

15 CP

TERRIFICANTE (2)

Questa Carta può essere assegnata soltanto a Creature PSI che abbiano già nel loro Profilo della Scheda Modello questa Abilità Speciale, ma con un grado inferiore (1).

Un modello che voglia attaccare in CaC (con Ingaggio o a distanza) questa Creatura PSI deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -2(VO). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà attaccarlo, altrimenti non potrà attaccarlo ma avrà speso comunque 1 Punto Azione.

Un modello che si difende da qualsiasi colpo di questa Creatura PSI deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -2(VO). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà difendere normalmente, altrimenti avrà un Modificatore di -2(D).

Sono esclusi da questa Regola tutti i modelli di Rango CP (Creature PSI) e di Rango S, e quelli con Abilità Speciali che permettano di ignorarne, ridurne o modificarne gli effetti.

∞ V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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

25 CP

TERRIFICANTE (3)

Questa Carta può essere assegnata soltanto a Creature PSI che abbiano già nel loro Profilo della Scheda Modello questa Abilità Speciale, ma con un grado inferiore (1 o 2).

Un modello che voglia attaccare in CaC (con Ingaggio o a distanza) questa Creatura PSI deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -3(VO). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà attaccarlo, altrimenti non potrà attaccarlo ma avrà speso comunque 1 Punto Azione.

Un modello che si difende da qualsiasi colpo di questa Creatura PSI essere deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -3(VO). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà difendere normalmente, altrimenti avrà un Modificatore di -3(D).

Sono esclusi da questa Regola tutti i modelli di Rango CP (Creature PSI) e di Rango S, e quelli con Abilità Speciali che permettano di ignorarne, ridurne o modificarne gli effetti.

∞ 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.

35 S 4/3

GRAN STENDARDIERE

Questo combattente esibisce in battaglia il Gran Stendardo della propria Fazione, infondendo orgoglio e coraggio ai suoi compagni. Ciascun modello della stessa Squadra, inclusi i mercenari e gli affiliati di altre Fazioni, in LDV ed entro 20cm dallo Stendardiere ottiene un Modificatore di +1(D), +1(FO), +1(Danno) alle armi che utilizza e +1(VO). Lo Stendardiere stesso beneficia di questi Modificatori. Ciascun modello della stessa Squadra, in LDV ma oltre i 20cm dallo Stendardiere ottiene solo i Modificatori di +1(D) e +1(VO).

Un modello che sia contemporaneamente in LDV con un Gran Stendardiere e uno Stendardiere "normale" (incluso il Gran Stendardiere stesso), non potrà sommarne i Modificatori, dovrà scegliere quale dei due utilizzare.

Se si dota un modello di questa Abilità Speciale si deve aggiungere anche la Carta "Gran Stendardo" dal Deck "Armi & Oggetti" (a costo zero), che ne elenca le Regole Speciali di utilizzo, e del Segnalino dello Stendardo della sua Fazione.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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

25 S 3/2

STENDARDIERE

Questo combattente esibisce in battaglia lo Stendardo della propria Squadra, infondendo orgoglio e coraggio ai suoi compagni.

Ciascun modello della stessa Squadra e Fazione dello Stendardiere (esclusi quindi mercenari e affiliati di altre Fazioni inclusi nella Squadra), in LDV ed entro 15cm dallo Stendardiere ottiene un Modificatore di +1(D), +1(FO) e +1(Danno) alle armi che utilizza.

Ciascun modello della stessa Squadra e Fazione, in LDV ma oltre i 15cm dallo Stendardiere ottiene solo il Modificatore di +1(D).

Lo Stendardiere stesso beneficia di questi Modificatori, oppure può usare quelli di un Gran Stendardiere, se applicabile, ma non li può sommare fra loro.

Se si dota un modello di questa Abilità Speciale si deve aggiungere anche la Carta "Stendardo" dal Deck "Armi & Oggetti" (a costo zero), che ne elenca le Regole Speciali di utilizzo, e del Segnalino dello Stendardo della sua Fazione.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Mistone Medievo™

Abilità Speciali

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