

Banda generica con armi da fuoco

Puoi arruolare l'Incantatore al posto del Gregario 4,
scegli la sua classe e seleziona un incantesimo di livello 1.

NOME: Leader

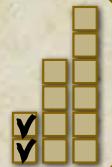
SPECIALITÀ: corpo a corpo

PUNTI: 59

3



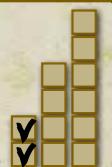
5



4



5



4



EQUIPAGGIAMENTO:

FAMA:



ARMA CC

D

M

ABILITÀ

Arma leggera

1

1

ARMA DA TIRO

D

M

G

!

Pistola

1

1

R3.9"

1

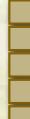
ABILITÀ:

ABILITÀ:

ABILITÀ 1:



ABILITÀ 2:



NOME: Gregorio 1

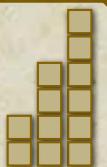
SPECIALITÀ: corpo a corpo

PUNTI: 51

2



4



5



5



4



EQUIPAGGIAMENTO:

FAMA:



ARMA CC	D	M	ABILITÀ
Pugni	1	2	-2CC

ARMA DA TIRO	D	M	G	!
Archibugio	1	2	R3.9"	1

ABILITÀ: Rilancia il D10

--	--	--	--	--	--

ABILITÀ:

ABILITÀ 1:



ABILITÀ 2:



NOME: Gregorio 2

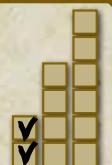
SPECIALITÀ: corpo a corpo

PUNTI: 42

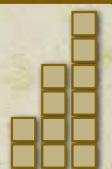
2



5



4



4



4



EQUIPAGGIAMENTO:

FAMA:



ARMA CC	D	M	ABILITÀ
Arma leggera	1	1	
Arma leggera	1	1	

ARMA DA TIRO

D

M

G

!

ABILITÀ:

ABILITÀ:

ABILITÀ 1:



ABILITÀ 2:



NOME: Gregorio 3

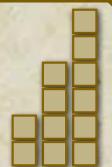
SPECIALITÀ: tiro

PUNTI: 42

2



4



4



5



4



EQUIPAGGIAMENTO:

FAMA:



ARMA CC	D	M	ABILITÀ
Coltello	1	1	-1CC

ARMA DA TIRO	D	M	G	!
Pistola	1	1	R3.9"	1

ABILITÀ:

ABILITÀ:

ABILITÀ 1:



ABILITÀ 2:



NOME: Gregorio 4

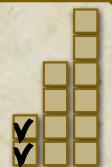
SPECIALITÀ: tiro

PUNTI: 36

2



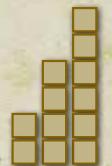
5



5



4



4



EQUIPAGGIAMENTO:

FAMA:



ARMA CC

D

M

ABILITÀ

Arma leggera

1

1

ARMA DA TIRO

D

M

G

!

ABILITÀ:

ABILITÀ:

ABILITÀ 1:



ABILITÀ 2:



NOME: Incantatore

CLASSE:

PUNTI: 36

2



5



4



5



4



I II III



EQUIP:

FAMA:



ARMA CC

D

M

ABILITÀ

Arma leggera

1 1

TOMO DEGLI INCANTESIMI:

