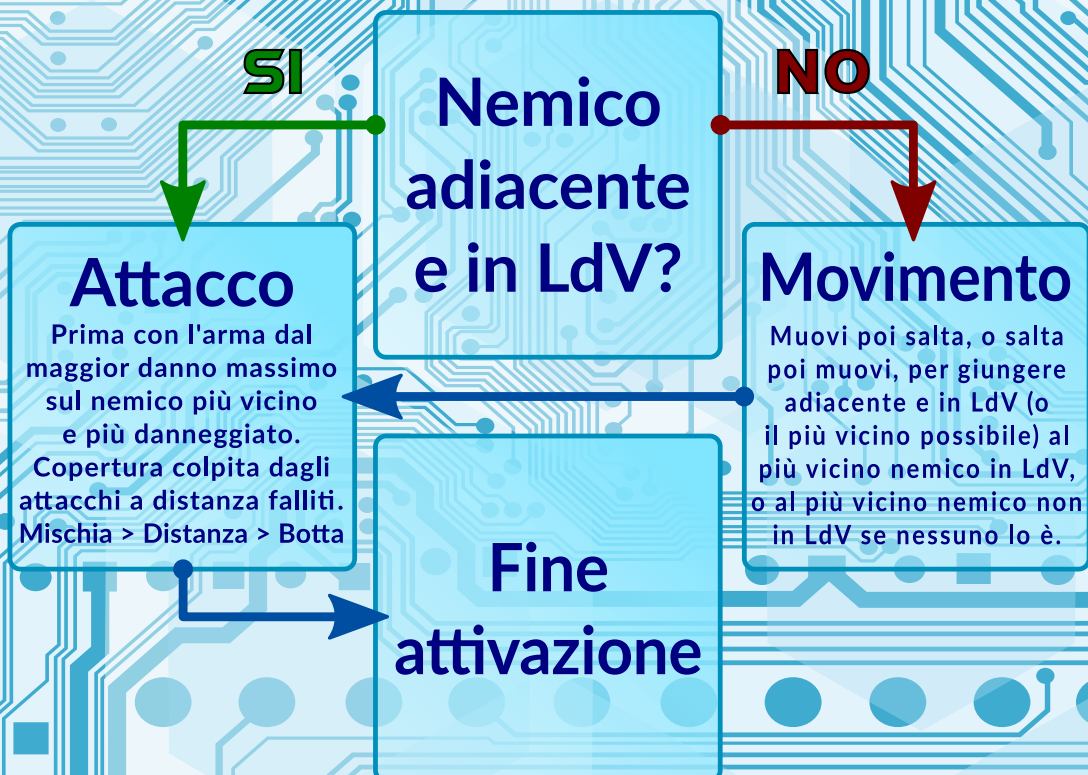


ARMA	AP COSTO	AP/USO	HIT	DANNI	RAGGIO	SLOT	MUNIZIONI	SPECIALE
BOTTA	/	1	8	D6	0	/	/	
MISCHIA 1M MISCHIA A UNA MANO	- 1	2	8	D6+3	0	MS MD	/	
MISCHIA 2M MISCHIA A DUE MANI	- 2	2	8	2D6+6	0	MS+MD	/	COLPO CRITICO CON 3
SCUDO	- 3	/	/	/	/	MS+SS	/	B. SIN +20 EXTRA HP (+10SS/MS), COLPITO CON
MITRA FUCILE MITRAGLIATORE	- 1	2	7	2D6	4	MS MD SS SD	10	
SHOTGUN FUCILE A POMPA	- 2	1	8	4 X2	2	MS MD	8	COLPISCE DUE LOCAZIONI INDICATE DAI DUE DADI
CANNONE	- 2	2	8	6	6	MS MD SS SD	8	
LASER	- 1	2	8	4	5	TUTTI	/	
PLASMA	- 3	4	8	8	7	MS MD SS SD	10	
SRM MISSILI A CORTO RAGGIO	- 2	3	8	2D6+3	3	T1 T2 SS SD	6	IGNORA LA COPERTURA DEL BERSAGLIO
LRM MISSILI A LUNGO RAGGIO	- 2	4	8	2D6+4	10	SS SD	6	CAUSA UNA AP LOSS DI 2 QUANDO COLPISCE
LANCIAFIAMME	- 2	2	9	D6+2	0	TUTTI	10	CAUSA UNA AP LOSS DI 2 QUANDO COLPISCE



TRATTO	ABILITA' OTTENUTE
LEADER	ottiene 1 grit ogni volta che un compagno di team subisce un critico e/o perde una parte del tekka
AGILE	spende 1 grit a inizio attivazione: +5 MOV, movimento terrestre non costa AP, in copertura prossima attivaz.
ATLETA	spende 1 grit durante la sua attivazione: si scambia di posto con un nemico adiacente
COMBATTENTE	spende 1 grit durante la sua attivazione: un'arma tra Botta, Mischia 1M o 2M può attaccare due volte in più
CONDANNATO	spende 1 grit dopo aver colpito un nemico adiacente a un compagno di team: raddoppia i danni il dopo tiro
CORPORATIVO	spende 1 grit a inizio attivazione: schiera un'unità non-tekka (no torretta) nella propria starting zone
DOLCE	spende 1 grit in qualsiasi momento: termina un berserk o fa ritirare tiro della morte a sé o compagno di team
FRACASSONE	spende 1 grit durante la sua attivazione: riporta gli AP attuali al valore AP base (AP refill)
FRIGNONE	spende 1 grit a inizio attivazione: un nemico scelto non lo può attaccare nella sua prossima attivazione
GOFFO	spende 1 grit in qualsiasi momento: nega gli effetti e i danni di un critico subito da un alleato, incluso sé
GROSSO	spende 1 grit a fine attivazione: il numero di AP non spesi è sottratto da ogni fonte di danno subito
HACKER	spende 1 grit a inizio attivazione: prende il controllo di una torretta che si attiverà prima o dopo di lui
IDOL	spende 1 grit a inizio attivazione e primo attivato del team: tutti nel team iniziano attivazione con AP base +4
INQUIETANTE	spende 1 grit a inizio attivazione: entra in berserk, vedi la descrizione
JOKER	spende 1 grit a fine attivazione: sceglie arma con raggio >0, attacca tutti in LdV, no AP/USO, usa ammo
MAGICO	spende 1 grit durante la sua attivazione: dona 1 grit a un compagno di team o ritira il proprio tiro della morte
MONELLO	schiera un'unità non-tekka animale: MOV 5, 12 HP, un attacco di Botta, può attaccare muri e blocchi
NOBILE	spende 1 grit a inizio attivazione e primo attivato del team: tutti nel team ignorano malus copertura nel round
ONOREVOLE	spende 1 grit a inizio attivazione: un nemico scelto in LdV dovrà attaccarlo al meglio nella sua prossima att.
RIVALE	spende 1 grit durante la sua attivazione: si scambia di posto con un alleato adiacente
SEXY	spende 1 grit dopo aver inflitto danni a un nemico: non può lasciare la casella nella sua prossima attivazione
SOLDATO	spende 1 grit durante la sua attivazione: un'arma con raggio >0 ha metà malus del lungo raggio per la partita
TECNICO	spende 1 grit a inizio attivazione: autoripara tanti HP base al tekka quanti sono gli AP base, sparsi a piacere

PARTE	TERRENO DIFFICILE	ACQUA
TORSO	40 HP	
BRACCIO SINISTRO	20 HP	
BRACCIO DESTRO	20 HP	
GAMBE :	30 HP	
 DUE	MOV 5 JUMP 2	
 MULTI	MOV 3 JUMP 2 IGNORA	
 HOVER	MOV 4 IGNORA IGNORA	
CINGOLI	MOV 5 IGNORA	
RUOTE	MOV 6	

EQUIPAGGIAMENTO	SLOT	EFFETTO
ARMATURA	TUTTI	+5 EXTRA HP ALLA PARTE EQUIPAGGIANTE
AMMO (MUNIZIONI)	TUTTI	MUNIZIONI EXTRA PER UN TIPO DI ARMA, TANTE QUANTE DA TAB. ARMI
CHAFF	TUTTI	DIMEZZA IL DANNO DEI MISSILI #5 CARICHE
THRUSTER	T1 T2	+1 A JUMP SE IL TEKKA HA UN VALORE DI JUMP
ENERCORE	T1 T2 S5 SD	+1 BASE AP

UNITA' NON-TEKKA			
CARRARMATO	15 HP	MOV 4	CANNONE
JUGGERNAUT	20 HP	MOV 3	CANNONE
FANTERIA	1 HP	MOV 1	LASER
MECHLING	12 HP	MOV 5	LASER
TORRETTA	10 HP	MOV 0	ARMA A DISTANZA
AUTOBLINDO	8 HP	MOV 5	MITRA

IGNORANO TERRENO DIFFICILE

TALENTO ELITE	ABILITA' OTTENUTE
ALLEGGERITO	prima di giocare sceglie un bonus al tekka: +1 MOV, +1 JUMP o +1 AP base. AP loss x2 e critico = 0 AP
ARMA NASCOSTA	a inizio attivazione può eiettare equip. in MD (1/partita) rimpiazzato da arma Mischia 1M (spada laser se ha tal.)
ATTACCABRIGHE	+1 danni ai nemici adiacenti con gli attacchi di Botta, Mischia 1M e Mischia 2M
AUTORIPARANTE	a fine attivazione ripara 1 HP ogni 3 AP non spesi, in una singola parte, prima dell'AP refill
BASTIONE	AP check quando il torso è distrutto: se riesce, è invece distrutta altra parte a scelta con HP residui
BOTTA DI SCUDO	fin tanto che equipaggia uno scudo il suo attacco di Botta sui nemici adiacenti infligge +2 danni
BULLO	realizza un critico sulle unità non-tekka con un tiro per colpire di 4 o meno, distruggendole
CANNONIERE	AP check quando fallisce un attacco col cannone: se riesce, recupera la munizione dell'attacco fallito
CECCHINO	se è in copertura da un nemico colpito dal suo laser, polaser o cannone, sceglie parte colpita tra i due dadi
DEMOLITORE	i suoi attacchi di Botta, Mischia 1M e 2M distruggono blocchi e mezzi blocchi adiacenti con un colpo
DIFENSORE	AP check quando viene colpito: se riesce, può decidere di essere stato colpito al braccio sinistro
DOPPIA CHAFF	se colpito da missili può spendere una carica extra di chaff e tirare AP check: se riesce, nega tutto il danno
EROE	progetta e usa un tekka leggendario, solo uno per team, vedi descrizione
FURIA	può attaccare due volte per attivazione con l'unica arma operativa rimasta, o con Botta se non ne ha
L-ARMOR	gli slot con armatura danno 7 extra HP invece di 5
LAME TAGLIENTI	ritira tutti i dadi di danno che fanno 1 quando colpisce con armi Mischia 1M o 2M, fino a che non esce altro num.
MOBILE	+1 MOV a ogni tekka che pilota
MOSSA FINALE	durante la sua attivazione sceglie nemico in LdV, spende tutti i grit e AP check: se riesce, 6 danni/grit, sennò metà
MOTORE NT	+1 AP base a ogni tekka che pilota
NEUROGUIDA	+1 AP base a ogni tekka che pilota, ma entra in berserk se subisce un critico, vedi descrizione
OTTIMIZZATORE	AP check se inizia attivazione con AP loss: se riesce, AP refill totale, sennò solamente 1 AP recuperato
PLASMA GEMELLI	spara due plasma con un solo tiro per colpire, per danneggiare la medesima parte del nemico
POD	quando danneggia un nemico infligge 1 danno a un nemico ad esso adiacente e in LdV, nella stessa parte
POLASER	i suoi laser infliggono 5 danni invece che 4, quindi possono danneggiare e distruggere i blocchi
PRECISIONE	ignora il malus di copertura verso i nemici adiacenti
PREDESTINATO	se muore, perde l'ultimo talento in scheda e sopravvive
PUGNI A RAZZO	l'attacco di Botta ha raggio 3, ma può essere usato normalmente sui nemici adiacenti
RIFLETTENTE	dimezza automaticamente i danni subiti dagli attacchi di laser e polaser
RISVEGLIATO	colpito con un malus di -1 se ha terminato la scorsa attivazione in una casella diversa da dove l'ha iniziata
SBILANCIARE	i suoi attacchi di Botta, Mischia 1M e Mischia 2M causano 1 di AP loss
SPADA LASER	le sue armi Mischia 1M possono essere spade laser: critico con 4 o meno ma persa con 10 o più sul tiro
TAVOLA TRAPAR	quando equipaggia le gambe hover, queste hanno anche JUMP 2 in aggiunta alle altre statistiche
TEKKAJUTSU	le armi Mischia 1M realizzano un critico con 3 o meno e sceglie slot distrutto nei critici con armi Mischia 1M/2M
TRANSFORMER	può trasformarsi in una forma alternativa terrestre o volante, vedi descrizione
U-ARMOR	un singolo slot spalla può ospitare armatura per 10 extra HP invece che 5
VENDICATIVO	infligge +1 danni per ogni proprio slot distrutto, sugli attacchi che colpiscono con un tiro (non il pod)
VETERANO	+1 AP base a ogni tekka che pilota
VIOLENTO	quando colpito da attacco di Botta o Mischia 1M/2M può rispondere con Botta, Mischia 1M/2M a costo AP/USO x2

SPENDERE 1 XP DA :
2° TRATTO A UN PILOTA
UN TALENTO A UN PILOTA
+1 GRIT A TUTTI I PILOTI

TEKKA FORCE

