



Mechdaten

Tonnage: 75

BP Gehen: 5
BP Laufen: 8
BP Springen: 0

Technologie:
Clans
3050

Bewaffnung

#	Typ	Zone	Wä.	Sch.	Mn	N	M	W
1	ER-S-Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1	ER-M-Laser	LA	5	7	-	5	10	15
1	ER-S-Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	ER-M-Laser	RA	5	7	-	5	10	15
1	LSR 20er	LT	6	1/R	-	7	14	21
1	LSR 20er	RT	6	1/R	-	7	14	21

Munition

Typ	Zone	#
LSR	RT	12 /
LSR	CT	6 /

Wärmetauscher: 15(30) doppelte

00000 00000 00000
(00000 00000 00000)

Bauteile

LINKER ARM

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. ER-S-Laser
5. ER-M-Laser
6. Ferrofibril

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

LK. TORSO (CASE)

1. XL Reaktor
2. XL Reaktor
3. Ferrofibril
4. Ferrofibril
5. Endostahl
6. Artemis IV-FLS

1-3

1. LSR 20er-Lafette
2. LSR 20er-Lafette
3. LSR 20er-Lafette
4. LSR 20er-Lafette
5. Feuerleitcomputer
6. Feuerleitcomputer

4-6

LINKES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelakt.
3. Unterschenkelakt.
4. Fußakt.
5. Endostahl
6. Endostahl

KOPF

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Ferrofibril
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

1-3

TORSO MITTE

1. XL Reaktor
2. XL Reaktor
3. XL Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6

Reaktortreffer

000

Gyroskoptreffer

00

Sensorentreffer

00

Lebenserhaltung

0

Gefechtsstärke: 2.351
Preis: 24.795.312 C-Noten

RECHTER ARM

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. ER-S-Laser
5. ER-M-Laser
6. Ferrofibril

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

RT. TORSO (CASE)

1. XL Reaktor
2. XL Reaktor
3. Ferrofibril
4. Ferrofibril
5. Endostahl
6. Artemis IV-FLS

1-3

1. LSR 20er-Lafette
2. LSR 20er-Lafette
3. LSR 20er-Lafette
4. LSR 20er-Lafette
5. LSR Muni (6)
6. LSR Muni (6)

4-6

RECHTES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelakt.
3. Unterschenkelakt.
4. Fußakt.
5. Endostahl
6. Endostahl

Kriegerdaten

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer 1 2 3 4 5 6
Bewusstseinswurf 3+ 5+ 7+ 10+ 11+ Tod

Wärmeskala

24	Waffen +4	49	-9 BP
23	MuniExplo (6+)	48	Waffen +7
22	Stilllegung (8+)	47	Verwundung (12+)
21		46	Stilllegung (20+)
20	-4 BP	45	MUNIEXPLO
19	MuniExplo (4+)	44	Systemvers. (10+)
18	Stilllegung (6+)	43	-8 BP
17	Waffen +3	42	Stilllegung (18+)
16		41	Waffen +6
15	-3 BP	40	MuniExplo (12+)
14	Stilllegung (4+)	39	Verwundung (10+)
13	Waffen +2	38	Stilllegung (16+)
12		37	-7 BP
11		36	Systemvers. (8+)
10	-2 BP	35	MuniExplo (10+)
09		34	Stilllegung (14+)
08	Waffen +1	33	Waffen +5
07		32	Verwundung (8+)
06		31	-6 BP
05	-1 BP	30	Stilllegung (12+)
04		29	MuniExplo (8+)
03		28	
02		27	
01		26	Stilllegung (10+)
00		25	-5 BP