

NOME: Gamma

PUNTI: 20



4

1D10

LIVELLO: 1

IMMAGINE:



3



-



ABILITÀ

Critico - Azzoppato.



1

ATTIVAZIONE

Visiva a 3''



1

MOVIMENTO 3''



1

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Beta

PUNTI: 30



5

1D10



4



-



2



2



2

LIVELLO:

IMMAGINE:



ABILITÀ

Puo' 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

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'')



6

1D10



5



6

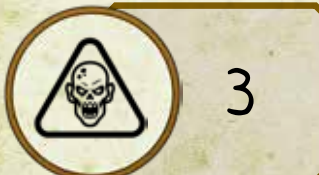
1D10



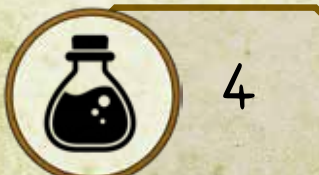
-1



4



3



4

NOME: Gamma

PUNTI: 30

LIVELLO: 2

IMMAGINE:



ABILITÀ

Puo' sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - Azzoppato.

ATTIVAZIONE

Visiva a 3''

MOVIMENTO 3''

ATTACCO

Corpo a corpo



5

1D10



3



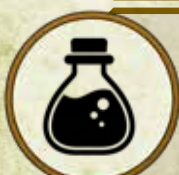
-



1



1



1

Nome: Beta

PUNTI: 40

LIVELLO: 2



6

1D10



4



-



2



2



2

IMMAGINE:



ABILITÀ

Puo' 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

LIVELLO: 3

IMMAGINE:



4



-



1

ABILITÀ

Puo' sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - A terra.



1

ATTIVAZIONE

Visiva a 6''



1

MOVIMENTO 6''

ATTACCO

Corpo a corpo



Nome: Beta

Punti: 50



6

2D10

Livello: 3

IMMAGINE:



5



-



-1



ABILITÀ

Puo' 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.



2

ATTIVAZIONE

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



2

MOVIMENTO 6''



2

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Alfa

PUNTI: 60

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

LIVELLO: 4

IMMAGINE:



4



-



ABILITÀ

Puo' sfondare porte, cancelli e finestre per entrare negli edifici.

Critico - +1 Ferita.



2

ATTIVAZIONE

Visiva a 6''



2

MOVIMENTO 6''



2

ATTACCO

Corpo a corpo



Nome: Beta

Punti: 70



6

3D10

Livello: 4

IMMAGINE:



5



-



-1



ABILITÀ

Puo' 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.



3

ATTIVAZIONE

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



3

MOVIMENTO 6''



3

ATTACCO

Corpo a corpo



NOME: Alfa

PUNTI: 80

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'')

