VOLTRON

TORSO MOV 5 JUMP 2 AP 7

LASER T1

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

SRM T2 AMMO

AP/USO: 3 RAGGIO: 3 (lungo: da 4 a 6)
HIT: 8 DANNI: 2D6+3 ignorano malus per la copertura

B. SIN CON SCUDO

SCUDO SS EXTRA HP

SCUDO MS EXTRA HP

Una volta esauriti gli extra HP dello scudo (esagoni negli slot SS e MS), un 5 sul dado nero significherà che è stato colpito il torso.
Gli slot SS e MS sono distrutti a zero extra HP. Lo scudo è distrutto se entrambi gli slot sono distrutti.

B. DES

ENERCORE SD

SPECIALE: trasformazione; a inizio attivazione può spendere 2 AP per cambiare forma.
FORMA DI 5 LEONI: MOV diventa 8, JUMP diventa 0, non può usare Mischia 1M e Botta.

-1 AP se distrutto

MISCHIA 1M MD

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

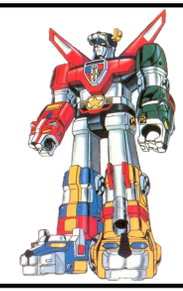
GAMBE DUE

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO
TERR. DIFF. IGNORA NO



TEKKAFORCE

BOTTA
AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

GUNDAM RX-78

TORSO — MOV 5 — JUMP 3 — AP 7

THRUSTER T1

-1 JUMP se distrutto

MITRA T2 AMMO

AP/USO: 2 RAGGIO: 4 (lungo: da 5 a 8)
HIT: 7 DANNI: 2D6

B. SIN CON SCUDO

SCUDO SS EXTRA HP

SCUDO MS EXTRA HP

Una volta esauriti gli extra HP dello scudo (esagoni negli slot SS e MS), un 5 sul dado nero significherà che è stato colpito il torso.
Gli slot SS e MS sono distrutti a zero extra HP. Lo scudo è distrutto se entrambi gli slot sono distrutti.

B. DES

ENERCORE SD

SPECIALE: una volta a partita si può eiettare il cannone dallo slot MD e sostituirlo con una **SPADA LASER**:
AP/USO: 2 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

CANNONE MD AMMO

-1 AP se distrutto

AP/USO: 2 RAGGIO: 6 (lungo: da 7 a 12)
HIT: 8 DANNI: 6

GAMBE DUE

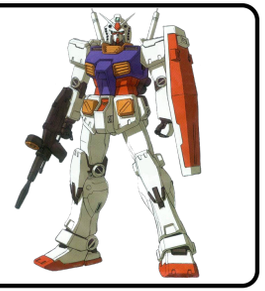
se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO

TERR. DIFF. IGNORA NO



Amuro Ray

TEKKAFORCE

BOTTA
AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

GUNDAM RX-178

TORSO

MOV 5 | JUMP 2 | AP 7

ENERCORE T1

-1 AP se distrutto

MITRA T2 AMMO

AP/USO: 2 RAGGIO: 4 (lungo: da 5 a 8)
HIT: 7 DANNI: 2D6

B. SIN CON SCUDO

SCUDO SS EXTRA HP

SCUDO MS EXTRA HP

Una volta esauriti gli extra HP dello scudo (esagoni negli slot SS e MS), un 5 sul dado nero significherà che è stato colpito il torso.
Gli slot SS e MS sono distrutti a zero extra HP. Lo scudo è distrutto se entrambi gli slot sono distrutti.

B. DES

ENERCORE SD

PLASMA MD AMMO

SPECIALE: una volta a partita si può eiettare il cannone dallo slot MD e sostituirlo con una **SPADA LASER**:
AP/USO: 2 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

-1 AP se distrutto

AP/USO: 4 RAGGIO: 7 (lungo: da 8 a 14)
HIT: 8 DANNI: 8

GAMBE DUE

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO
TERR. DIFF. IGNORA NO

Quattro Bajeena

TEKKAFORCE

BOTTA
AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

MAZINGA Z

TORSO

MOV 5 | JUMP 2 | AP 9

LASER T1
raggio fotonico
raggio termico

PLASMA T2 AMMO

B. SIN

ENERCORE SS

ARMATURA MS EXTRA HP

B. DES

ENERCORE SD

MISCHIA 1M MD
spada diabolica

GAMBE DUE

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO
TERR. DIFF. IGNORA NO

Koji Kabuto

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

AP/USO: 4 RAGGIO: 7 (lungo: da 8 a 14)
HIT: 8 DANNI: 8

-1 AP se distrutto

lo slot MS è distrutto a zero extra HP

SPECIALE:

PUGNI A RAZZO: l'attacco di Botta del Mazinga Z può essere usato anche a Raggio 3 (lungo: da 4 a 6)

-1 AP se distrutto

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: d6+3

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

TEKKAFORCE

BOTTA
AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

CHUBBY

TORSO

MOV 5 | JUMP 2 | AP 9

LASER T1

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

SRM T2 AMMO

AP/USO: 3 RAGGIO: 3 (lungo: da 4 a 6)
HIT: 8 DANNI: 2D6+3 ignorano malus per la copertura

B. SIN

ENERCORE SS

-1 AP se distrutto

ARMATURA MS EXTRA HP

B. DES

ENERCORE SD

-1 AP se distrutto

CANNONE MD AMMO

AP/USO: 2 RAGGIO: 6 (lungo: da 7 a 12)
HIT: 8 DANNI: 6

GAMBE DUE

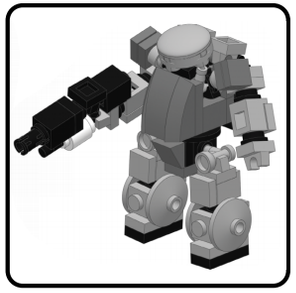
se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO

TERR. DIFF. IGNORA NO



Rika Kobayashi

SPECIALE:
CANNONIERE: quando fallisce un attacco di cannone, tira 2d6; se il risultato è 9 o meno, non consuma la munizione.

TEKKAFORCE

BOTTA

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

STRIDER

TORSO

MOV 5 | JUMP 2 | AP 8

ENERCORE T1 — -1 AP se distrutto

ENERCORE T2 — -1 AP se distrutto

SPECIALE:

VENDICATIVO: infligge +1 danno per ogni suo slot distrutto (cumulativo)

B. SIN

LRM toglie 2 AP al bersaglio — SS — AMMO

AP/USO: 4 RAGGIO: 10 (lungo: da 11 a 20)
HIT: 8 DANNI: 2D6+4 toglie 2 AP al bersaglio

LASER MS

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

B. DES

LRM SD — AMMO

AP/USO: 4 RAGGIO: 10 (lungo: da 11 a 20)
HIT: 8 DANNI: 2D6+4 toglie 2 AP al bersaglio

LASER MD

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

GAMBE DUE

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO

TERR. DIFF. IGNORA NO

TEKKAFORCE

BOTTA

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

GODZERIAN

TORSO

MOV 5 | JUMP 3 | AP 10

Hikaru Akiyama

THRUSTER T1

-1 JUMP se distrutto

SRM T2 AMMO

AP/USO: 3 RAGGIO: 3 (lungo: da 4 a 6)
HIT: 8 DANNI: 2D6+3 ignora malus per la copertura

B. SIN

ENERCORE SS

-1 AP se distrutto

MISCHIA 1M MS

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

B. DES

SPECIALE:

DEMOLITORE: gli attacchi di Mischia 1M e Botta distruggono blocchi e mezzi blocchi in un colpo

ENERCORE SD

-1 AP se distrutto

MISCHIA 1M MD

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

GAMBE DUE

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO
TERR. DIFF. IGNORA NO

TEKKAFORCE

BOTTA

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

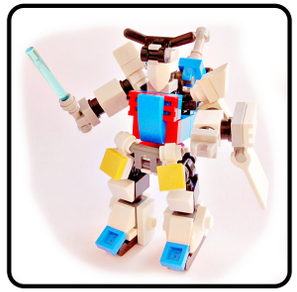
Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.

GARUDAN

TORSO

MOV 5 | JUMP 2 | AP 10



Katsuo Araya

LASER T1

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

LASER T2

AP/USO: 2 RAGGIO: 5 (lungo: da 6 a 10)
HIT: 8 DANNI: 4

B. SIN

U-ARMOR SS (EXTRA HP)

lo slot è distrutto a zero extra HP

CHAFF MS (CARICHE)

una carica dimezza i danni da SRM o LRM

B. DES

SPECIALE:
LAME TAGLIENTI: se l'arma Mischia 1M tira un 1 sul dado di danno, ritirare il dado finchè non esce un altro numero

ENERCORE SD

-1 AP se distrutto

MISCHIA 1M MD

AP/USO: 2 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6+3

GAMBE DUE

se distrutte, MOV diventa 2 e JUMP 0

MOV (BASE) 5

JUMP (BASE) 2

ACQUA IGNORA NO
TERR. DIFF. IGNORA NO

TEKKAFORCE

BOTTA

AP/USO: 1 RAGGIO: 0 (adiacente)
HIT: 8 DANNI: D6

Ogni azione costa AP. Gli AP indicati nell'esagono grande sono la riserva di AP spendibili nell'attivazione. Nella sua attivazione, un tekka può spendere AP per muovere a terra fino al valore di MOV, spendere AP per saltare fino al valore di JUMP ed attaccare una volta con ogni arma, compreso un attacco extra di Botta su un bersaglio adiacente. Può compiere le azioni nell'ordine desiderato.

Movimento: MOV è il movimento terrestre, JUMP è il movimento in salto. MOV e JUMP si compiono separatamente. Spostarsi di 1 casella costa 1 AP. Le diagonali pari (seconda, quarta...) costano +1 AP. Spostarsi dentro al terreno difficile costa +1 AP. JUMP ignora il tipo di terreno e permette di saltare oltre gli ostacoli.

Attacco: tirare 2D6; l'attacco colpisce se il risultato è uguale o minore del valore di HIT dell'arma. HIT subisce un malus di -2 se l'attacco è a lungo raggio, e un altro -2 se il bersaglio è in copertura. Contare la distanza più breve tra la casella dell'attaccante e quella del difensore come lo si fa per contare il movimento, ignorando il terreno, contando 2 per le diagonali pari. Il bersaglio deve essere in linea di vista. Cancellare una munizione dall'arma usata. Il dado nero indica quale parte del bersaglio è stata colpita (vedere i simboli dei dadi sulla scheda). Gli HP extra delle parti che equipaggiano armatura o scudo vengono persi per primi (sono i pallini esagonali). Un risultato di 2 sul tiro è un critico: uno slot sorteggiato della parte colpita è distrutto, e se la parte non ha slot subisce +5 danni. Si possono attaccare i blocchi del territorio: vengono automaticamente colpiti; se i danni sono almeno 5, un blocco diventa un mezzo blocco, e un mezzo blocco è distrutto. Se sono meno di 5 l'attacco non ha effetto. I muri e i mezzi muri sono automaticamente distrutti. Se viene danneggiata una parte già distrutta, i danni vanno al torso. Un tekka è distrutto quando il suo torso è distrutto o quando i due slot torso T1 e T2 sono distrutti.

Linea di vista (LdV): due caselle hanno LdV tra loro se si può tracciare una linea retta che le tocchi entrambe, senza che sia interrotta da altre caselle occupate da blocchi o muri. Se c'è linea di vista tra uno degli angoli della casella dell'attaccante verso tutti e quattro gli angoli della casella del difensore, la linea di vista è pulita; altrimenti, se anche solo una di queste linee passa per un ostacolo, il difensore gode di copertura. La linea di vista è bloccata da blocchi e muri, ma non dalle unità e dai mezzi muri: questi danno copertura (c'è linea di vista, ma non è pulita). Negli attacchi in mischia, ci dev'essere linea di vista pulita da ogni punto della casella dell'attaccante a ogni punto della casella del difensore per evitare il malus dovuto alla copertura.