

NOME: Gamma

PUNTI: 20



4

1D10



3



-



1



ABILITÀ
Critico - Azzoppato.

ATTIVAZIONE

Visiva a 3"



1

MOVIMENTO 3"



1

ATTACCO

Corpo a corpo

LIVELLO: 1

IMMAGINE:



NOME: Beta

PUNTI: 30



5

1D10



4



-



2



2



2



LIVELLO:

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può saltare, scalare o scendere sino a 3''. Critico - A terra.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 6''
- 2) Visiva a 3''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Alfa

PUNTI: 40



6

1D10



5



6

1D10



- 1



4



3



4

LIVELLO: 1

IMMAGINE:



ABILITÀ

Tiro: lancia pustole che diffondono la materia corrotta sino a 6'', colpendo un'area di 3'' dal centro della basetta del bersaglio

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 9''
- 2) Visiva a 3''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

- 1) Corpo a corpo
- 2) Tiro - G2 (6'')



NOME: Gamma

PUNTI: 30



5

1D10



3



-



1



1



1

LIVELLO: 2

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - Azzoppato.

ATTIVAZIONE

Visiva a 3''

MOVIMENTO 3''

ATTACCO

Corpo a corpo



Nome: Beta

PUNTI: 40

6
1D10



4



-



2



2



2



LIVELLO: 2

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può saltare, scalare o scendere sino a 3''. Critico - Colpisce tutti i modelli in un'area di 3'' attorno al centro della sua basetta.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 6''
- 2) Visiva a 3''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



Nome: Alfa

PUNTI: 50

7
1D10



5



6
2D10



-1



4



3



4



LIVELLO: 2

IMMAGINE:



ABILITÀ

Tiro: lancia pustole che diffondono la materia corrotta sino a 6'', colpendo un'area di 3'' dal centro della basetta del bersaglio. Critico - Stordito

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 9''
- 2) Visiva a 3''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

- 1) Corpo a corpo
- 2) Tiro - G2 (6'')



NOME: Gamma

PUNTI: 40



5

2D10



4



-



1



1



1

LIVELLO: 3

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - A terra.

ATTIVAZIONE

Visiva a 6''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Beta

PUNTI: 50

6
2D10



5



-



-1



2



2



2

LIVELLO: 3

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può saltare, scalare o scendere sino a 3''. Critico - Colpisce tutti i modelli in un'area di 3'' attorno al centro della sua basetta e infligge +1 Ferita.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 6''
- 2) Visiva a 6''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Alfa

PUNTI: 60



7
2D10



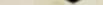
6



7
2D10



-2
-2



4



3



4

LIVELLO: 3

IMMAGINE:



ABILITÀ

Tiro: emette materia Corrotta verso il bersaglio usando il Template e colpendo anche sino a 3" di altezza.

Critico - +1 Ferita.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 9"
- 2) Visiva a 6"

MOVIMENTO 6"

ATTACCO

- 1) Corpo a corpo
- 2) Tiro - G2 (6")



NOME: Gamma

PUNTI: 60



5

3D10



4



-



2



2



2



LIVELLO: 4

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - +1 Ferita.

ATTIVAZIONE

Visiva a 6''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Beta

PUNTI: 70



6

3D10



5



-



-1



3



3



3

LIVELLO: 4

IMMAGINE:



ABILITÀ

Può saltare, scalare o scendere sino a 3''. Critico - Colpisce tutti i modelli in un'area di 3'' attorno al centro della sua basetta e infligge +1 Ferita.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 6''
- 2) Visiva a 6''

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Alfa

PUNTI: 80



7

3D10



6



7

3D10



-3
-2



5



4



5

LIVELLO: 4

IMMAGINE:



ABILITÀ

Tiro: emette materia Corrotta verso il bersaglio usando il Template e colpendo anche sino a 3" di altezza.

Critico - +1 Ferita.

ATTIVAZIONE

- 1) Rumore a 12"
- 2) Visiva a 6"

MOVIMENTO 9"

ATTACCO

- 1) Corpo a corpo
- 2) Tiro - G2 (6")

