

10  S $\frac{4}{1}$

TIRATORI SCILTO

Il suo sviluppatissimo istinto e il lungo addestramento permettono a questo modello di aggiungere sempre un Modificatore di +1 (Danno) a tutte le armi da Tiro/Fuoco che utilizza (escludendo quelle da Lancio), a qualsiasi Gittata.

2C

V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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

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

AMBIDESTRO

Questo modello è ambidestro, e quindi è in grado di usare due armi da CaC contemporaneamente. Una sola volta per ogni Turno, può portare un attacco in CaC (*Assalto* o *Carica*) colpendo con due armi da CaC contemporaneamente, ossia usando 1 Punto Azione. Ovviamente, le due armi devono essere entrambe "In Uso" al momento dell'attacco. Il bersaglio dovrà difendersi da ciascuno dei due attacchi singolarmente. In caso di *Carica*, il consueto Modificatore di +1(Danno/FO) sarà applicato **entrambe** le Armi Bianche da CaC usate per colpire, mentre in caso di *Assalto* solo una delle due armi (a scelta del giocatore) avrà il Modificatore.

Inoltre, se durante un CaC il modello Ambidestro ha in uso 2 Armi Bianche da CaC, il modello guadagna un Modificatore di +1(D) per i colpi ricevuti da Armi Bianche.

2T

V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

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.

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

SENSI ACUTI

Il Raggio Uditivo (RU) del modello è esteso a 25cm, e può ricevere *Comandi* entro 60cm invece che entro 40cm come di consueto.

Inoltre, il modello può ignorare eventuali limitazioni alla LDV date da condizioni ambientali/atmosferiche specificate nelle Regole speciali delle Missioni o decise dai giocatori stessi (ad esempio in caso di Combattimento Notturno, pioggia, Nebbia...), a meno che la Missione stessa non vieti o limiti esplicitamente l'uso di questa Abilità speciale.

∞

V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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

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

INTRAPRENDENTE

Questo modello è abituato a prendere rapidamente l'iniziativa, anticipando le mosse avversarie; aggiunge un Modificatore +3(CA) e +4(CO), ma solo quando il movimento viene utilizzato per *Intercettare* un nemico.

∞

V.2.1

MINDSTALKERS
Missioni Medievali™

Abilità Speciali

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