

MECHA WARRIOR[®]



»» VANGUARD ★

RULES



RULES

MechWarrior®: *Vanguard* introduces gear CECs that have "R.I.S.C." in their name; this gear is referred to as R.I.S.C. gear. R.I.S.C. gear follows the same rules as other gear CECs, but also has a few additional rules.

Some R.I.S.C. gear will state that you must roll a die before making an attack roll; an unsuccessful roll will result in the gear being ignored for the attack. In general, the attack may still be made; you will simply do so without the benefit of that gear for the attack. If you cannot make the attack because you must ignore the gear, then the order given to your unit to make the attack is lost; it cannot be given to another unit. Immediately resolve the order and apply heat gain, as applicable.

If R.I.S.C. gear is being used during an assault order, you may make the die roll for the R.I.S.C. gear before moving the unit. If R.I.S.C. gear is being used at the same time as special equipment or an ability that requires more than one attack roll, make this die roll only once before the first attack roll. You do not need to make this die roll again during the attack.

If R.I.S.C. gear is eliminated, unless the gear states otherwise the opponent to your immediate left gains victory points for its elimination.

ALLIANCES

Grand Alliances

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

- House Kurita—Clan Nova Cat (☪, ⚡).
- Wolf Hunters—Steel Wolves (🐺, 🖐).
- Republic of the Sphere—Rasalhague Dominion (🌀, 🏳).

The House Liao—Bannson's Raiders (🏹, 🏹) Grand Alliance is no longer in effect with the **MechWarrior:** *Vanguard* release.

House Alliances

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

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



RULES

MechWarrior®: Vanguard presenta nuevas TMC que incluyen en su nombre la leyenda "R.I.S.C."; esto hace referencia al equipo llamado equipo R.I.S.C.. El equipo R.I.S.C. sigue las mismas reglas que otras TMC, pero también tienen algunas reglas adicionales:

Cierto equipo R.I.S.C. indica que debes tirar un dado antes de realizar una tirada de ataque; si la tirada no tiene éxito el único efecto será que se ignore el equipo para ese ataque. Si no puedes efectuar el ataque porque debes ignorar el equipo, entonces la orden dada a tu unidad para que efectuara ese ataque se pierde. No se la puede asignar a otra unidad. Ejecuta la orden de inmediato y aplica cualquier ganancia de calor aplicable.

Si se está utilizando equipo R.I.S.C. en una orden de asalto, puedes hacer la tirada para el equipo R.I.S.C. antes de mover a la unidad. Si se está utilizando equipo R.I.S.C. al mismo tiempo que una pieza de equipamiento especial o habilidad que requiera de más de una tirada de ataque, haz esta tirada de ataque sólo una vez antes de la primera tirada de ataque. No tienes que repetirla durante el ataque.

Si el equipo R.I.S.C. es eliminado, a menos que su descripción diga lo contrario, el oponente a tu izquierda gana puntos de victoria por su retirada.

ALIANZAS

Grandes alianzas

Las siguientes grandes alianzas entran en efecto (solamente) con la ampliación de **MechWarrior®: Vanguard**:

- Casa Kurita – Gatos Nova (☺, ⚡).
- Wolf Hunters – Lobos de acero (🐺, 🦊).
- República de la Esfera – Dominio Rasalhague (🌀, 🏰).

La gran alianza Casa Liao – Incursores de Bannson (🏹, 🏰) deja de estar en efecto con la ampliación de **MechWarrior: Vanguard** release.

Alianzas de las casas

Las siguientes alianzas de casas entran en efecto con la ampliación de **MechWarrior: Vanguard**:

- Furia de Dragón – Casa Kurita (☺, ☺).
- Clan Gatos Nova – Gatos Espíritu (⚡, 🦊).



RULES

MechWarrior®: Vanguard introduit les CEC d'équipement qui ont « R.I.S.C. » dans leur nom ; ce type d'équipement est appelé équipement R.I.S.C.. L'équipement R.I.S.C. suit les mêmes règles que les autres CEC d'équipement, mais il obéit aussi à quelques règles supplémentaires.

Certains équipements R.I.S.C. indiquent que vous devez lancer un dé avant de faire votre jet d'attaque ; si vous ratez ce jet, l'équipement sera ignoré pour cette attaque. En règle générale, l'attaque peut encore avoir lieu ; seulement, vous ne disposerez pas de l'avantage de cet équipement pour l'attaque. Si vous ne pouvez pas effectuer l'attaque parce que vous devez ignorer l'équipement, alors l'ordre d'attaque donné à votre unité est perdu ; il ne peut pas être transféré à une autre unité. Résolez l'ordre immédiatement et appliquez le gain de chaleur, le cas échéant.







Si un équipement R.I.S.C. est utilisé pendant un ordre d'assaut, vous pouvez faire le jet de dé pour l'équipement R.I.S.C. avant de déplacer l'unité. Si un équipement R.I.S.C. est utilisé en même temps qu'un équipement ou une capacité spéciale qui nécessite plus d'un jet d'attaque, faites ce jet de dé une seule fois avant le premier jet d'attaque. Vous n'avez pas besoin de refaire ce jet de dé pendant l'attaque.



Si un équipement R.I.S.C. est éliminé, à moins que l'équipement n'indique le contraire, l'adversaire situé immédiatement sur votre gauche gagne des points de victoire pour son élimination.

ALLIANCES

Grandes alliances





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

- House Kurita – Clan Nova Cat ( , ).
- Wolf Hunters – Steel Wolves ( , ).
- Republic of the Sphere – Rasalhague Dominion ( , ).

La Grande alliance House Liao – Bannson's Raiders ( , ) n'est plus valide à partir de la sortie de **MechWarrior: Vanguard**.

Alliances de Maison

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

- Dragon's Fury – House Kurita ( , ).
- Clan Nova Cat – Spirit Cats ( , ).



REGELN

MechaWarrior®: Vanguard führt Kampfkarten ein, deren Name "R.I.S.C." enthält. Diese Ausrüstungskarten werden auch kurz als R.I.S.C.-Ausrüstung bezeichnet. Für R.I.S.C.-Ausrüstung gelten die gleichen Regeln wie für andere Ausrüstungs-Kampfarten, allerdings gibt es Zusatzregeln.

Manche R.I.S.C.-Ausrüstung wird von dir verlangen, dass du einen Würfel wirfst, bevor du einen Angriffswurf machst; wenn der Wurf nicht erfolgreich ist, wird die Ausrüstung für den Verlauf dieses Angriffs ignoriert. Grundsätzlich kannst du den Angriff immer noch durchführen, du musst nur auf den zusätzlichen Effekt der Ausrüstung während dieses Angriffs verzichten. Kannst du den Angriff deswegen nicht durchführen, weil du die Ausrüstung ignorieren musst, ist der Befehl, den du deiner Einheit gegeben hast, verloren – du kannst ihn nicht an eine andere Einheit weitergeben. Führe den Befehl sofort aus und stelle dann die Wärme-Klicks ein, falls deine Einheit welche bekommt.

Wird R.I.S.C.-Ausrüstung für einen Sturmbefehl verwendet, würfelst du für die R.I.S.C.-Ausrüstung, bevor du die Einheit bewegst. Wird R.I.S.C.-Ausrüstung zusammen mit Spezialausrüstung oder einer Fähigkeit, durch die du mehr als einen Angriffswurf hast, verwendet, musst du trotzdem nur einmal für sie würfeln, und zwar vor dem ersten Angriffswurf. Du musst den Wurf nicht zwischen den Angriffswürfen wiederholen.

Wird R.I.S.C.-Ausrüstung ausgeschaltet, erhält der Gegner, der links von dir sitzt, die Siegpunkte dafür – es sei denn, auf der Ausrüstung steht ausdrücklich etwas anderes.

ALLIANZEN

Großallianzen

Ab dem Erscheinen von **MechaWarrior: Vanguard** gelten (nur) die folgenden Großallianzen:

- Haus Kurita – Clan Nova Cat (☯, ⚡).
- Wolf Hunters – Steel Wolves (🐺, 🤖).
- Republic of the Sphere – Rasalhague Dominion (⚙️, 🏰).

Die Großallianz Haus Liao – Bannson's Raiders (🏹, 🏰) ist seit dem Erscheinen von **MechaWarrior: Vanguard** nicht mehr wirksam.

Hausallianzen

Ab dem Erscheinen von **MechaWarrior: Vanguard** gelten die folgenden Hausallianzen:

- Dragon's Fury – Haus Kurita (☯, ☯).
- Clan Nova Cat – Spirit Cats (⚡, 🐱).



REGOLE

MechWarrior®: Vanguard introduce le carte di potenziamento in combattimento (CPC) che hanno la sigla "R.I.S.C." nel nome; questo equipaggiamento è denominato equipaggiamento R.I.S.C. L'equipaggiamento R.I.S.C. segue le medesime regole della altre carte di potenziamento in combattimento, ma presenta alcune regole aggiuntive.

Alcune carte equipaggiamento R.I.S.C. riportano che devi effettuare un tiro di dado prima di effettuare un tiro di attacco; un fallimento indica che si ignora quell'equipaggiamento per quell'attacco. In generale, l'attacco può ancora essere effettuato; dovrai semplicemente effettuarlo senza il beneficio di quell'equipaggiamento per quell'attacco. Se non puoi effettuare attacchi perché devi ignorare quell'equipaggiamento, allora l'ordine di attacco assegnato a quell'unità è perso; non può essere assegnato a un'altra unità. Risolvi immediatamente l'ordine e applica l'accumulo di calore, se applicabile.

Se equipaggiamento R.I.S.C. è utilizzato per un ordine di assalto, devi effettuare un tiro di dado prima di muovere l'unità. Se l'equipaggiamento R.I.S.C. è utilizzato allo stesso tempo come un'abilità speciale o un'abilità che richiede più di un tiro di attacco, effettua questo tiro di dado solo prima del primo attacco. Non devi più effettuare questo tiro di dado durante la risoluzione dell'attacco.

Se equipaggiamento R.I.S.C. è eliminato, a meno che la carta non affermi altrimenti, l'avversario alla tua sinistra guadagna i punti vittoria per la sua eliminazione.

ALLEANZE

Grandi Alleanze

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

- House Kurita—Clan Nova Cat (☪, ⚡).
- Wolf Hunters—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: Vanguard**.

Alleanza tra Casate

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

- Dragon's Fury—House Kurita (☪, ☪).
- Nova Cats—Spirit Cats (⚡, 🐾).