



Vehículo:

Nacionalidad:

NT:

Coste:

Propietario:

Carga:

Autonomía:

Dones y limitaciones

Dones

Efecto

PD

Limitaciones

Efecto

PD

Suma PD

Carga

Estorbo

Blindaje

Bon. Daño

Maniobrabilidad

RD

Sensores

Multiplicador
de Alcance

Escala
de Vehículos

VEL
Normal / Máx / Turno

Modificador a la Dificultad de
Impactar desde Escala 0

Puntos de Integridad

Abollado

Blindaje+6

Dañado

Blindaje+4

(-1 a un Sistema)

Gravemente
Dañado

Blindaje+2

(-2 a un Sistema)

Inmovilizado

Blindaje

(-3 a un Sistema)

Destruído

(Blindaje+2)/2

(No actúa)

Carga

Estorbo

Vehículo:

Propietario:

Blindaje

Bon. Daño

Maniobrabilidad

RD

Sensores

Multiplicador de Alcance

Escala de Vehículos

VEL Normal / Máx / Turno

Modificador a la Dificultad de Impactar desde Escala 0

Puntos de Integridad

Abollado

Blindaje+6

Dañado

Blindaje+4

(-1 a un Sistema)

Gravemente Dañado

Blindaje+2

(-2 a un Sistema)

Inmovilizado

Blindaje

(-3 a un Sistema)

Destruído

(Blindaje+2)/2

(No actúa)

Maniobras es Combates de Vehículos

Maniobras de Movimiento

AC

Maniobras de Disparo

AC

Acelerar

3

Adquirir el Blanco

3

Buscar la Cola

4

Apuntar a un Sistema Específico

2

Carga Frontal

5

Disparar Arma Montada

4

Conducir

3

Disparar Arma Pesada

3

Decelerar / Maniobra Evasiva

2

Chocar/ Embestir/Empujar

2

Maniobra Ventajosa

4

Otras Maniobras

AC

Perder al Enemigo

4

Usar Sensores

3

Proporcionar Cobertura

2

Activar Escudos

3

Si el vehículo se desplaza un turno se debe hacer una Maniobra de Movimiento o gastar 2 AC.

Cada Maniobra de Disparo por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.

Sistemas

Armamento: Afecta a *Armas Montadas*.

-1 -2 -3

Dañado o +: Un arma a tu elección queda inutilizada temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).

Piloto: Afecta a *Conducir/Pilotar*

-1 -2 -3

Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 2 o + el daño pasa directamente al piloto, y si es un Daño que tenga Área se aplicará tomando al piloto como centro del Área.

Sistemas de Comunicaciones: Afecta a *Comunicaciones*.

-1 -2 -3

Dañado o +: Sistemas de Comunicaciones (Don Telecomunicación [Tecnológica]) quedan inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).

Sistemas de Sensores: Afecta a *Sensores*.

-1 -2 -3

Dañado o +: Sistemas de Sensores inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).

Sistemas Informáticos: Afecta a *Computadora*.

-1 -2 -3

Dañado o +: Sistemas Informáticos inutilizados (se podrá reparar dentro de ese mismo combate), apaga el Soporte Vital hasta que se arregle. Además, cualquier tarea que requiera sistemas informáticos sufrirá un -1 adicional.

Escudos Actuales

Escudos Totales

Escudos /2

Escudos /4

Escudos /8

Duración
FDx5

Duración
(FDx5)/2

Duración
(FDx5)/4

Duración
(FDx5)/8

CdF Modificador al Ataque Modificador al Daño AC

S Cada bala que se dispare es una maniobra

R 2 – 4 -1 +2 0

A 6 – 15 0 +2 +1

A 16 – 20 +1 +3 +2

DT -1 +2 5 AC

Alcance Mínimo: Dificultad 9. A menos de esos metros -1 Dificultad Armas Cortas (8), +1 Arrojadizas y Armas Largas (10), y +2 Arcos y Armas Pesadas (11)

Alcance Efectivo: Entre Alcance Mínimo y Alcance Efectivo. Dificultad 9

Alcance Máximo: Entre Alcance Efectivo y Alcance Máximo. Dificultad 15 y Daño -2 (mínimo 1)

Armamento

Arma

Habilidad

Daño

Alcance
Mín/Efect/Max

CdF

Área

Energía

Munición

Notas

/

/

/

/

/