

# Equipaggiamenti

article	liv	cost	description	duration
<b>trappole</b> CORDA IMMOBILIZZANTE	2	1	COPRE UNA CASELLA. CHI VI PASSA TERMINA IL SUO TURNO E PRENDE C/C -4 FINO AL SUO TURNO SEGUENTE. LA TRAPPOLA VA POI RIMOSSA.	USO SINGOLO
CLAYMORE	3	1	COPRE 9 CASELLE 3x3. QUANDO UNA O PIÙ MINIATURE OCCUPANO UNA DI ESSE, VENGONO COLPITE TIRANDO 3 ROSSI. LA TRAPPOLA VA POI RIMOSSA.	USO SINGOLO
DARDI VELENOSSI CON RILEVATORI	5	1	COPRE 4 CASELLE 2x2. CHI CI PASSA ENTRA IN STATO PARALIZZATO. LA TRAPPOLA RIMANE PIAZZATA	USO SINGOLO
CLAYMORE CON NAPALM	6	2	COME LA CLAYMORE, MA SI PIAZZANO ANCHE 2 MURI DI FUOCO	USO SINGOLO
SPARA ACIDO	7	2	OCCUPA 2 CASELLE 2x1. ABBASSA LA DIFESA DI 4. SE LA DIFESA È NULLA, DANNEGGIA LA VITA. LA TRAPPOLA RIMANE PIAZZATA	USO SINGOLO
BOTOLA CON VORTEX	8	2	OCCUPA UNA CASELLA. QUANDO QUALCUNO VI PASSA, È SPOSTATO A PIACERE DAL GIOCATORE PROPRIETARIO IN UNA QUALUNQUE CASELLA. LA TRAPPOLA VA POI RIMOSSA.	USO SINGOLO
CRITTOGRAFA PORTE	9	2	COPRE UNA STANZA INTERA. LE PORTE DI TALE STANZA SONO PROTETTE DA SICUREZZA DI LIVELLO 3 PER TUTTI TRANNE IL GIOCATORE PROPRIETARIO RIMANE PIAZZATO.	USO SINGOLO
SMEMBRATORE	10	2	COPRE LE 2 CASELLE DI UNA PORTA APERTA. ESSA SI CHIUDE AL PASSAGGIO DI CHIUNQUE. RIMANE PIAZZATO.	USO SINGOLO
TARANTOLA AUTOMATIZZATA	11	3	COPRE UNA STANZA INTERA IN CUI SI PUÒ SPARARE CON UN GEOMETRIA AREALE PARI ALL'INTERA STANZA CON 4R UNA VOLTA PER TURNO. RIMANE PIAZZATO	USO SINGOLO
CAMPO DI PRIGIONIA	13	3	COPRE 1 CASELLA. IL PERSONAGGIO CHE VI PASSA HA DIFESA=0 E NON PUÒ PIÙ ESSERE USATO FINCHÈ IL CAMPO ESISTE. RIMANE PIAZZATO	USO SINGOLO

## Granate

IL CENTRO DELLE CASELLE BERSAGLIO DEV'ESSERE IN LINEA DI VISTA.

MOLOTOV	2	1	PIAZZA UN MURO DI FUOCO	USO SINGOLO
FRAMMENTAZIONE	3	1	GEOMETRIA AREALE 2x2 CON 2 ROSSI.	USO SINGOLO
ACCECANTE	4	1	OGNI MINIATURA CHE ABBAIA IN LINEA DI VISTA LA CASELLA IN CUI È LANCIATA, NEL SUO PROSSIMO TURNO DEVE OTTENERE 1 CON UN DADO BIANCO PER FARE QUALUNQUE AZIONE	USO SINGOLO
EMP	7	2	SI PROPAGA IN OGNI DIREZIONE ALL'INFINITO, MA SENZA ATTRAVERSARE PORTE CHIUSE O MURI. FINO AL VOSTRO PROSSIMO TURNO, NELL'AREA COLPITA, NESSUNO POTRÀ USARE MINITANK, DREADNOUGHT, ANDROIDI, PORTE E STRATEGIE E TRAPPOLE	USO SINGOLO
NAPALM	8	2	GEOMETRIA AREALE 3x3 CON 2 ROSSI E PIAZZATE UN MURO DI FUOCO	USO SINGOLO
NERVINO	11	3	IN UN AREA DI 9 CASELLE 3x3 CON 1 DADO ROSSO. IL RISULTATO È IL NUMERO DI PERSONAGGI PARALIZZABILI	USO SINGOLO