

Guida alle Modifiche sulle Schede Modello v.2.0 (Luglio 2008)

Questo documento elenca tutte le modifiche apportate alle Schede Modello di tutte le Fazioni.

Perché sono state cambiate? Questa "revisione totale" si è resa necessaria, a più di due anni dalla prima uscita di queste Schede, dalla pubblicazione del Rulebook completo di Missione:Medioevo (il Manuale del Condottiero), che unificando e normalizzando tutte le Regole e il materiale di gioco ha inevitabilmente reso "obsoleto" il materiale pubblicato precedentemente, incluse appunto le Schede Modello.

Inoltre, durante questi anni, lo sviluppo e il playtest, sia interno a ManorHouse che nei Club nelle Ludoteche, ci ha permesso di raccogliere molti commenti e alle critiche che sono state di volta in volta vagliate, provate, trasformate... fino a sfociare oggi nelle modifiche che potete vedere sulle Schede. Non si tratta mai di modifiche "traumatiche", anzi spesso sono quasi "impercettibili" (e per questo abbiamo preparato questo documento, per facilitarvi nella loro identificazione), ma nonostante questo spesso sono determinanti per rendere il modello più efficace e/o bilanciato, oltre che adeguarlo alle Regole del Manuale del Condottiero.

Queste nuove schede sono come sempre disponibili per il download gratuito sul Sit Internet Ufficiale di Mindstalkers, ma sono anche già incluse in tutte le nuove confezioni di miniature, gli "Squad Pack" (che comprenderanno anche i Segnalini di gioco!).

Speriamo che apprezzerai lo sforzo sostenuto per rendere Mindstalkers sempre migliore, senza mai cambiare le meccaniche di gioco che, fin dalla sua uscita ben 5 anni fa, l'hanno connotato come veloce ma strategico, divertente ma impegnativo, innovativo e classico assieme... e sempre senza obbligarvi a cambiare in alcun modo le miniature già acquistate!

Per concludere, ti segnaliamo l'uso delle nuove Schede v.2.0. sarà obbligatorio a partire dalla Quarta Tappa del Torneo Nazionale di Mindstalkers 2008.

Modifiche "Generali"

- Nei Profili delle Armi, nello spazio del "Tipo" di arma, la dicitura "CaC" è stata sostituita da "Arma Bianca", in quanto le Armi Lunghie (introdotte organicamente col Manuale del Condottiero) sono Armi Bianche ma non Ingaggiano, quindi non sono realmente da CaC. E' poi lo spazio relativo alla "Gittata CaC" a definire se un'Arma Bianca sia o no anche da CaC.

- Quando nel testo di un'Abilità Speciale, di una regola Speciale Armi e Oggetti o di un Potere PSI appare una richiesta di effettuare un Test di Volontà, ora è sempre specificato esplicitamente se sia possibile usare la regola del "Rafforzamento della Volontà" (vedi Manuale del Condottiero) oppure no.

- Nella sezione "Note" di tutti i Poteri PSI è ora sempre indicato esplicitamente se il Potere PSI può essere usato anche se lo Psia è Ingaggiato in un CaC, oppure no.

- E' stata corretta, in tutte le schede dove compariva in relazione allo "spendere" o "usare" Azioni, la dicitura "Azione" con la nuova dicitura "Punti Azione", come introdotto nel Manuale del Condottiero.

- E' stata corretta, in tutte le schede dove compariva, la dicitura "perdere l'Attesa" con "perdere i Punti Azione tenuti in Attesa", integrandola dove necessario con l'indicazione della perdita o meno anche dell'uso delle Azioni di Reazione/Fuori Attivazione.

Modifiche Specifiche

Ducato di Milano



► Artigliere del Ducato

- Al posto della vecchia versione dell'Abilità Speciale "Sangue Freddo" adesso ha l'Abilità Speciale "Veloce", molto più utile per posizionarsi velocemente in punti strategici da coprire con la sua arma.
- Aumentati i Danni dello "Schioppo da Spalla" usando proiettili "standard" (quelli in dotazione all'Artigliere e "infiniti"); è necessario dotarsi anche della nuova Sagoma di Effetto.

- La Regola Speciale "**Rudimentale**" è stata sostituita con la nuova Regola Speciale "Migliorata", con la quale lo Schioppo da Spalla non si può mai rompere né esplodere (con il "2" sulla Tabella di "Tiro/Fuoco Incerto!" si considera "Colpo a Vuoto, Inceppamento Grave"), e che lo rende più difficile da inceppare gravemente (da "3" a "6" sulla Tabella di "Tiro/Fuoco Incerto!" si considera "Colpo a Vuoto, Inceppamento Lieve").

► **Arciere del Ducato**

- I valori di **Danno** dell'Arco Lungo, alle tre Gittate, erano errati perché non calcolavano correttamente l'Abilità Speciale "Arciere Provetto". Sono stati corretti da "7/6/5" "8/7/5".

► **Ruggero Beraldi, Stendardiere del Ducato**

- Sulla Regola Speciale "**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**" dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.

► **Karal Strainer**

- Al posto dell'Abilità Speciale "**Campione**" adesso ha la **nuova** Abilità Speciale "**Eroe**", che comprende le caratteristiche dell'Abilità "Campione" e le estende comprendendo l'immunità ai Test di Volontà contro modelli con Abilità Speciali "Terrificanti" e "Desta Paura", contro la Cavalleria e l'immunità ai Test di Panico da Decimazione.
- Il Potere PSI "Ali Eteree" è stato abbassato di un Grado PSI (da GP Minimo 7 a GP Minimo 6 rendendo più facile per Karal riuscire nel TPA).

► **Jaila Thamy**

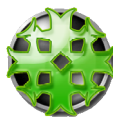
- Il valore di difesa base (**D**) è stato aumentato da **D(5)** a **D(7)**.
- Il Raggio di azione del Potere PSI "**Vanificazione delle Polveri**" è stato aumentato da 30cm a 50cm.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 193 a 197).
- Sulla Regola Speciale "**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**" dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.

► **Eleazar, il Custode delle Cattedrali**

- Il Bastone Magico adesso ha anche la Regola Speciale "**A Distanza(4)**", che gli consente di colpire fino a 4cm di distanza senza Ingaggiare, utile specialmente per colpire con il Colpo PSI le Creature PSI avversarie.
- Il Potere PSI "Placebo Mentale" per gli Psineg è stato esteso da 40cm a 70cm.
- Il Simbolo del tipo di modello, in alto a destra della Scheda, era errato: appariva il simbolo di "Mindstalker" mentre Eleazar è un "Proto-Psia". Il simbolo è stato corretto.

► **Gargoyle (entrambi i modelli, con e senza vittima)**

- Corretti i Costi dei due modelli, che erano calcolati erroneamente. Il modello "normale" (senza vittima scende da 240 a 235 Punti, mentre quello "con Vittima" scende da 260 a 240 Punti.
- La Regola Speciale "**Lunga(4)**" è stata sostituita dalla Regola Speciale "**A Distanza (4)**" perché il tipo di armi del Gargoyle non devo consentire colpi "passivi" inclusi nella Regola "Lunga" e tipici di Picche e Alabarde.
- Sulle Schede adesso in alto a destra appare un nuovo simbolo che rappresenta il tipo di Creatura PSI: nel caso del Gargoyle il Tipo è "Trasmutati".



Simbolo Creature PSI di tipo "Trasmutati"

- L'Abilità Speciale "**Terrificante**" è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI "Terrificante" supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.
- L'Abilità Speciale "**Senz'Anima**" è stata modificata per specificare che i Test di Volontà al quale è immune sono solo quelli nei combattimenti (quelli richiesti ad esempio per i movimenti, invece, restano validi).

► **Archibugiere del Ducato**

- Sul Profilo dell'archibugio, modificate le gittate, accorciando la Gittata minima (da "4-30" a "3-15") e allungando la Gittata Media (da "31-40" a "16-50") e la Gittata Massima (da "41-55" a "51-70"). Modificati anche i valori del Danno alle tre Gittate (da "7/6/4" a "10/7/4").
- Modificata la regola Speciale "**Perfezionata**", per adeguarla alla nuova Tabella "Tiro/Fuoco Incerto!" del Manuale del Condottiero). Inoltre, adesso quest'arma non si può mai rompere (il "2" sulla Tabella diventa un "Colpo a Vuoto, Inceppamento Grave") e si inceppa meno gravemente (i risultati da "3" a "6" si considerano tutti "Colpo a Vuoto, Inceppamento Lieve").

► Archibugiare del Ducato, con Scudo Pavese

- Sul Profilo dell'archibugio, modificate le gittate, accorciando la Gittata minima (da "4-30" a "3-15") e allungando la Gittata Media (da "31-40" a "16-50") e la Gittata Massima (da "41-55" a "51-70"). Modificati anche i valori del Danno alle tre Gittate (da "7/6/4" a "10/7/4").
- Modificata la regola Speciale "**Perfezionata**", per adeguarla alla nuova Tabella "Tiro/Fuoco Incerto!" del Manuale del Condottiero). Inoltre, adesso quest'arma non si può mai rompere (il "2" sulla Tabella diventa un "Colpo a Vuoto, Inceppamento Grave") e si inceppa meno gravemente (i risultati da "3" a "6" si considerano tutti "Colpo a Vuoto, Inceppamento Lieve").
- La descrizione dell'Abilità Speciale "**Protezione Asimmetrica**" è stata modificata per renderla più chiara e per includere la descrizione degli esiti degli attacchi frontali da parte dei modelli di differenti Dimensioni. Inoltre, è stato cambiato il modo in cui l'archibugiare può ingaggiare in CaC un nemico: invece di dover abbandonare lo Scudo Pavese prima dell'Ingaggio (perdendolo) adesso può Ingaggiare il nemico, buttare lo scudo (senza spendere alcun Punto Azione) e attaccare normalmente: alla fine del CaC, se non si sarà mosso dalla sua posizione, potrà anche *Raccogliarlo* (sempre spendendo 1 Punto Azione).

► Martellatore del Ducato

- L'Abilità Speciale "**Destrezza col Martello da Guerra**" è stata sostituita con la **nuova** Regola Speciale "**Esperto col Martello da Guerra**"; grazie ad essa il Martellatore del Ducato oltre a una *Roteazione* gratuita e automatica del Martello, che dà +1(**Danno**) all'arma, può aggiungere (è facoltativo), al costo di 1 Punto Azione, un'ulteriore *Roteazione* per ottenere un ulteriore +1(**Danno**).
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 78 a 83).

► Giulio il Bianco (Cavalleria Pesante del Ducato)

- Il Rango del modello è stato elevato da Rango 3 a Rango 4. In questo modo questo modello può comandare una Squadra nelle Missioni che prevedano un Rango minimo di 4 per tale scopo.
- La Scheda riportava la Regola Speciale "**Lancia Pesante da Guerra**", per permetterne l'uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. È stata quindi cambiata con l'Abilità Speciale "**Lanciere**" che ha gli stessi effetti.

► Moreno dei Castiglioni (Cavalleria Pesante del Ducato)

- La Scheda riportava la Regola Speciale "**Lancia Pesante da Guerra**", per permetterne l'uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. È stata quindi cambiata con l'Abilità Speciale "**Lanciere**" che ha gli stessi effetti.
- L'Abilità Speciale "**Giostratore Provetto**" è stata rinominata in "**Campione di Giostra**" (modifica solo nominale).

► Marsilio da Pedrengo (Cavalleria Pesante del Ducato)

- Sulla Regola Speciale "**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**" dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.

► Picchiere del Ducato (modello in piedi)

- Aggiunta l'Abilità Speciale "**Sangue Freddo**" (nuova versione) che permette al modello di non dover mai fare Test di Volontà se deve attaccare o se viene attaccato dalla Cavalleria nemica.
- Eliminate dal Profilo della Picca le Regole Speciali "**Difensiva**" e "**Disarcionante**", perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale "**Lunga**" e nel Capitolo sulle "Armi Lunghe" del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale "**Lunga**" per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi della Picca a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare il Picchiere.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 62 a 67).

► Picchiere del Ducato (modello inginocchiato)

- Aggiunta l'Abilità Speciale "**Sangue Freddo**" (nuova versione) che permette al modello di non dover mai fare Test di Volontà se deve attaccare o se viene attaccato dalla Cavalleria nemica.
- Aggiunta la **nuova** Abilità Speciale "**Abile Disarcionatore**" che permette al modello, quando Ferisce un cavaliere nemico, di Disarcionarlo con 7+ su 2d6 invece che con 9+ su 2d6 come da normale Picchiere.
- Eliminate dal Profilo della Picca le Regole Speciali "**Difensiva**" e "**Disarcionante**", perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale "**Lunga**" e nel Capitolo sulle "Armi Lunghe" del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale "**Lunga**" per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi della Picca a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare il Picchiere.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 15 Punti (passando da 62 a 77).

► **Balestriere del Ducato, con Scudo Pavese**

- La descrizione dell'Abilità Speciale "**Protezione Asimmetrica**" è stata modificata per renderla più chiara e per includere la descrizione degli esiti degli attacchi frontali da parte dei modelli di differenti Dimensioni. Inoltre, è stato cambiato il modo in cui l'archibugiere può ingaggiare in CaC un nemico: invece di dover abbandonare lo Scudo Pavese prima dell'Ingaggio (perdendolo) adesso può Ingaggiare il nemico, buttare lo scudo (senza spendere alcun Punto Azione) e attaccare normalmente: alla fine del CaC, se non si sarà mosso dalla sua posizione, potrà anche *Raccoglierlo* (sempre spendendo 1 Punto Azione).

► **Alabardiere del Ducato (nuova scheda)**

- Questo modello ora è disponibile anche per Milano oltre che per la repubblica di Venezia. Il Profilo del modello è lo stesso, tranne che la Spada e l'Alabarda usate dal modello di Milano non hanno la Regola Speciale "Forgiatura PSI".

Repubblica di Venezia



► **Artigliere di S. Marco (nuova scheda)**

- Questo modello ora è disponibile anche per Venezia oltre che per il Ducato di Milano. Il Profilo del modello è lo stesso, tranne che lo Schioppo da Spalla per l'Artigliere di Venezia ha la Regola Speciale "**Rudimentale**" che prevede che l'arma possa esplodere quando si ottiene un "2" sul 2d6 della Tabella "Tiro/ fuoco Incerto!", colpendo l'artigliere con un Danno(4)+1d6, che in caso pari il colpo tirando la normale difesa rimarrà comunque Stordito a Terra.

► **Alabardiere di S. Marco**

- Eliminata dal Profilo dell'Alabarda la Regola Speciale "**Disarcionante**", perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale "**Lunga**" e nel Capitolo sulle "Armi Lunghe" del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo dell'Alabarda la Regola Speciale "**Lunga**" per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi dell'Alabarda a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare l'Alabardiere.

► **Fulgenzio Arquati, Stendardiere di S. Marco**

- Sulla Regola Speciale "**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**" dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.

► **Archibugiere di S. Marco**

- Sul Profilo dell'archibugio, modificate le gittate, accorciando la Gittata minima (da "4-30" a "3-15") e allungando la Gittata Media (da "31-40" a "16-50") e la Gittata Massima (da "41-55" a "51-70"). Modificati anche i valori del Danno alle tre Gittate (da "7/6/4" a "10/7/4").

► **Archibugiere di S. Marco, con Scudo Pavese**

- Sul Profilo dell'archibugio, modificate le gittate, accorciando la Gittata minima (da "4-30" a "3-15") e allungando la Gittata Media (da "31-40" a "16-50") e la Gittata Massima (da "41-55" a "51-70"). Modificati anche i valori del Danno alle tre Gittate (da "7/6/4" a "10/7/4").
- La descrizione dell'Abilità Speciale "**Protezione Asimmetrica**" è stata modificata per renderla più chiara e per includere la descrizione degli esiti degli attacchi frontali da parte dei modelli di differenti Dimensioni. Inoltre, è stato cambiato il modo in cui l'archibugiere può ingaggiare in CaC un nemico: invece di dover abbandonare lo Scudo Pavese prima dell'Ingaggio (perdendolo) adesso può Ingaggiare il nemico, buttare lo scudo (senza spendere alcun Punto Azione) e attaccare normalmente: alla fine del CaC, se non si sarà mosso dalla sua posizione, potrà anche *Raccoglierlo* (sempre spendendo 1 Punto Azione).

► **Antonio da Martinengo (Cavalleria Pesante di S. Marco)**

- Aggiunta la Regola Speciale "**Forgiatura PSI**" alla Spada Pesante, che da un Modificatore di -1(D) al modello che difende.
- La Scheda riportava la Regola Speciale "**Lancia Pesante da Guerra**", per permetterne l'uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E' stata quindi cambiata con l'Abilità Speciale "**Lanciere**" che ha gli stessi effetti.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 10 Punti (passando da 245 a 255).

► **Iacopo de'Monagli (Cavalleria Pesante di S. Marco)**

- Aggiunta la Regola Speciale "**Forgiatura PSI**" alla Spada, che da un Modificatore di -1(D) al modello che difende.

- Sulla Regola Speciale “**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**” dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 10 Punti (passando da 260 a 270).

► **Teodosio Conti (Cavalleria Pesante di S. Marco)**

- La Scheda riportava erroneamente il possesso di una Spada Pesante, mentre invece ha un’Ascia Pesante: la Scheda è stata corretta.
- Aggiunta la Regola Speciale “**Forgiatura PSI**” all’Ascia Pesante, che da un Modificatore di -1(D) al modello che difende.
- Il Rango del modello è stato elevato da Rango 3 a Rango 4. In questo modo questo modello può comandare una Squadra nelle Missioni che prevedano un Rango minimo di 4 per tale scopo.
- L’Abilità Speciale “**Giostratore Provetto**” è stata rinominata in “**Campione di Giostra**” (modifica solo nominale). La Scheda, inoltre, citava l’Abilità Speciale nel profilo del cavaliere ma non ne riportava le Regole nella parte posteriore della Scheda stessa, e non era stata calcolata nel Costo del modello. Corretto l’errore.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 20 Punti (passando da 250 a 270).

► **Picchiere di S. Marco (modello in piedi)**

- Aggiunta l’Abilità Speciale “**Sangue Freddo**” (nuova versione) che permette al modello di non dover mai fare Test di Volontà se deve attaccare o se viene attaccato dalla Cavalleria nemica.
- Eliminate dal Profilo della Picca le Regole Speciali “**Difensiva**” e “**Disarcionante**”, perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale “**Lunga**” e nel Capitolo sulle “Armi Lunghe” del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale “**Lunga**” per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi della Picca a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare il Picchiere.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 62 a 67).

► **Picchiere di S. Marco (modello inginocchiato)**

- Aggiunta l’Abilità Speciale “**Sangue Freddo**” (nuova versione) che permette al modello di non dover mai fare Test di Volontà se deve attaccare o se viene attaccato dalla Cavalleria nemica.
- Aggiunta la **nuova** Abilità Speciale “**Abile Disarcionatore**” che permette al modello, quando Ferisce un cavaliere nemico, di Disarcionarlo con 7+ su 2d6 invece che con 9+ su 3d6 come da normale Picchiere.
- Eliminate dal Profilo della Picca le Regole Speciali “**Difensiva**” e “**Disarcionante**”, perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale “**Lunga**” e nel Capitolo sulle “Armi Lunghe” del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale “**Lunga**” per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi della Picca a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare il Picchiere.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 15 Punti (passando da 62 a 77).

► **Balestriere di S. Marco, con Scudo Pavese**

- La descrizione dell’Abilità Speciale “**Protezione Asimmetrica**” è stata modificata per renderla più chiara e per includere la descrizione degli esiti degli attacchi frontali da parte dei modelli di differenti Dimensioni. Inoltre, è stato cambiato il modo in cui l’archibugiare può ingaggiare in CaC un nemico: invece di dover abbandonare lo Scudo Pavese prima dell’Ingaggio (perdendolo) adesso può Ingaggiare il nemico, buttare lo scudo (senza spendere alcun Punto Azione) e attaccare normalmente: alla fine del CaC, se non si sarà mosso dalla sua posizione, potrà anche *Raccogliarlo* (sempre spendendo 1 Punto Azione).

► **Athanasius, il Cabalista**

- Il Bastone Magico adesso ha anche la Regola Speciale “**A Distanza(4)**”, che gli consente di colpire fino a 4cm di distanza senza Ingaggiare, utile specialmente per colpire con il Colpo PSI le Creature PSI avversarie.
- Corretti gli effetti del Potere PSI “**Paralisi Corporea**” per adeguarli alle nuove Regole sui Punti Azione tenuti in Attesa e Azioni Anticipate e di reazione, come da Manuale del Condottiero.

► **Dara, La Maliarda**

- Aggiunta la Regola Speciale “Colpo PSI(12)” alla sua Spada, per permetterle di avere un Danno(12)+1d6 quando colpisce le Creature PSI.
- Sulla Scheda era indicata l’Abilità Speciale “**Aura Negativa**”, che però non è corretto considerare come Abilità: è quindi diventata un Potere PSI di Categoria “Poteri d’Inganno”, Fase Alchemica del Citrinitas (Aria), che però è sempre attivo dall’inizio della Partita, non si può “perdere” e non necessita alcun TPA. Ora quindi potrà essere potenzialmente contrastato da altri Poteri PSI che agiscano contro quella Fase Alchemica o contro quella Categoria di Potere PSI. Anche il testo della Regola è stato cambiato per adeguarlo alle nuove Regole.

- La descrizione del Potere PSI “**Nebbia Spettrale**” è stata migliorata per renderla più chiara in tutte le sue applicazioni.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 7 Punti (passando da 183 a 190).

► **Absol Mereti, Consigliere del Doge (Versione con Vittima)**

- L’Abilità Speciale “**Desta Paura**” è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI “**Terrificante**” supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.

► **Golem Abominium**

- Sulla Scheda adesso in alto a destra appare un nuovo simbolo che rappresenta il tipo di Creatura PSI: nel caso del Golem il Tipo è “**Costrutti**”.



Simbolo Creature PSI di tipo “Costrutti”

- L’Abilità Speciale “**Fedele**” è stata ampliata: ora è applicabile anche ai colpi di armi “**Lunghe**” e in CaC, ma solo se il Golem e Athanasius sono a contatto di base fra loro.
- L’Abilità Speciale “**Terrificante**” è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI “**Terrificante**” supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.
- L’Abilità Speciale “**Senz’Anima**” è stata modificata per specificare che i Test di Volontà al quale è immune sono solo quelli nei combattimenti (quelli richiesti ad esempio per i movimenti, invece, restano validi).

Ordine dei Cavalieri Teutonici



► **Sergente balestriere con Scudo Pavese**

- La descrizione dell’Abilità Speciale “**Protezione Asimmetrica**” è stata modificata per renderla più chiara e per includere la descrizione degli esiti degli attacchi frontali da parte dei modelli di differenti Dimensioni. Inoltre, è stato cambiato il modo in cui l’archibugiare può ingaggiare in CaC un nemico: invece di dover abbandonare lo Scudo Pavese prima dell’Ingaggio (perdendolo) adesso può Ingaggiare il nemico, buttare lo scudo (senza spendere alcun Punto Azione) e attaccare normalmente: alla fine del CaC, se non si sarà mosso dalla sua posizione, potrà anche *Raccoglierlo* (sempre spendendo 1 Punto Azione).
- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.

► **Sergente alabardiere**

- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.

► **Vescovo Fredrik Von Lizenburg**

- Aggiunto il Potere PSI “**Faro delle Anime**” che interagisce con le Anime dei Cavalieri Dannati. E’ sempre attivo dall’inizio della Partita, non si può “perdere” e non necessita alcun TPA.
- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.
- Modificato il Potere PSI “**Paralisi Corporea**”, portando il Raggio di applicazione da 20cm a 30cm.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 12 Punti (passando da 313 a 325).

► **Corrado Rhuden, Guardia del Vescovo**

- L’Abilità Speciale “**Fedele**” è stata ampliata: ora è applicabile anche ai colpi di armi “**Lunghe**” e in CaC, ma solo se il Rhuden e il Vescovo sono a contatto di base fra loro.
- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.

- Eliminate dal Profilo della Picca le Regole Speciali “**Difensiva**” e “**Disarcionante**”, perché entrambi gli effetti sono già inclusi nella Regola Speciale “**Lunga**” e nel Capitolo sulle “Armi Lunghe” del Manuale del Condottiero.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale “**Lunga**” per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi dell’Alabarda a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare Rhuden.
- Modificato il Potere PSI “**Rumore Illusorio**”, portando il Raggio di applicazione da 20cm a 30cm, e dando la possibilità (facoltativa) a chi ha usato il Potere Psi di far *Alzare* il modello (se era *Accucciato* o *Sdraiato*) o viceversa di farlo *Accucciare* se era in piedi.

► Herman Konig, Guardia del Vescovo

- L’Abilità Speciale “**Fedele**” è stata ampliata: ora è applicabile anche ai colpi di armi “Lunghe” e in CaC, ma solo se il Konig e il Vescovo sono a contatto di base fra loro.
- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.
- Modificato il Potere PSI “**Preda Illusoria**”, portando il Raggio di applicazione da 20cm a 30cm.

► Anima del Cavaliere Dannato (ex “Anima Dannata”)

- L’Abilità Speciale “**Terrificante**” è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI “Terrificante” supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.
- Sulla Scheda adesso in alto a destra appare un nuovo simbolo che rappresenta il tipo di Creatura PSI: nel caso dell’Anima del Cavaliere Dannato, il Tipo è “**Eterei**”.



Simbolo Creature PSI di tipo “Eterei”

- La Regola Speciale “**Lunghi(3)**” sui Magli di Wotan è stata sostituita dalla Regola Speciale “**A Distanza (3)**” perché questo tipo di arma non consente colpi “passivi” inclusi nella Regola “Lunga” e tipici di Picche e Alabarde.
- La Regola Speciale “**Indistruttibili**” è stata modificata per adeguarla alla nuova Tabella “Colpo Incerto!” del Manuale del Condottiero.
- L’Abilità Speciale “**Immateriale**” è stata ampliata, e ora consente anche all’Anima di lasciare un Ingaggio CaC semplicemente muovendosi, senza cioè dover usare l’Azione *Fuggire*, e di *Saltare dall’Alto* da qualsiasi altezza, senza dover fare alcun test e sempre senza conseguenze.
- L’Abilità Speciale “**Senz’Anima**” è stata modificata per specificare che i Test di Volontà al quale è immune sono solo quelli nei combattimenti (quelli richiesti ad esempio per i movimenti, invece, restano validi).

► Albericus Von Baden (Cavalleria Pesante Teutonica)

- Sulla Regola Speciale “**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**” dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.
- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.

► Jan Von Sprowa (Cavalleria Pesante Teutonica)

- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.

► Ulrich Von Staffeln (Cavalleria Pesante Teutonica)

- L’Abilità Speciale “**Disciplinato**” è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo “Costrutto”.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.

Ordine dei Templari Ombra



► Iniziato Templare

- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" è stata sostituita con l'Abilità Speciale "**Tiratore Scelto**".
- Sul Profilo della balestra, modificate le gittate, allungando la Gittata minima (da "4-25" a "4-30"), e adeguando senza alterarle la Gittata Media (da "26-50" a "31-54") e la Gittata Massima (da "51-75" a "56-80"). Inalterati i valori del **Danno**.

► Ferdinando Gui, Guardia Templare

- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" è stata sostituita con la nuova versione dell'Abilità Speciale "**Disciplinato**".
- L'Abilità Speciale "**Fedele**" è stata ampliata: ora è applicabile anche ai colpi di armi "Lunghe" e in CaC, ma solo se Gui e il Maestro (o il Gran Maestro) sono a contatto di base fra loro.

► Goffredo di Vitry, Maestro Templare

- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" è stata eliminata.
- Il Potere PSI "**Scudo Astrale**" è stato potenziato: il raggio di azione è passato da 20cm a 30cm; la nuova difesa resta **D(9)** contro Umani e Animali, ma passa a **D(11)** contro le Creature PSI di Tipo "Costrutto" e infine il Potere PSI resta comunque attivo sul Mastro anche se viene Ferito o Ingaggiato in CaC (mentre sugli altri modelli cessa immediatamente in questi casi).

► Jacques de Montmartre (Cavalleria Pesante Templare)

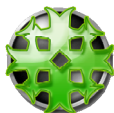
- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" era elencata sul Profilo ma mancava sul retro della Scheda: è stata aggiunta. Inoltre, l'Abilità stessa è stata modificata radicalmente per adeguarla alle nuove Regole del Manuale del Condottiero. La nuova versione dà un bonus in centimetri di movimento quando il modello Intercetta un nemico. Il bonus è variabile a seconda della tipo di modello e del tipo di movimento.
- Sulla Scheda mancava l'Abilità Speciale "**Tenace**" che hanno tutti i Templari come loro caratteristica di Fazione: è stata aggiunta.
- Sulla Regola Speciale "**Lancia-Stendardo**" della Lancia-Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.
- Modificata sul Profilo della Picca la Regola Speciale "**Lunga**" per includere una descrizione coerente con quanto descritto nel Manuale del Condottiero. Inoltre adesso è presente la tabella con i Danni dati dai colpi passivi della lancia Stendardo a seconda del tipo di avversario e del tipo di movimento effettuato per attaccare lo Stendardiere.
- La Regola Speciale "Frangibile" della Lancia-Stendardo è stata modificata: ora si può rompere solo con 10+ su 2d6 (invece che con 8+ su 2d6).
- Il Costo del modello è stato aumentato di 20 Punti (passando da 270 a 290).

► Reynald de Chartres (Cavalleria Pesante Templare)

- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" è stata modificata radicalmente per adeguarla alle nuove Regole del Manuale del Condottiero. La nuova versione dà un bonus in centimetri di movimento quando il modello Intercetta un nemico. Il bonus è variabile a seconda della tipo di modello e del tipo di movimento.
- Sulla Scheda mancava l'Abilità Speciale "**Tenace**" che hanno tutti i Templari come loro caratteristica di Fazione: è stata aggiunta.
- La Scheda riportava la Regola Speciale "**Lancia Pesante da Guerra**", per permetterne l'uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. È stata quindi cambiata con l'Abilità Speciale "**Lanciere**" che ha gli stessi effetti.
- Il Rango del modello è stato elevato da Rango 3 a Rango 4. In questo modo questo modello può comandare una Squadra nelle Missioni che prevedano un Rango minimo di 4 per tale scopo.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 10 Punti (passando da 260 a 270).

► Sacro Grifone

- L'Abilità Speciale "**Terrificante**" è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI "Terrificante" supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.
- Sulla Scheda adesso in alto a destra appare un nuovo simbolo che rappresenta il tipo di Creatura PSI: nel caso del Sacro Grifone, il Tipo è "**Trasmutati**".



Simbolo Creature PSI di tipo "Trasmutati"

- La Regola Speciale “**Lunga(6)**” sulla Lama Bipenne della coda è stata sostituita dalla Regola Speciale “**A Distanza (6)**” perché questo tipo di arma non consente colpi “passivi” inclusi nella Regola “Lunga”.
- L’Abilità Speciale “**Senz’Anima**” è stata modificata per specificare che i Test di Volontà al quale è immune sono solo quelli nei combattimenti (quelli richiesti ad esempio per i movimenti, invece, restano validi).

► **Cristian Espinoza (Cavalleria Pesante Templare)**

- L’Abilità Speciale “**Intraprendente**” è stata modificata radicalmente per adeguarla alle nuove Regole del Manuale del Condottiero. La nuova versione dà un bonus in centimetri di movimento quando il modello Intercetta un nemico. Il bonus è variabile a seconda della tipo di modello e del tipo di movimento.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.

Gilda dei Masnadieri



► **Felipe il Guercio**

- Sul Profilo della Spada il **Danno** era erroneamente indicato a 5, è stato riportato a 6.
- L’Abilità Speciale “**Guizzante**” è stata rinominata in “**Agilissimo**” e modificata in modo da essere una versione migliorata ed estesa dell’Abilità Speciale “Agile”.
- Il testo dell’Abilità Speciale “**Servente**” è stato modificato per indicare meglio dove fare riferimento per la sua applicazione.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 83 a 88).

► **“Colubrina” Hans**

- L’Abilità Speciale “**Possente**” è stata descritta più chiaramente, ed è stato aggiunto l’esplicito divieto (prima sottinteso) di dare ad Hans Carte Abilità Speciali che ne aumentino i valori di qualsiasi Movimento (es. Agile, Veloce, ecc.) o di schieramento (es. Apripista).
- La Regola Speciale “**Munizioni Variabili**” è stata modificata per aggiungere i Proiettili a Gagnola, che mancavano.
- La Regola Speciale “**Serventi**” è stata rinominata in “**Uso dei Serventi**”, e modificata in modo che esistano tre possibilità di ricarica dell’arma: può caricarla Hans da solo nella sua Attivazione (con 3 Punti Azione), Hans assieme a Felipe (1 Punto Azione a testa, durante l’attivazione di Hans oppure di Felipe, uno dei due deve quindi poter usare 1 Punto Azione anticipato) , o infine da Felipe da solo, durante la sua Attivazione (con 3 Punti Azione).

Gran Priorato degli Ospitalieri



► **Priore Giacomo dalla Costa**

- Il testo del Potere PSI “**Spinta Eterea**” è stato riscritto per renderlo più chiaro e per includerne l’applicazione sui diversi tipi di modelli (Fanteria o Cavalleria) e per adeguarne gli effetti alla Dimensione del modello colpito.

► **Alberico Mano di Ferro (Cavalleria Pesante Ospitaliere)**

- Il Rango del modello è stato elevato da Rango 3 a Rango 4. In questo modo questo modello può comandare una Squadra nelle Missioni che prevedano un Rango minimo di 4 per tale scopo.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.

► **Guildebrando della Rocca (Cavalleria Pesante Ospitaliere)**

- L’Abilità Speciale “**Intraprendente**” è stata modificata radicalmente per adeguarla alle nuove Regole del Manuale del Condottiero. La nuova versione dà un bonus in centimetri di movimento quando il modello Intercetta un nemico. Il bonus è variabile a seconda della tipo di modello e del tipo di movimento.
- La Scheda riportava la Regola Speciale “**Lancia Pesante da Guerra**”, per permetterne l’uso al modello (facoltativo), ma non era corretto considerarla come Regola Speciale. E’ stata quindi cambiata con l’Abilità Speciale “**Lanciere**” che ha gli stessi effetti.

► **Gustavo da Montefeltro (Cavalleria Pesante Ospitaliere)**

- L'Abilità Speciale "**Disciplinato**" è stata modificata per adeguarla alle Regole del Manuale del Condottiero, adesso fa ottenere bonus sui Test di Volontà contro la Cavalleria, sui Test di Panico da Decimazione e sui Test di Volontà contro le Creature PSI di Tipo "Trasmutati".
- Sulla Regola Speciale "**Oggetto Trasportabile, Non Cedibile**" dello Stendardo, il testo è stato cambiato per renderle più chiare, e i valori di perdita/cattura dello Stendardo sono stati completamente eliminati, in quanto regolamentati di volta in volta dal Regolamento da Torneo e/o dalle singole Missioni.

► **Homunculus Alchemicus (entrambe le versioni, da Mischia e da battaglia)**

- L'Abilità Speciale "**Terrificante**" è stata modificata: adesso se il modello che attacca la Creatura PSI "Terrificante" supera il Test di Volontà, può attaccarla senza altre limitazioni al **Danno/FO**. Inoltre, quando un modello viene attaccato, non è più automatico che abbia il Modificatore negativo alla sua **D**, può evitarlo se passa un Test di Volontà.
- Sulla Scheda adesso in alto a destra appare un nuovo simbolo che rappresenta il tipo di Creatura PSI: nel caso dell'Homunculus, il Tipo è "**Costrutti**".



Simbolo Creature PSI di tipo "Costrutti"

- La Regola Speciale "**Lunga(6)**" sull'Alabarda Pesante è stata sostituita dalla Regola Speciale "**A Distanza (6)**" perché questo tipo di arma non consente colpi "passivi" inclusi nella Regola "Lunga".
- La Regola Speciale "**Indistruttibile**" è stata modificata per adeguarla alla nuova Tabella "Colpo Incerto!" del Manuale del Condottiero.

► **Malachia, Maestro di Assassini**

- Malachia è stato "trasformato" da PsiNeg a Proto-Psia con **GP(3)**.
- L'Abilità Speciale "**Inafferrabile**" era troppo esasperata negli effetti per essere, appunto, un'abilità del modello. Per questo, l'Abilità Speciale "**Inafferrabile**" è stata trasformata nel **Potere PSI "Minaccia Spettrale"** di Categoria "Poteri d'Inganno", Fase Alchemica del Citrinitas (Aria), che però è sempre attivo dall'inizio della Partita finché Malachia non si rivela, non si può "perdere" e non necessita alcun TPA. Ora quindi potrà essere potenzialmente contrastato da altri Poteri PSI che agiscano contro quella Fase Alchemica o contro quella Categoria di Potere PSI. Inoltre, gli effetti di quando Malachia si riveli (e quindi Ingaggi) un nemico Alle Spalle sono stati potenziati, allineandoli a quelli della nuova versione dell'Abilità Speciale "Tagliagola".
- Il Costo del modello è stato aumentato di 12 Punti (passando da 163 a 175).

► **Rodrigo Fortebraccio, Capocaccia**

- Aggiunta al modello l'Abilità Speciale "**Agile**" nella nuova versione, adeguata alle nuove Regole e Tabelle per i movimenti introdotte nel Manuale del Condottiero e resa più efficace e utilizzabile.
- Aggiunta al modello la nuova Abilità Speciale "**Cacciatore Esperto**", grazie alla quale Rodrigo si può Sdraiare al suolo per stabilizzare il Fuoco (+1(**Danno**) all'arma usata) e guadagnare in protezione dai tiri e dal fuoco nemico (+6(**D**)), con penalità ai movimenti, all'ADT e alla Difesa quanto attaccato con armi Lunghe o in CaC (-3(**D**)).
- L'Abilità Speciale "**Sensi Acuti**" è stata migliorata; adesso estende il RU a 25cm (invece che a 20cm), e permette anche di ricevere un *Comando* visivo a 60cm in LDV (invece che i normali 40cm in LDV come specificato nell'*Azione Comandare*).
- Cambiata l'arma: al posto del normale Archibugio, è stato dotato dello speciale "**Archibugio Fullen**", arma con gittata, Danno inflitto ed affidabilità (non si può mai rompere e si inceppa meno gravemente) molto superiori ai normali archibugi.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 25 Punti (passando da 150 a 175).

► **Brando, il Cacciatore**

- Eliminata l'Abilità Speciale "**Sangue Freddo**" (che è stata cambiata dopo la scomparsa della Regola di Priorità di Bersaglio, e ora ha un senso diverso).
- L'Abilità Speciale "**Agile**" è stata cambiata per adeguarla alle nuove Regole e Tabelle per i movimenti introdotte nel Manuale del Condottiero e resa più efficace e utilizzabile.
- Il Costo del modello è stato **diminuito** di 5 Punti (passando da 95 a 90).

► **Astorre, il Cacciatore**

- L'Abilità Speciale "**Agile**" è stata cambiata per adeguarla alle nuove Regole e Tabelle per i movimenti introdotte nel Manuale del Condottiero e resa più efficace e utilizzabile.

► **Damien, l'Assassino**

- Aggiunta al modello l'Abilità Speciale "**Agile**" nella nuova versione, adeguata alle nuove Regole e Tabelle per i movimenti introdotte nel Manuale del Condottiero e resa più efficace e utilizzabile.
- L'Abilità Speciale "**Tagliagola**" è stata cambiata per renderla più efficace: rende il modello attaccato Alle Spalle incapace di *Girarsi* gratuitamente e di reagire all'attacco, oltre a fargli perdere gli eventuali Punti Azione tenuti in Attesa. Così anche

l'eventuale secondo colpo dell'assassino sarà ancora "Alle Spalle" (il modello attaccato però dopo il secondo attacco potrà *Girarsi* e reagire normalmente, se è in grado).

- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 89 a 94).

► **Armand, l'Assassino**

- Aggiunta al modello l'Abilità Speciale "**Agile**" nella nuova versione, adeguata alle nuove Regole e Tabelle per i movimenti introdotte nel Manuale del Condottiero e resa più efficace e utilizzabile.
- L'Abilità Speciale "**Tagliagola**" è stata cambiata per renderla più efficace: rende il modello attaccato Alle Spalle incapace di *Girarsi* gratuitamente e di reagire all'attacco, oltre a fargli perdere gli eventuali Punti Azione tenuti in Attesa. Così anche l'eventuale secondo colpo dell'assassino sarà ancora "Alle Spalle" (il modello attaccato però dopo il secondo attacco potrà *Girarsi* e reagire normalmente, se è in grado).
- L'Abilità Speciale "**Sensi Acuti**" è stata migliorata; adesso estende il RU a 25cm (invece che a 20cm), e permette anche di ricevere un *Comando* visivo a 60cm in LDV (invece che i normali 40cm in LDV come specificato nell'*Azione Comandare*).
- L'Abilità Speciale "**Intraprendente**" è stata modificata radicalmente per adeguarla alle nuove Regole del Manuale del Condottiero. La nuova versione dà un bonus in centimetri di movimento quando il modello Intercetta un nemico. Il bonus è variabile a seconda della tipo di modello e del tipo di movimento.
- Il Costo del modello è stato aumentato di 5 Punti (passando da 84 a 89).