

MECH WARRIOR

AGE OF DESTRUCTION

Abilità Speciali

Abilità Speciali del Danno Balistico

- X** **SEGNALATORE:** (Opzionale) Quando questa unità riceve un ordine di attacco a distanza e sceglie come bersaglio un singolo veicolo o Mech, ottiene un bonus di +2 al Valore di Attacco per questo combattimento. Se l'attacco ha successo, fino alla fine del tuo turno ogni linea di tiro per gli attacchi a distanza di tipo balistico (A) verso il bersaglio di questo attacco viene considerata sgombra, vengono inoltre ignorati i terreni difficili negli attacchi a distanza di tipo balistico (A) verso il bersaglio.
- X** **PERFORANTE:** (Opzionale) Gli attacchi a distanza di questa unità ignorano le abilità speciali difensive con la parola 'Corazza' nel nome.
- X** **ANTI-UOMO:** (Opzionale) Gli attacchi a distanza di questa unità hanno effetto sul bersaglio e su tutte le unità di fanteria in contatto di base con quel bersaglio. Per primo effettua un tiro di attacco e confronta il risultato con il valore di difesa dei bersagli. Quindi infligge i danni dell'attacco alle unità che sono state colpite seguendo le normali regole. Poi confronta il risultato del tiro di attacco con il valore di difesa di ciascuna fanteria in contatto di base con i bersagli. Infliggi ora i danni della tua unità a ciascuna fanteria che è stata colpita con successo.
- X** **MISSILI ATUOGUIDATI:** (Opzionale) Quando questa unità effettua un attacco a distanza selezionando un solo bersaglio, l'attacco ignora le basi delle altre unità ed i terreni al fine di determinare la linea di tiro. Se l'attacco ha successo, questa unità subisce una penalità di -1 al valore di danno per questo attacco con un minimo di 1. Questo attacco speciale non può essere effettuato verso un Mech spento o su un'unità con l'abilità speciale Mimetizzazione Elettronica.
- X** **SISTEMI DI DIFESA DI PUNTO:** (Opzionale) Qualunque unità che si trovi in contatto di base con questa unità può utilizzare il valore di difesa al posto del proprio.



Abilità Speciali del Danno da Energia

- X** **TSEMP (impulso elettromagnetico):** (Opzionale) Quando questa unità effettua con successo un attacco a distanza e sceglie un singolo bersaglio con uno o nessun segnalino ordine, se il bersaglio non è spento, riceve un segnalino ordine dopo aver completato l'attacco. Se un Mech riceve un secondo segnalino ordine in questo modo, viene spento; Rimuovi entrambi i segnalini ordine all'inizio del turno dell'avversario. Inoltre se il bersaglio si trova a livello Elevato, viene subito riportato a livello Rasoterra senza muoversi. Se non può occupare il terreno dove scende a Rasoterra allora l'unità viene eliminata.
- X** **IMPULSO:** (Opzionale) Quando questa unità effettua con successo un attacco a distanza contro un singolo bersaglio, può immediatamente effettuare un secondo attacco a distanza contro lo stesso bersaglio con un modificatore di +2 alla difesa del bersaglio. Se l'attaccante è un Mech, subisce un click di calore addizionale per il secondo attacco. Impulso può essere utilizzato una volta per turno e non costa 1 ordine extra.
- X** **AFFERRARE:** (Opzionale) Quando questa unità si trova in contatto di base con una singola unità veicolo o Mech avversaria questa può disimpegnarsi solo con un risultato di 5 o 6 sul lancio del dado, anche se possiede le abilità speciali Schivare o Jump Jets.
- X** **ALPHA STRIKE:** (Opzionale) Quando questa unità effettua un attacco a distanza selezionando un solo bersaglio, ruota il quadrante del calore fino a quando non appaiono le icone dello spegnimento, tenendo conto di quanti click di calore siano necessari per raggiungere lo spegnimento. Se l'attacco ha successo questa unità infligge un numero aggiuntivo di danni pari al numero di click effettuati per spegnere il bersaglio.
- X** **LANCIAFIAMME:** (Opzionale) A questa unità può sempre essere assegnato un ordine di Combattimento Corpo a Corpo indipendentemente dal tipo di unità. Quando questa unità riesce a colpire in un attacco Corpo a Corpo selezionando un solo bersaglio di Fanteria o un Veicolo, questo subisce un danno aggiuntivo per questo attacco. Se il bersaglio è un Mech questo attacco invece di infliggere danni procura 2 click di calore al Mech bersaglio. Mech spenti non vengono influenzati dagli attacchi portati con il Lanciafiamme.
- X** **ATTACCO COMPLETO:** (Opzionale) Quando questa unità effettua un attacco in Corpo a Corpo tutte le unità in contatto di base con il suo arco frontale diventano bersagli. Effettua un solo tiro di attacco e confrontalo con il valore di difesa di ogni bersaglio. Ogni bersaglio colpito con successo subisce tutti i danni in base al tuo valore di danno.



Abilità Speciali del Danno da Mischia

- X** **ARMA CORPO A CORPO:** (Opzionale) Quando questa unità effettua con successo un attacco in mischia contro un singolo bersaglio, tira un dado, il danno inflitto è pari al risultato ottenuto col dado invece del valore di danno dell'unità.
- X** **COLPO RAPIDO:** (Opzionale) Una volta per turno, quando questa unità effettua con successo un attacco in mischia contro un singolo bersaglio, effettua subito un secondo attacco in mischia contro lo stesso bersaglio. La tua unità prende un click di calore. Il secondo attacco non costa un ordine extra.
- X** **AGILITÀ:** (Opzionale) Quando questa unità viene fatta bersaglio di un attacco Corpo a Corpo o di un attacco speciale da un'unità nemica, il danno ed il danno da Impatto che gli viene inflitto si riduce a 1.
- X** **MISCHIA:** (Opzionale) Questa unità aggiunge un click di danno a tutti gli attacchi Corpo a Corpo o attacchi speciali che effettua contro unità nemiche, indipendentemente dal valore di danno usato per risolvere l'attacco.

Abilità Speciali della Velocità



- X** **MIMETISMO:** (Opzionale) Questa unità ottiene un +2 al suo valore di Difesa contro gli attacchi a distanza quando si trova su terreno difficile.
- X** **SCHIVARE:** (Opzionale) Questa unità ottiene un +2 al suo valore di Difesa contro gli attacchi a distanza. Questa unità fallisce nel disimpegno solo con un risultato di 1. Se questa unità è un Mech, non riceve 1 click di calore dovuto ad un ordine di corsa.
- X** **JUMP JETS:** (Opzionale) Questa unità, quando si muove, ignora le basi delle altre unità ed i tipi di terreno, sebbene non possa terminare il suo movimento su un terreno bloccante. Questa unità fallisce nel disimpegno solo con un risultato di 1. Se questa unità è un Mech non può Corriere ma può usare l'attacco speciale Morte dal Cielo. Un'unità che controlla un prigioniero non può usare Jump Jets.
- X** **MIMETIZZAZIONE ELETTRONICA:** (Opzionale) Questa unità ignora gli attacchi a distanza da fuoco indiretto e l'equipaggiamento 'Streak Missiles' delle unità avversarie.
- X** **INFILTRARSI:** (Opzionale) Quando prepari il campo di battaglia schiera questa unità dopo che tutti i giocatori hanno piazzato tutte le loro unità prive di Infiltrarsi. Piazzate le unità con Infiltrarsi a partire dal primo giocatore e proseguite in senso orario. Veicoli e Mech con Infiltrarsi possono essere piazzati ad una distanza pari al loro movimento dalla zona di schieramento, la fanteria fino al doppio del suo valore di schieramento. Non è possibile piazzare unità nella zona di schieramento avversaria.

Abilità Speciali dell'Attacco

X RIPARAZIONE: *(Opzionale)* Questa unità può ricevere ordini di combattimento Corpo a Corpo indipendentemente dal tipo di unità. Con questo tipo di ordine può scegliere un'unità amica come bersaglio per ripararla, nessuna delle due unità amiche deve essere in contatto di base con una unità avversaria. Tutti i modificatori all'attacco in Corpo a Corpo sono ignorati, eccetto gli effetti di calore. Se l'attacco ha successo ripara il bersaglio di un valore di danni pari al risultato del lancio di un db oppure di un valore pari al valore di danno di questa unità. Se questa unità ha il simbolo di attacco '+', allora può riparare solo unità con movimento '↔'. Se ha il simbolo di attacco '↗' può riparare tutte le unità, tranne quelle con movimento '↔'. Se ha il simbolo di attacco '⊕' allora può riparare qualsiasi tipo di unità.

X BYPASS: *(Opzionale)* Se questa unità inizia il suo turno senza segnalini ordine ed in contatto di base con una singola unità Veicolo o Mech prigioniera, assegnagli un ordine di movimento ma non muoverla. Elimina questa unità per prendere il controllo della unità prigioniera, questa non si considera più prigioniera ed è ora un'unità amica a tutti gli effetti. Se un giocatore diverso da te era l'ultimo controllatore dell'unità prima di divenire prigioniera, quel giocatore riceve punti vittoria per l'eliminazione di questa unità.

X PUNTAMENTO POTENZIATO: Quando questa unità effettua attacchi a distanza o a Corpo a Corpo, puoi ritirare un dado di attacco; se lo fai, devi accettare il secondo risultato. Non puoi ottenere un Successo Totale con il risultato ritirato. Puoi ritirare un Fallimento totale per cercare di evitarlo.

X NEUTRALIZZATO: Se questa unità è un veicolo o una fanteria allora può ricevere solo ordini di movimento e non può essere Sforzata. Se è un Mech allora può ricevere solo ordini di movimento o ventilazione e non può effettuare l'attacco speciale Morte dal Cielo.

X COMANDO: All'inizio della tua fase di Comando tira un db, se ottieni un 5 o un 6, ricevi un ordine extra per questo turno.

Abilità Speciali della Difesa

X ESCA: *(Opzionale)* Quando questa unità subisce un attacco a distanza che non sia un Successo Totale, l'attaccante deve effettuare un secondo tiro di attacco. Se questo secondo tiro fallisce, questa unità ignora l'attacco. Il secondo tiro di attacco conta come attacco aggiuntivo per l'attaccante e non costa nessun segnalino ordine.

X CORAZZA RIFLETTENTE: Sottrai 2 da ogni danno inflitto a questa unità da attacchi a distanza di tipo Energia (⚡).

X CORAZZA REATTIVA: Sottrai 2 da ogni danno inflitto a questa unità da attacchi a distanza di tipo Balistico (🔫).

X CORAZZA RINFORZATA: Sottrai 2 da ogni danno inflitto a questa unità da attacchi a distanza o in Corpo a Corpo. Corazza Rinforzata non riduce danni da Sforzo o da Impatto.

X CORAZZA PESANTE: Sottrai 1 da ogni danno inflitto a questa unità da attacchi a distanza o in Corpo a Corpo. Corazza Pesante non riduce danni da Sforzo o da Impatto.

Effetti del Calore Balistici

X POSIZIONE INIZIALE: All'inizio del gioco, questa unità deve mostrare questo simbolo sul suo quadrante del Calore.

X EVITARE ESPLOSIONE DI MUNIZIONI: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1 o 2, questa unità subisce danno da Sforzo pari al suo valore di danno balistico (🔫) diminuito di 1 (minimo 0).

X EVITARE ESPLOSIONE DI MUNIZIONI CRITICA: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1, 2 o 3, questa unità subisce danno da Sforzo pari al suo valore di danno balistico (🔫) +1.

X INCEPPAMENTO MUNIZIONI: Questa unità non può utilizzare Abilità Speciali di tipo balistico (🔫), né può effettuare attacchi a distanza di tipo balistico (🔫).

Effetti del Calore a Energia

X POSIZIONE INIZIALE: All'inizio del gioco, questa unità deve mostrare questo simbolo sul suo quadrante del Calore.

X EVITARE SOVRACCARICO SCAMBIATORI TERMICI: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1 o 2, questa unità subisce un click di calore.

X EVITARE SOVRACCARICO SCAMBIATORI TERMICI CRITICO: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1, 2 o 3, questa unità subisce un click di calore.

X ARMI OFFLINE: Questa unità non può utilizzare Abilità Speciali di tipo energetico (⚡), né può effettuare attacchi a distanza di tipo energetico (⚡).

Effetti del Calore della Velocità



X POSIZIONE INIZIALE: All'inizio del gioco, questa unità deve mostrare questo simbolo sul suo quadrante del Calore.

X EVITARE SPEGNIMENTO: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1 o 2, a questa unità vengono assegnati segnalini ordine fino ad averne due. *(Opzionale)* Se l'unità è spenta tira un db. Con un risultato di 3, 4, 5 o 6, l'unità si riaccende.

X EVITARE SPEGNIMENTO CRITICO: Se questa unità non è Spenta tira un db. Con un risultato di 1, 2 o 3, a questa unità vengono assegnati segnalini ordine fino ad averne due. *(Opzionale)* Se l'unità è spenta tira un db. Con un risultato di 4, 5 o 6, l'unità si riaccende.

X SURRISCALDAMENTO MOTORI: Questa unità non può utilizzare Abilità Speciali che riguardano la Velocità, né può effettuare azioni di Corsa.