

## STATISTICHE DEI MODULI БИОМЕССДИСИ

Nome	Acc	Vel	Incepp	Intralcio	Danno	Gittata med/max	Caricatore	Colpi	Armor	Zone	In Uso
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								
			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D								

## PROMEMORIAID PĒJĀ MODULĪ BIOMESSDĪSĪ

Gradi di Inceppamento		Fante	Effetto
A	Moduli moderni ed efficienti. Spesso fanno parte di questo gruppo i migliori moduli da guerra e per la lotta sovietici.	Cuori	Il modulo si inceppa, rimanendo immobile e spegnendosi di colpo. Dovrà esser riavviato, ma non ci saranno altre conseguenze negative. Il grado di inceppamento passa a B.
B	Comuni moduli da guerra o da Lotta Sovietica, raramente costruiti con un motore elettrico	Quadri	Il modulo si inceppa senza però spegnersi. Per spegnerlo sarà necessaria una manovra di disinceppamento (pag 133 modulo base), dopodiché andrà riavviato. Il grado di inceppamento passa a C.
C	Comuni moduli da lavoro o moduli da guerra e da Lotta Sovietica con motori elettrici	Fiori	Il modulo si inceppa restando acceso e andando completamente fuori giri. Il calore e le vibrazioni danneggiano il corpo generando una ferita + nella zona di unione con la carne per ogni round in cui non si riesce a disinceppare e spegnere il modulo. Il grado di inceppamento passa a D.
D	Moduli vecchi e rugginosi, manomessi, difettosi, danneggiati o con profondi difetti di progettazione.	Picche	Il modulo ha un malfunzionamento grave ed esplode, si stacca dal suo asse iniziando a macina il corpo, si strappa da esso o si incendia. In ogni caso causa un danno mortale al portatore

Se il grado di inceppamento del modulo biomeccanico indica di applicare l'effetto di un Fante, questo dovrà esser applicato leggendo l'effetto relativo al Fante estratto, altrimenti il Fante indica semplicemente un comune Insuccesso (e non un Fumble).

<p>I moduli biomeccanici sono pesanti e scomodi, possederne uno equivale a rinunciare a muoversi in maniera fisiologica ed efficace. Per ogni modulo impiantato il Pg dovrà modificare le caratteristiche come indicato. <b><u>Con un modulo biomeccanico è possibile portare attacchi e difendersi, ma è assolutamente impossibile schivare, scattare e far altri movimenti repentini.</u></b></p> <p>N.B: l'uso di un modulo che sostituisce gli arti inferiori annulla l'intralcio generato da moduli posti sulla testa o posizionati al posto degli altri superiori.</p>
<p><b>Rimozione e Riposo</b></p> <p>I moduli biomeccanici rendono complicato il recupero ed il riposo di chi li porta, <b><u>essi raddoppiano i comuni tempi di guarigione.</u></b> Molti moduli possono esser parzialmente smontati e rimossi, ciò richiede mezz'ora di lavoro ed annulla i malus derivati dall'intralcio.</p>

Velocità	Descrizione
Normale (N)	Rispettano le stesse regole per le armi normali (numero e modificatori). Possono eseguire 1 azione per round.
Velocità Alta (A)	Permette di compiere 2 azioni per round senza alcun modificatore né per colpire né alla Risoluzione. Possono eseguire al massimo 2 azioni per round.
Estrema (E)	Permette di compiere tre azioni nel round senza alcun modificatore negativo né per colpire né per la Risoluzione. Il massimo numero di azioni che possono compiere nel round è pari a 3.
In caso di combattimento con modulo biomeccanico e un'altra arma, bisognerà considerare valide le comuni regole, come se il moduli biomeccanico avesse Velocità N.	

Danneggiamento	Riparazione
Tutti i danni riferiti alle zone sostituite dai moduli biomeccanici non si riflettono sul corpo biologico del Personaggio. Se un modulo biomeccanico subisce una ferita ++ o superiore il grado di Inceppamento aumenta di uno, se il valore è già D, il modulo diventa inservibile e se attivato genererà immediatamente l'effetto Fante di Picche.	Un modulo danneggiato potrà esser riparato da un Meccanico Semplice o Avanzato, tramite un Test su Artigianato – Meccanico (Usuale). In caso di successo il modulo biomeccanico tornerà alla sua condizione iniziale. Un fante avrà lo stesso effetto di una ferita ++. Per riparare sono necessari qualche ora di lavoro e utensili adatti.

[illegible]