

15  S $\frac{4}{2}$

VENATORE DI NONMORTI

Quanto segue si applica solo verso le Creature PSI (CP) di Tipo "Nonmorti".
 Il Modello supera automaticamente i Test di Volontà, sia in attacco che in difesa, richiesti dall'Abilità Speciale "Terrificante" delle CP.
 Quando Ingaggia in attacco una CP, la sua rapidità le permette di non essere mai colpita dalle armi "Lunghe" della CP, e può lasciare l'ingaggio con una o più CP senza dover Fuggire: semplicemente, può allontanarsi come se non fosse stata Ingaggiata, sia durante la sua Attivazione che come Azione di Reazione.

Può accedere a tutte le Armi e tutti gli Oggetti riservati ai Venatori di Nonmorti.

Note: non assegnabile a una Squadra nella quale ci sia già una Nemesi degli Abomini.
 In una Squadra si possono assegnare un massimo di 2 Abilità Speciali Venatori (di qualsiasi tipo), anche allo stesso modello.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS
 Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

15  S $\frac{4}{2}$

VENATORE DI TRASMUTATI

Quanto segue si applica solo verso le Creature PSI (CP) di Tipo "Trasmutati".
 Il Modello supera automaticamente i Test di Volontà, sia in attacco che in difesa, richiesti dall'Abilità Speciale "Terrificante" delle CP.
 Quando Ingaggia in attacco una CP, la sua rapidità le permette di non essere mai colpita dalle armi "Lunghe" della CP, e può lasciare l'ingaggio con una o più CP senza dover Fuggire: semplicemente, può allontanarsi come se non fosse stata Ingaggiata, sia durante la sua Attivazione che come Azione di Reazione.

Può accedere a tutte le Armi e tutti gli Oggetti riservati ai Venatori di Trasmutati.

Note: non assegnabile a una Squadra nella quale ci sia già una Nemesi degli Abomini.
 In una Squadra si possono assegnare un massimo di 2 Abilità Speciali Venatori (di qualsiasi tipo), anche allo stesso modello.

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.

15  S $\frac{4}{2}$

DETERMINATO

Grazie al suo addestramento e alle sue conoscenze, questo modello supera sempre automaticamente i Test di Panico da Decimazione, i Test di Volontà per combattere contro modelli con Abilità Speciale "Desta Paura", e i Test di Volontà per combattere contro i modelli di Cavalleria.

2C

V.2.1

MINDSTALKERS
 Missione Medievale™

Abilità Speciali

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

30  S $\frac{6}{5}$

EROL

Veterano di mille battaglie, questo modello all'inizio di ogni sua fase di Attivazione aggiunge un bonus di +1 al tiro di d3 per i Punti Azione aggiuntivi, ma solo se il risultato è stato 1 o 2 (passando quindi rispettivamente a 2 e 3 Punti Azione aggiuntivi).
 Se invece ottiene 3 sul d3, nessun Bonus viene aggiunto.

Inoltre, grazie al suo addestramento e alle sue conoscenze, supera sempre automaticamente i Test di Panico da Decimazione, i Test di Volontà per combattere contro modelli con Abilità Speciale "Desta Paura", e i Test di Volontà per combattere contro i modelli di Cavalleria.

1T

V.2.1

MINDSTALKERS
 Missione Medievale™

Abilità Speciali

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