



# ***MANUALE DI SCUOLA GUIDA PER PILOTI DI UNITÀ MECHA***



**Pubblicato da Tabletop Systems Ltd**

**Direttore artistico:** Christian Bruni, Davide Coletti, Massimo Raspanti e Francesca Terranova

**Sviluppo e design del gioco:** Christian Bruni, Massimo Raspanti, Ferlini Filippo, Diego Padovani, Ronald Lee Odenthal III e Sean Wood.

**Design degli scenari:** Liliia Sitalio.

**Editore:** Tabletop Systems Ltd.

**Traduzioni:** Davide Coletti, Ronald Lee Odenthal III, Gregor Mango.

**Grafiche:** Liliia Sitalio.

**Playtester:** Christian Bruni, Massimo Raspanti, Ferlini Filippo, Diego Padovani, Giacomo Mazzanti, Matteo Poletti, Francesca Terranova, Erika Biondi, Mirko Parenti, James Gifford, Peter Reid, William Sutton, Tony Tinker, Marck Cook, Adam Duncan, Brian West, Emily Ledford, Meredith Latham, Joshua Inton, Mike Finley, Herbert Hancks, Martines Gualda, José Andrés Vidal.

Un ringraziamento speciale a: Bruna Betti, Gabriele Coletti, Valeria Lanzoni, Silvia Ribezzi, NASA e STScI (per l'immagine della Nebula Carina) e tutti i membri della comunità on-line che ci hanno sostenuto con il loro entusiasmo e calore nei mesi precedenti all'uscita di MechaTop.

Copyright © Tabletop Systems Ltd. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, distribuita o trasmessa in nessuna forma e con qualsiasi mezzo senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore.

Stampato in Cina da LongPack Ltd

Registrati su: [www.MechaTop.com](http://www.MechaTop.com)

Seguici su:



[www.facebook.com/MechaTop](http://www.facebook.com/MechaTop)



[Twitter.com/Gunplator1](https://twitter.com/Gunplator1)



[Instagram.com/Mechatop\\_Tabletop\\_System](https://www.instagram.com/Mechatop_Tabletop_System)



<https://www.youtube.com/channel/UCo1wyRbE9L1qFdbUv-mycfw/featured>

## **Contenuti:**

### *Introduzione: Benvenuto pilota coraggioso!*

Il pilota _____	1
Abilità dei piloti _____	1.1
Abilità del pilota Nuclear progeny _____	1.1.1
Abilità del pilota Builder _____	1.1.2
Abilità del pilota Leader _____	1.1.3
Unità Mecha e unità veicoli _____	2
La carta Mecha, la carta veicolo e la carta unità di supporto _____	2.1
Le carte upgrade _____	2.2
Arco di visuale e arco di fuoco _____	2.3
Sequenza di combattimento _____	2.4
I Button token _____	2.5
Attacco _____	2.6
Il disturbo della mira _____	2.6.1
Altre tipologie di attacco _____	2.6.2
Possibili esiti del tiro per colpire _____	2.6.3
Movimento _____	2.7
Altre tipologie di movimento _____	2.7.1
Controllo delle armi _____	2.8
Abilità comuni a tutti i piloti Nuclear progeny _____	2.9
Caratteristiche speciali delle unità Mecha e delle unità veicolo _____	2.10
Le armi _____	3
La gittata _____	3.1
Tipologia ed effetti delle armi _____	3.2
Le tipologie di danni _____	4
Danno struttura _____	4.1
Danno collaterale _____	4.2
Le carte danno collaterale _____	4.2.1
Danno stun _____	4.3
Elementi scenici _____	5
Il turno di gioco _____	6
Preparazione della partita _____	6.1
Fase Istinto _____	6.2
Iniziativa _____	6.3
Attivazione delle unità _____	6.4
Modalità di gioco _____	7
La creazione della carta _____	8

***Benvenuto alla scuola di pilotaggio della unità Mecha, durante questo addestramento imparerai la funzionalità dei pulsanti dell'abitacolo e le peculiarità e gli effetti delle armi. La tua formazione includerà anche informazioni sui diversi ambienti in cui combatterai, le fasi del turno di gioco e le tattiche di base che ogni buon pilota deve essere in grado di padroneggiare.***

***Dimostra il dovuto impegno e dedizione e, in breve tempo, sarai pronto a scendere in campo per provare l'emozione di pilotare un unità Mecha!***

## **INTRODUZIONE**

### **PREMESSE**

*I modelli di Mecha e le action figure utilizzate nel gioco devono essere fissati su una base ottagonale con un diametro di 150 mm.*

*I veicoli, a seconda delle loro dimensioni, possono essere fissati sulla base ottagonale o, in alternativa, su una base quadrata con un lato di 60 mm.*

*Per il gioco si usano solo dadi a sei facce.*

### **DISCLAIMER**

*MechaTop è liberamente ispirato agli universi Mecha più celebri degli ultimi 50 anni.*

*Le immagini riprodotte sono state scattate durante le fasi di playtest durante le quali venivano utilizzati modelli regolarmente acquistati e personalizzati.*

*MechaTop è stato concepito per essere giocato con qualsiasi tipologia di modello che rispetti le scale indicate (invero si può anche giocare con delle semplici forme di cartone). La presenza dei modelli nelle foto è puramente rappresentativa e finalizzata a meglio presentare il gioco che non è pertanto vincolato ad un particolare universo Mecha o franchising.*

# 1 IL PILOTA

Queste sono le classi pilota disponibili, ciascuna presenta abilità uniche e differenti, identificati in una di esse.

Nuclear progeny	Builder	Leader
<p>Questa categoria include persone con mutazioni nucleari indotte dalle radiazioni e cloni. Sono gli assi del combattimento: con i loro riflessi amplificati e le loro abilità mentali rappresentano la punta di diamante di ogni squadra.</p> <p>Ogni nuova abilità di questa classe pilota costa multipli di 125 punti esperienza:</p> <p>1° abilità – 125 XP                  2° abilità – 250 XP                  3° abilità – 500 XP                  4° abilità – 1.000 XP                  ...</p>	<p>Questa categoria include i costruttori, i meccanici, gli ingegneri e gli elettricisti. Sono un eccellente supporto utile per approntare le riparazioni delle unità Mecha e dei veicoli in combattimento.</p> <p>Ogni nuova abilità di questa classe pilota costa multipli di 100 punti esperienza:</p> <p>1° abilità – 100 XP                  2° abilità – 200 XP                  3° abilità – 400 XP                  4° abilità – 800 XP                  ...</p>	<p>Questa categoria include comandanti, leader e persone dotate di special carisma. Sono responsabili della pianificazione del combattimento e coordinano ogni membro della squadra durante la battaglia.</p> <p>Ogni nuova abilità di questa classe pilota costa multipli di 75 punti esperienza:</p> <p>1° abilità – 75 XP                  2° abilità – 150 XP                  3° abilità – 300 XP                  4° abilità – 600 XP                  ...</p>

Prendi la carta pilota corrispondente alla classe pilota scelta e compiala con i tuoi dati.



**PILOT NAME:** indica il nome del tuo pilota.

**RANK:** indica il grado militare del tuo pilota.

**ALIAS:** indica il soprannome o il nome di battaglia del tuo pilota.

**STATUS:** indica i Danni Stun, ovvero danni da stordimento, subiti dal tuo pilota.

Per ogni Danno Stun subito durante la battaglia cancella una stella. Alla fine di ogni turno, prima della successiva Fase Istinto, puoi recuperare una stella lanciando un dado e ottenendo 5+. Se il pilota subisce 4 Danni Stun, fintanto che non recupererà almeno una stella, sarà considerato k.o. e non potrà pianificare né attivare il unità Mecha.

Quando il tuo pilota è k.o. i tuoi avversari, ottenendo semplicemente un 3+ con il tiro per colpire, potranno infliggerti il Danno Collaterale Esplosione del Cockpit con qualsiasi arma ATK o AMS.


**PILOT EXP:** indica i punti esperienza (XP) guadagnati dal tuo pilota; potranno essere impiegati per conseguire nuove abilità.

**SKILLS:** elenca le abilità del tuo pilota.

## 1.1 Abilità dei piloti

Ogni classe di pilota presenta abilità di base che possono essere utilizzate sin dal primo scontro in tutte le modalità di gioco e abilità speciali che possono essere conseguite mediante l'impiego dei punti esperienza accumulati dal pilota esclusivamente nella modalità di gioco Campagna. Quando si acquista un'abilità speciale, è necessario acquistare prima l'abilità speciale evidenziata e in seguito le opzioni sottostanti.

## 1.1.1 Abilità del pilota Nuclear progeny



Il pilota Nuclear progeny può utilizzare il Button token  per eseguire le seguenti abilità di base:

- **DISTRAZIONE:** rimuovi un Button token a caso da una unità avversaria che si trova in qualsiasi punto del campo di gioco.
- **TELEKINESIS:** muovi una delle tue armi a controllo remoto di una distanza massima uguale pari al valore di Short Range e poi spara. Oppure richiama una delle tue armi a controllo remoto che si trova in qualsiasi punto del campo di gioco.

Per acquistare nuove abilità speciali dovrai spendere 125 XP per la prima, 250 XP per la seconda, 500 XP per la terza, 1.000 XP per la quarta, ecc...

Le abilità speciali sono suddivise in abilità speciali di attacco, di difesa o di potere mentale e sono descritte nelle seguenti tabelle:






### ATTACCO:

IMPROVED AIM Aggiungi +1 a tutti i tiri in attacco.	
<b>CRITICAL EXPERT</b> Quando infliggi un Danno Collaterale l'avversario pesca una carta addizionale, tu scegli quale effetto delle carte pescate applicare.	<b>MIND NIGHTMARE</b>  +  Con un attacco mentale infliggi un Danno Stun ad un pilota avversario che si trova in qualsiasi punto del campo di battaglia.

### DIFESA:





FAST REFLEXES Aggiungi +1 a tutti i tiri per schivare.	
<b>INNER ENERGY AURA</b> Una volta per partita ignora un attacco che ti infliggerebbe fino a 6 Danni Struttura.	<b>SELF CONTROL</b> Il tuo pilota è immune a qualsiasi attacco mentale (Distraction, Mind nightmare, ecc...).

### POTERE MENTALE:

MULTIPLE DISTRACTION  + 	
<b>CONFUSION</b>  +  Scegli un'area di 45x45 cm sul campo di gioco. In quell'area non sarà possibile usare il Button token NUCLEAR PROGENY fino alla fine del turno. È un attacco mentale.	<b>PREMONITION</b>  Guarda i Button token di un'unità avversaria posizionata entro un valore pari a Long Range dalla tua unità. Poi riposizionali coperti in campo.

## 1.1.2 Abilità del pilota Builder


Il tratto pilota Builder può assegnare alla propria unità 3 carte upgrade invece di 2 e, una volta per partita, utilizzare una sola delle seguenti abilità:

- **FIELD REPAIR:**  +  puoi rimuovere una carta Danno Collaterale (ad esclusione delle carte Arma Montata e Esplosione del Cockpit) assegnata ad una tua unità adiacente.
- **FRAME REPLACEMENT:**  +  subisci 2 Danni Struttura e rimuovi 5 Danni Struttura da una unità adiacente.

Per acquistare nuove abilità speciali dovrai spendere 100 XP per la prima, 200 XP per la seconda, 400 XP per la terza, 800 XP per la quarta, ecc...

Le abilità speciali sono suddivise in modifiche, riparazioni e performance e sono descritte nelle seguenti tabelle:



### MODIFICHE

ADAPTING PARTS	
Puoi assegnare alla tua unità le carte upgrade relative a qualsiasi unità ignorando la compatibilità.	
<b>OVER-UPGRADED</b> Puoi assegnare alla tua unità fino a 4 carte upgrade.	<b>SECRET SHIELD-COAT</b> Al costo di 100 punti  puoi aumentare di uno il valore dello scudo della tua unità Mecha (ad es: da 4 dadi a 5 dadi).


### RIPARAZIONE



ADVANCED FIELD REPAIR	
 +  Una volta a partita rimuovi 2 Danni Struttura dalla tua unità.	
<b>JUST A SCRATCH!</b> Quando subisci un Danno Collaterale pesca una carta Danno Collaterale addizionale, poi scegli quale effetto applicare. Se l'unità che subisce il Danno Collaterale è Mass Produced ignora entrambe le abilità e pertanto pesca una sola carta e applica il relativo effetto.	<b>ARM REPLACEMENT</b>  +  Rimuovi una carta Danno Collaterale da una unità amica entro un valore pari a Zero Range e posizionala sulla tua unità.

### PERFORMANCE

MECHA UNIT EMPHATY	
Una volta a partita, nella Fase Istinto, puoi disporre un Button token aggiuntivo alla tua unità.	
<b>TOTAL SHOT</b>  +  Una volta per partita puoi sparare contemporaneamente con tutte le armi M e le armi equipaggiate.	<b>AUTO-DODGE</b> Una volta a partita puoi schivare automaticamente senza bisogno di utilizzare il Button token MOVE né di lanciare il dado.

## 1.1.3 Abilità del pilota Leader



Il pilota Leader può utilizzare il Button token  per sostituire ad una unità amica un Button token non ancora rivelato. Il pilota, una volta per partita può anche utilizzare l'abilità di base:

- **INSPIRE:**  +  Una volta per partita tutte le unità alleate aggiungono +1 al risultato dei dadi in attacco, fino alla fine del turno.

Per acquistare nuove abilità dovrai spendere 75 XP per la prima, 150 XP per la seconda, 300 XP per la terza, 600 XP per la quarta, ecc...

Le abilità speciali sono suddivise in tattiche, leadership e coordinazione e sono descritte nella seguenti tabelle:

### TATTICHE

<b>AMBUSER</b>	
Puoi decidere di non schierare l'unità all'inizio della partita. Nei round successivi, prima della Fase Istinto, ottenendo 4+ potrai schierarlo in gioco in posizione adiacente a qualsiasi lato perimetrale del campo di battaglia.	
<b>ACTION SCHEME</b> Una volta per partita puoi attivare l'unità da te pilotata immediatamente dopo una tua unità alleata.	<b>COORDINATE FIRE</b>  +  Una volta per partita tutte le unità alleate potranno sparare ad una unità a tua scelta.

### LEADERSHIP

<b>SOLDIER LOYALTY</b>	
Una volta per partita ridirigi un attacco che colpirebbe la tua unità su una unità alleata posizionata nel campo di battaglia entro il valore di Close Range.	
<b>OUR LEADER IS DOWN!</b> Se la tua unità viene abbattuta, i tuoi alleati guadagnano +1 al dado in attacco fino alla fine del turno.	<b>BRING IT DOWN!</b> Una volta a partita usa questa abilità per aggiungere +2 al tiro di dado di un pilota amico, dichiarandolo prima che tiri il dado.

### COORDINAZIONE

<b>RADIO ORDERS</b>	
	
Nel tuo turno sostituisci 2 Button token ad un'unità alleata.	
<b>HEAR ME!</b>  Nel turno dell'avversario sostituisci un Button token ad una unità alleata nel campo di battaglia.	<b>ENCOURAGE</b>  +  Una volta a partita rimuovi fino a 3 Danni Stun da un pilota alleato sul campo di battaglia.



## 2 UNITÀ MECHA E UNITÀ VEICOLI

Durante questo addestramento non imparerai solamente a pilotare un unità Mecha ma ti verranno anche fornite le basi teoriche e pratiche per cimentarti nella guida delle varie unità veicolo (aereo, carro armato...) che prenderanno parte alla battaglia.

### 2.1 La carta Mecha, la carta veicolo e la carta unità di supporto

La carta Mecha, la carta veicolo e la carta unità di supporto presentano sostanzialmente le medesime statistiche, così come di seguito elencate. Veicoli e unità di supporto, a differenza dei Mecha, sono dotate di un minor numero di armi e, non disponendo di uno scudo, potranno difendersi unicamente con l'armatura. Le unità di supporto hanno il compito di coadiuvare le unità Mecha in diversi modi: possono trasportarli rapidamente al centro della battaglia o fornire armi e componenti aggiuntivi.

**Zaku II MS-06**

1. Nome e sigla univoca dell'unità.

2. Button tokens: numero di azioni che la tua unità può pianificare.

3. SPECIAL: Mass Produced

4. Bandiera della fazione corrispondente al pilota dell'unità.

5. Costo dell'unità espresso in punti 300

6. Valore di movimento dell'unità: Slow

7. Riepilogo dei punti struttura di scudo e armatura dell'unità (le unità veicolo hanno solo l'armatura): 5+2


8. Limitazioni: /

9. COMMON

WEAPON NAME	EQ	RANGE	DAM	D6	RLD	SPECIAL
Fist	L R	Zero	2	1		ATK, STN
Shield	M	Zero	INT	1		CRG, PSH, STN
Heat Axe	L R	Zero	4	1		AMS, STN
Automatic Gun	L R	Medium	2	2	o	ATK, RFR, RLD
280mm Zaku Bazooka	L R	Long	5	1	o o	AMS, XPL, TRL

17. Shield - 4d6

18. Armor - 2d6

- 1 Nome e sigla univoca dell'unità.
- 2 Button tokens: numero di azioni che la tua unità può pianificare.
- 3 Caratteristiche speciali dell'unità.
- 4 Bandiera della fazione corrispondente al pilota dell'unità.
- 5 Costo dell'unità espresso in punti  .
- 6 Valore di movimento dell'unità.
- 7 Riepilogo dei punti struttura di scudo e armatura dell'unità (le unità veicolo hanno solo l'armatura).
- 8 Limitazioni: alcune unità Mecha non sono adatte a combattere nello spazio o sul terreno.

9 Rarità dell'unità Mecha: in base alla modalità di gioco scelta potrai schierare un numero di unità Mecha secondo la seguente tabella:

Rarità	Duello	Torneo	Schermaglia	Campagna
Unique	1	1	1	1
Rare	1	1	1	2
Uncommon	1	1	2	3
Common	1	2	3	4

10 Nome dell'arma.

11 Indica se l'arma è montata sui frame dell'unità (sempre per le unità veicolo) o se è impugnabile (solo per le unità Mecha)

12 Gittata dell'arma

13 Danno che l'arma infligge ogni dado di attacco andato a segno.

14 Numero di dadi da lanciare quando si effettua un attacco con l'arma.

15 Indica se l'arma deve essere ricaricata dopo l'utilizzo.


16 Caratteristiche ed effetti dell'arma.

17 Indica il numero di dadi da lanciare per parare con lo scudo o l'armatura.

18 Indica il numero di punti struttura dello scudo e dell'armatura (annota qui, sulla bustina protettiva della carta, i danni subiti).

## 2.2 Carte upgrade

Nella fase di preparazione della partita, quando ancora stai definendo la squadra che scenderà in campo, puoi decidere se personalizzare la tua unità attraverso l'assegnazione di una o al massimo due carte upgrade (se il pilota appartiene alla classe Builder puoi assegnare fino a tre carte upgrade alla tua unità).

Le carte upgrade hanno un costo in punti  (che va a sommarsi al costo delle unità scelte e il totale dovrà rispettare il limite imposto dalla modalità di gioco scelta) e forniscono armi o abilità aggiuntive alle unità alle quali vengono assegnate.

Di seguito qualche esempio di upgrade cards:

- Additional Beam Saber;
- Command Unit;
- Battle Damaged;
- Core-Block System;
- Smoke Launchers;
- ...

## 2.3 Arco di visuale e arco di fuoco

L'arco di visuale rappresenta ciò che il pilota, dalla propria postazione all'interno del cockpit, può vedere dello spazio esterno alla unità pilotata. L'unità Mecha potrà schivare o parare con lo scudo unicamente se l'attacco risulterà proveniente da una zona ricompresa nel proprio arco di visuale. Nei modelli più obsoleti l'arco di visuale è limitato a soli 135° poi l'evoluzione tecnologica ha consentito di raggiungere i 360°. L'arco di fuoco rappresenta invece l'area nella quale una determinata arma può eseguire l'attacco. Nella maggior parte dei casi arco di visuale e arco di fuoco coincidono nei 135°. Uniche eccezioni sono rappresentate dalle armi Turret 360° e da quelle armi montate nei fianchi o nella schiena del unità Mecha.

## 2.4 Sequenza di combattimento

La sequenza di combattimento è la seguente:

L'Attaccante lancia il dado e colpisce il Bersaglio;

Il Bersaglio può ora interrompere il turno dell'Attaccante ed eseguire in sequenza:

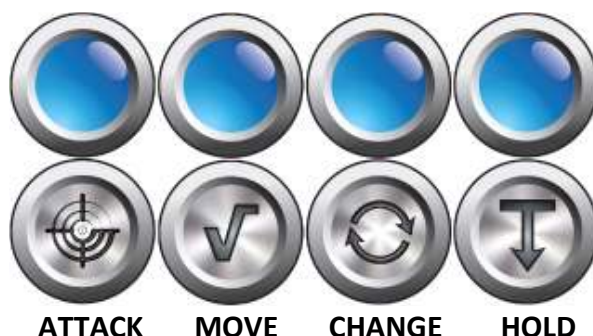
- 1): una schivata o un contrattacco, se non riesce passa al punto 2.
- 2): utilizzare l'abilità Inner Energy Aura, se disponibile. In caso contrario, passare al punto 3.
- 3): bloccare con lo scudo, se disponibile (il danno in eccesso inflitto ad uno scudo viene trasferito all'armatura una volta che lo scudo è stato distrutto). In caso contrario, passare al punto 4.
- 4): blocco con armatura. Se tutti questi passaggi falliscono, passare al punto 5, diversamente l'attacco è stato bloccato.
- 5): la vostra unità perde punti struttura pari al danno dell'arma che l'ha colpita e subisce i relativi effetti.

Le meccaniche di gioco dei punti descritti sono spiegate nelle rispettive sezioni di questo manuale.

## 2.5 Button token

I Button token sono i pulsanti che ogni pilota ha a disposizione all'interno del proprio cockpit. Per i Mecha con il tratto Self-Existing Unit i Button token sono considerati Input Token e rappresentano scelte compiute dall'unità stessa. Attraverso i Button token potrai controllare la tua unità e pianificare le diverse azioni che essa eseguirà durante il turno. Questi sono i pulsanti che potrai utilizzare:

ATTACK per assaltare il nemico, MOVE per muovere e schivare, CHANGE per eseguire azioni manuali come equipaggiare le armi o ricaricarle e HOLD, che permette di eseguire azioni più avanzate.



Se il tuo pilota fa parte della categoria Nuclear progeny avrai a disposizione anche il Button token NUCLEAR PROGENY che consente di utilizzare speciali abilità.




Durante la Fase Istinto, prima che venga stabilita l'iniziativa, ogni giocatore, contemporaneamente, posiziona 2 dei Button token disponibili (corrispondenti alle azioni che vuole che la sua unità esegua), coperti, adiacenti alla base dell'unità stessa.

**ATTENZIONE!!!** I Button token possono essere attivati anche nel turno dell'avversario per eseguire attacchi e schivate. In tal caso il giocatore, per attivare nel turno del suo avversario, dovrà lanciare un dado e ottenere il valore indicato nella seguente tabella:

	NEL TUO TURNO	NEL TURNO AVVERSARIO	ASSOCIATO CON 
	<b>ATTACCO</b>	<b>ATTACCO REATTIVO (3+)</b> <b>CONTRATTACCO (3+)</b>	<b>ATTACCO MIRATO</b> <b>DOPIO ATTACCO</b>
	<b>MOVIMENTO/ROTAZIONE</b>	<b>SCHIVATA (5+)</b>	<b>BOOST</b> <b>CARICA</b> <b>SPINTA</b>
	<b>CAMBIA ARMA</b> <b>RICARICA</b>	<b>CAMBIA ARMA</b> <b>(AUTOMATICO)</b>	<b>RICARICA TOTALE</b>
	<b>ARMA TELEKINETICA</b>	<b>ATTACCO REATTIVO (2+)</b> <b>CONTRATTACCO (2+)</b> <b>SCHIVATA (4+)</b>	<b>DISTRAZIONE</b>

## 2.6 Attacco

**ATTACCO**  : esegui un attacco con una delle tue armi equipaggiate contro un'unità nemica posizionata all'interno della tua linea di visuale e all'interno della gittata dell'arma utilizzata. Il punteggio per colpire varia in base alla localizzazione dell'arma equipaggiata con la quale si esegue l'attacco, secondo la seguente tabella:

Arma Equipaggiata	Risultato necessario
<b>M, L, RC</b>	<b>4+</b>
<b>R</b>	<b>3+</b>
<b>L+R</b>	<b>2+</b>

**M**: arma montata sul frame dell'unità.

**L**: arma impugnata con la mano sinistra del unità Mecha.

**RC**: arma a controllo remoto (attivabile con il tratto Nuclear progeny, Telekinesis).

**R**: arma impugnata con la mano destra del unità Mecha.

**L + R**: arma impugnata con entrambe le mani del unità Mecha.



Il tuo avversario potrà tentare di evitare l'attacco eseguendo una schivata (rivelando il Button token e ottenendo 5+).

In alternativa potrà tentare di pararlo con lo scudo se è equipaggiato (solo se pilota una unità Mecha e se l'unità attaccante è posizionata all'interno della sua linea di visuale) o con l'armatura: in tal caso dovrà lanciare un numero di dadi corrispondenti a quanto indicato nella carta ed ottenere un valore uguale o superiore al valore che hai ottenuto in attacco.

ES: L'attaccante ottiene 4-5-5 con i Vulcan Guns, il difensore che lancia 4 dadi ottiene 6-4-4-1. Il 6 para un 5 e il 4 para un altro 4, un 5 non viene parato e infligge un Danno Struttura.

## 2.6.1 Disturbo della mira

Gli elementi scenici come edifici o rottami di navi spaziali, disturbano la mira della tua unità. Per ogni oggetto o unità Mecha (i veicoli non sono abbastanza grandi per costituire un disturbo) che si trova fra te e il tuo bersaglio, il tuo tiro per colpire subisce un modificatore di -1.



ES: se tenti di sparare con la mano destra ad una unità Mecha dietro un edificio dovrai ottenere 4 (3 per la mano destra +1 per il disturbo della mira = 4).






Se invece ti trovi adiacente ad un elemento scenico o unità amica il malus non si applica.




## 2.6.2 Altre tipologie di attacco



**ATTACCO REATTIVO**  (3+) o  (2+): quando una unità avversaria si muove ed entra nella gittata di una delle tue armi equipaggiate puoi decidere di attivare l'attacco reattivo utilizzando il Button token ATTACK ed ottenendo 3+. Se il tuo pilota appartiene alla classe Nuclear progeny puoi eseguire l'attacco reattivo utilizzando il Button token NUCLEAR PROGENY ed ottenendo 2+. Se il lancio ha successo interrompi il turno dell'avversario ed esegui il tiro per colpire (vedi attacco). Una volta risolto l'attacco reattivo l'unità avversaria, se non è stata distrutta, riprende il turno.


ES: L'unità nemica entra nel raggio del tuo Beam Rifle. Riveli il Button token  e ottieni 3+. Il turno dell'avversario si interrompe e ora hai la possibilità di attaccare il nemico. Lancia i dadi, risolvi l'eventuale danno e poi il tuo avversario riprende a giocare.

**CONTRATTACCO**  (3+) o  (2+): durante l'attacco nemico puoi decidere di attivare il contrattacco rivelando il Button token ATTACK ed ottenendo 3+ con il lancio del dado. Se il tuo pilota appartiene alla classe Nuclear progeny puoi eseguire il contrattacco utilizzando il Button token NUCLEAR PROGENY ed ottenendo 2+. Se il lancio ha successo interrompi il turno dell'avversario ed esegui il tiro per colpire (vedi attacco). Se anche il tiro per colpire ha successo bisognerà calcolarne le conseguenze secondo la seguente tabella:

Spada vs Spada	Laser vs Laser	RFR vs XPL
Entrambi i giocatori dovranno lanciare il numero di dadi indicato nella statistica della propria arma e confrontarne il risultato totale ottenuto con quello dell'avversario.	Entrambi i giocatori dovranno lanciare il numero di dadi indicato nella statistica della propria arma e confrontarne il risultato totale ottenuto con quello dell'avversario.	Può essere utilizzato solamente contro attacchi XPL che prevedono il lancio di più dadi (ad esempio contro i missili ma non contro il bazooka).
Se un giocatore ottiene 5+ del risultato dell'avversario porterà a termine il suo attacco.	Se un giocatore ottiene 5+ del risultato dell'avversario porterà a termine il suo attacco.	Ogni dado del contrattacco che colpisce neutralizza un dado dell'attacco.
Se fra i due totali c'è una differenza di 4 o minore, entrambi gli attacchi si considerano annullati.	Se fra i due totali c'è una differenza di 4 o minore, entrambe le unità subiranno un danno (non bloccabile e non schivabile) pari alla somma dei danni provocati dalle due armi.	Se il contrattacco non neutralizza tutti i dadi in attacco, quelli avanzati andranno a segno.

ES: Vieni attaccato da 3 missili 4-5-6, riveli il Button token  e ottieni 3+. Il turno dell'avversario si interrompe e ora hai la possibilità di contrattaccare i missili. Spari con i Vulcan e ottieni 4-4-4, tutti i colpi sono a segno e perciò i missili distrutti, intercettati dal tuo attacco.

**ATTACCO MIRATO**  +  : esegui un attacco con una singola arma equipaggiata e ritira i dadi che non hanno colpito.

**DOPPIO ATTACCO**  : esegui due attacchi con due armi diverse equipaggiate. Il doppio attacco può essere indirizzato anche a due diversi bersagli.


### 2.6.3 Possibili esiti del tiro per colpire

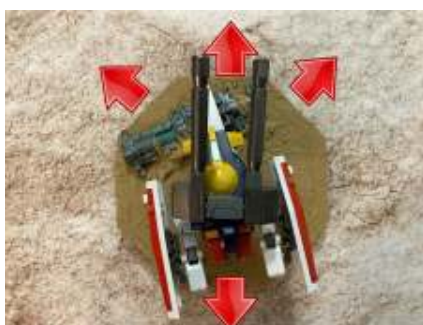
1. L'unità non colpisce mai neppure nel caso in cui, sommando vari bonus, dovesse raggiungere il valore necessario per colpire.
2. Un tiro fiacco: se il tuo Unità Mecha sta utilizzando un'arma impugnata a due mani l'attacco andrà a segno ma ci saranno molte probabilità che venga bloccato dall'armatura del nemico.
3. Un tiro debole: se il tuo Unità Mecha sta utilizzando un'arma impugnata con la mano destra l'attacco andrà a segno ma ci saranno molte probabilità che venga bloccato dall'armatura del nemico.
4. Un buon colpo: l'attacco andrà sempre a segno e non sarà tanto facile da parare, soprattutto se la tua unità sta utilizzando armi ATK o AMS.
5. Centro! L'unità avversaria dovrà faticare per parare l'attacco!
6. Colpo da maestro! Se l'unità avversaria non riuscirà a schivarlo o pararlo subirà, oltre al Danno Struttura inflitto dall'attacco, un Danno Collaterale.

## 2.7 Movimento


Per consentire ai giocatori di impiegare i propri modelli nelle scale preferite, il valore delle distanze non viene espresso attraverso unità numeriche: il movimento viene indicato come Tank, Slow, Average, Fast e Jet. In base alla scala prescelta (1/48 - 1/100 - 1/144 - 1/200 - 1/400+) consulta la seguente tabella con le misure in pollici e in centimetri.



<b>MOVEMENT</b>	<b>1/48 scale (inch/cm)</b>	<b>1/100 scale (inch/cm)</b>	<b>1/144 scale (inch/cm)</b>	<b>1/200 scale (inch/cm)</b>	<b>1/400+ scale (inch/cm)</b>
<b>Tank</b>	<b>12 / 30</b>	<b>6 / 15</b>	<b>4 / 10</b>	<b>3 / 7.5</b>	<b>1,5 / 3,75</b>
<b>Slow</b>	<b>16 / 40</b>	<b>8 / 20</b>	<b>6 / 15</b>	<b>4 / 10</b>	<b>2 / 5</b>
<b>Average</b>	<b>24 / 60</b>	<b>12 / 30</b>	<b>8 / 20</b>	<b>6 / 15</b>	<b>3 / 7,5</b>
<b>Fast</b>	<b>36 / 90</b>	<b>18 / 45</b>	<b>12 / 30</b>	<b>9 / 22</b>	<b>4,5 / 11,25</b>
<b>Jet</b>	<b>60 / 150</b>	<b>30 / 75</b>	<b>20 / 50</b>	<b>15 / 37.5</b>	<b>7,5 / 18,75</b>



**MOVIMENTO**  : muovi la tua unità indietro o in una delle tre direzioni compatibili con la tua linea di visuale. In breve tempo ricorderai i valori di movimento e non avrai più necessità di consultare le tabelle.





## 2.7.1 Altre tipologie di movimento

**ROTAZIONE**  : Durante il movimento puoi utilizzare parte del valore di movimento per eseguire una rotazione. Impiega un pollice (o 2,5 cm) di movimento per ruotare di 45° la base della tua unità.

**SCHIVATA**  (5+) o  (4+): lancia un dado. Se hai rivelato il Button token MOVE e ottieni 5+ sposta in qualsiasi direzione la tua unità della metà del suo valore di movimento ed ignora l'attacco. Se il tuo pilota appartiene alla classe Nuclear progeny puoi utilizzare un Button token NUCLEAR PROGENY per schivare ottenendo 4+. Dopo avere schivato sposta la tua unità, in qualsiasi direzione (anche quella da cui proviene l'attacco) nel campo di battaglia, di un valore pari alla metà del suo valore di movimento.



**BOOST**  +  : raddoppia il tuo valore di movimento e muovi in una delle direzioni compatibili con la tua linea di visuale, ignorando qualsiasi ostacolo. Il movimento può essere eseguito solamente in linea retta, senza possibilità di eseguire alcuna curva o rotazione. Se il combattimento avviene nello spazio dovrai tenere conto dell'effetto dell'inerzia: nel round successivo l'unità guadagnerà il tratto Aircraft (l'unità nel proprio turno deve muovere in avanti di un valore pari a quello di Close Range. Se utilizza il Button token MOVE potrà muovere, in qualsiasi direzione, del pieno valore di movimento).

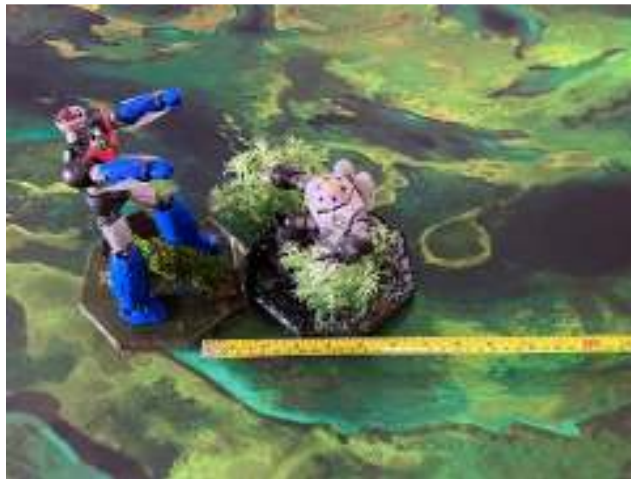


**SPINTA**  +  : questa tipologia di movimento può essere effettuata solo dalle unità Mecha. Sposta la tua unità Mecha e una unità avversaria adiacente (unità Mecha o unità veicolo), nella medesima direzione dell'attacco, di un valore pari al tuo valore di movimento. Se a seguito di questo spostamento l'unità avversaria urta un elemento scenico o un'altra unità, entrambi (unità spinta ed elemento scenico) subiranno un Danno Struttura e un Danno Stun aggiuntivi. Concluso il movimento la tua unità Mecha dovrà trovarsi in una posizione tale da non invadere lo spazio occupato da altre unità o elementi scenici. Se il combattimento avviene nello spazio dovrai tenere conto dell'effetto dell'inerzia: muovi l'unità spinta di un valore pari a Short Range.









**CARICA**  +  : questa tipologia di movimento può essere effettuata solo dalle unità Mecha. Muovi la tua unità Mecha in linea retta verso l'unità avversaria (unità Mecha o unità veicolo) di un valore massimo pari al doppio del tuo valore movimento. Concluso il movimento potrai eseguire un attacco extra con un'arma CRG (ad esempio uno scudo).





## 2.8 Controllo delle armi


**CAMBIA ARMA**  : cambia la configurazione delle armi equipaggiate nelle mani della tua unità Mecha. Questa abilità non può essere utilizzata dalle unità veicolo.



**RICARICA**  : ricarica un'arma RLD.

**RICARICA TOTALE**  +  : ricarica un'arma TRL.

**RICARICA SPECIALE**  +  : ricarica un'arma SRL (se l'unità ha l'abilità Energy Syphon)

## 2.9 Abilità comuni a tutti i piloti Nuclear progeny

**DISTRAZIONE**  : rimuovi un Button token a caso da una unità avversaria che si trova in qualsiasi punto del campo di gioco.

**TELEKINESIS**  +  : muovi una delle tue armi a controllo remoto di una distanza massima pari al valore di Short Range e poi spara. Oppure richiama una delle tue armi a controllo remoto che si trova in qualsiasi punto del campo di gioco.



**ATTENZIONE!!!** Numerose sono le azioni disponibili, cerca di ricordarle: la giusta azione eseguita nel momento opportuno potrebbe ribaltare le sorti della partita.

## ***2.10 Trattati speciali delle unità Mecha e delle unità veicolo***

Alcune unità hanno tratti speciali che le differenziano dalle altre e che rendono più avvincente e imprevedibile l'esito di ogni scontro. Tali caratteristiche si distinguono in:

<b>TRATTI PASSIVI</b>	Caratteristiche permanenti dell'unità, sempre funzionanti.
<b>TRATTI ONE USE</b>	Caratteristiche che possono essere utilizzate una sola volta a partita.
<b>TRATTI DEPLOY</b>	Caratteristiche attivabili solo nella fase di preparazione della partita.
<b>TRATTI NUCLEAR PROGENY</b>	Caratteristiche attivabili unicamente se l'unità è pilotata da un Nuclear progeny.

### **A.I Artificial Intelligence [Passiva].**

*I veicoli e i droni dotati di intelligenza artificiale non necessitano della guida di un pilota.*

Questa unità può posizionare un solo Button token.

### **Aereodinamic Form (Abilità delle sole unità trasformabili) [Passiva]**

*I primi modelli di Mecha trasformabili vennero concepiti proprio per poter acquisire la forma di un aereo.*

L'unità raddoppia il valore di movimento e guadagna il tratto Aircraft.

### **Aim Jammer [Passiva]**

*Durante una battaglia alcuni soldati scoprirono che determinate frequenze del sonar potevano interferire con il sistema di mira delle unità vicine.*

Tutte le unità che si trovano entro il valore di Short Range dall'unità dovranno ottenere 5+ per colpire indipendentemente dai valori riportati nella tabella del punto 2.6.

### **Aircraft [Passiva]**

*Solo i migliori piloti riescono a calcolare l'inerzia dei loro aerei e sfruttarla a loro vantaggio.*

L'unità non gode del vantaggio derivante dal disturbo della mira. L'unità nel proprio turno deve muovere in avanti di un valore pari a quello di Close Range. Se utilizza il Button token MOVE potrà muovere, in qualsiasi direzione, del pieno valore di movimento.

### **All Around View [Passiva]**

*L'evoluzione della tecnologia raggiunse il suo massimo livello in questo tipo di cockpit che permette al pilota una visione quasi a 360°.*

L'arco di visuale di questa unità è di 315°, da non confondere con l'arco di fuoco che rimane di 135°.

### **Ambusher [Deploy]**

*Alcune unità sono maestre nel mimetizzarsi nell'ambiente circostante ed attaccare nel momento più opportuno.*

Questa unità può entrare in gioco nei turni successivi al primo. Prima della Fase Istinto lancia un dado, se ottieni 4+ potrai disporre il modello in qualsiasi punto del perimetro del campo di gioco.

### **Amphibious [Passiva]**

*Queste unità sono state concepite per dare il meglio in terreni acquatici o paludosi.*

Quando combatte in acqua o in terreni paludosi guadagna il tratto Ambusher e, quando esegue il Boost, quadruplica il valore di movimento invece di raddoppiarlo.

### **Anti-Laser Coat [Passiva]**

*Un materiale innovativo che riveste l'esterno dell'unità e che riflette, in parte, i raggi laser che la colpiscono.*

L'unità subisce un Danno Struttura in meno dalle armi AMS, minimo 1.

### **Big Shield [Passiva]**

*Alcune unità sono dotate di scudi così grandi da fornire la stessa protezione di un edificio.*

Considera l'unità come se fosse riparata dietro ad un elemento scenico. Se un'altra unità si nasconde dietro ad un'unità con Big Shield la prima avrà il bonus di 2 ripari (i nemici avranno un malus di -2 sul tiro per colpire). Il tuo avversario può decidere di bersagliare direttamente il Big Shield con il proprio attacco.

### **Car-form (Abilità delle sole unità trasformabili) [Passiva].**

*Alcune unità possono trasformarsi in macchine e confondersi nel traffico cittadino.*

L'unità raddoppia il proprio valore di movimento.

### **Cockpit Escape System [Passiva]**

*Il cockpit dei Mecha è una unità indipendente che può staccarsi in qualsiasi momento.*

Quando l'unità viene distrutta (raggiunge zero punti struttura) rimuovila dal campo di battaglia e posiziona la testa/astronave entro un valore pari a Close Range dalla posizione in cui si trovava l'unità distrutta. Potrai utilizzare solo l'arma \* principale dell'unità entrata in gioco ed una sola volta a partita.

### **Combiner-Style [One use]**

*Alcuni Mecha sono il risultato di una combinazione di diverse unità.*

Una volta a partita puoi rimuovere dal gioco l'unità e mettere in campo, entro la distanza di Close Range dal punto in cui si trovava l'unità rimossa, le singole unità da cui è composta. Dividi a tuo piacimento gli eventuali Danni Struttura presenti sull'unità rimossa tra le unità entrate nel campo di battaglia.

### **Component Calls [Passiva]**

*Alcuni Mecha dispongono di armi supplementari che vengono fornite, al bisogno, dalle squadre di supporto.*

All'inizio della partita questa unità Mecha ha l'arma pugno equipaggiata in entrambe le mani. Per cambiare arma dovrà utilizzare i Button token CHANGE + HOLD invece del Button token CHANGE.

### **Dash [Passiva]**

*Questo tipo di backpack consente al Mecha di muoversi come se stesse scivolando sul ghiaccio, mantenendo stabile la mira.*

Questa unità può sparare durante il movimento. Interrompi il movimento, spara e continua a muovere.

### **Double-Neural Connection [Passiva]**

*I Mecha costruiti per affrontare i kaiju sono di dimensioni tali che devono essere guidati da una coppia di piloti sincronizzati attraverso una connessione neurale.*

Questa unità Mecha deve essere pilotata da 2 piloti. Prima di ogni fase istinto lancia un dado per verificare la connessione neurale fra i due piloti:

- 1        disponi un solo Button token;
- 2-3     disponi 2 Button token;
- 4-5     disponi 2 Button token ma potrai usare anche il Button token NUCLEAR PROGENY;
- 6        disponi 3 Button token, potrai usare anche il Button token NUCLEAR PROGENY.

### **Energy-Field Generator [One use]**

*Questo meccanismo costituisce il sistema di difesa definitivo: è in grado di contrastare qualsiasi tipo di attacco.*

Una volta a partita l'unità ignora un attacco che infliggerebbe fino a 6 Danni Struttura.

### **Energy Syphon [Passiva]**

*Alcune unità Mecha sono dotate di un vero e proprio generatore energetico al loro interno che permette di ricaricare anche le armi di grandissime dimensioni.*

Quando la base dell'unità è adiacente (entra in contatto) con la base di un'arma con il tratto SRL puoi ricaricare quest'ultima arma utilizzando i Button token CHANGE + HOLD.

### **Fast Fighting Unit [Passive]**

*È uno speciale sistema operativo che consente ai Mecha sprovvisti di armi da fuoco di poter usufruire di una azione addizionale.*

L'unità Mecha con questa abilità non può mai equipaggiare armi con una gittata pari o superiore al valore di Short Range e, nella propria Fase Istinto, può disporre 3 Button token invece di 2.

### **Flash Light [One use]**

*Accecare gli avversari potrebbe essere considerata una mossa sleale, tuttavia in guerra tutto è lecito!*

Una volta per partita l'unità può rimuovere tutti i Button tokens ad un'unità nemica che ha il suo arco di visuale girato verso di te e si trova ad una distanza non superiore al valore di Short Range. L'avversario può evitare l'effetto ottenendo 5+.

### **Force Field [Passiva]**

*Un campo energetico misterioso protegge questa unità dagli attacchi più comuni.*

L'unità non può essere danneggiata da armi ATK o RFR ma solamente da quelle AMS.

### **Heavy Plate [Passiva]**

*Alcuni Mecha sono equipaggiati con dei frame arrotondati di uno spessore doppio del normale. Questo tipo di frame protegge il Mecha dagli attacchi esplosivi.*

L'unità Mecha subisce un Danno Struttura in meno (minimo 1) dalle armi XPL.

### **Jutte Beam System [Passiva]**

*Alcuni fucili laser vennero modificati per contenere l'emissione del raggio così, in caso di bisogno, potevano essere utilizzati come spade laser.*

L'unità Mecha può sempre eseguire il contrattacco (sword vs sword) o l'attacco reattivo anche se impugna il fucile laser invece della spada.

### **Liquid-Psycho Sync [Passiva]**

*Per controllare alcune tipologie di creature ibride (meccaniche e biologiche) venne creata una vasca di liquido sub-neurale nella quale il pilota veniva immerso, acquisendo così la facoltà di sincronizzare la sua mente con quella del colosso.*

Questa unità può attivarsi anche se il suo pilota è KO.

Prima di ogni Fase Istinto lancia un dado e applica al risultato il modificatore +1 per ogni Danno Stun che ha il tuo pilota:

- 1, 2     disponi un solo Button token;
- 3, 4     disponi 2 Button tokens;
- 5, 6     disponi 3 Button tokens;
- 7+     modalità Berserker: disponi 3 Button tokens e inoltre ottieni +1 al tiro per colpire e ogni attacco dell'unità infliggerà un Danno Struttura aggiuntivo.

### **Magnetized Coat [Passiva]**

*Una vernice con l'aggiunta di un ingrediente segreto che elimina completamente l'attrito.*

Quando l'unità si trova nello spazio, triplica il suo movimento di base.

### **Mass Produced Unit [Passiva]**

*Questo tipo di unità è così diffusa che tutti i piloti ne conoscono i punti deboli.*

Quando l'unità subisce un Danno Collaterale pesca 2 carte, il tuo avversario deciderà quale effetto applicare.

### **Mobile Armour [Passiva]**

*I Mecha di grandi dimensioni sono solitamente dotati di un'armatura così spessa e pesante da proteggere il suo pilota dagli effetti collaterali delle esplosioni.*

Subisci un Danno Struttura in meno (minimo 1) dalle armi XPL. Non subisci mai l'effetto di riflesso delle armi XPL.

## **MS Transport [Deploy]**

*Per raggiungere in fretta il cuore della battaglia alcuni piloti preferiscono fare trasportare il proprio Mecha da mezzi volanti.*

All'inizio della partita puoi decidere di posizionare la carta di una unità Mecha sotto la carta di questa unità. L'unità Mecha si considererà fuori dal gioco (non potrà essere bersaglio di attacchi) fintanto che l'unità con il tratto MS Transport non utilizzerà un Button token CHANGE. A quel punto posiziona nel campo di battaglia l'unità Mecha trasportata entro il valore di Close Range dall'unità che la trasporta. Se l'unità con il tratto MS Transport viene distrutta anche l'unità Mecha trasportata farà la stessa fine.

## **N.T.D. (Nuclear progeny Destroy System) [Passiva]**

*Un dispositivo che si attiva in presenza di piloti Nuclear progeny incrementando le prestazioni del Mecha.*

Si attiva automaticamente quando il pilota del Mecha che contiene il N.T.D. subisce un Danno Stun o quando viene usato un Button token NUCLEAR PROGENY da un'unità entro una distanza massima pari al valore di Medium Range.

Il pilota può tentare di impedire l'attivazione o disattivare manualmente il N.T.D. utilizzando un Button token CHANGE ed ottenendo 3+.

BONUS:

- +3 in tutti i lanci di dado in attacco (massimo 6);
- puoi disporre un Button token aggiuntivo;
- puoi prendere il controllo di un'arma a controllo remoto di un'unità nemica ottenendo 4+.

MALUS:

- Alla fine del turno in cui N.T.D. è attivo il pilota subisce un Danno Stun.

## **Panoramic Cockpit [Passiva]**

*I Mecha di nuova generazione dispongono di un sistema di telecamere che amplia l'arco di visuale consentendo al pilota di vedere anche lateralmente.*

L'arco di visuale di questa unità Mecha è 225°, da non confondere con l'arco di fuoco che rimane di 135°.

## **Parachute Jump [Deploy]**

*Alcuni piloti preferiscono farsi paracadutare, insieme al loro Mecha, direttamente al centro della battaglia.*

L'unità non viene disposta all'inizio della partita. Prima della Fase Istinto decidi se schierarla in un punto qualsiasi sullo scenario. Lancia un dado, se ottieni 5+ disponi normalmente i Button token, oppure disponine solo uno.

## **Psycho Frame System [solo per piloti Nuclear progeny]**

*Un materiale psico-reattivo contenuto nel frame del Mecha permette pilota di controllare il Mecha con la mente, senza utilizzare i comandi del cockpit.*

Il pilota può sostituire un Button token già posizionato dalla sua unità al costo di un Danno Stun.

### **Psycho Control Machine [solo per piloti Nuclear progeny]**

*I Mecha di ultima generazione possono sovrascrivere il sistema di controllo dei Mecha nemici prendendone il controllo.*

Utilizzando il Button token CHANGE prendi il controllo di un'unità nemica equipaggiata con Psycho Frame System fino alla fine del turno. Il pilota dell'unità nemica può evitare questo effetto solamente attraverso una schivata.

### **Recon [Passiva]**

*Questa unità scandaglia il campo di battaglia per evitare di essere colti di sorpresa dalle unità nemiche.*

Per ogni unità con il tratto Recon che hai nel campo di battaglia il tuo avversario ha un *malus* -1 sul tiro per entrare in campo con tutte le sue unità con il tratto Ambush.

### **Regeneration [Passiva]**

*Questa unità può autoripararsi o autoguarirsi.*

Alla fine di ogni turno l'unità recupera un punto struttura. Utilizzando il Button token CHANGE recupera 3 punti struttura o, in alternativa, rimuovi un Danno Collaterale assegnato al Mecha. Utilizzando i Button token CHANGE+HOLD recupera 5 punti struttura.

### **Removable Frames [Passiva]**

*Quando all'unità viene inflitto del Danno Struttura, sgancia i frame della corazza. I frame subiscono l'attacco senza coinvolgere le parti interne del Mecha.*

Quando questa unità subisce 3+ Danni Struttura da un singolo attacco lancia un dado: con 5+ subisce 2 danni in meno.

### **RG Core-Unit [solo per piloti Nuclear progeny]**

*Un sistema operativo che sincronizza lo spirito combattivo del pilota con quello del Mecha.*

#### **BONUS**

Utilizzando il Button token NUCLEAR PROGENY il pilota ottiene +1 su tutti i lanci di dado. Utilizzando i Button token CHANGE + HOLD rimuovi da 1 a 3 Danni Struttura (1-2 recuperi 1 Danno Struttura, 3-4 recuperi 2 Danni Struttura, 5-6 recuperi 3 Danni Struttura) dall'unità.

#### **MALUS**

Quando l'unità subisce un attacco che genera almeno un Danno Struttura il pilota subisce un Danno Stun. Il tratto resta attivata fino a quando il pilota non utilizza nuovamente il Button token NUCLEAR PROGENY.

### **Self-Destruction System [One use]**

*Alcuni piloti darebbero la vita per vincere una singola battaglia...*

Utilizzando i Button token CHANGE + HOLD rimuovi dal gioco l'unità e il suo pilota ed infliggi a tutte le unità (amiche e nemiche) che si trovano entro una distanza pari al valore di Close Range un danno pari alla metà dei punti struttura rimasti all'unità rimossa (arrotondato per eccesso). Le unità coinvolte dall'esplosione subiscono anche l'effetto delle armi XPL (1 Danno Struttura aggiuntivo e un Danno Stun per il pilota).



Le unità colpite dal Self-Destruction System possono evitare il danno solamente attraverso una schivata.

### **Self-Existing Unit [Passiva]**

*Queste unità, solitamente aliene, sono Mecha senzienti e dotati di personalità e coscienza.*

Questa unità può disporre 3 Button token ma ogni volta che subisce un Danno Stun rimuove un Button token a caso. Se non ha Button token da rimuovere subisce un Danno Struttura aggiuntivo. Questa tipologia di unità Mecha è immune agli poteri mentali dei piloti Nuclear progeny (Distraction, Multiple Distraction, Confusion e Premonition).

### **Shield 360° [Passiva]**

*Scudi applicati sul 60% della superficie proteggono l'unità.*

Questa unità può utilizzare lo scudo per bloccare attacchi provenienti da qualsiasi direzione.

### **Smoke Launchers [One use]**

*Alcuni piloti della vecchia scuola adorano usare i fumogeni per coprire la loro avanzata.*

Questa unità non può essere dichiarata come bersaglio da unità che si trovano ad una distanza maggiore del valore di Close Range. Questo tratto può essere utilizzato una sola volta a partita.

### **Spinal-Psycho Sync [Passiva]**

*Un sistema di connessione neurale congiunge il nervo spinale del pilota al Mecha garantendo un solido legame.*

Durante il turno puoi infiggere un Danno Stun al tuo pilota per ottenere un bonus di +2 sul risultato di un dado. Dopo aver risolto gli effetti di questo bonus, però, la tua unità subirà un Danno Collaterale.

### **Stealth Unit [Deploy]**

*Questa unità è dotata di un sistema elettronico di camuffaggio che la rende invisibile all'80% dei radar.*

L'unità può scendere in campo sfruttando il tratto Ambusher oppure può essere disposta nel campo di battaglia dal primo turno di gioco (in questo ultimo caso l'unità può essere posizionata lontano dalla partenza di una distanza massima pari al valore di Short Range. Le unità avversarie ottengono un malus di -1 per colpire l'unità se quest'ultima si trova ad una distanza maggiore del valore di Medium Range da esse.

### **Sub-Arms [Passiva]**

*Alcuni Mecha sono equipaggiati con braccia meccaniche nascoste, che escono prontamente in caso di bisogno.*

L'unità Mecha può sempre eseguire il contrattacco o l'attacco reattivo anche se non ha l'arma da combattimento ravvicinato equipaggiata nelle proprie mani.

### **Tank Form (Abilità delle sole unità trasformabili) [Passive]**

*Forse i più resistenti di tutti i Mecha trasformabili.*

L'unità ha i tratti Turret 360° e Heavy Plates.

## **Telekinetik W.C.S. (Weapon Control System) [solo per piloti Nuclear progeny].**

*Un sistema di controllo telecinetico per armi laser di piccole dimensioni.*

Sposta una delle tue armi telecomandate posta in qualsiasi punto del campo di battaglia di una distanza massima pari al valore di Short Range e poi spara. Oppure richiama una delle tue armi telecomandate posta in qualsiasi punto del campo di battaglia. Se l'arma telecomandata è frammentata puoi spostare multipli di 5 o 6 frammenti di arma a seconda del loro numero totale. ES: alcuni Mecha hanno la possibilità di sganciare le proprie mani ed utilizzarle come armi a controllo remoto. Ciascuna mano contiene 5 armi laser pertanto il Mecha potrà controllare una mano alla volta ovvero 5 frammenti di arma alla volta.

## **Transformable [Passive]**

*L'avvento del secondo livello tecnologico dei Mecha coincide con l'introduzione di questa rivoluzionaria tecnologia.*

Utilizzando il Button token CHANGE l'unità Mecha potrà utilizzare le sole armi indicate con \*.

L'unità guadagna il tratto Aereodinamic Form o Tank Form o Weapon Form o Car Form a seconda della tipologia di trasformazione.

## **Though Mecha Unit [Passiva]**

*Questi Mecha sono dotati di armature a doppio strato estremamente resistenti.*

Questo tratto è prerogativa delle sole unità Mecha. Ignora i Danni Collaterali per la prima metà dei punti struttura dell'armatura dell'unità Mecha.

ES. Se l'armatura dell'unità Mecha ha 16 punti struttura ignora i Danni Collaterali che gli sarebbero inflitti con riferimento ai primi 8 punti struttura. Quando all'unità Mecha saranno rimasti solo 8 punti struttura i Danni Collaterali inflitti da lì in avanti andranno a segno.

## **Turret 360° [Passiva]**

*Veicoli e Mecha possono essere equipaggiati di armi montate su torrette o comunque rotanti.*

Questa unità ha un arco di fuoco di 360°.

## **Very Large Target [Passive]**

*I Mecha e I veicoli di grandi dimensioni possono essere facilmente bersagliati.*

L'unità non gode del vantaggio derivante dal disturbo della mira. Le unità avversarie guadagnano +1 sul tiro per colpire (ad esempio un'arma M colpirebbe con 3+ invece che 4+).

## **Weapon form (Abilità delle sole unità trasformabili) [One use]**

*Alcuni Mecha si trasformano in armi per concentrare in un unico colpo tutto il loro potenziale distruttivo.*

L'unità Mecha trasformabile utilizza il Button token CHANGE per trasformarsi in arma.

Una unità Mecha adiacente utilizza il Button token CHANGE (anche se non è il suo turno). Raddoppia il danno inflitto dall'arma AMS principale dell'unità trasformabile. Un solo uso a partita. Dopo aver sparato l'unità Mecha trasformabile tornerà automaticamente nella forma Mecha senza bisogno di utilizzare alcun Button token.

## 3 LE ARMI

### 3.1 La gittata




Per consentire ai giocatori di impiegare i propri modelli nelle scale preferite, il valore della gittata non viene espresso attraverso unità numeriche: la gittata delle armi infatti viene indicata come Zero, Close, Short, Medium, Long e Very long.



In base alla scala prescelta (1/48 - 1/100 - 1/144 - 1/200 – 1/400+) dovrai consultare la seguente tabella con le misure in pollici e in centimetri.

<b>RANGE</b>	<b>1/48 scale (inches and cm)</b>	<b>1/100 scale (inches and cm)</b>	<b>1/144 scale (inches and cm)</b>	<b>1/200 scale (inches and cm)</b>	<b>1/400+ scale (inches and cm)</b>
<b>Zero</b>	<b>8 - 20</b>	<b>4 - 10</b>	<b>3 - 7.5</b>	<b>2 - 5</b>	<b>1 - 2,5</b>
<b>Close</b>	<b>16 - 40</b>	<b>8 - 20</b>	<b>6 - 15</b>	<b>4 - 10</b>	<b>2 - 5</b>
<b>Short</b>	<b>32 - 80</b>	<b>16 - 40</b>	<b>12 - 30</b>	<b>8 - 20</b>	<b>4 - 10</b>
<b>Medium</b>	<b>64 - 160</b>	<b>32 - 80</b>	<b>24 - 60</b>	<b>16 - 40</b>	<b>8 - 20</b>
<b>Long</b>	<b>96 - 240</b>	<b>48 - 120</b>	<b>36 - 90</b>	<b>24 - 60</b>	<b>12 - 30</b>
<b>Very Long</b>	<b>128 - 320</b>	<b>64 - 160</b>	<b>48 - 120</b>	<b>32 - 80</b>	<b>16 - 40</b>

### 3.2 Tipologia ed effetti delle armi

<b>AGV</b>	<b>Anti-Gravity</b>	<p><i>Questo tipo di armi crea un campo antigravitazionale intorno al nemico, impedendogli ogni movimento.</i></p> <p>Questa arma infligge 3 Danni Struttura aggiuntivi alle unità con il tratto Aircraft. Quando quest'arma infligge almeno un Danno Struttura, l'unità danneggiata non potrà eseguire alcuna azione fintanto che non avrà eseguito un Boost. Successivamente potrà di nuovo agire normalmente.</p>
<b>AMS</b>	<b>Anti-Mecha Suit</b>	<p><i>Armi la cui potenza permette di penetrare le corazze dei Mecha.</i></p> <p>Ogni dado deve essere parato con +2 rispetto al risultato ottenuto in attacco. 5 si para con 66; 6 si para con 666.</p>
<b>ATK</b>	<b>Anti-Tank</b>	<p><i>Questo tipo di armi possono penetrare le corazze dei carri armati.</i></p> <p>Ogni dado deve essere parato con +1 rispetto al risultato ottenuto in attacco. 5 si para con 6; 6 si para con 66.</p>
<b>BLD</b>	<b>Blade</b>	<p><i>Di solito armi a corta gittata, talmente letali che ogni volta che colpiscono infliggono anche un Danno Collaterale all'unità.</i></p> <p>Quando quest'arma infligge almeno un Danno Struttura, l'unità colpita subisce un Danno Collaterale.</p>
<b>CRG</b>	<b>Charge</b>	<p><i>Questo tipo di armi può essere usato per eseguire una carica.</i></p> <p>Questo attacco può essere eseguito gratuitamente dopo un Boost. Gli attacchi Charge possono essere schivati o difesi solo con lo scudo e non con l'armatura.</p>
<b>ELE</b>	<b>Electric</b>	<p><i>Armi che generano una scossa elettrica che stordisce persino il pilota dell'unità.</i></p>

		Se questo attacco colpisce, anche se non infligge Danni Struttura all'unità, il pilota subisce un Danno Stun.
<b>GRB</b>	<b>Grab</b>	<i>Mani giganti, fruste, raggi antigravitazionali..in comune hanno l'effetto di paralizzare il nemico.</i> Quando quest'arma infligge almeno un Danno Struttura, l'unità danneggiata non potrà eseguire alcuna azione fintanto che non avrà eseguito un Boost. Successivamente potrà di nuovo agire normalmente.
<b>MTG</b>	<b>Multi-Target</b>	<i>Queste armi possono colpire diversi bersagli nel medesimo attacco.</i> Puoi dividere l'attacco su più bersagli.
<b>ONE</b>	<b>One-Use</b>	<i>Armi a colpo singolo.</i> Puoi usare quest'arma una sola volta a partita.
<b>OVL</b>	<b>Overloadable</b>	<i>Alcune armi si possono sovraccaricare per renderle ancora più letali.</i> Se usi quest'arma con  +  puoi decidere di eseguire un attacco sovraccaricato che infligge 2 Danni Struttura aggiuntivi.
<b>PSH</b>	<b>Push</b>	<i>Se questo tipo di arma va a segno sposterà il tuo avversario.</i> Quando l'attacco infligge almeno un Danno Struttura, spingi l'unità colpita, nella medesima direzione all'attacco, di una distanza pari al valore di Close Range. Se in tal modo l'unità che riceve la spinta urta un elemento scenico o un'altra unità, subirà un Danno Struttura aggiuntivo ed il pilota subirà un Danno Stun aggiuntivo. Applica l'effetto della tipologia di movimento Spinta.
<b>RFR</b>	<b>Rapid Fire</b>	<i>Armi che sparano a raffica.</i> Per ogni dado che ottiene 6 lancia un dado aggiuntivo. <u>ATTENZIONE!! Questo tipo di arma non produce mai Danni Collaterali.</u>
<b>RLD</b>	<b>Reload</b>	<i>Alcune armi a distanza necessitano di essere ricaricate prima di essere nuovamente utilizzate.</i> Dopo essere stata utilizzata, l'arma necessita di  per essere usata di nuovo.
<b>SNP</b>	<b>Sniper</b>	<i>Un'arma di precisione a lunga gittata.</i> Se utilizzi quest'arma non puoi muovere o aver mosso nel medesimo turno. Lancia 2 dadi e tieni il risultato migliore.
<b>STN</b>	<b>Stun</b>	<i>L'impatto generato da queste armi sull'unità è tale da stordire anche il pilota al suo interno.</i> Quando l'attacco infligge almeno un Danno Struttura, il pilota subisce un Danno Stun aggiuntivo.
<b>TGT</b>	<b>Targetable</b>	<i>Armi talmente grandi (o separate dall'unità) che possono essere loro stesse bersaglio di attacchi.</i> Quest'arma può essere bersaglio di un attacco. Ha due punti struttura, segna i danni subiti nell'apposito spazio.

TRL	Total-Reload	<p>Le armi a distanza più potenti hanno bisogno di essere ricaricate prima di essere nuovamente utilizzate.</p> <p>Dopo essere stata utilizzata, l'arma necessita di  +  per essere usata di nuovo.</p>
XPL	Explosive	<p>Questo tipo di armi genera un'esplosione di tale violenza che coinvolge anche le unità nelle vicinanze.</p> <p>Quando questa arma colpisce, infligge altresì un Danno Struttura e un Danno Stun a tutte le unità e i piloti che si trovano entro una distanza pari al valore di Close Range. Questo danno può essere solo schivato. Inoltre, se un'unità subisce 4 o più Danni Struttura da un'arma XPL, il pilota subirà un Danno Stun.</p> <p><b>ATTENZIONE!!!</b> Con questo tipo di arma puoi sparare anche al terreno o ad un elemento scenico per sfruttare l'effetto esplosivo</p>

## 4 LE TIPOLOGIE DI DANNI

### 4.1 Danno Struttura

Quando decidi di effettuare un attacco con un'arma lancia il numero di dadi indicato nella carta. Per ogni dado che va a segno (ovvero che non viene parato o schivato) infliggi all'avversario il numero di Danni Struttura corrispondenti all'arma utilizzata. Sulla custodia protettiva della carta annota, con un pennarello cancellabile, i Danni Struttura subiti dallo scudo e dall'armatura. I Danni Struttura in eccesso, se lo scudo viene distrutto, sono subiti dall'armatura.



**Zaku II MS-06**

**SPECIAL**  
Mass Produced

300  
Slow  
5+2  
Limit: /  
COMMON

WEAPON NAME	EQ	RANGE	DAM	D6	RLD	SPECIAL
Fist	L R	Zero	2	1		ATK, STN
Shield	M	Zero	INT	1		CRG, PSH, STN
Heat Axe	L R	Zero	4	1		AMS, STN
Automatic Gun	L R	Medium	2	2	o	ATK, RFR, RLD
280mm Zaku Bazooka	L R	Long	5	1	o o	AMS, XPL, TRL

Shield - 4d6  
Armor - 2d6

## 4.2 Danno Collaterale

Quando attacchi un avversario e ottieni un 6 (6 naturale o anche 5+1), se tale attacco va a segno (ovvero non viene parato o schivato) infliggi all'unità nemica, oltre al normale Danno Struttura, un Danno Collaterale. A seconda della tipologia di partita che stai giocando ciò determinerà un diverso effetto:

Tipo di partita	Duello	Torneo	Schermaglia	Campagna
Effetto	Infligge un Danno Struttura aggiuntivo	Infligge un Danno Struttura aggiuntivo	Pesca una carta	Pesca una carta

### 4.2.1 Le carte Danno Collaterale

Quando, giocando in modalità schermaglia o campagna, infliggi un Danno Collaterale ad una unità nemica, l'avversario deve pescare una carta Danno Collaterale. Le carte Danno Collaterale sono 8:

- Arma equipaggiata
- Arma montata
- Booster danneggiati
- Esplosione del cockpit
- Sistema di controllo
- Sistema di ricarica
- Taglio del braccio sinistro
- Telecamere frontali

Se l'avversario pesca la carta Arma Montata o Esplosione del Cockpit subisce l'effetto corrispondente e poi rimescola la carta nel mazzo. Se l'avversario pesca una delle altre carte Danno Collaterale assegna permanentemente la carta all'unità colpita e subisce l'effetto corrispondente.

Se la carta pescata dall'avversario genera un effetto non applicabile all'unità colpita (es: Taglio del braccio sinistro non è applicabile se l'unità colpita è un aereo) rimescola la carta nel mazzo e pesca un'altra carta.

Se infliggi un Danno Collaterale ad una unità Mass Produced l'avversario pesca due carte Danno Collaterale e le mostra poi tu scegli quale applicare. Rimescola nel mazzo la carta che non è stata scelta.

Ricorda che se il tuo pilota appartiene alla classe Builder una volta per partita puoi utilizzare l'abilità FIELD REPAIR e rimuovere una carta Danno Collaterale assegnata permanentemente ad una tua unità. L'abilità FIELD REPAIR non si applica alle carte Arma Montata e Esplosione del Cockpit.

## 4.3 Danno Stun

Il Danno Stun è un danno da stordimento che subisce il pilota all'interno del cockpit (in aggiunta al Danno Struttura inflitto all'unità pilotata) quando l'unità viene colpita da determinate armi (pugni, armi esplosive...) o da particolari azioni (spinta, carica...).



Per ogni Danno Stun subito durante la battaglia cancella una stella dalla sezione STATUS della tua carta pilota. Alla fine di ogni turno, prima della successiva Fase Istinto, puoi recuperare una stella lanciando un dado e ottenendo 5+.

Se il pilota subisce 4 Danni Stun, fintanto che non recupererà almeno una stella, sarà considerato k.o. e non potrà pianificare né attivare la sua unità.

**ATTENZIONE!!!** Quando il tuo pilota è k.o. i tuoi avversari, ottenendo semplicemente un 3+ con il tiro per colpire, potranno infliggerti il danno collaterale Esplosione del Cockpit con qualsiasi arma ATK o AMS.

## 5 ELEMENTI SCENICI

Gli elementi scenici come edifici o rottami di navi spaziali disturbano la mira della tua unità. Per ogni oggetto o unità Mecha (i veicoli non sono abbastanza grandi per costituire un disturbo alla mira) che si trova fra la tua unità e il tuo bersaglio, il tuo tiro per colpire subisce un modificatore di -1, anche se il tuo bersaglio è completamente occultato.

Ad esempio: se tenti di sparare con la mano destra ad un'Unità Mecha dietro un palazzo dovrai ottenere 4 (3 per la mano destra, 1 per il disturbo della mira = 4).

Se invece ti trovi adiacente ad un elemento scenico o ad un'altra unità il *malus* non si applica.

Alcuni elementi scenici, come gli edifici, si possono distruggere. Ad eccezione delle armi RFR, tutte le altre tipologie di armi infliggono agli elementi scenici il medesimo danno che infliggerebbero alle unità.

Tutte le costruzioni civili hanno 3d6 di valore armatura (pertanto parano i danni subiti lanciando 3 dadi) e un numero di punti struttura che dipende dalla loro dimensione secondo la seguente tabella:

	Palazzo residenziale	Grattacielo	Ospedale
N° Punti struttura	6	8	10

I bunker antiatomici hanno 5d6 di valore armatura e 12 punti struttura.

Altri elementi scenici come montagne, dune e rottami di veicoli o astronavi non sono distruttibili.


All'inizio della partita stabilisci con il tuo avversario come sarà considerato ogni elemento scenico (distruttibile o non distruttibile) utilizzato nella partita.




# 6 IL TURNO DI GIOCO

Conclusa la preparazione della partita i giocatori si avvicenderanno in diversi turni, finché uno dei due raggiungerà le condizioni di vittoria della partita scelta. Ogni turno inizia con la Fase Istinto, poi si stabilisce l'iniziativa e ci si alterna nelle attivazioni delle unità finché entrambi i giocatori non le avranno attivate tutte. Alla fine del turno se nessun giocatore ha raggiunto le condizioni di vittoria si riparte con un nuovo turno (Fase Istinto, iniziativa...) e così si prosegue fino alla vittoria di uno dei giocatori.

## 6.1 Preparazione della partita

- 1) I giocatori concordano la tipologia di partita che intendono giocare. Ogni tipologia di partita prevede il punteggio  da rispettare nella composizione della squadra di gioco ma i giocatori possono accordarsi per aumentare o limitare tale punteggio.

**ATTENZIONE!!!** In ciascuna partita e campagna possono essere schierati solo modelli della medesima scala di grandezza.

- 2) Ogni giocatore compone la sua squadra ed eventualmente assegna alle unità le carte upgrade, rispettando il punteggio  stabilito.
- 3) Scegliete un posto adatto per giocare. MechaTop è stato progettato e testato per un'area di gioco di 180x90cm (o 6x3 piedi). Guarda i nostri tappetini in neoprene sul nostro sito web!



- 4) Ogni giocatore assegna un pilota ad ogni sua unità.





5) Ogni giocatore prende un set di Button token per ogni unità che compone la propria squadra.




Se un pilota fa parte della categoria Nuclear progeny avrai a disposizione, per la sua unità, anche il Button token NUCLEAR PROGENY.



- 6) Ogni giocatore pesca una carta Twist che dovrà essere tenuta coperta fino al momento in cui egli deciderà di utilizzarla.
- 7) Ogni giocatore decide quale armi equipaggiare in mano alla propria unità Mecha .
- 8) I giocatori lanciano un dado e quello che ottiene il punteggio minore disporrà per primo le sue truppe sul campo di battaglia (secondo le indicazioni fornite per la tipologia di partita scelta), poi disporrà l'altro giocatore.

## 6.2 Fase Istinto

In questa fase preliminarmente i giocatori procedono al calcolo dei PASS . Il giocatore la cui squadra è composta da meno unità ottiene un PASS per ogni unità in meno rispetto alla squadra dell'avversario. Concluso il turno di gioco, nella successiva Fase Istinto, si procede nuovamente alla distribuzione dei PASS, ove necessaria.

Ogni giocatore dispone poi 2 Button token, coperti, accanto ad ogni sua unità. Quando tutti i giocatori hanno completato la disposizione dei Button token lanciano il dado per stabilire l'iniziativa.

## 6.3 Iniziativa

Ogni giocatore lancerà un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto prenderà possesso del Token

START  e partirà per primo.

Applica questi bonus al tiro dell'iniziativa:

- +1 se il turno precedente ha iniziato il tuo avversario;
- +1 per ogni PASS che hai ottenuto.

## **6.4 Attivazione delle unità**

Il giocatore che ha vinto l'iniziativa attiva per primo una delle unità della sua squadra oppure può passare la mano al suo avversario giocando un PASS se ne dispone.


Il giocatore che attiva l'unità può decidere di:

- utilizzare entrambi i Button token;
- utilizzare un solo Button token (e conservare l'altro per utilizzarlo eventualmente nel turno dell'avversario);
- dichiarare un No Action e conservare entrambi i Button token senza di fatto attivare l'unità nel proprio turno.

Una volta che il giocatore ha terminato l'attivazione della sua unità passerà la mano al giocatore avversario.

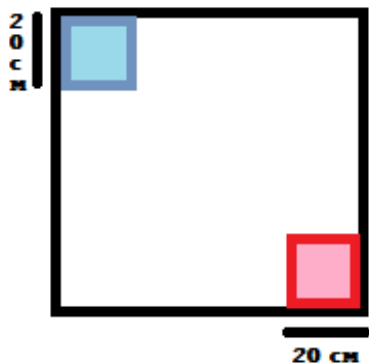
## 7. MODALITA' DI GIOCO

### DUELLO

600 

2 giocatori

15-30 minuti



**AMBIENTAZIONE:** Città (gli elementi scenici possono essere disposti ovunque nello scenario).


**OBIETTIVO:** distruggi l'unità Mecha avversaria.

**ATTACCANTE:** parte dalla **zona rossa** con una sola unità Mecha .

**DIFENSORE:** parte dalla **zona blu** con una sola unità Mecha.

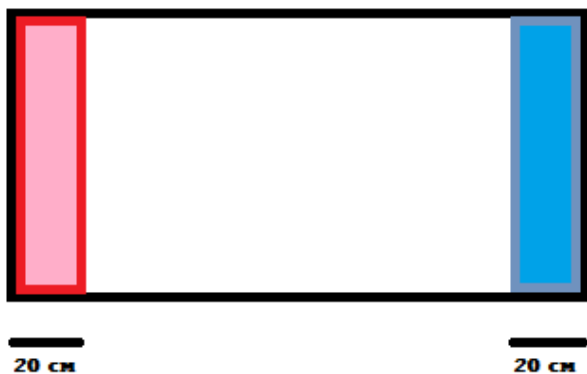
**EXTRA:** se ad una unità Mecha viene inflitto un Danno Collaterale, invece di pescare una carta Danno Collaterale, l'unità Mecha subisce un Danno Struttura addizionale.

### TORNEO

1800 

2-6 giocatori

60-90 minuti



**AMBIENTAZIONE:** Spazio/Pianeta Terra

**OBIETTIVO:** distruggi l'unità Mecha avversaria.

**ATTACCANTE:** parte dalla **zona rossa** con tre unità Mecha.

**DIFENSORE:** parte dalla **zona blu** con tre unità Mecha.

**EXTRA:** se ad una unità Mecha viene inflitto un Danno Collaterale, invece di pescare una carta Danno Collaterale, l'unità Mecha subisce un Danno Struttura addizionale.

## SCHERMAGLIA

1500 🛠️

2-10 giocatori

30-180 minuti



**AMBIENTAZIONE:** Spazio/Pianeta Terra

**OBIETTIVO:** distruggi unità nemiche pari almeno al 70% dei punti 🛠️ totali dell'avversario.

**ATTACCANTE:** parte dalla **zona rossa** con al massimo cinque unità.

**DIFENSORE:** parte dalla **zona blu** con al massimo cinque unità.

## CAMPAGNA\*

1300 < 🛠️ < 2500

2-4 giocatori

30-120 minuti



**AMBIENTAZIONE:** Spazio/Pianeta Terra

**OBIETTIVO:** segui le regole di ogni scenario

**ATTACCANTE:** segui le regole di ogni scenario

**DIFENSORE:** segui le regole di ogni scenario

**RICOMPENSA:** il vincitore totalizza 50 px, il perdente 25px. I punti esperienza sono cumulativi nella serie di partite della campagna stessa.

**ATTENZIONE!!!** Ricorda che solo nella modalità campagna il tuo pilota potrà guadagnare punti esperienza per conseguire le abilità speciali. Nulla vieta però ai giocatori di sfidarsi nelle altre modalità di gioco assegnando, in condizioni di reciprocità, le abilità speciali che preferiscono ai propri piloti.

\*Le battaglie della modalità campagna saranno descritte in un'altra pubblicazione.

## 8. CREAZIONE DELLA CARTA

Dopo avere compilato la tua carta pilota scegli l'unità Mecha che vuoi pilotare e crea la sua stat-card. È molto semplice:

a) Determina il livello tecnologico della tua unità, secondo la seguente tabella.

	1 <sup>st</sup> Tech Level	2 <sup>nd</sup> Tech Level	3 <sup>rd</sup> Tech Level
Tratti richiesti	Nessuno	Transformable, Remote Controlled weapons, Combiner-style	Assembleable, NTD, Anti-Psycho control

b) Definisci quindi i punti di struttura dell'unità che sono proporzionali alla dimensione effettiva del Mecha (o alla lunghezza dei veicoli). Ci sono alcune eccezioni: diversi strati di armatura o un Mecha particolarmente massiccio possono arrivare a raddoppiare il numero di punti di struttura. Scegliete anche il materiale di cui è composta la vostra unità, per stabilire il valore di difesa dell'armatura:

1d6 mezzo civile/aereo militare

2d6 ferro/acciaio

3d6 leghe di acciaio e ceramica

4d6 materiali rari (Titanio lunare, Titanio spaziale, speciali leghe sperimentali)

5d6 metallo unico, ogni squadra dovrebbe avere non più di un modello di questo tipo.

ES: un'unità di materiali rari (4d6) lancia 4 dadi ogni volta che tenta di bloccare un attacco con la sua armatura.

Ora che hai stabilito il numero di punti struttura e il valore di difesa dell'armatura puoi calcolare il costo della struttura di base della tua unità. Puoi scegliere di equipaggiare uno scudo al tuo Mecha: a seconda delle sue dimensioni e del materiale di cui è fatto avrà un costo diverso. Ricorda che lo scudo è sempre fatto di un materiale più resistente dell'armatura dei Mecha: se l'armatura dei Mecha ha 4 dadi in difesa, lo scudo avrà 5 dadi in difesa.

c) Determina ora la velocità di movimento della tua unità. Ci sono 5 diversi tipi di velocità: tank, slow, average, fast and jet. A seconda della velocità scelta e della somma dei punti struttura si otterrà il costo dell'opzione di velocità di movimento scelta.

d) Seleziona i tratti speciali della tua unità. Ci sono alcune limitazioni: un carro armato non può avere il tratto Aircraft, un aereo deve avere almeno la velocità Jet e altre...

e) Scegli le armi: tutte le unità Mecha sono equipaggiate con pugno e colpo di scudo (se ha uno scudo). Le altre armi avranno un costo che inciderà sul costo finale nella stat-card. Puoi equipaggiare il tuo Mecha con un massimo di 11 armi (montate sul telaio e nelle sue mani). Ricorda che se equipaggi la tua unità con più di 7 armi, l'opzione di movimento scelta avrà un costo superiore.

f) Se non trovi l'arma più appropriata per la tua unità puoi creare la tua arma (o una versione aggiornata di quelle disponibili). L'algoritmo valuta il costo della nuova arma in base a diverse variabili: se l'arma è a 1 o 2 mani, se l'arma è montata sul telaio, la portata dell'arma, il danno potenziale (danno massimo che l'arma può infliggere) e il tipo di arma (EXP, ATK, AMS).