


Name: <b>Maygone Backbone Walker</b>				Rasse: <b>Maygone</b>		Größe: <b>+5</b>		Kredit Einheiten:		<b>EX 2001</b>	
FKG	NKG	SCH	ST	SP	BWR	NKDSK	Aktion	Reaktion	GRV		
Trefferzone	Wunden	kritische Wunden	RST	Waffe / Ausrüstung	Art	Minimal	Maximal (-2)	DSK	MGRV		
Laser ①	■				Zwillingslaser 360°	F	45	70	2x10		
②-5 Cockpit	■				Lichtbrecher					-01	
⑥-7 Armlinks	■									-02	
⑧ Hand links	■				hydraulisch verstärkt und WPII erhöht NKDSK um				+5	-03	
⑨-10 Arm rechts	■									-03	
⑪ Hand rechts	■				APMK mit WPII Raketenwerfer mit WPII (scharf zwisch. min u.max)	F T8	20 30	40 90	2x9 12	-04	
⑫ Rückrat	■									-05	
⑬-14 Hüfte	■				Rammschutz	N			11	-06	
⑮-17 Bein links	■									-06	
⑰-20 Bein rechts	■								-07		
<b>Durchschn. Rüstwert (DRST)</b>			<b>Verdienst (Kredit Einheiten)</b>								
<b>Zubehör für Ausrüstungen</b>						<b>Anzahl des Zubehörs</b>					
Raketen für Raketenwerfer (scharf zwischen min u.max)											
Normalmunition für APMK											
<b>Spezialregeln:</b> Erleidet kein Knock Out, kann weder geschubst noch teleportiert werden, hat keinen Bewegungsabzug im Wald oder unwegsamem Gelände, kann keine normale Ausrüstung tragen aber getuned werden, löst sich aus Nahkampf ohne Wurf auf SCH, bei Figuren ab Größe +2 jedoch auf SCH +2. Durch den Lichtbrecher wirkt er für Gegner wie Größe +3. Er feuert über bis +3 Figuren eine Waffe pro AK. Volle Trefferzonen haben folgende Wirkung: Laser = Zwillingslaser FKG -2; Hand oder Arm = FKG u. NKG -1; Cockpit= Ausrüstungswurf auf Lichtbrecher oder wenn der zerstört ist auf Tabelle; Rückrat = Tod. Beliebig viele Raketen pro Aktion. Rammschutz verursacht Schaden bei Gegner wenn der von vorne rammt.											
<b>-10</b>											