

Gran Priorato degli Ospitalieri

Armand L'Assassino

Armand assieme al suo fratello gemello Damien, è stato reclutato dal Priorato e addestrato personalmente da Malachia, il Maestro di Assassini, nelle arti di infiltrazione in territorio e degli attacchi sorpresa, e grazie a questo addestramento può avvicinarsi indisturbato alle proprie ignare vittime. Armand si è sempre dimostrato molto sensibile all'ambiente che lo circonda ed è rapidissimo nelle reazioni ai pericoli. Veloci e spietati, gli Assassini costringono i nemici a guardarsi sempre le spalle

Rango: 2

AzB	FO	D	Movimenti				VO	GP	V	Status
			CA	CO	IN	VL				
1	4	3	6	10	3	-	5	-	1	

Abilità Speciali: Tagliagola, Agile, Sensi acuti, Intraprendente

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

SPADA		Arma Bianca					Ricarica	Status
Gittata	Danno	CaC	Corta	Media	Max			
		Si	-	-	-	-	-	
6	-	-	-	-	-			

BALESTRA a una mano		Tiro					Ricarica	Status
Gittata	Danno	CaC	Corta	Media	Max			
		No	1-15	16-20	21-35	2	2	
-	7	4	2	2	2			

Scheda playtest - non ufficiale - Rules house v. 1.0

Gran Priorato degli Ospitalieri

Armand L'Assassino

Abilità Speciali

Tagliagola - I modelli con questa Abilità Speciale possono essere schierati ovunque sul piano di gioco, all'inizio della partita (ma a non meno di 20cm da ciascun modello nemico e da ciascun Obiettivo della Missione, e non su Terreni o elementi scenici Intransitabili), tranne nei casi in cui le Regole Speciali della Missione non vietino o limitino espressamente questa Abilità speciale. Inoltre, un modello attaccato "alle Spalle" da un Tagliagola, ha:

- ▶ un Modificatore di -3(D) invece che -2(D) come di consueto
- ▶ perde tutti gli eventuali Punti Azione tenuti in Attesa
- ▶ non si volta automaticamente verso l'attaccante
- ▶ non può usare l'Azione di Reazione

Se il modello attaccato è sopravvissuto e il modello Tagliagola sferra un'altro attacco, anche questo darà il Modificatore di -3(D) alla vittima, che però se sopravvive ancora si volterà automaticamente e potrà eventualmente usare l'Azione di Reazione.

Agile - La straordinaria forma fisica di questo combattente e il suo equipaggiamento leggero gli consentono di:

- ▶ ignorare 4cm di altezza nelle misurazioni dei Salti in Basso (Es.: 10cm di altezza contano come 6cm)
- ▶ ignorare 2cm in altezza per Scavalcare (Es.: un Ostacolo alto 6cm conta come 4cm)
- ▶ avere un bonus di +2cm per Saltare in Avanti
- ▶ avere un Modificatore di +2(VO) nei Test di Volontà durante il Guadare.

Sensi acuti - Il Raggio Uditivo del modello è esteso a 25cm, e può ricevere Comandi entro 60cm invece che entro 40cm come di consueto. Inoltre, il modello può ignorare eventuali limitazioni alla LDV date da condizioni ambientali/atmosferiche specificate nelle Regole speciali delle Missioni o decise dai giocatori stessi (ad esempio in caso di Combattimento Notturno, pioggia, Nebbia...), a meno che la Missione stessa non vieti o limiti esplicitamente l'uso di questa Abilità speciale.

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.

Scheda playtest - non ufficiale - Rules house v. 1.0

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.