


10  $\frac{6}{4}$

GRIDO DI GUERRA

Una volta per partita, al costo di 2 Punti Azione, questo modello può lanciare un Grido di Guerra, che infonde ferocia e coraggio ai suoi alleati.

Tutti i modelli della sua Squadra e di Categoria "Umani" (sia di Fanteria che di Cavalleria), in LDV anche parziale e entro 30cm, oppure fuori LDV ma entro il loro Raggio Uditivo (RU), per tutto il Turno in corso avranno i Modificatori di +2(VO), +1(D), +1(FO) e +1(Danno) a tutte le Armi Bianche che utilizzano (escluse quindi le armi da Tiro/Fuoco/Lancio).

Non si può lanciare il Grido di Guerra nello stesso Turno nel quale lo stesso modello abbia già lanciato un altro Grido qualsiasi.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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

10  $\frac{6}{4}$

GRIDO DI CORAGGIO

Una volta per partita, al costo di 2 Punti Azione, questo modello può lanciare un Grido di Coraggio, che fa richiamare i suoi alleati al dovere e alla battaglia.

Tutti i modelli "In Panico" della sua Squadra, di Categoria "Umani" (sia di Fanteria che di Cavalleria), in LDV anche parziale e entro 40cm, oppure fuori LDV ma entro il loro Raggio Uditivo (RU), tornano immediatamente ad Agire normalmente (perdono perciò lo Status "In Panico").

Non si può lanciare il Grido di Coraggio nello stesso Turno nel quale lo stesso modello abbia già lanciato un altro Grido qualsiasi.

1T

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  $\frac{6}{4}$

GRIDO DEMORALIZZANTE

Una volta per partita, al costo di 2 Punti Azione, questo modello può lanciare un Grido Demoralizzante, che infonde un profondo scoraggiamento tra le fila dei nemici.

Tutti i modelli nemici di Categoria "Umani" di Fanteria e di Rango 1, 2 o 3, entro l'ADT e in LDV anche parziale e entro 20cm, oppure fuori LDV ma entro il loro Raggio Uditivo (RU), per tutto il Turno in corso avranno i Modificatori di -1(D) e -2(VO).

Non si può lanciare il Grido Demoralizzante nello stesso Turno nel quale lo stesso modello abbia già lanciato un altro Grido qualsiasi.

2C

V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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

20  $\frac{6}{4}$

GRIDO TERRORIZZANTE

Una volta per partita, al costo di 2 Punti Azione, questo modello può lanciare un Grido Terrorizzante.

Tutti i modelli nemici di Categoria "Umani" di Fanteria e di Rango 1, 2 o 3, entro l'ADT e in LDV anche parziale e entro 10cm, dovranno effettuare un Test di Volontà (è applicabile il Rafforzamento della Volontà): ogni modello che lo fallisce dovrà girarsi e allontanarsi di 10cm in direzione opposta a quella del modello che ha lanciato il Grido.

Se un modello finisce anche parzialmente oltre il bordo del piano di gioco si considera eliminato. Si fermerà invece sul limitare del Terreno Intransitabile o prima di subire danni fisici (cadute, ecc.), e contro gli ostacoli o gli altri modelli (amici o nemici). I modelli che superano il Test di Volontà non subiscono alcuna conseguenza.

Non si può lanciare il Grido Terrorizzante nello stesso Turno nel quale lo stesso modello abbia già lanciato un altro Grido qualsiasi.

2C

V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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