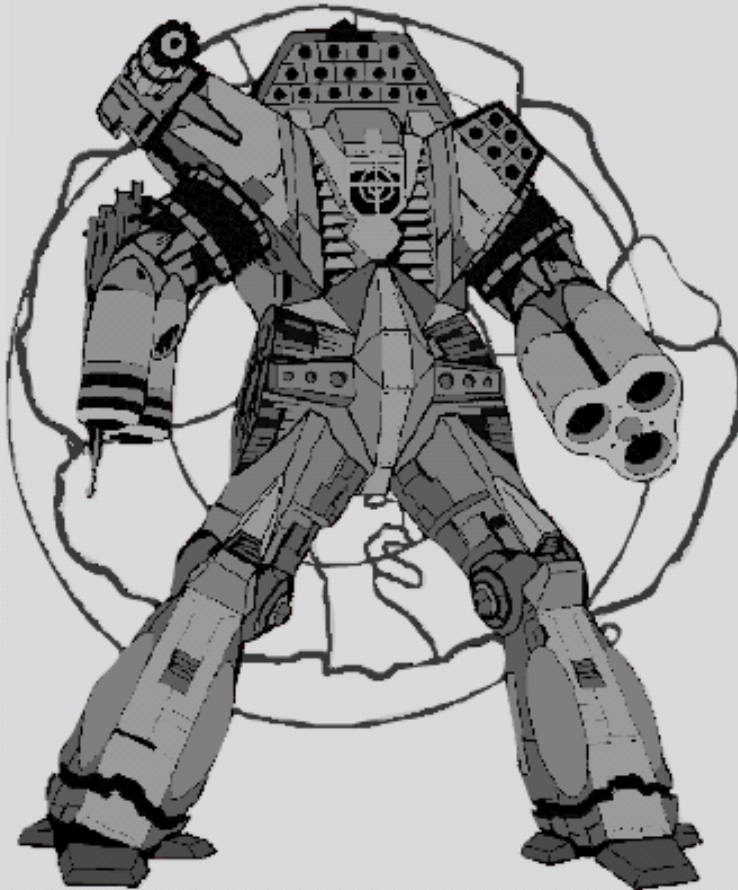


MECHFORCE GERMANY

Offizieller deutscher BATTLETECH-Fanclub



www.mechforce.de

MECHWARRIORKONZEPT

2000-2019

RELOADED II

MechWarrior-Konzept (MWK) des MechForce Germany e.V.

Stand: 18.02.2019 (Version 1.1)

Das MechWarrior-Konzept des MechForce Germany e.V. (kurz: MechForce) ist als Ergänzung für ChapterFights (ChF) und/oder Szenarien gedacht. Dabei geht es nicht um eine ganze BattleMech-Einheit, sondern um den einzelnen MechWarrior, vergleichbar dem Charakter im Rollenspiel.

Wie in einem Rollenspiel-Abenteuer erwerben diese Charaktere Erfahrungspunkte (EPs) und können ihre EPs dann zur Verbesserung ihrer Eigenschaften einsetzen.

Das Konzept ist nicht nur auf Mitglieder der MechForce beschränkt. Charaktere von Spielern, die nicht Mitglieder der MechForce sind, unterliegen allerdings Einschränkungen (s.u.).

Anhang: Formular für MechWarrior-Konzept-Charaktere und Änderungsformular für Spielleiter.

Wichtiges für die Spieler:

Verantwortlicher für das MechWarrior-Konzept ist der Arbeitskreis-Leiter (AK-Leiter) des MWK. Dieser besitzt die gültige, aktuelle Liste der Charaktere mit Ihren Erfahrungspunkten und Werten.

Er ist Ansprechpartner bei Fragen, die das Konzept betreffen.



So wie es im Chapter-System der MechForce verschiedene Zeitschienen gibt, so gibt es beim MechWarrior-Konzept mehrere Settings, zu denen ein MechWarrior-Konzept-Charakter gehören kann:

- CBT: MechKrieger der Inneren Sphäre in einer Zeit ohne LosTech
- ISakt: MechKrieger der Inneren Sphäre in einer Zeit mit LosTech
- Clan
- JIHAD

Für die Frage, welcher Charakter in einem Szenario eingesetzt werden darf, ist nicht der Mech entscheidend, den der Charakter führt, sondern die Klassifikation der Einheit, zu der der Charakter während dieses Szenarios gehört.

In einem Spiel können auf den unterschiedlichen Seiten auch Einheiten aus unterschiedlichen Settings gegeneinander antreten.

Jedes Mitglied der MechForce hat für Szenarien jeweils bis zu zwei Charaktere für die vier o.a. Settings CBT, ISakt, Clan und JIHAD zur Verfügung.

Während eines Szenarios darf ein Spieler grundsätzlich nur einen Charakter einsetzen. Spieler, die nicht Mitglieder der MechForce sind, haben für die vier Settings jeweils nur einen Charakter zur Verfügung.

Wenn der Charakter eines Spielers fällt, kann man beim nächsten Spiel des gleichen Settings einen neuen Charakter starten. Zur Verwaltung der Charaktere erhalten die Spieler je Charakter ein DIN-A4-Formular, das zu den Szenarien mitzubringen ist.

Ein IS-Charakter kann zu Beginn seiner Karriere sowohl in CBT- als auch ISakt-Spielen eingesetzt werden. Sobald ein Charakter 24 Erfahrungspunkte erworben hat, muss der Spieler sich aber entscheiden, für welches Setting er den Charakter weiterhin einsetzt.

Ein IS-Charakter startet mit einem Schützenwert von 5 und einem Pilotenwert von 6. Ein Clan-Charakter startet mit einem Schützenwert von 4 und einem Pilotenwert von 5.

Die Verbesserung dieser Werte wird nach einer Tabelle durchgeführt, die an die Regelungen im Total Warfare (S. 40/41) angelehnt ist (s.u.).

Außerdem können Charaktere u.a. die „Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten“ aus dem Maximum Tech (S. 45 - 47) erwerben (s.u.).

Dabei ist zu beachten, dass die Fähigkeiten für das MechWarrior-Konzept modifiziert worden sind.

Erfahrungspunkte können nur in Szenarien, die ein MechForce-Mitglied leitet, erworben werden.

Sofern der Spielleiter am Spiel teilnimmt und einen Charakter einsetzt, erhält dieser bei der Erfahrungspunktevergabe mindestens zwei Punkte.

Sofern der Spielleiter in einem Spiel keinen Charakter einsetzt, erhält er einen Punkt, den er einem beliebigen der beiden eigenen zum Setting passenden Charakteren zuordnen darf.

Ein Charakter fällt, wenn bei dem von ihm geführten BattleMech das Cockpit zerstört oder dessen Kopf zerstört oder abgetrennt wird, oder dessen Torsomitte durch eine Munitionsexplosion oder eine Area-Effect-Weapon/Flächeneffektwaffe (z.B. Artillerie) zerstört wird und das Auto-Eject-System nicht aktiviert ist.

CASE in der Torsomitte schützt den Charakter in diesem Fall nicht.

Wichtiges für die Spielleiter:

Jedes MechForce-Mitglied kann ein MechWarrior-Konzept-Spiel veranstalten und leiten.

Bei der Erstellung, bzw. der Auswahl eines Szenarios und/oder ChF sowie der Verteilung der teilnehmenden Charaktere auf die gegeneinander antretenden Seiten und ggf. auch der Wahl der Mechs, die die Charaktere führen, soll der Spielleiter darauf achten, dass die beiden Seiten - soweit möglich - ausgeglichen sind. Dazu kann er z.B. auch die Schützen- und Pilotenwerte von BattleMechs, die nicht von Charakteren geführt werden, anpassen.

Die Anzahl der Charaktere je Seite sollte soweit möglich ausgeglichen sein. Wenn der Spielleiter mit einem eigenen Charakter am Spiel teilnimmt und die Anzahl der Charaktere pro Seite nicht gleich ist, so sollte der Charakter des Spielleiters nicht auf der Seite mit mehr Charakteren teilnehmen.

Die erhaltenen Erfahrungspunkte, sowie deren Ausgabe für Wertesteigerungen bzw. „Kauf“ von Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten wird durch den Spielleiter auf dem Formular des jeweiligen Charakters festgehalten und bestätigt. In einem Änderungsformular wird diese Änderung vom Spielleiter an den AK-Leiter gesendet (per Post oder eingescannt per Email).

WICHTIG: Der AK-Leiter MWK überwacht alle Szenarien und Ergebnisse und kann sie bei groben Verstößen (Verdacht auf Cheating usw.) nachträglich für nichtig erklären.

REGELN

Grundsätzlich gelten die Zusatzregeln für die Verbesserung der Werte eines MechWarriors aus dem Total Warfare (S. 40/41) von CGL bzw. ULISSES. Abweichungen sind in eckige Klammern gesetzt:

„Für jeden [Charakter], der ein Szenario überlebt, sollten die Spieler Erfahrungspunkte notieren. Jeder überlebende [Charakter] erhält [zumindest] einen Erfahrungspunkt [für die Teilnahme am Szenario]. Zusätzlich muss jeder Spieler einen weiteren Erfahrungspunkt an einen [Charakter] der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten [Charakter] dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nachdem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat [...]

Nach jedem Szenario können die [Charaktere] ihre angesammelten Erfahrungspunkte verwenden, um damit ihre Spielwerte zu [verbessern]. Eine Verbesserung des Pilotenwerts kostet [zu Beginn einer Karriere] „X“ Punkte pro Stufe während zur Steigerung des Schützenwerts [zu Beginn einer Karriere] „X“ Punkte pro Stufe eingesetzt werden müssen. Jede Steigerung senkt den betreffenden Spielwert um 1. So würde zum Beispiel die Ausgabe von 50 Erfahrungspunkten zur Verbesserung des gegenwärtigen Schützenwertes 4 eines IS-Charakters den Wert auf 3 absenken.

Kein Spielwert kann auf einen Wert unter 1 verbessert werden.“

Darüber hinaus erhalten überlebende Charaktere der Siegerseite eines Szenarios einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

WICHTIG: *Spieler, die nicht Mitglied der MechForce sind, können auch einen Charakter erstellen und führen. In diesem Fall vergeben und erhalten sie normal Erfahrungspunkte. Allerdings können sie maximal für insgesamt 24 ihrer Erfahrungspunkte Wertverbesserungen durchführen bzw. Advanced Abilities/Erweiterte Fähigkeiten erwerben. Wenn ein Spieler, der nicht Mitglied der MechForce ist und für einen Charakter mehr als 24 Erfahrungspunkte erhalten hat, später der MechForce beiträgt, kann er die bis dahin angesammelten Erfahrungspunkte nachträglich für Verbesserungen seines Charakters verwenden.*

WICHTIG: Neue Charaktere erhalten vor ihrem ersten Szenario 12 Erfahrungspunkte, die nach Belieben verwendet oder auch gespart werden können.



Die **Steigerung der Schützen- und Pilotenwerte** erfolgt nach folgenden Tabellen:

Innere Sphäre:

Mechpilotenwert:

Neuer Wert	5	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	20	40	80	100	-

Mechschützenwert:

Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	24	48	100	-

Clan:

Da Clan-Charaktere bereits mit dem Schützenwert 4 und Pilotenwert 5 starten, gilt für sie eine „verschobene“ Liste.

Mechpilotenwert:

Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	40	80	100	-

Mechschützenwert:

Neuer Wert	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	48	100	-

Wichtig: Für das MWK des MechForce Germany e.V. kommt zusätzlich folgende Sonderregel zu Anwendung:

Ein Spieler kann für seine Erfahrungspunkte u.a. auch eine der Advanced Abilities/Erweiterten Fähigkeiten aus dem MaximumTech (Seite 45 - 47) erwerben. Die Fähigkeiten **Edge/Massel** und **Tactical Genius/Taktisches Genie** sind dabei für das MechWarrior-Konzept modifiziert worden. Eine Advanced Ability/Erweiterte Fähigkeit kostet in der Regel 12 Erfahrungspunkte.

Folgende

Advanced Abilities / Erweiterte Fähigkeiten können erworben werden:

Ausweichmanöver(spezialist) III. bis I.Klasse

Ausweichen wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, dass sämtliche Nahkampfangriffe gegen den ausweichenden Mech modifiziert werden.

Bis zur Regelfassung Version 3.1 hieß diese Fähigkeit 'Ducken'.

Fahrkünstler II. und I.Klasse

Der Mech eines Charakters mit dieser Fähigkeit kann Lateral Shifts/Seitwärtsbewegungen ausführen, die normalerweise ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind (Total Warfare S. 50). Zudem erhalten diese Mechs auch noch einen Modifikator auf alle Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden soll.

Geschwindigkeitsfanatiker III. bis I.Klasse

Solange der Mech des Charakters in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt wird 1 zu der Bewegungsrate für Laufen addiert. Dies kann weiter modifiziert werden.

Hot Dog

Der „Hot Dog“ ist in der Lage, trotz eines Hitzestaus seines Mechs gute Leistungen zu zeigen. D.h., von seiner tatsächlichen Hitzeentwicklung wird immer ein Wärmepunkt abgezogen.

Jumpin' Jack

Ein „Jumping Jack“ erhält anstelle von 3 lediglich einen Modifikator von 2 beim Feuern nach dem Sprung.

Massel

Ein Charakter mit Massel darf pro Szenario einen Würfelwurf mit einem einzelnen Würfel wiederholen. Hierfür eignet sich jede Art von 1W6-Wurf, auch wenn dieser Teil eines 2W6-Wurfes ist, z.B. bei Angriffs- oder Pilotenwürfen oder eines Wurfes auf der Trefferzonentabelle.

Das Ergebnis des Neuversuchs muss auf jeden Fall akzeptiert werden (Ausnahme s.u.).

Anstatt einen eigenen 1W6-Wurf zu wiederholen, kann ein Spieler, der einen Charakter mit der Fähigkeit „Massel“ einsetzt, auch seinen Gegner zur Wiederholung eines 1W6-Wurfes zwingen.

Zum Beispiel wenn bei einer Trefferzonenbestimmung ein Kopftreffer droht. Dabei kann der Gegner jedoch nur zur Wiederholung eines Wurfes gezwungen werden, der direkt mit dem Mech zu tun hat, die von dem Charakter mit der Fähigkeit „Massel“ geführt wird.

Ein Charakter kann auch mehr als nur eine einzige „Massel“-Fähigkeit erlangen. Falls ein Charakter diese Fähigkeit zum Beispiel gleich dreimal erworben hat, verfügt er über „Massel 3“, so dass er pro Szenario dementsprechend drei Wiederholungswürfe ausführen - bzw. ausführen lassen - darf.

Ein Charakter, der über mehr als ein „Massel“ verfügt, darf als Ausnahme zu der o.a. Standardregel dann sogar bereits wiederholte Würfel noch einmal wiederholen - bzw. wiederholen lassen -.

WICHTIG: Für das MechWarrior-Konzept wird Massel dahingehend modifiziert, dass eingesetzte Massel

negiert werden können, wenn zwei Charaktere mit dieser Fähigkeit aufeinandertreffen.

Beispiel: Charakter A erzielt beim Mech des Charakters B mit einer Gaußkanone einen Kopftreffer. Charakter B setzt ein Massel ein, der Charakter A dazu zwingen soll, einen W6 des Trefferwurfs zu wiederholen, um damit den Kopftreffer eventuell zu verhindern. Charakter A negiert dieses Massel mit einem eigenen Massel und der Wurf braucht nicht wiederholt zu werden. Sollte Charakter B noch ein weiteres Massel zur Verfügung haben, kann er dieses jetzt einsetzen, um den Wurf doch wiederholen zu lassen... usw.

Charakter C, der Zeuge dieses Konflikts ist, darf sein eventuell vorhandenes Massel weder dem Charakter A noch dem Charakter B zur Unterstützung anbieten!

Meisterschütze III. bis I.Klasse

⇒ **Headshot mit +3!** Treffer bei 6, 7, 8 (s.Total Warfare)
Die Fähigkeit „Meisterschütze“ ermöglicht es Charakteren, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muss der Mech des Charakters in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde der Mech über einen Feuerleitcomputer verfügen (Total Warfare, Seite 131). Ein Charakter kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige Waffe des von ihm geführten Mechs anwenden und darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer eingesetzt werden.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit der Fähigkeit „Sniper“ eingesetzt werden.



Nahkampfspezialist III. bis I.Klasse

Mechs, die von Charakteren mit dieser Fähigkeit geführt werden, fügen ihrem Gegner im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit als Nahkampfspezialist II.Klasse bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0 erreichen).

Clan-Charaktere können die Fähigkeit „Nahkampfspezialist“ nicht erwerben.

Schmerzunempfindlichkeit

Charaktere mit dieser Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewusstseinswürfe jeweils 1 hinzufügen, während der Schaden, den der Charakter bei einer Munitionsexplosion oder der explosiven Entladung eines Gaußkondensators erleidet, um 1 Verwundungspunkt reduziert wird.

Sechster Sinn

Die Fähigkeit „Sechster Sinn“ kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muss der Spieler schon zu Beginn **vor der „Ini“** der betreffenden Runde ankündigen, dass er die Fähigkeit einsetzen wird.

In der Folge darf der Mech des Charakters mit dem „Sechsten Sinn“ seine Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes nach allen anderen Einheiten ausführen. In der Bewegungsphase bewegt sich der Mech des Charakters erst, nachdem alle anderen Einheiten sich bewegt haben. In der Waffeneinsatzphase kündigt der Charakter seine Angriffe einschließlich etwaiger Torsodrehungen erst an, nachdem alle anderen Einheiten ihre Angriffserklärungen abgegeben haben. Der Schaden, den der Mech des Charakters eventuell erleidet, wird weiterhin gleichzeitig mit dem der anderen Einheiten wirksam.

Der Mech des Charakters zählt in dieser Runde nicht zu den Ini-Einheiten.

Sniper

Pro Runde in der ein Ziel, das sich in Reichweite der Waffe, mit der man zielt aber nicht feuert, befinden muss, erhält man -1 auf den TW. Das Ziel muss am Ende der Runden für den Sniper sichtbar sein. Der Sniper darf sich nicht bewegen und keine anderen Waffen einsetzen. Die Fähigkeit „Meisterschütze“ darf nicht angerechnet werden.



Taktisches Genie

Ein Spieler, dessen eingesetzter Charakter über die Fähigkeit „Taktisches Genie“ verfügt, darf einmal pro Spiel den Initiativwurf für sich wiederholen. Das zweite Ergebnis behält dann auf jeden Fall seine Gültigkeit, d.h. die Fähigkeit Massel darf hier nicht eingesetzt werden.

Waffenexperte

Der Waffenexperte erhält einen Modifikator von -1 auf spezielle Waffensysteme seiner Wahl. Hierbei wird nach Art, zu erreichender Fremdschaden und Reichweite unterschieden. Obwohl beispielsweise AK10 und Light AK5 Kanonen sind und gleiche Reichweiten haben, handelt es sich um verschiedene

Waffensysteme im Sinne dieser Regel, da sie verschieden hohe Schäden erzielen.

Ausnahme: Bei den Standard-KSR- und LSR-Systemen, also KSR 2, 4 und 6 und LSR 5, 10, 15 und 20 wird trotz der möglichen verschieden hohen Schadensausmaße nicht unterschieden.

Ein LSR-Experte beherrscht somit die 5er, 10er, 15er und 20er-Systeme gleich gut.

Eine getroffene Wahl wird festgeschrieben, sollte der Charakter also einen Mech steuern, der keine Waffen seiner getroffenen Wahl besitzt, kann er seine Fähigkeit nicht nutzen. Man kann Experte für mehrere Waffensysteme sein.

Voraussetzung zum Einsatz von Sondermunition ist das einmalige Entrichten von weiteren 24 EP.



Waffenspezialist III. bis I.Klasse

Ein Charakter mit der Fähigkeit „Waffenspezialist“ hat sich **auf EINE Waffe** spezialisiert. Man muss in diesem Zusammenhang **EINE Waffe** auswählen, wie zum Beispiel einen mittelschweren Laser oder eine AK10.

Hierbei wird nach Art, Höhe des zu erreichenden Fremdschadens und Reichweite unterschieden.

Hier gilt: Obwohl beispielsweise AK10 und Light AK5 Kanonen sind und gleiche Reichweiten haben, handelt es sich um verschiedene Waffen im Sinne dieser Regel, da sie verschieden hohe Schäden erzielen.

Ausnahme:

Bei den Standard-KSR- und LSR-Systemen, also KSR 2, 4 und 6 und LSR 5, 10, 15 und 20 wird trotz der möglichen verschieden hohen Schadensausmaße nicht unterschieden.

Ein LSR-Spezialist beherrscht somit die 5er, 10er, 15er und 20er-Variante gleich gut.

Sämtliche Angriffe, die vom Waffenspezialist mit **der gewählten Waffe** ausgeführt werden, erhalten anfangs einen zusätzlichen Angriffsmodifikator von **-1**.

Diese Fähigkeit kann je Setting nur einmal erworben werden.

Eine getroffene Wahl wird festgeschrieben, sollte der Charakter also einen Mech steuern, der keine Waffe seiner getroffenen Wahl besitzt, kann er seine Fähigkeit nicht nutzen.

Voraussetzung zum Einsatz von Sondermunition ist das einmalige Entrichten von weiteren 24 EP.

2000 Markus Kerlin Projektleiter MechForce Germany e.V.	2006 Überarbeitet von Sven Boßmann MW-Konzept- Verantwortlicher	2013 Überarbeitet von Volker Simon Arbeitskreisleiter MWK
	2017 Überarbeitet von Carsten Fegel, Thorsten Elfers, Volker Simon WTB HH Montagsrunde	2019 Thorsten Elfers, WTB HH Montagsrunde

Steigerung der Schützen- und Pilotenwerte

Innere Sphäre:

Mechpilotenwert:						
Neuer Wert	5	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	20	40	80	100	-

Mechschützenwert:					
Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	24	48	100	-

Clan:

Da Clan-Charaktere bereits mit dem Schützenwert 4 und Pilotenwert 5 starten, gilt für sie eine „verschobene“ Liste.

Mechpilotenwert:					
Neuer Wert	4	3	2	1	0
Benötigte EPs	4	40	80	100	-

Mechschützenwert:				
Neuer Wert	3	2	1	0
Benötigte EPs	8	48	100	-

Ausweichmanöver(spezialist) / „Ducken“ III.Klasse

12 EP Statt eigenem Nahkampf anderen ausweichen
+1 für den gegnerischen Trefferwurf

Ausweichmanöver(spezialist) / „Ducken“ II.Klasse

24 EP Eigener Nahkampf trotz Ausweichens möglich
+1 für den gegnerischen Trefferwurf

Ausweichmanöver(spezialist) / „Ducken“ I.Klasse

50 EP Eigener Nahkampf trotz Ausweichens möglich
+2 für den gegnerischen Trefferwurf

Fahrkünstler II.Klasse

12 EP Seitliche Bewegung wie bei einem Quad möglich.
-1 bei MPW gegen Rutschen

Fahrkünstler I.Klasse (erford. II.Kl.)

24 EP Seitliche Bewegung wie bei einem Quad möglich.
+2 bei MPW gegen Rutschen

Geschwindigkeitsfanatiker III.Klasse

12 EP +1 BP beim Laufen, wenn weder Waffen eingesetzt noch Nahkampfangriffe durchgeführt werden.

Geschwindigkeitsfanatiker II.Klasse (erford. III.Kl.)

24 EP +1 BP beim Laufen, Waffeneinsatz erlaubt, Nahkampfangriffe nicht.

Geschwindigkeitsfanatiker I.Klasse (erford. II.Kl.)

50 EP +1 BP beim Laufen, Waffeneinsatz und Nahkampfangriffe erlaubt.

Massel

1.=12 EP 2.=24 EP 3.=50 EP 4.=100 EP

1 W6 kann wiederholt werden(lassen)

Meisterschütze III.Klasse

12 EP Anvisieren einer Zone
Nur im Stehen und Einsatz nur einer Waffe

Meisterschütze II.Klasse (erford. III.Kl.)

24 EP Anvisieren einer Zone
Auch in der Bewegung. Einsatz nur einer Waffe

Meisterschütze I.Klasse (erford. II.Kl.)

50 EP Anvisieren einer Zone
Auch in der Bewegung. Einsatz nur einer Waffe.
-1 auf Trefferwurf.

Nahkampfspezialist III.Klasse

12 EP +1 Schadenspunkt

Nahkampfspezialist II.Klasse (erford. III.Kl.)

24 EP +1 Schadenspunkt
-1 auf den Bewegungsmodifikator des Nahkampfangriffsziels

Nahkampfspezialist I.Klasse (erford. II.Kl.)

50 EP +1 Schadenspunkt
-2 auf den Bewegungsmodifikator des Nahkampfangriffsziels

Schmerzunempfindlichkeit

12 EP +1 auf Bewusstseinswürfe
Nur 1 Schadenspunkt bei Explosionen

Sechster Sinn

12 EP Der MechWarrior agiert als letzte Einheit
Sein Mech zählt nicht als Ini-Einheit

Waffenspezialist III.Klasse

12 EP -1 auf eine Waffe / s.Erläuterung
+ 24 EP für die Nutzung von Sondermunition

Waffenspezialist II.Klasse (erford. III.Kl.)

50 EP -2 auf eine Waffe / s.Erläuterung

Waffenspezialist I.Klasse (erford. II.Kl.)

100 EP -2 auf zwei baugleiche Waffen / s.Erläuterung

Waffenexperte

1.=12 EP 2.=24 EP 3.=50 EP 4.=100 EP

-1 auf ein spezielles Waffensystem
+ 24 EP für die Nutzung von Sondermunition

Hot Dog

24 EP Der tatsächliche Wert der Wärmeskala wird immer um 1 reduziert gewertet

Jumpin' Jack

24 EP -1 beim TW nach Sprung

Sniper (Eigenschaft Meisterschütze zählt nicht!)

24 EP Pro Runde in der man zielt aber nicht feuert -1.