



RULES

Members of the Wolf Hunters faction (🐺) may use mercenary contract combat enhancement cards (CECs) and the Mercenary faction pride CEC. They may create formations with any other faction, though they do not allow unallied units or units not of the same faction to create formations with each other.

Grand Alliances

The following Grand Alliances (only) are in effect with the **MechWarrior**®: *Domination* release:

- House Liao—Bannson's Raiders (🐺, 🦅)
- House Kurita—Clan Nova Cat (🐺, 🐱)
- House Steiner—Steel Wolves (🐺, 🐺)
- Republic of the Sphere—Rasalhague Dominion (🐺, 🐺)

The House Kurita—Spirit Cats (🐺, 🐱) Grand Alliance is no longer in effect with the **MechWarrior**: *Domination* release.

House Alliances

The following House Alliances are in effect with the **MechWarrior**: *Domination* release:

- Dragon's Fury—House Kurita (🐺, 🐺)
- Clan Nova Cat—Spirit Cats (🐱, 🐱)

Faction Abilities Update

A House Liao, Jade Falcon, or Sea Fox unit may use its faction abilities (pp. 38–39 of the

Rules of Warfare) only if its base is printed with one of the following set symbols: 🌙, 🌍, 🦅, 🐺, 🐱, 🐺, 🐺, or 🌟. All House Liao, Jade Falcon, and Sea Fox units may use faction abilities provided by faction pride CECs.



Defense Special Equipment

X (purple) **ADVANCED ANTI-MISSILE SYSTEM** This unit's controller may cancel this special equipment prior to an opponent's attack roll.

(optional) When this unit or a friendly figure within 6" of this unit is the target of a successful ranged combat attack using the R range type, roll one six-sided die. On a result of 3–5, reduce the damage scored against the target by 1, to a minimum of 1. On a result of 6, reduce the damage scored against the target by 2, to a minimum of 0. Apply the effects of this special equipment after applying the effects of all other special equipment and faction abilities.



Energy Damage Special Equipment

X (purple) **PPC CAPACITOR** (optional) This unit may not use a replacement value for its damage value. When this unit succeeds at a ranged combat attack, increase its unmodified damage value by one-half for the attack. If this unit is a 'Mech, increase its damage value (including any heat effect modifiers only) by one-half for the attack. It gains 1 heat in addition to any other heat generated by the attack.



Attack Special Equipment

X (purple) **COOLANT FLUSH** (optional) This unit may be given close combat orders, regardless of its type. Give this unit a close combat order targeting a friendly figure not in base contact with an opposing figure. The attack does not score damage, and it ignores all non-heat effect close combat modifiers. This unit may move up to its speed value before making the attack. If the attack succeeds, the target loses 4 heat if this unit didn't move before making the attack, or 2 heat if it did move. The target does not lose additional heat on a critical hit and is not dealt 1 pushing damage on a critical miss.



Speed Special Equipment

X (purple) **RECONNAISSANCE** (optional) This unit cannot be a member of a movement formation and cannot make a special attack. If this unit is given a move order, it does not use an order from your order total this turn.




Ballistic Damage Special Equipment

X (purple) **ARTEMIS V FIRE-CONTROL SYSTEM** (optional) When this unit succeeds at a ranged combat attack targeting a single opposing figure, roll one six-sided die. On a result of 3–5, this unit gets +1 to its damage value for the attack; on a result of 6, it gets +2 to its damage value for the attack.

©2006 WizKids, Inc. All rights reserved. MechWarrior, MW, Mech, and WizKids are trademarks of WizKids, Inc.


REGELN

Mitglieder der Wolf Hunters Fraktion () dürfen Söldnerkontrakt-Kampfkarten und die Söldner-Fraktionsstolz Kampfkarte einsetzen. Sie dürfen Formationen mit Einheiten beliebiger Fraktionen eingehen, sie ermöglichen es jedoch nicht Einheiten, die nicht derselben Fraktion angehören und keine Allianz miteinander haben, Formationen zu bilden.

GrossAllianzen

Die folgenden Großallianzen gelten (als einzige) mit Erscheinen von **MechWarrior[®]: Domination**:

- Haus Liao—Bannson's Raiders (, )
- Haus Kurita—Clan Nova Cat (, )
- Haus Steiner—Steel Wolves (, )
- The Republic of the Sphere—Rasalhague Dominion (, )

Die Haus Kurita—Spirit Cats (, ) Großallianz ist mit Erscheinen von **MechWarrior: Domination** nicht mehr gültig.

Hausallianzen

The folgenden Hausallianzen gelten mit Erscheinen von **MechWarrior: Domination**:

- Dragon's Fury—Haus Kurita (, )
- Clan Nova Cat—Spirit Cats (, )

Fraktionsfähigkeiten-Update

Eine Haus Liao, Jade Falcon oder Sea Fox Einheit darf ihre Fraktionsfähigkeiten (Seite 40-41 der MechWarrior-Spielregeln) nur dann einsetzen, wenn auf ihrer Basis eines der folgenden Set-Symbole abgebildet ist: , , , , , , , oder . Unabhängig davon dürfen alle Einheiten von Haus Liao, Jade Falcon und Sea Fox die von Fraktionsstolz-Kampfkarten verliehenen Fähigkeiten nutzen.



VERTEIDIGUNG Spezialausrüstung

X (purple) **VERBESSERTES RAKETENABWEHRSYSTEM** Der kontrollierende Spieler dieser Einheit darf diese Spezialausrüstung deaktivieren, bevor ein Gegner einen Angriffswurf durchführt. (Optional) Wird diese Einheit oder eine freundliche Einheit innerhalb von 6 Zoll zum Ziel eines erfolgreichen Fernkampfangriffs mit dem Reichweiten-Typ, so wirf einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3-5 wird der beim Ziel verursachte Schaden um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1. Bei einem Ergebnis von 6 wird der beim Ziel verursachte Schaden um 2 reduziert, bis zu einem Minimum von 0. Die Auswirkungen dieser Spezialausrüstung werden angewandt, nachdem die Auswirkungen aller anderen Spezialausrüstungen und Fraktionsfähigkeiten angewandt wurden.



ENERGIE-SCHADEN Spezialausrüstung

X (purple) **PPK-KAPAZITATOR** (Optional) Diese Einheit darf keinen Ersatzwert für ihren Schadenswert einsetzen. Gelingt dieser Einheit ein Fernkampfangriff, so erhöhe ihren unmodifizierten Schadenswert für diesen Angriff um die Hälfte. Ist die Einheit ein Mech, so erhöhe ihren Schadenswert (nur unter Berücksichtigung der Wärmeeffekte) für diesen Angriff um die Hälfte. Ist der Angreifer ein Mech, so bekommt er nach Durchführung des Angriffs einen Wärme-Klick zusätzlich zu anderer Wärme, die evtl. durch den Befehl verursacht wird.



ANGRIFF Spezialausrüstung

X (purple) **KÜHLMITTEL** (Optional) Diese Einheit darf unabhängig von ihrem Typ Nahkampfbefehle erhalten. Gib dieser Einheit einen Nahkampfbefehl mit einer freundlichen Einheit, die sich nicht in Kontakt mit einer feindlichen Einheit befindet, als Ziel. Der Angriff verursacht keinen Schaden und ignoriert alle Nahkampfmodifikatoren außer Wärmeeffekten. Diese Einheit darf sich vor dem Angriff mit ihrem Bewegungswert bewegen. Ist der Angriff erfolgreich, so verliert das Ziel 4 Wärme-Klicks, wenn diese Einheit sich vor dem Angriff nicht bewegt hat, bzw. 2 Wärme-Klicks, wenn diese Einheit sich vor dem Angriff bewegt hat. Das Ziel verliert keine zusätzlichen Wärme-Klicks bei einem kritischen Treffer und erleidet nicht den 1 Klick Antreibeschaden bei einem kritischen Patzer.



BEWEGUNG Spezialausrüstung

X (purple) **AUFKLÄRUNG** (Optional) Diese Einheit kann kein Mitglied einer Bewegungsformation sein und darf keine Spezialangriffe durchführen. Bekommt diese Einheit einen Bewegungsbefehl, so verbraucht sie dafür keinen Befehl von der Gesamtzahl in diesem Spielzug zur Verfügung stehender Befehle.



BALLISTISCHER SCHADEN Spezialausrüstung

X (purple) **ARTEMIS V FEUERLEITSYSTEM** (Optional) Gelingt dieser Einheit ein Fernkampfangriff mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel, so wirf einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3-5 wird der Schadenswert der Einheit für diesen Angriff um +1 erhöht, bei einem Ergebnis von 6 wird der Schadenswert der Einheit für diesen Angriff um +2 erhöht.

RÈGLES

Les membres de la faction des Wolf Hunters (🐺) peuvent utiliser les cartes d'évolution de combat (CEC) de contrat Mercenaire et la CEC de fierté de faction Mercenaire. Ils peuvent créer des formations avec n'importe quelle autre faction, mais n'autorisent pas les unités non-alliées ou les unités dépendant de factions différentes à créer des formations les unes avec les autres.

Alliances de Maison

Les Alliances de Maison suivantes prennent effet à partir de la sortie de **MechWarrior**®: *Domination* :

- Dragon's Fury—House Kurita (🐉, 🏠)
- Clan Nova Cat—Spirit Cats (🐱, 🏠)

Grandes Alliances

Les Grandes alliances suivantes (uniquement) prennent effet à partir de la sortie de **MechWarrior**®: *Domination* :

- House Liao—Bannson's Raiders (🏠, 🦅)
- House Kurita—Clan Nova Cat (🏠, 🐱)
- House Steiner—Steel Wolves (🏠, 🐺)
- Republic of the Sphere—Rasalhague Dominion (🌐, 🦅)

La Grande alliance House Kurita—Spirit Cats (🏠, 🐱) n'est plus valide à partir de la sortie de **MechWarrior**: *Domination*.

Mise à jour des capacités de faction

Une unité House Liao, Jade Falcon ou Sea Fox peut utiliser ses capacités de faction (pp. 38–39 des Règles de combat) uniquement si l'un des symboles d'extension suivants est imprimé sur son socle : 🌐, 🏠, 🦅, 🐱, 🐺, 🐉, 🏠, 🐱, 🌐, ou 🦅. Toutes les unités House Liao, Jade Falcon et Sea Fox peuvent utiliser les capacités de faction proposées par les CEC de fierté de faction.



Équipement spécial défense

X (purple) **SYSTÈME ANTI-MISSILE AVANCÉ** Le contrôleur de cette unité peut annuler cet équipement spécial avant le jet d'attaque d'un adversaire. (optionnel) Quand cette unité ou une figurine amie située à moins de 6" (15,24 cm) de cette unité est la cible d'une attaque de combat à distance réussie utilisant le type de portée 🏠, lancez un dé à six faces. Si vous faites 3–5, réduisez de 1 les dégâts sur la cible, jusqu'à un minimum de 1 point de dégâts. Si vous faites 6, réduisez de 1 les dégâts sur la cible, jusqu'à un minimum

de 0 point de dégâts. Appliquez les effets de cet équipement spécial après avoir appliqué les effets de tous les autres équipements spéciaux et capacités de faction.



Équipement spécial dégâts énergétiques

X (purple) **CONDENSATEUR PPC** (optionnel) Cette unité ne peut pas utiliser de valeur de remplacement pour sa valeur de dégâts. Quand cette unité réussit une attaque de combat à distance, augmentez sa valeur de dégâts non modifiée de moitié pour cette attaque. Si cette unité est un 'Mech, augmentez sa valeur de dégâts (en incluant uniquement les modificateurs d'effet de chaleur) de moitié pour cette attaque. Elle obtient 1 point de chaleur en plus de toute autre chaleur générée par l'attaque.



Équipement spécial attaque

X (purple) **VIDANGE DE LIQUIDE RÉFRIGÉRANT** (optionnel) Cette unité peut recevoir des ordres de combat rapproché, quel que soit son type. Donnez à cette unité un ordre de combat rapproché ciblant une figurine amie qui n'est pas en contact avec le socle d'une unité adverse. L'attaque ne fait aucun dégât, et elle ignore tous les modificateurs de combat rapproché à effet non-chaleur. Cette unité se déplace au maximum jusqu'à sa valeur de vitesse avant d'effectuer son attaque. Si l'attaque réussit, la cible perd 4 points de chaleur si cette unité ne s'est pas déplacée avant d'effectuer l'attaque, ou 2 points de chaleur si elle s'est déplacée. La cible ne perd pas de points de chaleur supplémentaires pour une réussite critique et elle ne subit pas 1 point de dégâts d'épuisement pour un échec critique.



Équipement spécial vitesse

X (purple) **RECONNAISSANCE** (optionnel) Cette unité ne peut pas devenir membre d'une formation de mouvement et ne peut pas faire d'attaque spéciale. Si cette unité reçoit un ordre de mouvement, elle n'utilise pas un ordre de votre total d'ordres ce tour-ci.



Équipement spécial dégâts balistiques

X (purple) **SYSTÈME DE CONTRÔLE DE VISÉE ARTEMIS V** (optionnel) Quand cette unité réussit une attaque de combat à distance ciblant une figurine adverse unique, lancez un dé à six faces. Si vous faites 3–5, cette unité ajoute +1 à sa valeur de dégâts pour cette attaque ; si vous faites 6, elle ajoute +2 à sa valeur de dégâts pour cette attaque.

REGOLE

Membri della fazione Wolf Hunters (🐺) possono usare la carta di potenziamento in combattimento (CPC) Contratti Mercenari e la CPC Orgoglio di Fazione Mercenario. Possono creare formazioni con qualsiasi altra fazione, anche se non permettono alle fazioni che non siano alleate o della stessa fazione di creare formazioni tra di loro.

Grandi Alleanze

Le seguenti Grandi Alleanze (e solo queste) sono in vigore con l'uscita di **MechWarrior**®: *Domination*.

- House Liao—Bannson's Raiders (🗡️, 🏹)
- House Kurita—Clan Nova Cat (🌀, 🌟)
- House Steiner—Steel Wolves (👊, 🤖)
- Republic of the Sphere—Rasalhague Dominion (🌐, 🦋)









La Grande Alleanza House Kurita—Spirit Cats (🌀, 🐱) non è più in vigore con l'uscita di **MechWarrior**®: *Domination*.

Alleanza tra Casate

Le seguenti Alleanze tra Casate entrano in vigore con l'uscita di **MechWarrior**®: *Domination*.

- Dragon's Fury—House Kurita (🐉, 🌀)
- Nova Cats—Spirit Cats (🌟, 🐱)

Aggiornamento delle Abilità di Fazione

Le Casate Liao, Jade Falcon e Sea Fox possono utilizzare le proprie abilità di fazione (pagine 38-39 del Regolamento della Guerra) soltanto se la base del modello ha stampato sopra di sé uno dei seguenti simboli del set: , , , , , , , o . Tutte le unità delle Casate Liao, Jade Falcon e Sea Fox possono usare le abilità di fazione conferite dalla CPC Orgoglio di Fazione.



ABILITÀ SPECIALE DIFESA

X (purple) **SISTEMA AVANZATO ANTI-MISSILE** Il controllore di questa unità può annullare questa abilità speciale prima del tiro di attacco dell'avversario. *(opzionale)* Quando questa unità o un modello alleato entro 6" da questa unità è il bersaglio di un attacco a distanza portato con successo che utilizzi un tipo di gettata , tira un dado a sei facce. Con un risultato di 3-5, riduci il danno contro il bersaglio di 1, fino a un minimo di 1. Con il risultato di 6, riduci il danno contro il bersaglio di 2, fino a un minimo di 0. Applica gli effetti di questa abilità speciale dopo aver applicato gli effetti di tutti gli altri equipaggiamenti speciali e delle abilità delle fazioni.



ABILITÀ SPECIALE DANNO DA ENERGIA

X **PPC CAPACITOR** *(opzionale)* Questa unità non può usare un valore di rimpiazzo per il suo valore di danno. Quando questa unità effettua con successo un attacco a distanza, incrementa il suo valore di danno non modificato di metà per questo attacco. Se l'unità è un 'Mech, incrementa il suo valore di danno (inclusendo solo i modificatori per gli effetti del calore) di metà. Il 'Mech subisce un click di calore addizionale oltre a quelli generati dall'attacco.



ABILITÀ SPECIALI ATTACCO

X (purple) **INIEZIONE DI REFRIGERANTE** *(opzionale)* Puoi assegnare a questa unità ordini di attacco in corpo a corpo, indipendentemente dal suo tipo. Assegna a questa unità un ordine di attacco in corpo a corpo che ha come bersaglio un'unità amica non in contatto di base con un modello nemico. Questo attacco non infligge danni e ignora tutti i

modificatori all'attacco in corpo a corpo non basati sugli effetti del calore. Questa unità può muoversi del suo valore di velocità prima di effettuare l'attacco. Se l'attacco ha successo, il bersaglio perde 4 click di calore, se questa unità non si è mossa prima dell'attacco, o 2 click di calore, se si è mossa. Il bersaglio non perde calore aggiuntivo in caso di successo totale e non subisce 1 danno da sforzo in caso di fallimento totale.



ABILITÀ SPECIALE VELOCITÀ


X (purple) **RICOGNIZIONE** *(opzionale)* Questa unità non può essere parte di una formazione né compiere attacchi speciali. Se a questa unità è assegnato un ordine di movimento, questo non è computato nel totale ordini a tua disposizione per questo turno.



ABILITÀ SPECIALE DANNO BALISTICO







X (purple) **SISTEMA DI CONTROLLO DI TIRO ARTEMIS V** *(opzionale)* Quando questa unità effettua con successo un attacco a distanza contro un singolo bersaglio, tira un dado a sei facce. Con il risultato di 3-5, l'unità guadagna +1 al suo valore di danno per questo attacco; con il risultato di 6, guadagna +2 al suo valore di danno per questo attacco.

REGLAS



Los miembros de la facción Lobos Cazadores () pueden utilizar las Tarjetas de Mejora de Combate (TME) de contrato mercenario y la TME de orgullo de facción de los mercenarios. Pueden crear formaciones con cualquier otra facción, aunque no permiten tener que las unidades no aliadas o que no sean de la misma facción creen formaciones entre ellas o con unidades de otras facciones.

Grandes alianzas

Las siguientes grandes alianzas (únicamente estas) están en efecto con el lanzamiento de la expansión **MechWarrior**[®]: *Domination*:

- Casa Liao e Incursores de Bannson (, )
- Casa Kurita y Clan Gatos Nova (, )
- Casa Steiner y Lobos de Acero (, )

- República de la Esfera y Dominio Rasalhague (, )

La gran alianza de la Casa Kurita y los Gatos Espíritu (, ) deja de surtir efecto con la ampliación **MechWarrior: Domination**.

Alianzas de casas

Las siguientes alianzas de casas están en efecto con el lanzamiento de la expansión

MechWarrior: Domination:



- Furia de Dragón y Casa Kurita (, )
- Clan Gatos Nova y Gatos Espíritu (, )

Actualización de habilidades de facción

Las unidades de la Casa Liao, los Halcones de Jade o Zorros Marinos pueden utilizar sus habilidades de facción (que aparecen en las Reglas de la Guerra) sólo si su base tiene impresa uno de los siguientes símbolos de expansión: , , , , , , , o . Todas las unidades de la Casa Liao, los Halcones de Jade, y Zorros Marinos pueden utilizar las habilidades de facción que proporcionan las TMC de orgullo de facción.



Equipo especial de defensa

 (purple) **SISTEMA AVANZADO DE DEFENSA ANTIMISILES** El jugador controlador de esta unidad puede cancelar este equipo especial antes de la tirada de ataque de un oponente. (opcional) Cuando esta unidad o una miniatura amiga que esté a un máximo de 6 pulgadas de esta unidad sean el objetivo de un ataque de combate a distancia efectuado con éxito del tipo , tira un dado de seis caras. Con un resultado de 3 a 5 reduce el daño infligido al objetivo en uno (-1) con un mínimo de 1 de daño. Con un resultado de 6, reduce el daño infligido al objetivo en dos (-2) con un mínimo de 0 de daño. Aplica los efectos de este equipo especial después de aplicar los efectos de cualquier otro equipo especial y habilidades de facción.




Equipo especial de daño de energía

 (purple) **CAPACITADOR DE CPP** (opcional) Esta unidad no puede utilizar un valor

de sustitución para su valor de daño. Cuando esta unidad tiene éxito en un ataque de combate a distancia incrementa su valor de daño sin modificar en un +50% sólo para este ataque. Si la unidad es un 'mech incrementa su valor de daño (incluyendo sólo los modificadores por efectos de calor que pueda haber) en un +50% para el ataque. El 'mech gana 1 de calor además de cualquier otro calor generado por el ataque.




Equipo especial de ataque

 (purple) **LÍQUIDO REFRIGERANTE** (opcional) Esta unidad puede recibir órdenes de combate cuerpo a cuerpo sin importar su tipo. Da a esta unidad una orden de combate dirigida a una unidad amiga que no esté en contacto de base con ninguna unidad enemiga. El ataque no inflige daño e ignora todos los modificadores de combate no producidos por el calor. Esta unidad puede moverse hasta al máximo de su valor de velocidad antes de realizar el ataque. Si el ataque tiene éxito el objetivo pierde 4 de calor si esta unidad no movió antes del ataque ó 2 si esta unidad movió antes del ataque. El objetivo no pierde calor adicional en el caso de un éxito crítico y no recibe 1 de daño por presión en un fallo crítico.




Equipo especial de velocidad

 (purple) **RECONOCIMIENTO** (opcional) Esta unidad no puede ser miembro de una formación de movimiento y no puede hacer ataques especiales. Si esta unidad recibe una orden de movimiento no utiliza una orden de tu total de órdenes de este turno.



Equipo especial de daño balístico

 (purple) **SISTEMA DE CONTROL DE FUEGO ARTEMIS-V** (opcional) Cuando esta unidad tiene éxito en un ataque de combate a distancia dirigido a una única miniatura enemiga tira un dado de seis caras. Con un resultado de 3 a 5 incrementa el valor de daño de esta unidad en uno (+1) para este ataque. Con un resultado de 6 incrementa el valor de daño de esta unidad en dos (+2) para este ataque.