

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

CAMPIONE

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.

1C V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

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

CONDOTTIERO

Finché questo modello è in gioco (e se non è "inabilitato"), la sua grande esperienza e determinazione in battaglia permettono al giocatore di guadagnare un Modificatore di +1 al risultato del d6 per il Tiro di Iniziativa, all'inizio di ogni Turno di gioco.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 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.

10  S $\frac{6}{4}$

INDOMITO

La sua incrollabile determinazione in battaglia si manifesta con una straordinaria capacità di sopportazione del dolore, che gli permette di ignorare tutti i Modificatori negativi dati dalla prima Ferita che subisce.

Dalla seconda Ferita in poi i Modificatori si applicano normalmente.

2C V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

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

FORTE

Il suo fisico eccezionale gli permette di maneggiare 1 Arma oppure un 1 Oggetto "a Due Mani" usando una sola mano, e liberando quindi l'altra con la quale potrà usare 1 Arma o 1 Oggetto "a Una Mano".

∞ V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.