

MECH WARRIOR

AGE OF DESTRUCTION

SPEZIALAUSRÜSTUNG



SCHADEN

X PEILSENDER (optional). Gib dieser Einheit einen Fernkampfbefehl mit einem einzelnen feindlichen Fahrzeug oder Mech als Ziel. Sie bekommt für diesen Angriff +2 auf den Angriffswert. Ist der Angriff erfolgreich, so gelten bis zum Ende deines Spielzugs alle Schusslinien von Fernkampfangriffen mit dem -Reichweitensymbol zu diesem Ziel als frei, und das Ziel ignoriert schwieriges Gelände, wenn es das Ziel von Fernkampfangriffen mit dem -Reichweitensymbol wird.

X PANZERBRECHEND (optional). Die Fernkampfangriffe dieser Einheit ignorieren die Verteidigungs-Spezialausrüstungen anderer Einheiten mit dem Wort „Panzerung“ im Namen.

X ANTI-INFANTERIE (optional). Die Fernkampfangriffe dieser Einheit betreffen ihre Ziele sowie jede Infanterie-Einheit, die sich in Basenkontakt mit diesen Zielen befindet. Führe zunächst einen Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten der Ziele des Angriffs. Füge jedem erfolgreich getroffenen Ziel Schaden nach den üblichen Regeln zu. Vergleiche anschließend das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten aller Infanterie-Einheiten, außer denen die Ziele sind, in Basenkontakt mit den Zielen. Füge jeder dieser Infanterie-Einheiten, gegen die der Angriff erfolgreich ist, Schaden in Höhe des Schadenswerts des Angreifers zu.

X STREAK-RAKETEN (optional). Macht diese Einheit einen Fernkampfangriff gegen ein einzelnes feindliches Ziel, so darf sie bei der Ermittlung der Schusslinie Figurenbasen und Gelände ignorieren. Ist der Angriff erfolgreich, so wird der Schadenswert der Einheit für diesen Angriff um 1 reduziert, kann dadurch aber nicht unter 1 sinken. Dieser Angriff darf nicht gegen stillgelegte Mechs oder Einheiten mit der Störsender-Spezialausrüstung eingesetzt werden.

X ABWEHRSYSTEM (optional). Jede freundliche Einheit in Basenkontakt mit dieser Einheit darf den unmodifizierten Verteidigungswert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden.



SCHADEN

X GEBÜNDELTEN EMP-STRAHL (optional). Gib dieser Einheit einen Fernkampfangriff mit einer einzelnen feindlichen Einheit, die keine oder eine Befehlsmarke hat, als Ziel. Gelingt der Angriff und das Ziel wird nicht stillgelegt, so gib dem Ziel nach der Auswertung des Angriffs eine Befehlsmarke. Bekommt ein Mech auf diese Weise eine zweite Befehlsmarke, so gilt er als stillgelegt - entferne zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spielers, der den Mech kontrolliert, beide Marken. Ist das Ziel hochfliegend, so ändert es seine Höhenstufe auf Bodenniveau, ohne sich von der Stelle zu bewegen. Darf es das Gelände auf Bodenniveau nicht betreten, so gilt es als ausgeschaltet.

X IMPULSANGRIFF (optional). Führe einmal pro Spielzug im Anschluss an einen erfolgreichen Fernkampfangriff dieser Einheit gegen eine einzelne feindliche Figur einen zusätzlichen Fernkampfangriff gegen das selbe Ziel durch, wobei es +2 auf seinen Verteidigungswert bekommt. Ist der Angreifer ein Mech, so bekommt er nach Durchführung des zusätzlichen Angriffs einen Wärme-Klick zusätzlich zu anderer Wärme, die evtl. durch den Befehl verursacht wird. Der zusätzliche Angriff erfordert keinen Befehl.

X FESTHALTEN (optional). Befindet sich diese Einheit in Basenkontakt mit einer einzelnen feindlichen Fahrzeug- oder Mech-Einheit, so gelingt der feindlichen Einheit ein Lösungsversuch nur bei einem Wurfresultat von 5 oder 6, selbst wenn sie über die Ausweichen- oder Sprungdüsen-Spezialausrüstung verfügt.

X ALPHA-STRIKE (optional). Macht diese Einheit einen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit, so drehe ihr Wärmerad, bis sie stillgelegt wird. Merke dir die Anzahl an Klicks, die notwendig waren, um bis zur Stilllegung zu kommen. Ist der Angriff erfolgreich, so bekommt diese Einheit +X auf ihren Schadenswert, wobei X der Anzahl Wärme-Klicks entspricht, die bis zur Stilllegung gemacht wurden.

X FLAMMENWERFER (optional). Diese Einheit darf unabhängig von ihrem Typ Nahkampfbefehle erhalten. Gelingt dieser Einheit ein Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Infanterie- oder Fahrzeug-Einheit, so bekommt sie für diesen Angriff +1 auf ihren Schadenswert. Ist das Ziel ein Mech, so bekommt dieser keinen Schaden – statt dessen bekommt er 2 Wärme-Klicks. Stillgelegte Mechs dürfen Flammenwerfer-Angriffe ignorieren.



SCHADEN

X RUNDUMSCHLAG (optional). Macht diese Einheit einen Nahkampfangriff, so werden alle feindlichen Einheiten in Basenkontakt mit ihrem Blickfeld zu Zielen. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Jedes erfolgreich getroffene Ziel bekommt Schaden in Höhe des Schadenswerts des Angreifers.



NAHKAMPFWAFFE (optional). Macht diese Einheiten einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit als Ziel, so wirf einen Würfel. Der beim Ziel verursachte Schaden entspricht dem Wurfresultat anstelle des Schadenswerts des Angreifers.



SCHNELLSCHLAG (optional). Führe einmal pro Spielzug im Anschluss an einen erfolgreichen Nahkampfangriff dieser Einheit gegen eine einzelne feindliche Figur einen zusätzlichen Nahkampfangriff gegen das selbe Ziel durch. Nach der Durchführung des zusätzlichen Angriffs bekommt der Angreifer einen Wärme-Klick zusätzlich zu anderer Wärme, die evtl. durch den Befehl verursacht wird. Der zusätzliche Angriff erfordert keinen Befehl.



BEWEGLICHKEIT (optional). Wird diese Einheit zum Ziel eines Nahkampfangriffs oder eines Spezialangriffs einer feindlichen Figur, so wird der verursachte Schaden oder Aufprall-Schaden auf 1 reduziert.



NAHKAMPFEXPERTE (optional). Die Einheit bekommt +1 auf ihren Schaden, wenn sie einen Nahkampf- oder Spezialangriff gegen feindliche Einheiten durchführt, unabhängig davon, mit welchem Schadenswert der Angriff durchgeführt wird.



BEWEGUNG



TARNUNG (optional). Steht diese Einheit in schwierigem Gelände, so bekommt sie +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe.



AUSWEICHEN (optional). Die Einheit bekommt +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe. Lösungsversuche misslingen ihr nur bei einem Wurfresultat von 1. Ist die Einheit ein Mech, so bekommt sie beim Rennen nicht den üblichen 1 Wärme-Klick.



SPRUNGDÜSEN (optional). Diese Einheit ignoriert bei ihrer Bewegung Figurenbasen und Gelände. Am Ende ihrer Bewegung muss sie sich in Gelände befinden, das sie betreten darf. Lösungsversuche misslingen der Einheit nur bei einem Würfelwurf von 1. Ist die Einheit ein Mech, so darf sie nicht rennen, dafür aber den Todessprung-Spezialangriff durchführen. Ein Wächter darf die Sprungdüsen nicht einsetzen.



ECM-SYSTEM (optional). Andere Einheiten dürfen die besonderen Regeln für Indirekten Beschuss und die Streak-Raketen-Spezialausrüstung nicht gegen diese Einheit einsetzen.



INFILTRATION (optional). Bei der Aufstellung bei Spielbeginn platziert du diese Einheit, nachdem alle Figuren ohne die Infiltration-Spezialausrüstung platziert wurden. Die Infiltrations-Einheiten werden beginnend mit dem Startspieler reihum im Uhrzeigersinn platziert. Fahrzeuge und Mechs mit Infiltration dürfen in einer Entfernung von bis zu ihrem Bewegungswert von der Aufstellungszone ihres Spielers entfernt platziert werden, Infanterie in einer Entfernung von bis zu ihrem doppelten Bewegungswert. Keine Einheit darf in der Aufstellungszone eines Gegners platziert werden.

ANGRIFF

- X REPARATUR (optional).** Diese Einheit darf unabhängig von ihrem Typ Nahkampfbefehle erhalten. Mache einen Nahkampfangriff mit einer freundlichen Einheit als Ziel, wobei weder Angreifer noch Ziel in Basenkontakt mit feindlichen Einheiten sein dürfen. Ignoriere alle Nahkampf-Modifikatoren außer durch Wärme. Ist der Angriff erfolgreich, so bekommt das Ziel Reparatur-Klicks in Höhe des Schadenswerts des Angreifers oder dem Ergebnis eines Würfelwurfs. Hat der Angreifer das -Angriffssymbol, so darf er nur Figuren mit der -Bewegungsart reparieren. Hat er das -Angriffssymbol, so darf er alle Figuren außer solche mit der -Bewegungsart reparieren. Hat er das -Angriffssymbol, so darf er alle Figuren reparieren.
- X KURZSCHLIESSEN (optional).** Beginnt diese Einheit ihren Spielzug ohne Befehlsmarken und in Basenkontakt mit einem einzelnen gefangenen Fahrzeug oder Mech, gib ihr einen Bewegungsbefehl, ohne sie zu bewegen. Die Einheit wird ausgeschaltet und du erlangst die Kontrolle über das Ziel. Es gilt nun dir gegenüber als freundlich und ist kein Gefangener mehr. War ein anderer Spieler als du derjenige, der das Ziel kontrolliert hat, bevor es zu einem Gefangenen wurde, so bekommt dieser Spieler Siegpunkte für die ausgeschaltete kurzschließende Einheit.
- X FEUERLEITSYSTEM.** Führt diese Einheit einen Fern- oder Nahkampfangriff durch, so darfst du einen der Angriffswürfel erneut würfeln. Entscheidest du dich dafür, so musst du das Ergebnis des neu geworfenen Würfels akzeptieren. Ergibt sich durch den Neuwurf ein kritischer Treffer, so gilt dieser nicht als kritischer Treffer, sondern das Angriffsergebnis wird ganz normal ermittelt. Würfelt man bei einem kritischen Patzer einen Würfel erneut und ergibt sich durch den Neuwurf kein kritischer Patzer, so gilt der Angriff nicht als kritischer Patzer und der Angreifer bekommt keinen Antriebschaden.
- X WRACK.** Ist diese Einheit eine Infanterie- oder Fahrzeug-Einheit, so darf sie nur Bewegungsbefehle bekommen und nicht angetrieben werden. Ist es ein Mech, so darf er nur Bewegungs- oder Kühlbefehle bekommen und keinen Todessprung-Spezialangriff durchführen.
- X KOMMANDANT (optional).** Wirf zu Beginn deiner Kommandophase einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 bekommst du im laufenden Spielzug einen zusätzlichen Befehl.

VERTEIDIGUNG

- X STÖRENDE (optional).** Wird diese Einheit zum Ziel eines erfolgreichen Fernkampfangriffs, der kein kritischer Treffer ist, so muss der Angreifer einen zweiten Angriffswurf durchführen. Mißlingt der zweite Angriffswurf, so darf die Einheit den ersten erfolgreichen Angriff ignorieren. Der zweite Angriff zählt nicht als zusätzlicher Angriff des Angreifers und kostet keinen zusätzlichen Befehl.
- X REFLEKTIVPANZERUNG.** Reduziere den Schaden von Fernkampfangriffen mit dem -Reichweitentyp gegen diese Einheit um 2.
- X REAKTIVPANZERUNG.** Reduziere den Schaden von Fernkampfangriffen mit dem -Reichweitentyp gegen diese Einheit um 2.
- X GEHÄRTETE PANZERUNG.** Reduziere den Schaden von Fernkampf- und Nahkampfangriffen gegen diese Einheit um 2. Gehärtete Panzerung schützt nicht gegen Antriebs- und Aufprallschaden.
- X SCHWERE PANZERUNG.** Reduziere den Schaden von Fernkampf- und Nahkampfangriffen gegen diese Einheit um 1. Gehärtete Panzerung schützt nicht gegen Antriebs- und Aufprallschaden.

WÄRMEEFFEKTE

- X STARTEINSTELLUNG.** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.
- X MUNITIONSEXPLSION VERHINDERN.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bekommt die Einheit Antriebschaden in Höhe ihres Schadenswerts mit dem -Reichweitentyp -1, mindestens 0.
- X MUNITIONSEXPLSION VERHINDERN: KRITISCH.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 bekommt die Einheit Antriebschaden in Höhe ihres Schadenswerts mit dem -Reichweitentyp +1.
- X LADEHEMMUNG.** Diese Einheit darf keine Spezialausrüstung des -Reichweitentyps einsetzen und keine Fernkampfangriffe mit dem -Reichweitentyp durchführen.

WÄRMEEFFEKTE

- X STARTEINSTELLUNG.** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.
- X WÄRMETAUSCHERÜBERLASTUNG VERHINDERN.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bekommt die Einheit 1 Wärme-Klick.
- X WÄRMETAUSCHERÜBERLASTUNG VERHINDERN: KRITISCH.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 bekommt die Einheit 2 Wärme-Klicks.
- X WAFFENSYSTEME OFFLINE.** Diese Einheit darf keine Spezialausrüstung des -Reichweitentyps einsetzen und keine Fernkampfangriffe mit dem -Reichweitentyp durchführen.



- X STARTEINSTELLUNG.** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.
- X STILLEGUNG VERHINDERN.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wird diese Einheit mit insgesamt 2 Befehlsmarken versehen.
(optional). Ist diese Einheit stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 führt die Einheit einen Neustart durch.
- X STILLEGUNG VERHINDERN: KRITISCH.** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 wird diese Einheit mit insgesamt 2 Befehlsmarken versehen.
(optional). Ist diese Einheit stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 führt die Einheit einen Neustart durch.
- X REAKTORÜBERHITZUNG.** Diese Einheit darf keine Bewegungs-Spezialausrüstung einsetzen und nicht rennen.