

! Повреждения от баллистического оружия



БРОНЕБОЙНОЕ. Эта боевая единица игнорирует все защитное, специальное оборудование, когда выполняет атаку оружием боя на дистанции. (Необязательное.) Когда эта боевая единица выполняет атаку оружием боя на дистанции, она игнорирует все защитное, специальное оборудование, установленное на мишени, только пока выполняется эта атака.



ПРОТИВОПЕХОТНОЕ. Атака оружием боя на дистанции этой боевой единицы может воздействовать на все пехотные боевые единицы, которые находятся в контакте основание к основанию с мишенью. (Необязательное.) Атака оружием боя на дистанции этой боевой единицы воздействует на мишень и на все пехотные боевые единицы, которые находятся в контакте основание к основанию с мишенью, нанося количество повреждений равное показателю повреждений этой боевой единицы каждой фигурке, получившей попадание. Для этой атаки делается только один атакующий бросок, и результат сравнивается с показателем защиты каждой пораженной боевой единицы.



УДАРНЫЕ РАКЕТЫ. Эта боевая единица может проводить атаку оружием боя на дистанции против мишени, когда ее линия огня заблокирована. (Необязательное.) Когда этой боевой единице дается приказ атаковать на дистанции одиночную мишень, линия огня никогда не считается заблокированной или затрудненной наличием местных предметов или других боевых единиц. Если атака успешная, примените количество повреждений равное показателю повреждений этой боевой единицы, уменьшив на 1, но до минимума 1 щелчок. Эта атака не может быть использована против Бэттлмеха, который отключился.



СИСТЕМА ПЕРЕДАЧИ ЗАЩИТЫ. Эта боевая единица может поделиться своим показателем защиты с дружественными фигурками, которые находятся в контакте основание к основанию с ней. (Необязательное.) Любая дружественная боевая единица, которая находится в контакте основание к основанию с этой боевой единицей, может использовать ее показатель защиты вместо своего.

⚡ Повреждения от энергетического оружия



ИМПУЛЬС. Если эта боевая единица успешно поражает мишень в бою на дистанции, она может провести вторую атаку. (Необязательное.) Когда эта боевая единица проводит успешную атаку в бою на дистанции против одной мишени, эта боевая единица может немедленно провести вторую атаку на дистанции против той же самой мишени, но с модификатором +2 к показателю защиты этой мишени. Если стрелок Бэттлмех, он получает дополнительный щелчок накопления тепла за вторую атаку. Импульс может быть использован боевой единицей только один раз за ход и не требует дополнительного приказа.



СЦЕПКА. Эта боевая единица может уменьшить шансы вражеской боевой единицы оторваться. (Необязательное.) Когда эта боевая единица находится в контакте основание к основанию с одной вражеской машиной или Бэттлмехом, эта мишень может успешно оторваться только, если при броске выпадет 5 или 6, даже если у нее есть специальное оборудование Уклонения или Прижковые Сопла.



УДАР АЛЬФА. Эта боевая единица может отключиться, чтобы увеличить повреждения, которые она наносит атакой на дистанции. (Необязательное.) Только для Бэттлмеха — Когда этот Бэттлмех проводит атаку на дистанции против одной мишени, поворачивайте его тепловой диск, пока в окошке показателей не появится значок отключения, поворачивая диск, считайте щелчки накопления тепла до отключения. Если атака успешная, прибавьте к обычному показателю повреждений этого Бэттлмеха количество щелчков повреждения равное количеству щелчков накопления тепла, которое Бэттлмех должен получить, чтобы отключиться. Когда атака на дистанции завершена, этот Бэттлмех отключается.



ОГНЕМЕТЫ. Эта боевая единица может нанести 2 щелчка накопления тепла Бэттлмеху успешной атакой в рукопашном бою. (Необязательное.) Когда эта боевая единица поражает пехоту или машину атакой в рукопашном бою, прибавьте 1 щелчок повреждений к обычному показателю повреждений этой боевой единицы. Когда эта боевая единица поражает Бэттлмеха атакой в рукопашном бою, мишень получает 2 щелчка накопления тепла. В этом случае не применяйте обычный показатель повреждений этой боевой единицы.



Специальное оборудование рукопашного боя

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО БОЯ. Этот Бэттлмех может использовать приказ атаковать в рукопашном бою, чтобы нанести от 1 до 5 щелчков повреждений. (Необязательное.) Только для Бэттлмехов — Когда этот Бэттлмех наносит успешный удар в рукопашном бою, сделайте бросок одним шестисторонним кубиком. Выпавший результат — это количество щелчков повреждений, которое он наносит мишени. В этом случае не применяйте обычный показатель повреждений этого Бэттлмеха.

БЫСТРЫЙ УДАР. Если этот Бэттлмех наносит успешный удар в рукопашном бою, он может провести вторую атаку. (Необязательное.) Только для Бэттлмехов — Когда этот Бэттлмех наносит успешный удар в рукопашном бою, он может немедленно провести вторую атаку против этой же самой мишени, но получает дополнительный щелчок накопления тепла. Быстрый Удар может быть использован Бэттлмехом только один раз за ход и не требует дополнительного приказа.

ПОВКОСТЬ. Этот Бэттлмех уменьшает получаемые им повреждения от рукопашного боя, нападения, тарана и атак смерть сверху. (Необязательное.) Только для Бэттлмехов — Этот Бэттлмех уменьшает до 1 щелчка все получаемые им повреждения от вражеских боевых единиц при рукопашном бое, нападении, таране и атаках смерть сверху.

ЗАДИРА. Этот Бэттлмех увеличивает повреждения, наносимые им при рукопашном бое, нападении и атаках смерть сверху. (Необязательное.) Только для Бэттлмехов — Этот Бэттлмех прибавляет 1 щелчок повреждений ко всем результатам при рукопашном бое, нападении и атаках смерть сверху.

Специальное оборудование скорости



МАСКИРОВКА. Когда эта боевая единица находится на трудной местности, ее показатель защиты увеличивается против атак на дистанции. (Необязательное.) Если центральная точка этой боевой единицы находится на трудной местности, увеличьте ее показатель защиты на 2 для атак на дистанции.

УКЛОНЕНИЕ. Показатель защиты этой боевой единицы увеличивается против атак на дистанции, и она не перегревается, когда бежит. (Необязательное.) Увеличьте показатель защиты этой боевой единицы на 2 для атак на дистанции. Этой боевой единице не удастся оторваться от вражеских боевых единиц, только если при броске выпадает 1. Если это Бэттлмех, он не получает щелчок накопления тепла, когда бежит.




ПРЫЖКОВЫЕ СОПЛА. Эта боевая единица может игнорировать все виды местности и основания фигурок во время перемещения. (Необязательное.) Эта боевая единица не может бежать. Эта боевая единица может перемещаться над основаниями фигурок и блокирующей местностью, хотя она не может заканчивать свое перемещение на блокирующей местности. На перемещение этой боевой единицы не влияет трудная местность или низкие стены, и она не останавливается, когда входит или выходит с возвышенной местности. Этой боевой единице не удастся оторваться от вражеских боевых единиц, только если при броске выпадает 1. Если это Бэттлмех, он может предпринять попытку атаки смерть сверху. Контролирующая боевая единица не может использовать Прыжковые Сопла.

ЭЛЕКТРОННАЯ МАСКИРОВКА. Эта боевая единица не может быть мишенью не прямых атак на дистанции. (Необязательное.) Эта боевая единица не может быть мишенью не прямых атак на дистанции.

ПРОНИКНОВЕНИЕ. Эта боевая единица начинает игру вне своей зоны развертывания. (Необязательное.) Когда готовите поле боя, выставьте эту боевую единицу после того, как все остальные игроки уже выставили свои боевые единицы, не имеющие оборудования Проникновение. Вы можете поставить эту боевую единицу на расстоянии до ее удвоенного показателя скорости от вашей зоны развертывания. Вы не можете ставить эту боевую единицу сразу в зону развертывания другого игрока или на местность, на которой она обычно не может находиться.



Специальное оборудование для атаки

РЕМОНТ. Эта боевая единица может ремонтировать дружественные боевые единицы, используя приказ на проведение рукопашного боя. (Необязательное.) Эта боевая единица может использовать приказ на проведение рукопашного боя, чтобы, прицелившись по дружественной боевой единице, отремонтировать ее. Ни одна из этих боевых единиц не может находиться в контакте основание к основанию с вражеской боевой единицей. Все модификаторы для атаки в рукопашном бою игнорируются, кроме теплового воздействия. Если атака успешная, вы можете либо: а) отремонтировать мишень на количество щелчков равное показателю повреждений ремонтирующей боевой единицы; либо: б) сделать бросок 1 шестисторонним кубиком и отремонтировать мишень на столько щелчков, сколько выпадет на кубике. Если эта боевая единица имеет знак  в качестве своего атакующего символа, она может ремонтировать только боевые единицы с режимом скорости Пешком. Если эта боевая единица имеет знак  в качестве своего атакующего символа, она может ремонтировать все боевые единицы кроме тех, которые имеют режим скорости Пешком. Если эта боевая единица имеет знак  в качестве своего атакующего символа, она может ремонтировать боевые единицы любого типа.

ОБМЕН. Эта боевая единица может получить контроль над пленной боевой единицей. (Необязательное.) Отдайте этой боевой единице приказ на перемещение, но не перемещайте ее. Если эта боевая единица начинает ход без фишек приказа и находится в контакте основание к основанию с пленной машиной или пленным Бэттлмехом, ликвидировав эту боевую единицу, чтобы получить контроль над пленной боевой единицей, Ваш противник получает валлы победы за ликвидированную боевую единицу с функцией Обмен. Пленная боевая единица больше не считается пленной, а становится дружественной во всех отношениях.

УЛУЧШЕННОЕ ПРИЦЕПЛИВАНИЕ. Вы можете перевернуть 1 кубик атакующего броска для этой боевой единицы. Когда для этой боевой единицы делается бросок 3 шестисторонними кубиками при выполнении приказа на атаку в рукопашном бою или на дистанции, вы можете перевернуть один кубик. Если вы решили сделать повторный бросок, вы должны принять результат второго броска. Вы не можете засчитать критическое попадание по результату перевернутого кубика.

ЭВАКУАЦИЯ. Этой боевой единице может быть отдан только приказ на перемещение. Этой боевой единице может быть отдан только приказ на перемещение. Если эта боевая единица машина, к ней нельзя применить усталость. Если эта боевая единица Бэттлмех, он не может выполнить атаку смерть сверху.

КОМАНДОВАНИЕ. Эта боевая единица может добавить приказ к вашей сумме приказов на этот ход. (Необязательное.) В начале вашего хода сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком для этой боевой единицы. Выпавшая 5 или 6 привлекает вам 1 дополнительный приказ к вашему обычному количеству приказов на этот ход.

Специальное оборудование для защиты

МАКЕТ. Эта боевая единица избегает успешного попадания от атаки на дистанции. (Необязательное.) Когда эту боевую единицу успешно поражают атакой на дистанции, и это попадание не является критическим, стрелок должен сделать второй атакующий бросок. Только если этот второй атакующий бросок успешный, эта боевая единица получает повреждения. В противном случае эта атака — промах. Если делается второй атакующий бросок, он не считается для стрелка выполнением дополнительного приказа на атаку на дистанции.

ОТРАЖАЮЩАЯ БРОНЯ. Эта боевая единица уменьшает получаемые ей повреждения от атак энергетическим оружием на дистанции на 2 щелчка. Отнимите 2 от повреждений, нанесенных этой боевой единице атакой энергетическим оружием на дистанции.

РЕАКТИВНАЯ БРОНЯ. Эта боевая единица уменьшает получаемые ей повреждения от атак баллистическим оружием на дистанции на 2 щелчка. Отнимите 2 от повреждений, нанесенных этой боевой единице атакой баллистическим оружием на дистанции.

УСИЛЕННАЯ БРОНЯ. Эта боевая единица уменьшает получаемые ей повреждения на 2 щелчка. Отнимите 2 от повреждений, нанесенных этой боевой единице атаками в рукопашном бою или на дистанции. Усиленная броня не уменьшает повреждения от усталости, критического промаха, нападения, тарана или атаки смерть сверху.

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ. Эта боевая единица уменьшает получаемые ей повреждения на 1 щелчок. Отнимите 1 от повреждений, нанесенных этой боевой единице атаками в рукопашном бою или на дистанции. Тяжелая броня не уменьшает повреждения от усталости, критического промаха, нападения, тарана или атаки смерть сверху.

! Тепловое воздействие на баллистику

СТАРТОВОЕ СОСТОЯНИЕ. Все Бэттлмехи должны начинать игру, с этим квадратиком в окошке показателей. Перед началом каждой битвы в игре MechWarrior все Бэттлмехи должны иметь этот зеленый квадратик в окошке теплового диска.

ИЗБЕЖАТЬ ВЗРЫВА БОЕПРИПАСОВ: КРИТИЧЕСКОЕ. Этот Бэттлмех получит повреждения от взрыва боеприпасов в половине случаев. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1, 2 или 3, происходит мощный взрыв боеприпасов. Бэттлмех получает повреждения равные его показателю баллистических повреждений +1. Эти повреждения не могут быть уменьшены никаким специальным защитным оборудованием.

ИЗБЕЖАТЬ ВЗРЫВА БОЕПРИПАСОВ. Этот Бэттлмех может получить повреждения от взрыва боеприпасов. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1 или 2, происходит взрыв боеприпасов. Бэттлмех получает повреждения равные его показателю баллистических повреждений -1. Считайте отрицательное значение за ноль. Эти повреждения не могут быть уменьшены никаким специальным защитным оборудованием.

ЗАКЛИНЕННОЕ ОРУЖИЕ. Этот мех не может производить дальних баллистических атак или активировать способности баллистических повреждений.

⚡ Энергетическое тепловое воздействие

СТАРТОВОЕ СОСТОЯНИЕ. Все Бэттлмехи должны начинать игру, с этим квадратиком в окошке показателей. Перед началом каждой битвы в игре MechWarrior все Бэттлмехи должны иметь этот зеленый квадратик в окошке теплового диска.

ИЗБЕЖАТЬ ПЕРЕГРУЗКИ ТЕПЛООТВОДОВ: КРИТИЧЕСКОЕ. Этот перегретый Бэттлмех получит 2 щелчка накопления тепла в половине случаев. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1, 2 или 3, Бэттлмех получает 2 щелчка накопления тепла.

ИЗБЕЖАТЬ ПЕРЕГРУЗКИ ТЕПЛООТВОДОВ. Этот перегретый Бэттлмех может получить 1 щелчок накопления тепла. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1 или 2, Бэттлмех получает 1 щелчок накопления тепла.

ОТКЛЮЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ ОТ ОРУЖИЯ. Этот Бэттлмех не может выполнять атаки на дистанции энергетическим оружием или использовать любые энергетические способности специального оборудования. Этот Бэттлмех не может выполнять атаки на дистанции энергетическим оружием или использовать любое энергетическое специальное оборудование.

Тепловое воздействие на скорость



СТАРТОВОЕ СОСТОЯНИЕ. Все Бэттлмехи должны начинать игру, с этим квадратиком в окошке показателей. Перед началом каждой битвы в игре MechWarrior все Бэттлмехи должны иметь этот зеленый квадратик в окошке теплового диска.

ИЗБЕЖАТЬ ОТКЛЮЧЕНИЯ: КРИТИЧЕСКОЕ. Этот Бэттлмех отключится из-за перегрева в половине случаев. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1, 2 или 3, отключение происходит. Отметьте этого Бэттлмеха так, как будто он имеет в сумме 2 фишки приказов. Если Бэттлмех уже отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 4, 5 или 6, Бэттлмех перезапускается. Этот бросок на перезапуск не является обязательным.

ИЗБЕЖАТЬ ОТКЛЮЧЕНИЯ. Этот Бэттлмех может отключиться из-за перегрева. Если Бэттлмех не отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 1 или 2, отключение происходит. Отметьте этого Бэттлмеха так, как будто он имеет в сумме 2 фишки приказов. Если Бэттлмех уже отключен, сделайте бросок 1 шестисторонним кубиком. Если выпало 3, 4, 5 или 6, Бэттлмех перезапускается. Этот бросок на перезапуск не является обязательным.

ПЕРЕГРЕВ ДВИГАТЕЛЯ. Этот Бэттлмех не может бежать или использовать любое специальное оборудование для скорости, и его скорость уменьшается на 2. Этот Бэттлмех не может использовать любое специальное оборудование для скорости. Этот Бэттлмех не может бежать.