

Equipaggiamenti

article

liv

cost

description

duration

Speciali

article	liv	cost	description	duration
MANETTE A COMBINAZIONE	3	3	TRASFORMANO UN PERSONAGGIO IN LINEA DI FUOCO IN UN PRIGIONIERO NON COMBATTENTE DELLA VOSTRA SQUADRA. SE TALE PERSONAGGIO NON È PARALIZZATO, PUÒ SCHIVARLE OTTENENDO 1,2,3 CON 1 ROSSO. POSSONO ESSERE RIMOSSE CON UN HACKING DI LIVELLO 1.	2 USI
SPECCHI DA ANGOLO	5	3	SI PUO' SPARARE COME SE CI SI SPOSTASSE DI UNA CASELLA SENZA FARLO. MENTRE SONO IN USO POSSONO ESSERE DISTRUTTI DA PERSONAGGI IN ATTACCO POSTICIPATO CON ALMENO 3 DI DANNO	DISTRUZIONE
GUANTI BIONICI	6	3	CORREZIONE 2 DADI IN FUOCO E C/C	MISSIONE
FUNI DA SCALATA	6	3	I PASSAGGI A SCALETTA SI PERCORRONO IN UN SOLO PASSO	7 USI
MIDOLLO NECRON	7	3	FUOCO + 2 DADI BIANCHI DIFESA +2	MISSIONE
IPNOTYZER	8	3	IL PERSONAGGIO RINUNCIA AL TURNO E TIRA 1 ROSSO. PUÒ FAR COMPIERE AD UNA MINIATURA IN LINEA DI VISTA UN NUMERO DI AZIONI PARI AL RISULTATO. NON IMPORTA SE LA VITTIMA ESCE DALLA LINEA DI VISTA	3 USI
ATTREZZI ANTI-BOMBA	8	3	CORREZIONE SU DISINNESCO TRAPPOLE	MISSIONE
SOLUZIONE DI TONICITA'	9	3	MOVIMENTO +4 VITA +2	MISSIONE
DECRYPTATORE	9	3	VINCI UN HACKING OTTENENDO 0 CON UN ROSSO	6 USI
TUTORI BIONICI	9	3	TRASPORTARE CASSE E BARILI COSTA 1 SOLO PASSO E NON 2	MISSIONE
NIGHT GOOGLE	10	3	IGNORA LE ZONE BUIE	MISSIONE
BRACCIO MECCANICO	10	3	APRIRE, CHIUDERE, CERCARE IN CASSE E ARMADI VALE COME AZIONE SECONDARIA	MISSIONE
COLLARE DEL CONTROLLO	11	3	SI USA E SI RIMUOVE DA CASELLE CONTIGUE. SI USA SOLO SU PERSONAGGI PARALIZZATI. ESSI DIVENTANO PRIGIONIERI COMBATTENTI DI VOSTRA PROPRIETÀ. SI RIMUOVONO CON UN HACKING DI LIVELLO 3.	MISSIONE
MARCHIO MALEDETTO	11	3	VITA +5 DIFESA +5 MOVIMENTO -10	MISSIONE
GENERATORE D'INTERFERENZE	12	3	NESSUNO PUÒ GIOCARE STRATEGIE, COPERTE O SCOPERTE FINO AL VOSTRO PROSSIMO TURNO.	3 USI
TELEPORT TEMPORALE	13	3	SI USA COME UN Istantanteo e subito dopo aver subito un danno. si ignora un numero di danni pari al risultato ottenuto con 1 dado rosso e uno bianco	5 USI
CAMUFFAMENTO	14	3	FINO AL PROSSIMO TURNO LA MINIATURA NON È ATTACCABILE	3 USI
MENTE DA NINJA	15	3	USANDO QUESTO OGGETTO, SCEGLIETE UNA CARTA COPERTA IN GIOCO SENZA LEGGERLA E ANNULLATELA	3 USI