

5  S $\frac{4}{1}$

AGILE

Questo combattente ha un'ottima forma fisica:

- ignora 4cm di altezza misurando i *Salti in Basso* (Es.: 10cm di altezza contano come 6cm)
- ignora 2cm in altezza per *Scavalcare* (Es.: un Ostacolo alto 6cm conta come 4cm)
- ha un Bonus di +2cm per *Saltare in Avanti*
- Ha un Modificatore di +2(VO) nei Test di Volontà durante il *Guadare*.

Si applica solo a modelli di Fanteria, e non si applica se il modello ha una o più Armi e/o Oggetti con Regola Speciale "Pesante". Se il modello perde o si libera di tutte le Armi e gli Oggetti con Regola Speciale "Pesante", questa Abilità Speciale può essere applicata.

 V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

25  S $\frac{4}{1}$

REATTIVO

Questo modello è particolarmente reattivo durante i combattimenti: quando viene ingaggiato in CaC (esclusi perciò gli attacchi con armi Lunghe o a distanza) può sempre usare l'Azione di *Reazione* - sempre che abbia abbastanza Punti Azione - in *Attesa* o *Anticipabili* - per sferrare un colpo all'attaccante prima che l'attaccante possa sferrare il suo (in pratica, colpisce sempre per primo).

 V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

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 $\frac{4}{1}$

AGILISSIMO

Questo combattente ha una straordinaria forma fisica:

- Può *Arrampicarsi* fino a 10cm in verticale, spendendo 1 Punto Azione, su qualsiasi tipo di ostacolo o costruzione, a condizioni che vi sia uno spazio su cui fermarsi una volta arrampicatosi (il bordo del muro, un davanzale, un tetto, ecc.).
- Ignora 8cm di altezza nelle misurazioni dei *Salti in Basso* (Es.: 10cm di altezza contano come 2cm), e ha un Modificatore di +2(VO) sul Test di Volontà per verificare le conseguenze della caduta.
- Ignora 3cm in altezza per *Scavalcare* (Es.: un Ostacolo alto 6cm conta come 3cm)
- Ha un bonus di +3cm per *Saltare in Avanti*
- Ha un Modificatore di +3(VO) nei Test di Volontà durante il *Guadare*.

Si applica solo a modelli di Fanteria, e non si applica se il modello ha una o più Armi e/o Oggetti con Regola Speciale "Pesante". Se il modello perde o si libera di tutte le armi e gli oggetti con Regola Speciale "Pesante", questa Abilità Speciale può essere applicata.

 V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

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

DISCIPLINATO

La sua ferrea disciplina gli permette di avere un Modificatore di +3(VO) sui Test di Panico da Decimazione, un Modificatore di +2(VO) sul Test di Volontà per attaccare i modelli di Cavalleria e di +2(VO) sui Test di Volontà per attaccare le Creature PSI con Abilità Speciale "Terrificante".

Questa Abilità Speciale non si applica se il modello utilizza, per effettuare uno dei Test sopra elencati, la Regola del Rafforzamento della Volontà.

Applicabile anche a modelli di Cavalieri, sia a Cavallo che Appiedati.

 V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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