	CaC	Corta	Media	Max			
		Gittata	Si	-	-	-		
Danno		7	-	-	-	-		

SPADE GEMELLE		Arma bianca					Ricarica	Status
Hand	Image	CaC	Corta	Media	Max			
		Gittata	Si	-	-	-		
Danno		7(X2)	-	-	-	-		

SCUDO BROCCHIERE		Difesa		Status
Image	D(7)	Nota: Questo scudo e' fissato alla spalla o al braccio, e quindi il modello ha le due mani libere.		

144

Scheda playtest - non ufficiale - Rules house v.1.0

Ordine dei Templari Ombra

Altan Turcopoliere

Abilità Speciali

Disciplinato - La sua ferrea disciplina gli dà i Modificatori di +3(VO) sui Test di Panico da Decimazione, di +2(VO) sul Test di Volontà per attaccare i modelli di Cavalleria e di +3(VO) sui Test di Volontà per attaccare le Creature PSI di tipo "Trasmutati".

Intraprendente - Questo modello è abituato a prendere rapidamente l'iniziativa, anticipando le mosse avversarie; aggiunge un Modificatore +3(CA) e +4(CO), ma solo quando il movimento viene utilizzato per intercettare un nemico.

Indomito - La sua incrollabile determinazione in battaglia si manifesta con una straordinaria capacità di sopportazione del dolore, che gli permette di ignorare tutti i modificatori negativi dati dalla Prima Ferita subita.
 Dalla seconda ferita in poi i modificatori si applicano normalmente.

Regole speciali armi e oggetti

Arma doppia - Se Altan ha in uso entrambe le spade gemelle, le usa simultaneamente sferrando sempre 2 colpi per ogni attacco effettuato, il modello bersaglio dovrà tirare 2 difese separatamente.
 Inoltre, sempre se le ha entrambe in uso, gli è più facile parare i colpi del nemico, e quindi guadagna un modificatore di +1(D) contro gli attacchi con armi bianche (con ingaggio CaC o a distanza con armi lunghe).
 Se ne ripone o ne perde una, quella rimanente in uso sferma un solo colpo per ogni attacco, e la difesa perde l'eventuale modificatore.

Stampa questo foglio (A4 "Landscape"), poi ritaglia la Scheda lungo i bordi. Metti della colla per carta in stick sulla parte bianca posteriore, poi piegala al centro facendo coincidere i bordi esterni. La tua Scheda e' pronta!

Copyright ©2008 ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti sono Riservati. La copia di questo prodotto e' consentita solo per uso personale.

Queste schede sono state create da giocatori appassionati di Mindstalkers.