

15  Cal Cap

## PUROSANGUE

Questo animale è un purosangue, discendente di una gloriosa stirpe di cavalli da battaglia: il suo fisico eccezionale gli permette di avere i seguenti Modificatori sulle caratteristiche di movimento: +3(TR), +6(GA) e +2(IN).

Questa Abilità Speciale si applica solamente alle caratteristiche del Cavallo, che la mantiene anche quando rimanga privo del Cavaliere (diventando quindi un Cavallo Libero).

∞

V.2.1

MINDSTALKERS  
Mistone Medievo™

# Abilità Speciali

v.2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

10  S  $\frac{6}{1}$

## MAESTRO DI COLTELLO

Questo modello si è esercitato per lunghi anni al maneggio del coltello.

Il suo coltello userà ora il Profilo sottostante, invece di quello a quello indicato sulla Scheda Modello; se sulla Scheda Modello non era previsto il Coltello, ora lo avrà.

CaC/Lancio		CaC	Corta	Media	Max
Gittata	Si	1-4	5-9	10-13	
Danno	(FO+2)	5	3	2	

Come tutti i coltelli, una volta lanciato si considera perso, indipendentemente dall'esito del lancio stesso.

2T

V.2.1

MINDSTALKERS  
Mistone Medievo™

# Abilità Speciali

v.2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

© 2009 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati. La riproduzione/copia di questa pagina è consentita solo per uso personale.

10  S  $\frac{4}{2}$

## ARMAIOLO (FUOCO)

Questo modello ha una grande esperienza nella manutenzione e nella riparazione delle armi da fuoco.

Per tutte le armi da fuoco che utilizza, l'Inceppamento Grave sulla tabella "Tiro/Fuoco Incerto!" conta come un "Inceppamento Lieve", e avrà un Modificatore di +3(VO) sul test di Volontà per *Disinceppare* l'arma. Inoltre, se si trova entro 2,5cm da un modello con un'arma da fuoco Inceppata (in modo Grave o Lieve), spendendo 1 solo Punto Azione può cercare di *Disincepparla*, sempre con il Test di Volontà con il Modificatore di +3(VO):

- se lo supera, l'arma del compagno è stata riparata (ma è Scarica);
- se lo fallisce, l'arma del compagno si considera da questo momento con un "Inceppamento Lieve".

Il modello può effettuare anche più tentativi di *Disinceppamento* nel suo Turno, anche sullo stesso modello o su modelli diversi.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS  
Mistone Medievo™

# Abilità Speciali

v.2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

10  S  $\frac{4}{2}$

## ARMAIOLO (TIRO)

Questo modello ha una grande esperienza nella manutenzione e nella riparazione delle armi da tiro (archi e balestre).

Per tutte le armi da tiro che utilizza, l'Inceppamento Grave sulla tabella "Tiro/Fuoco Incerto!" conta come un "Inceppamento Lieve", e avrà un Modificatore di +3(VO) sul test di Volontà per *Disinceppare* l'arma. Inoltre, se si trova entro 2,5cm da un modello con un'arma da tiro Inceppata (in modo Grave o Lieve), spendendo 1 solo Punto Azione può cercare di *Disincepparla*, sempre con il Test di Volontà con il Modificatore di +3(VO):

- se lo supera, l'arma del compagno è stata riparata (ma è Scarica);
- se lo fallisce, l'arma del compagno si considera da questo momento con un "Inceppamento Lieve".

Il modello può effettuare anche più tentativi di *Disinceppamento* nel suo Turno, anche sullo stesso modello o su modelli diversi.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS  
Mistone Medievo™

# Abilità Speciali

v.2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.