6
5
4
3
2
1
0

DAÑO AL BLINDAJE

0

10

20

30

40

DATOS DE LA TRIPULACIÓN

- NOMBRE DEL PILOTO:
- RANGO:
- ESCUADRÓN:
- AFILIACIÓN:

(NV/ATR) PILOTAJE: ARTILLERÍA: GUERRA ELECTRÓNICA:

DATOS DE LA TRIPULACIÓN

TRIPULACIÓN

- TRIPULANTES:
- ACCIONES EXTRA:

DAÑOS A LA TRIPULACIÓN

TRIPULACIÓN

TRIPULANTES •
ACCIONES EXTRA •

DATOS DE SISTEMAS

MOVIMIENTO

- VELOC. COMBATE PRIM:
- VELOC. MÁXIMA PRIM:
- VELOC. COMBATE SEC:
- VELOC. MÁXIMA SEC:
- MANIOBRABILIDAD:
- AUTONOMÍA:

ELECTRÓNICA

- SENSORES:
- COMUNICACIONES:
- CONTROL DE FUEGO:

BLINDAJE

- DAÑO LEVE:
- DAÑO SEVERO:
- FUERA DE COMBATE:

DAÑOS A SISTEMAS

MOVIMIENTO

VELOC. COMBATE •
VELOC. MÁXIMA •
VELOC. COMBATE •
VELOC. MÁXIMA •
MANIOBRABILIDAD •
COMBUSTIBLE •

ELECTRÓNICA

SENSORES •
COMUNICACIONES •
CONTROL DE FUEGO •

BLINDAJE

DAÑO LEVE •
DAÑO SEVERO •
FUERA DE COMBATE •

ESPECIFICACIONES

- VALOR DE AMENAZA:
- TAMAÑO:
- COSTE:

ARMAS

NOMBRE	CÓDIGO	ÁNGULO	C	M	L	EX	Prc	Daño	Cant	CDF	Especial

MUNICIONES

LLENO	QUEDA

ARMAS

ARMA 01 •
ARMA 02 •
ARMA 03 •
ARMA 04 •
ARMA 05 •
ARMA 06 •
ARMA 07 •
ARMA 08 •
ARMA 09 •
ARMA 10 •

EXTRAS

NOMBRE	NIVEL	EFECTO EN EL JUEGO	AUX

EXTRAS

EXTRA 01 •
EXTRA 02 •
EXTRA 03 •
EXTRA 04 •
EXTRA 05 •
EXTRA 06 •
EXTRA 07 •
EXTRA 08 •
EXTRA 09 •
EXTRA 10 •
EXTRA 11 •

DEFECTOS

NOMBRE	NIVEL	EFECTO EN EL JUEGO

DEFECTOS DE FÁBRICA

NOMBRE	NIVEL	EFECTO EN EL JUEGO

Copyright ©2000 Dream Pod 9 y Edge Entertainment. Se permite fotocopiar esta página para uso exclusivamente personal.