

MWK-SZENARIO

Wertverbesserungen / Erweiterte Fähigkeiten

IS-Startwert - PW: 5 SW: 6
Clan-Startwert - PW: 4 SW: 5



IS-Mechpilotenwert:						
Neuer Wert	5	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	4	6	8	10	12

IS-Mechschiützenwert:						
Neuer Wert	-	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	-	8	8	12	16	20

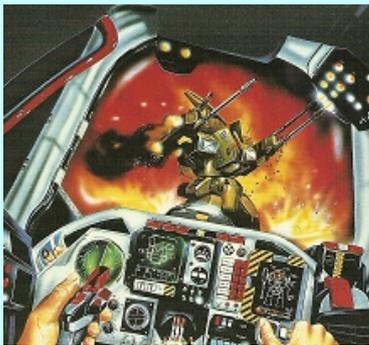
Clan-Mechpilotenwert:						
Neuer Wert	-	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	-	4	4	6	8	10



Clan-Mechschiützenwert:						
Neuer Wert	-	-	3	2	1	0
Benötigte EPs	-	-	8	8	12	16

Advanced Abilities / Erweiterte Fähigkeiten	
Benötigte EPs 12	
Ausweichen	+2 Mod. für Gegner beim Nahkampf
Fahrkünstler	Shiften und -1 Mod. bei Ausrutschen
Geschw.-fanatiker	+1 auf Laufen bei kampflloser Runde
Massel	Wiederholung eines W6 - kann m.Massel negiert werden
Meisterschütze	Stehen bleiben, gezielt eine Waffe schießen
Nahkampfespezialist	+1 Schaden, -1 Mod.b.Att., wenn Gegner aufgr.Bew. +1
Schmerzunempf.	Mun.-/Gauss-Expl. nur 1 Wunde u. +1 Mod.a.Bew.-wurf
6.Sinn	Bewegung / Attackieren als letztes
Takt.Genie	Ini-Wurf einmal pro Spiel wiederholbar
Waffenspezialist	-2 auf spez.Waffensystem, nur einmal möglich

NPC "Ausgleichspiloten"



Notizen

IS		
MechWarrior		
PW	SW	EPs
6	5	-
5	4	-
5	3	25
5	2	40
5	1	60
5	0	90
4	4	20
4	3	40
4	2	60
4	1	90
4	0	100
3	3	60
3	2	90
3	1	100
3	0	110
2	2	100
2	1	110
2	0	120
1	1	120
1	0	130
0	0	140

Clan		
TrueBorn		
PW	SW	EPs
5	4	-
5	3	15
5	2	30
5	1	50
5	0	80
4	4	10
4	3	20
4	2	50
4	1	80
4	0	90
3	3	50
3	2	80
3	1	90
3	0	100
2	2	90
2	1	100
2	0	110
1	1	110
1	0	120
0	0	130

Notizen

