

Concepto

Velocidad

MODELO DEL MECH
APODO DEL PILOTO
TAMAÑO

	kmh	mpt (rap)	mpt (len)
Terrestre			
Aire / Agua			
Salto			

Código aceleración



Hoja de Mech

Atributos Mech

		Valor del Per.	Mod. del Mech	Total
Control de respuesta	Agilidad			
Sensores	Percepción			
Sistemas multitarea	Acciones			
Sistemas de alarma	Reflejos			
		Valor del Mech	Mod. de Fuerza	
Armazón	Fuerza			

Armamento

#	Armas de corto alcance	Alcance	Daño	Daño total	Código FS
	Puñetazo	-	-1/0/+1		Cr
	Astas	-	+1/+2/+3		Cr
	Espada hiperafilada	-	+1/+2/+3		Cr
	Garras hiperafiladas	-	+0/+1/+2		Cr
	Espolón hiperafilado	10/20/30	+0/+1/+2		Cr
	Mandíbulas o dientes	-	+1/+2/+3		Cr
	Tenazas	-	+1/+2/+3		Cr
	Cola - Maza	-	+1/+2/+3		G
	Cola - Aguijón	-	+1/+2/+3		G
	Cola - Aprensible	-	0/0/+1		M
	Funda de tentáculos	-	0/0/+1		M
	Lengua - Enredar	-	0/0/+1		M
	Lengua - Penetrante	-	0/+1/+2		G
#	Proyectiles	Alcance	Daño	Disparos	Turnos
	Cañón de descarga	30/200/1500	+4/+6/+8	1/2	Infinitos
	Lanzallamas	5/15/30	+1/+2/+3	2	20
				Turnos:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Cañón láser	30/200/1500	+1/+2/+3	3	Infinitos
	Cañón de plasma	15/100/750	+2/+3/+4	2	Infinitos
	Cañón tormenta	25/50/200	+1/+2/+3	1/2	Infinitos
#	Artillería	Alcance	Daño	Disparos	Turnos
	Bomba de gravedad	25/50/200	+4/+6/+8	1	1 (esp.)
	Misil largo alcance	3 km	+10	1	Afuste
				Pequeño:	□□ Mediano:
	Vaina de cohetes	15/200/250	+1 cada uno	1 ó salva	10 ó 20
				Turnos:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
#	Especiales	Alcance	Daño	Disparos	Turnos
	Pulverizador ácido	1/5/15	+1/+2/+3	1/X	10/15/20
				Turnos:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Cañón AP	30/75/200	+4/+6/+8	3 ó A	Cientos
	Contramedidas	n/a	Especial	1	2/5/10
				Turnos:	□□/□□□/□□□□
	Proyector de niebla	10 de radio	Oscurecer	1	Infinitos
	Rayo nulificador	5/15/30	+4/+6/+8	1	Infinitos

Sistemas de Apoyo

Tipo	Código FS	Tipo	Código FS
□ Cápsula de soporte vital	n/a	□ Sistema de camuflaje	M
☒ Compartimiento de carga	G	□ Sistema de eyección	n/a
□ ECM	M	☒ Sistema de seguridad	M
☒ IAL	Cr	□ Sistema hermético	G
□ Manipuladores	G	☒ Sistemas de comunicación	Cr
☒ NavComp	G	□ Sistemas de gravedad	O
□ Refuerzo para inmersión	Cr	□ Soporte vital	Cr
□ Resistencia al calor	Cr	□	
□ Resistencia al frío	Cr	□	

Sistemas de Movimiento

Tipo	Código FS	Tipo	Código FS
□ Aerotransportable	G	□ Vainas de salto	G
□ Flotabilidad	Cr	□ Velocidad mejorada	G
□ Ganchos	Cr	□	
□ Vainas-A	G	□	

Daños

Integridad

	Daño	SCD	Regeneración	Armadura	Efectos
Cosmético					Ninguno
Ligero					-1 a todas las tiradas
Medio					-3 a las tiradas, mitad mov., máx. 2 acciones, SCD/Regeneración/Armadura mitad (fracciones abajo)
Grave					-6 a las tiradas, mov. reducido, máx. 1 acción, SCD un cuarto, Regeneración mitad, Armadura anulada, piloto recibe la mitad de daño recibido a escala de Vitalidad
Crítico					Caido, casi sin movimiento, sin SCD, Regeneración a un cuarto, Armadura anulada, piloto recibe la totalidad de daño recibido a escala de Vitalidad