

25  $\frac{4}{3}$

MASTRO DI POLVERI

Questo modello è capace di produrre della polvere da sparo con un migliore potenziale esplosivo.

Tutte le Armi da Fuoco utilizzate nella Squadra del Mastro di Polveri hanno un Modificatore di +1(Danno), che rimane applicato anche se il Mastro di Polveri viene ucciso (la polvere da sparo migliorata è stata distribuita ai soldati all'inizio della battaglia!).

La miglioria è legata alla Polvere da Sparo, non alle armi in sé, per cui il Modificatore si applica anche per le Armi da Fuoco del nemico eventualmente *Raccolte* durante la partita, alla appena siano *Ricaricate* con la polvere da sparo migliorata.

Invece, ogni Arma da Fuoco della Squadra del Mastro di Polveri che cada in mano nemica avrà il Modificatore solo sul primo colpo e solo se era già Carica.

NOTA: Questa Abilità Speciale non può essere assegnata ad una Squadra che abbia già un Mastro d'Archi oppure un Mastro di Lama.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

35  $\frac{4}{3}$

MASTRO DI LAME

Questo modello sa produrre delle lame più affilate.

Tutte le Spade, le Alabarde e i Pugnali/Coltelli utilizzate nella Squadra del Mastro di Lama hanno un Modificatore di +1(Danno), che rimane applicato anche se il Mastro di Lama viene ucciso (le armi migliorate sono state distribuite ai soldati all'inizio della battaglia!).

I Modelli della Squadra del Mastro di Lama non otterranno il Modificatore su Spade, Alabarde e Pugnali/Coltelli della Squadra avversaria eventualmente *Raccolte* sul campo di battaglia, mentre vale il contrario: le Spade, le Alabarde e i Pugnali/Coltelli della Squadra del Mastro di Lama che cadano in mano nemica continueranno ad avere il loro Modificatore.

NOTA: Questa Abilità Speciale non può essere assegnata ad una Squadra che abbia già un Mastro di Polveri oppure un Mastro d'Archi.

1T

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  $\frac{4}{2}$

SFUGGENTE

La sua agilità nel combattere in Corpo a Corpo gli permette di lasciare un Ingaggio in CaC contro modelli di Categoria Umani (di Fanteria o di Cavalleria) e Animali, senza dover *Fuggire* (semplicemente, può allontanarsi dal CaC in cui stava combattendo come se non fosse stato Ingaggiato, e senza subire perciò i colpi degli avversari).

Questa Abilità Speciale non si applica ai Cavalieri quando sono a Cavallo, ma si applica se diventano Cavalieri Appiedati.

Questa Abilità Speciale non si applica nei combattimenti contro Creature PSI.

2C

V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

10  $\frac{6}{5}$

VOCE STENTOREA

Questo modello ha una voce talmente forte che può essere udita da lunga distanza.

Quando utilizza un'Azione *Comandare*, potrà essere udito anche dai modelli fuori LDV ma entro 25cm di distanza (invece che 15cm, come da normale Raggio Uditivo dei modelli).

Inoltre, se utilizza un Grido di Guerra, un Grido di Coraggio o un Grido Demoralizzante, ha un Bonus di +10cm al raggio di applicazione indicato sulle relative Carte Abilità Speciale.

∞

V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

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