Мех - пилотируемая человекоподобная боевая машина.

Определения

Advancement Points (AP): Очки улучшения (AP): очки, присуждаемые GM за игру, хорошую ролевую игру и достижение целей. Их можно потратить на улучшение пилота.

Archetypes: Архетипы: основа базовой профессии пилота, поведение и жизненный опыт. Архетип помогает определить сильные и слабые стороны пилота.

Base Stats: Базовые характеристики: измеряет возможности пилота и его меха. Базовые характеристики варьируется от 1 до 6 и определяет, насколько умным, сильным, быстрым или упрямым является пилот и насколько вооружен, быстр и хорошо построен мех.

Bullseye Battlemap: Боевая карта в виде мишени (?): Все боевые действия происходят на круговой игровой площадке под названием Bullseye Battlemap. Она состоит из квадрантов и секторов.

Configurations: Конфигурации: Конфигурация - это бортовая система, которая позволяет меху выполнять специальные действия в бою.

Damage Type: Тип урона: категория повреждения, вызванного атакой. Типы по умолчанию - это ракета, волна, удар и энергия.

Knockback: Откат: действие перемещения защиты меха после успешной атаки.

Linking: Связывание: когда пилот находится в мехе, его базовая статистика сочетается с базовыми характеристиками его меха. Например, пилот может добавить свою Ловкость к скорости меха, чтобы определить связанный с движением стат. Это называется связыванием.