

**MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™**

Carte delle abilità

*a cura di Roberto Travaglini
DocHolliday*



Istruzioni: stampare a colori su cartoncino, ritagliare in orizzontale e piegare avanti-retro.

La dimensione consente di utilizzare le bustine protettici misura standard (dimensione carte Magic).

Buon divertimento



Micidiale

Eroe o Leader

Addiziona 1 FP agli attacchi delle unità raggruppate con il Leader o, se la carta è in possesso di un eroe, agli attacchi dell'eroe.

Questo è 1 FP totale. No 1 FP per ciascuna unità

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Assaltatore

Solo Leader

Le unità nello stesso esagono con il leader hanno la capacità di movimento d'assalto come definito alla regola 6.1

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Duro a morire

Solo Leader

Questo Leader e ogni unità nel suo esagono (sia in linea di comando che in rotta) possono tirare 2 dadi per ogni controllo di danni, scegliendo il dado migliore.

Tirare 2 dadi per CIASCUNA unità

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Decisivo

Solo Leader.

Carta utilizzabile una sola volta.

Il Leader può attivare se stesso e le unità raggruppate con lui 2 volte. La seconda attivazione si verifica in un secondo impulso.

Rimuovere prima della seconda attivazione tutti i segnalini.

Contrassegnare con il segnalino idoneo l'unità dopo la seconda attivazione.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Fanatico

Solo Leader.

Unità in rotta raggruppate con questo leader non vengono eliminate quando un nemico entra nel loro esagono ma tentano un recupero.

Il Leader tenta il recupero per primo, se fallisce le altre unità non possono tentare il recupero.

Se l'esagono ha un TM positivo sottrarre 2 dal tiro dei dadi.

Le unità che non recuperano vengono eliminate: quelle che recuperano possono combattere in mischia.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Erratico

Eroe o Leader; carta utilizzabile una sola volta.

Giocare quando viene un DC al combattimento.

Tirare 1d6: se il risultato è pari né il Leader né le unità raggruppate insieme subiscono un DC.

Se il risultato è dispari le unità subiscono il raddoppio del DC: per es. DC1 diventerà DC2.

Se la carta la possiede un Eroe viene applicata solo a se stesso.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Sguardo mortale

Eroe o Leader

Raddoppia il range per gli attacchi delle unità raggruppate con il Leader o se un eroe possiede questa carta, i suoi attacchi.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Ispiratore

Solo Eroe, utilizzabile una sola volta.

Se questo eroe inizia la fase di recupero in un esagono con una MMC alleata (anche se l'esagono è contemporaneamente occupato da un nemico), crea un altro eroe.

Il nuovo eroe NON pesca una carta delle abilità.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Versatile

Eroe o Leader

Truppe idonee al movimento d'assalto nell'esagono possono sparare PRIMA di muovere (sempre con la penalità di -2).

Dopo il fuoco possono fare il movimento d'assalto regolare (6.1)

Queste unità POSSONO entrare in mischia con il movimento d'assalto.

Se questa carta appartiene ad un eroe solo lui riceve i benefici NO le unità nell'esagono.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



L'imboscata

Eroe o Leader; carta utilizzabile una sola volta.
Giocabile quando una unità occupa un esagono nemico o uno adiacente.

Tirare 1d6 e piazzare le forze assegnate nello stesso esagono o a uno adiacente (anche se occupato da nemici).

I rinforzi assumono lo stato di attivazione e sono del tipo dell'utilizzatore (p.es. SS) ma sono scelte a caso con 1d6:

1: Nulla 2: 1/2 squadra LMG
3,4: 1 squadra LMG 5,6: 2 squadre

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Veloce

Eroe o Leader
Addiziona 2 MP all'eroe o a tutte le unità raggruppate con il Leader.

MMC (no i WT) che effettuano il doppio passo con il Leader dispongono di 8 MP.

Se le unità raggruppate con il Leader hanno la capacità del movimento d'assalto, possono utilizzare 4 MP e sparare.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



L'uomo razzo

Solo eroe.
Questo uomo è esperto di armi anticarro a spalla.

Se è Americano, dare all'uomo un bazooka, se Tedesco dare un Panzerschreck.

Addizionare 1 a ciascuna colonna del range del bazooka/panzerschreck e sottrarre 1 dai tiri di dado per colpire.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Leader—Eroe

Solo Eroe: eccezionale leadership.
Oltre alle qualità dell'eroe, possiede anche un modificatore per la leadership di 1 usato ogni qualvolta venga utilizzata la leadership (11.1). P.es durante la fase di recupero egli può tentare di recuperare TUTTE le unità in rotta nel proprio esagono proprio come un Leader (3.0).
Non subisce le penalizzazione della leadership quando viene ferito.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Preventivo

Eroe o Leader; carta utilizzabile una sola volta.

Dopo che l'avversario ha dichiarato con quali unità vuole condurre il proprio impulso, ma prima che l'impulso venga condotto, il Leader e tutte le unità nell'esagono possono condurre un impulso.

Se la carta è posseduta da un eroe solo lui può condurre un impulso.

Le unità devono essere idonee a condurre un impulso (non hanno mosso, sparato ecc.).

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Solca una riga

Eroe o Leader.

Il Leader e le unità nel suo esagono possono attaccare 2 esagono adiacenti a ciascun altro esagono attaccato.

Tutti gli esagono devono avere i requisiti per il combattimento a fuoco (5.0).

Se la carta è posseduta da un eroe può essere applicata solo a lui stesso.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™



Movimento d'op-

Eroe o Leader, se non già utilizzato, può effettuare un movimento di opportunità insieme alle unità raggruppate nell'esagono.

In ogni momento idoneo le unità possono essere attivate ed effettuare un movimento di opportunità invece del fuoco di opportunità.

MARK H. WALKER'S
LOCK 'N LOAD
BAND OF HEROES™