

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

RAPIDO

Quando muove per andare ad attaccare con Ingaggio CaC un qualsiasi avversario di Categoria "Umani" (sia di Fanteria che di Cavalleria), la sua rapidità gli permette di parare automaticamente gli affondi portati dal suo avversario con qualsiasi arma con Regola Speciale "Lunga", e quindi di arrivare sempre all'ingaggio senza subire colpi passivi dall'arma lunga del nemico.

Questa Abilità Speciale non si applica ai colpi passivi delle armi "Lunghe" se impugnate da Creature PSI, e non si applica mai in difesa (ossia quando il modello viene attaccato da un avversario con un'arma "Lunga").

2T

V.2.1

MINDSTALKERS
Missions Medievo™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

10  S $\frac{6}{2}$

SANGUE FREDDO

Grazie al suo sangue freddo, questo modello può ignorare i Test di Volontà quando attacca o quando viene attaccato dalla Cavalleria nemica.

∞

V.2.1

MINDSTALKERS
Missions Medievo™

Abilità Speciali

v2.0 - © 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  $\frac{4}{3}$

CARISMATICO

Questo modello ha una personalità fortemente carismatica, che fa presa sui suoi sottoposti: ogni modello di Rango 1 o Rango 2 in LDV ed entro 40cm dal modello Carismatico ottiene un Modificatore di +1(VO) su **tutti** i Test di Volontà e di +2(VO) sui Test di Panico che debba effettuare, ma solo quando utilizza la propria VO (ossia non si applica se il modello sta usando la Regola del "Rafforzamento della Volontà").

Questi modificatori **sono cumulabili** con quelli di un eventuale Stendardiere.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS
Missions Medievo™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

10  $\frac{4}{1}$

APRIPISTA

Questo modello riesce a trovare le strade più nascoste per avvicinarsi al nemico. All'inizio del gioco, questo modello può essere schierato ovunque sul campo di battaglia, purché a non meno di 20cm da qualsiasi modello nemico e a non meno di 20cm da ogni eventuale Obiettivo di Missione, e solo se la Missione non vieta esplicitamente l'uso di questa Abilità Speciale.

Questa Abilità Speciale **non** può essere assegnata a un modello che abbia almeno 1 Arma e/o 1 Oggetto con Regola Speciale "Pesante" e/o "Lunga", né a un modello che abbia la possibilità di utilizzare l'Attivazione all'Unisono, **anche se è schierato da solo**, ossia senza gli altri modelli con i quali si può Attivare all'Unisono.

Inoltre, nel conteggio del limite numerico di assegnazione si devono contare non solo i modelli con questa Abilità Speciale (innata o attribuita con la Carta), ma anche quelli con Abilità Speciali o Poteri PSI che permettano uno schieramento speciale, come ad esempio "Furtivo", "Tagliagola" e "Minaccia Spettrale".

3T

V.2.1

MINDSTALKERS
Missions Medievo™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.