



Solaris VII-Meisterschaft 2021

Phoenix Con 2021



Charakter-Vorteile

Nr.	CP-Kosten	Name	Auswirkungen
1	7	Spin Out	Einmal pro Bewegungsphase kann der Pilot mit einem Bewegungspunkt seinen Mech um 2 Hex-Seiten drehen lassen.
2	6	Maneuvering Ace	Pilot kann den Mech mit zwei Bewegungs-punkten einmal pro Bewegungsphase einen Seitenschritt machen lassen.
3	6	Cool Hand	Der Pilot kann seine Abwärme besser steuern: +2 oder auch -2 Wärmepunkte in der Wärmephase.
4	12	Melée Master	Tritte von Mechs können von vorne auch die Seitentrefferzone oder von der Seite auch die Rückentrefferzone erreichen mit zusätzlich +1 auf den Angriffswurf.
5	8	Melée Specialist	Pilot hat bei Nahkämpfen -1 auf den Würfelwurf.
6	8	Melée Berserker	Bei Nahkampf-Angriffen macht der Mech +1W6 Schadenspunkte zusätzlich.
7	15	Energy Weapon Dealer	Der Pilot kann Energie-Waffen besser nutzen und kann den Angriffswurf mit -1 modifizieren, wenn er mit einer Energie-Waffe feuert.
8	10	Energy Weapon Controller	Der Pilot kann Energie-Waffen besser ansteuern und erhält weniger Wärme: small Laser: -1, medium Laser: -2, large Laser: -4
9	8	Though Guy	Kopftreffer erzeugen keinen automatischen Pilotentreffer. Nur bei missglückten Pilotenwurf +2.
10	12	uncanny Luck	Der Pilot kann einmal pro Kampf einen kritischen Treffer negieren.
11	12	uncanny Swosh	Der Pilot kann einmal pro Kampf einen Wurf vom Gegner auf der kritischen Treffertabelle von einer „12“ in ein „11“ umwandeln.
12	5	Hot Runner	Für diesen Mech werden die Werte für Abschaltung- und Munitionsexplosions-würfe um +2 erhöht.
13	12	Pilot Master	Der Pilot erhält einen +1 auf seinen Würfelwurf, wenn er einen Standwurf nach 20+ Schaden machen muss.
14	10	Pilot Ace	Der Pilot kann den in der Bewegung unbeeinträchtigten Mech mit 3 Bewegungspunkten vorsichtig aufstehen und braucht dann nicht würfeln.
15	4	Dodger	Der Pilot kann Nachkampfangriffen besser Nahkampfangriffen ausweichen, wenn er steht. Gegner würfelt dann mit +2
16	8	Marksman	Der Pilot kann Waffenangriffswürfe mit -1 modifizieren, wenn er still steht und keine Nahkampfangriffe macht.
17	8	Terrain Ace	Pilot kann den Mech bessern durch Gelände steuern und kann pro Bewegungsrunde einmal die Kosten für das Gelände um -1 modifizieren.
18	7	Slugger	Pilot braucht für die Nutzung einer impro-visierten Keule nur eine Hand.
19	15	Crit Dealer	Der Pilot kann gezielter interne Bauteile treffen. Der Bonus auf den Crit-Wurf von +1 muss am Ende der Bewegungsphase angesagt werden.
20	5	Edge	Der Pilot hat Glück. Ein vom Spieler ausgesuchtes Würfelergebnis muss wiederholt werden.
21	3	Offensive Edge	Der Pilot kann einen Angriffswurf wiederholen.
22	3	Defensive Edge	Der Pilot kann einen Gegner-Würfelwurf gegen ihn wiederholen lassen
23	10	Race under pressure	Wenn der Mech stillsteht oder nur die Hälfte der Gehen-BP nutzt, erhält der Pilot einen Bonus von +2 auf alle Pilotenwürfe.
24	8	Jump Master	Der Pilot muss vor dem Zünden der Sprungdüsen würfeln: 1-4: +1 auf Sprung-BP oder 5-6: Sprungdüsen fallen aus
25	7	Skull Crusher	Beim Gebrauch von beiden Händen einer nicht-improvisierten Nahkampfwaffe erhält der Angriff +1W6 zusätzlichen Schaden. Nicht zu kombinieren mit anderen Piloten- oder Angriffsboni!
26	8	Thoughtness	Pilot erhält +1 Bonus auf Bewusstlosigkeitswurf und bei Wurf auf Fallschaden des Piloten.
27	8	Contortionist	Der Pilot kann den Torso seines Battlemechs um 2 Hex-Seiten drehen. Dabei kann er den Mech nicht mehr treten lassen und erhält bei 20+ Schaden einen Malus von -1 auf den Stand-Wurf.
28	5	Can't hit what you can't see	Pilot kann seinen Battlemach gut verstecken und erhält einen +1 Bonus auf den gegnerischen Angriffswurf, wenn er in teilweise Deckung, in Wäldern oder Rauch steht. (Nicht kumulativ)