

REDENCIÓN

TIPO DE VEHÍCULO _____

DESCRIPCIÓN _____

DATOS DEL VEHÍCULO

Altura _____

Anchura _____

Peso _____

Color _____

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Aceleración	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Maniobrabilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FMV	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Autonomía	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Soporte vital	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carga	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tripulación	<input type="text"/>	NA
Estructura	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Blindaje	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DAÑO

Nvl	Descripc.	Nvl D	ModA
<input type="text"/>	Leve	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Moderado	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Serio	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Grave	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Destrucción	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NOTAS AL DAÑO

ESPECIAL

ARMAMENTO

Descripción	Reacción	Alcance	Penetración	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Las Hojas de Juego aquí presentadas que se introducen con ánimo de ayudar en el desarrollo de la partida, no es indispensable una Hoja de control de munición, ni una Hoja de control de Experiencia, ni una Hoja de control de Iniciativa. La Hoja de control de Experiencia ayudará al Director de Juego a recordar situaciones y llevar un cierto control de aquello por lo que los Jugadores merecen recibir Experiencia para sus Personajes. La Hoja de Iniciativa facilita una guía de cómo ir apuntando los diferentes Momentos de Acción para llevar la Iniciativa de forma más ágil, evidentemente cualquier papel en blanco puede realizar la misma función, se introducen estas Hojas únicamente como guía y ayuda, su uso no es indispensable.