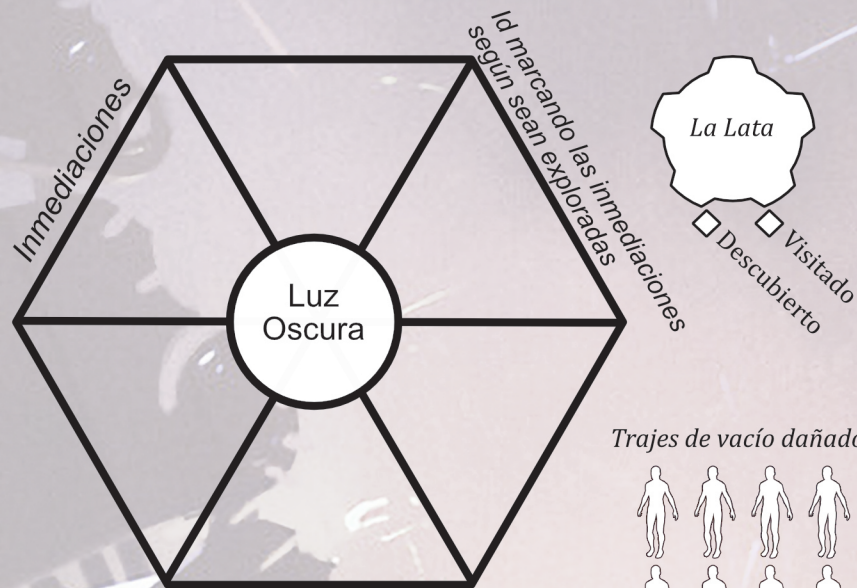


BLUES DE LA CHATARRERÍA

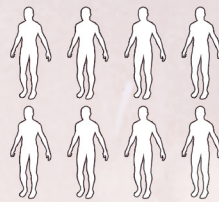


SopORTE vital de la Luz Oscura

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7
1ª semana	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
2ª semana	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
3ª semana	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
4ª semana	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
5ª semana	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲

Cada triángulo representa 8h

Trajes de vacío dañados



Tareas en curso	Tiempo restante

La Luz Oscura:

- 01 Cabina 8/4 (___)
- 02-11 Motor 8/30 (___)
- 12-17 Maniobra 8/20 (___)
- 18 Impulsor de Antorcha 8/2 (___)
- 19-31 Camarotes de la Tripulación 8/40 (___)
- 32-34 Habitáculos 8/10 (___)
- 35-44 Hangares 8/30 (___)
- 45-88 Bodega de carga 8/130 (___)
- 89-91 Armas 8/9 (3 por torreta) (___)
- 92-97 Pasajeros 8/20 (___)
- 98 Enfermería 8/4 (___)
- 99 Drones de reparación 8/4 (___)
- 00 Sensores 8/2 (___)

Zonas de interés:

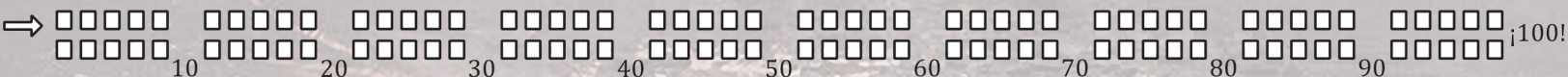
La Nave Alienígena	◆	◆
La ISS Troya	◆	◆
La Casa de Solo	◆	◆
La Fantasma	◆	◆
El Nido	◆	◆
Wuh'a'a'a	◆	◆
	◆	◆

Descubierto
Jugado

Pj	Fue	Con	Tam	Des	Int	Pod	Car	RC	Heridas	Tiempo
Danthus	12	12	13	13	15	15	14	2		
Izzy	10	13	13	16	16	10	13	3		
John	14	12	17	16	15	14	12	2		
Kaydas	14	16	17	15	13	14	14	3		
Sar	12	12	13	16	18	16	12	2		
Theros	16*	10	12	11	16	15	9	2		
Brown	12	10	14	11	16	15	15	2		

Resumen de características para calcular las reservas de conflicto, se marcan las más altas del grupo. Indica en tiempo lo que queda para la siguiente recuperación(en tramos de 8h)

Casimirum
obtenido e
instalado



Haced una marca con el obtenido /
Haced una X con el instalado x