**2nd Detahcommandos Konzeptszenarien**

Es gibt 3 Charakterzeitschienen IS-Tech 1, IS-Tech 2 und Clan

Ein Innere Sphäre MechPilot startet mit einem Gunnery 4 und einem Pilot 5. Ein Clanner

startet mit einem Gunnery 3 und einem Pilot von 4.

Die Steigerung der Werte wird nach einer Steigerungstabelle durchgeführt, die an die

Steigerung Regelung des BT-Regelbuchs angelehnt ist. Siehe unten.

Das erhalten der „Erweiterten Fähigkeiten“ ist zusätzlich möglich! Siehe ebenfalls weiter unten.

Ein MechKrieger wird getötet, bei kritischem Cockpit Treffer, abgerissenem oder Zerstörten Kopf, oder bei 6 Wunden. Ein Mechkrieger der auf dem Rücken liegend eine Munitionsexplosion erleidet kann nicht autoejecten!

**Regeln**

Steigerung der Werte:

Jeder überlebende Krieger erhält grundsätzlich 1 Erfahrungspunkt. Die Piloten der Gewinnerseite erhalten einen zweiten Punkt. Außerdem erhält jeder Mechkrieger einen Punkt pro abgeschossenem Mech. Diesen Punkt gibt es, wenn in der Runde in der Feuer auf einen feindlichen Mech angesagt wurde (und dieser auch tatsächlich mit mindestens einer Waffe getroffen wurde) und dieser Mech in der Runde durch Waffenfeuer zerrstört wurde. Gleiches gilt für den Nahkampf. **Mechs die in der Hitzephase ausfallen oder sich selbst wie auch immer zerstören bringen keine Punkte!** **Konventionelle Einheiten und Infanterie bringen ebenfalls keine Punkte!**

Die **Steigerung der Schützen- und Pilotenwerte** erfolgt nach folgender Tabelle:

**Inner Sphäre:**

**Mechpilotenwert:**

Benötigte EPs: 4 6 8 10 12

Neuer Wert: 4 3 2 1 0

**Mechschützenwert:**

Benötigte EPs: 8 12 16 20

Neuer Wert: 3 2 1 0

Spielwertbegrenzung: Spielwerte können nicht auf einen Wert unter 0 verbessert werden.

**Clan:**

**Mechpilotenwert:**

Benötigte EPs: 4 6 8 10

Neuer Wert: 3 2 1 0

**Mechschützenwert:**

Benötigte EPs: 8 12 16

Neuer Wert 2 1 0

**Zusätzlich kann ein Spieler folgende Fertigkeiten zu angegebenen Punktekosten erwerben:**

**Ducken (10 EP)**

...Ducken wird anstelle eines eigenen Nahkampfangriffes angekündigt und führt dazu, dass

sämtliche Nahkampfangriffe gegen die sich duckende Einheit um zusätzliche +2 modifiziert

werden.

**Fahrkünstler (10 Punkte)**

Jede Einheit, die über diese Fähigkeit verfügt, kann Seitschritte ausführen, die normalerweise

ausschließlich vierbeinigen BattleMechs vorbehalten sind. Zudem kommen solche Einheiten auch noch in den Genuss eines Pilotenwert-Modifikator von -1 für alle ihre Pilotenwürfe, mit denen Rutschen verhindert werden muss.

**Geschwindigkeitsfanatiker (5 Punkte)**

Solange die Einheit in derselben Runde keine Schusswaffen- oder Nahkampfangriffe durchführt, darf sie 1 zu ihrer Bewegungsrate für Laufen/Höchstgeschwindigkeit addieren.

**Edge (15 Punkte)**

Pro Edge Punkt darf man in jedem Szenario einen beliebigen Würfelwurf wiederholen, oder seinen Gegner zwingen einen Würfelwurf, der den eigenen Mech betrifft zu wiederholen. Es muss der gesamte Wurf wiederholt werden. Der neue Wurf darf mit weiteren Edge Punkten beliebig oft wiederholt werden.

**Meisterschütze (8 Punkte)**

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ ermöglicht es MechKriegern, eine frei wählbare Zone ihres Ziels zu treffen.

Um die Fähigkeit einzusetzen, muss die Einheit in der betreffenden Runde stehen geblieben sein und darf keine Nahkampfangriffe ausführen. Der Angriff wird dann durchgeführt, als würde die Einheit über einen Feuerleitcomputer verfügen. Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur auf eine einzige ihrer Waffen anwenden und sie darf in derselben Phase auch keine anderen Waffen abfeuern.

Die Fähigkeit „Meisterschütze“ kann nicht zusammen mit einem Feuerleitcomputer, wohl aber mit Pulse Waffen benutzt werden.

**Nahkampfspezialist (10 Punkte)**

Einheiten mit dieser Fähigkeit fügen ihrem Gegner im Nahkampf grundsätzlich 1 Schadenspunkt mehr zu. Außerdem darf diese Einheit bei Nahkampfangriffen 1 von ihrem Modifikator für die Bewegung des

Angreifers abziehen (dabei kann dieser Bewegungsmodifikator allerdings nicht einen Wert von unter 0

erreichen). MechKrieger der Clans können die Fähigkeit „Nahkampfspezialist“ nicht erwerben.

**Schmerzunempfindlichkeit (6 Punkte)**

Einheiten mit diese Fähigkeit dürfen den Ergebnissen ihrer Bewussteinswürfe jeweils 1 hinzufügen,

während der Schaden, den der Pilot bei einer Munitionsexplosion erleidet, um 1 Verwundungspunkt

reduziert wird.

**Sechster Sinn (12 Punkte)**

Die Fähigkeit „Sechster Sinn“ kann nur einmal pro Szenario eingesetzt werden. Zu diesem Zweck muss der Spieler unmittelbar nachdem die Initiative gewürfelt wurde ankündigen, dass er die Fähigkeit einsetzen wird. In der Folge darf die Einheit mit dem „Sechsten Sinn“ Ihre Handlungen unabhängig vom Ergebnis des Initiativwurfes stets nach allen anderen Einheiten ausführen. Die Einheit zählt nicht mehr als Initiativeinheit.

**Taktisches Genie (20 Punkte)**

Eine Einheit, die über die Fähigkeit „Taktisches Genie“ verfügt addiert +1 zum Initiativwurf für ihre Seite. Jeder Pilot und jede Fahrzeugbesatzung kann die Fähigkeit „Taktisches Genie“ erwerben, allerdings kommt ihre Auswirkung innerhalb eines Spiels nur dann zum Zuge, wenn diese Einheit den Befehl über alle Truppen ihrer Partei führt. Somit wird sichergestellt, dass man zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur von einer Einheit mit dieser Fähigkeit profitieren kann.

**Waffenspezialist (8 Punkte)**

Ein Pilot oder Fahrzeugbesatzung mit der Fähigkeit „Waffenspezialist“ hat sich auf ein bestimmtes

Waffensystem spezialisiert. Man muss in diesem Zusammenhang ein spezielles Waffensystem auswählen, wie zum Beispiel mittelschwerer Laser, LSR 10 oder AK/5. Sämtliche Angriffe, die von dieser Einheit mit dem gewählten Waffentyp ausgeführt werden, kommen in den Genuss eines zusätzlichen Angriffmodifikators von –2. **Achtung: Alle anderen Waffensysteme bekommen dafür einen Modifikator von +1.**

**Das hätte ins Auge gehen können… (12 Punkte)**

Ein Pilot mit dieser Fähigkeit hat einfach ein Auge dafür im richtigen Moment den Arm seines Mechs hochzureißen um einen drohenden Kopftreffer zu verhindern. Der erste Kopftreffer durch Waffenfeuer oder Nahkampf in einem Szenario trifft stattdessen den rechten (1-3) oder linken (4-6) Arm des Mechs. **Achtung diese Fähigkeit ist nicht bei Vierbeinigen Mechs nutzbar.**

**Tinker (5 Punkte)**

Diese Fähigkeit ermöglicht es, ein Szenario mit teilgefüllten Munitionslagern zu betreten.

**Advanced Tinker (5 Punkte)**

Voraussetzung für den Erwerb dieser Fähigkeit ist Tinker. Zusätzlich zu teilgefüllten Munitionslagern können jetzt auch die einzelnen Schüsse im Lager mit verschiedenen Munitionstypen gefüllt werden (z.B. Jeder 2te Schuss in der KSR ist Inferno) **Achtung, das Munitionslager muss auf einem extra Zettel genau aufgeschrieben werden!**

**Hotshot (12 Punkte)**

Diese Fähigkeit ermöglicht es einem Piloten lebensnotwendige Sicherheitsvorkehrungen zu umgehen. Er kann LSR Heißladen (Keine Mindestreichweite, dafür -2 auf den Wurf wie viele Raketen treffen und ein kritischer Treffer in der Lafette bringt die Munition zur Explosion).

Zusätzlich kann er die Feld Hemmer von PPK´s abschalten (Keine Mindestreichweite, dafür aber Explosionsgefahr auf 3 Feldern 4+ auf 2 Feldern 6+ auf 1Feld 8+. Verfehlt man diesen Wurf explodiert die PPK mit 10 Schaden wie eine Munitionsexplosion)

Die Liebe zur Gefahr bringt außerdem einen +1 Modifikator auf den Würfelwurf um eine Abschaltung des Reaktors zu verhindern.