

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

RISERVA

Invece di doverlo Schierare con gli altri all'inizio del primo Turno, questo modello potrà essere tenuto in Riserva, e poi messo in gioco in un qualsiasi momento di qualsiasi Turno del giocatore proprietario: invece di Attivare un modello già in gioco, potrà far entrare il modello in Riserva e dovrà obbligatoriamente Attivarlo subito.

Il modello che arriva dalla Riserva deve essere schierato come tutti gli altri modelli in base alle Regole della Missione, a meno che non abbia sue Regole o Abilità Speciali di schieramento utilizzabili nella Missione in corso.

Assieme al modello in Riserva possono a volte essere tenute anche Creature PSI e/o Animali: fai riferimento ai Vexilla e/o al RuleX Creature PSI per i possibili casi e le relative Regole.

Se alla fine del gioco il modello in Riserva non è ancora stato schierato in campo, sia lui che tutte le Creature PSI e/o Animali eventualmente in Riserva assieme a lui contano come normali eliminazioni agli effetti dei conteggi dei Punti di Gioco.

2T V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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

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

CAVALLERIZZO

Questo modello ha ricevuto un buon addestramento all'uso dei cavalli.

Quando deve effettuare un Test di Volontà per *Montare a Cavallo* ottiene un Modificatore di +1(VO), cumulabile con gli altri Modificatori applicabili.

2C V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

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.

20  S $\frac{6}{3}$

ABILE CAVALLERIZZO

Questo modello ha ricevuto fin dall'infanzia un ottimo addestramento all'uso dei cavalli.

Quando deve effettuare un Test di Volontà per *Montare a Cavallo* ottiene un Modificatore di +3(VO), cumulabile con gli altri Modificatori applicabili.

2T V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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

35  $\frac{4}{3}$

MASTRO D'ARCHI

Questo modello sa produrre archi e elle balestre con flettenti molto più potenti.

Tutte le Armi da Tiro utilizzate nella Squadra del Mastro d'Archi hanno un Modificatore di +1(Danno), che rimane applicato anche se il Mastro d'Archi viene ucciso (le armi migliorate sono state distribuite ai soldati all'inizio della battaglia!).

I Modelli della Squadra del Mastro d'Archi non otterranno il Modificatore su armi da tiro della Squadra avversaria eventualmente Raccolte sul campo di battaglia, mentre vale il contrario: le armi da tiro della Squadra del Mastro d'Archi 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 di Lame.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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