

GOVERNATORE



ARMATURA RUNICA
 Il Governatore indossa vesti decorate con rune e sigilli di protezione che sfruttano l'energia psionica per prevenire gli attacchi dei nemici.




ARMATURA RUNICA
 Il valore dell'armatura del vostro Governatore è 3. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



PIETRA DELL'ANIMA
 Quest'abilità permette al Governatore di accrescere la propria energia attraverso i psico-cristalli, che imprigionano le anime dei Guerrieri Eldar prima della morte.




PIETRA DELL'ANIMA
 Il vostro Governatore acquisirà un punto-vita ogni volta che un Guerriero Eldar viene ucciso trovandosi all'interno della sua linea di vista. Ciò non permette di riacquisire abilità perdute né di superare il numero massimo di 8 punti-vita. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



LAMA STREGATA
 Questa lama è un'arma che sfrutta il potere di chi la brandisce per penetrare ogni tipo di corazza riducendone la capacità di protezione.




LAMA STREGATA
 Sommate 1 al risultato del lancio dei dadi in tutti i combattimenti corpo a corpo del vostro Governatore. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



DISTRUTTORE
 Il Governatore raccoglie la propria furia e il proprio odio per scatenare un turbinante getto di grezza energia psichica.




DISTRUTTORE
 Al posto di un normale attacco il Governatore può usare questo potere psionico per colpire un Orco, un Gretchin o un Marine del Caos che si trova nella sua linea di vista, lanciando due dadi arma pesante. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



IMPETO MISTICO
 Il Governatore infonde nuovo vigore nei propri guerrieri, donando loro maggiore velocità e abilità nei combattimenti.



GOVERNATORE



IMPETO MISTICO
 Durante il vostro turno il Governatore e fino a due Guerrieri Eldar nella sua linea di vista possono muovere, attaccare e finire il movimento. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



SCONTRO MENTALE
 Il vostro Governatore è un esperto guerriero psionico e ha la capacità di attaccare in corpo a corpo anche i nemici distanti, eludendo i vincoli dello spazio fisico.



GOVERNATORE



SCONTRO MENTALE
 Il Governatore può attaccare in corpo a corpo anche miniature non adiacenti che si trovano nella sua linea di vista, purché vi sia almeno una casella adiacente al nemico non occupata da altre miniature. Quest'azione non incide sul rivelamento dei Blip. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



PROIEZIONE MENTALE
 Il vostro Governatore ha la capacità di proiettare la propria immagine a breve distanza.



GOVERNATORE



PROIEZIONE MENTALE
 Una sola volta per turno il vostro Governatore può muovere fino a due caselle quando viene attaccato da un nemico. Se con ciò riesce a portarsi al di fuori della linea di vista diretta del nemico, il combattimento non ha luogo. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



GOVERNATORE



TELECINESI
 Il vostro Governatore può manipolare oggetti con il potere della sua mente.



GOVERNATORE



TELECINESI
 Il vostro Governatore è telecinetico e può, all'inizio di ogni suo turno, aprire o chiudere ogni porta nella sua linea di vista diretta, prima di muovere o sparare. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.





Realizzato da Dreyfus con la collaborazione di Boyakki