



IRONWING

Klasa/nazwa pojazdu

Uszkodzenia

SQUAD

Konfiguracja uzbrojenia

Nazwa	Obr. Baz.	Mod.	Zasięg	Cechy

Dane techniczne

Załoga ____ Kadłub ____ Pancierz ____

Poziom SI ____ / ____ PowerCore ____

Masa ____ t Długość ____ m

Prędkość max. ____

TRANSPORTER

Klasa/nazwa pojazdu

Uszkodzenia

SQUAD

Konfiguracja uzbrojenia

Nazwa	Obr. Baz.	Mod.	Zasięg	Cechy

Dane techniczne

Załoga ____ Kadłub ____ Pancierz ____

Poziom SI ____ / ____ PowerCore ____

Masa ____ t Długość ____ m

Prędkość max. ____

ZAŁOGA. Liczba osób, które mogą podróżować pojazdem, włączając kierowcę.

POZIOM SI. Oznacza stopień zaawansowania pokładowej sztucznej inteligencji i poziom wsparcia, jaki otrzymuje kierowca/pilot gdy korzysta z asysty.

KADŁUB. Określa, jak wiele obrażeń pojazd może otrzymać, zanim zostanie zniszczony.

PANCERZ. Wartość ochrony pojazdu przed obrażeniami. Działa analogicznie do pancerza noszonego przez postacie - wartość pancerza pojazdu oznacza liczbę kości k6 używanych w teście obrony, kiedy jest celem ostrzału lub otrzymuje obrażenia od wybuchu czy kolizji.

POWER CORE. Liczba zapasowych ogniw energetycznych PowerCore, która jest dostępna na pokładzie. Umożliwia fabularne odzyskiwanie Punktów Energii pancerzy Auron-7.

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA. Najwyższa dostępna dla danego pojazdu szybkość przemieszczania się. Przyspieszenie od 0 km/h do prędkości maksymalnej zajmuje standardowo 2 rundy (nie dotyczy to ironwingów).