

GIROS CERRADOS

Velocidad de Navegación	Viraje Naranja o Rojo	Ascender Cota
Velocidad 1	Chequeo de Ma	Chequeo de Ta
Fallo	Viraje Anterior*	-1 VN
Velocidad 2	Chequeo de Ma / Ve	Chequeo de Ta
Fallo	Viraje Anterior* / Viraje Anterior*	-1 VN
Velocidad 3	Chequeo de Ma / Ve	Chequeo de Ta
Fallo	Viraje Anterior* / -1 VN	-1 VN

*Indica que el viraje que se realiza es el inmediatamente anterior al que eligió en su Ficha de Maniobras.

ACCIONES DE CABINA

Acciones de Cabina	PA	Sistema
Fijar blanco en Radar	1	Chequeo de Ra. Enemigo puede usar Chaff
Búsqueda de Radar	1	Chequeo de Ra. Pen. de distancia en Turnos x2
Data Link	1	Comparte un blanco fijado en Radar con un aliado
Soltar Tanques Externos	1	Gastas 1 PA al inicio de Acción de Movimiento.
Eyección	1	Resta 2 al resultado del d20 en Supervivencia
Órdenes de Radio	1	Da un Objetivo a un ANJ aliado
Atacar	1	Chequeo de Av. Consulta Uso de Armas
Guerra Electrónica	1	Chequeo de Av. Consulta Guerra Electrónica

CONSUMO DE FUEL

-Postcombustión: Un jugador puede gastar 1 punto de combustible para aumentar la VN de su caza en 2 en ese Turno.

-Maniobrar: Justo tras realizar el chequeo para la realización del movimiento, un jugador puede gastar 1 punto de Fuel para repetirlo.

-Realizar Maniobras Especiales: Hacer cualquiera de las Maniobras Especiales (más adelante) consumen 1 punto de Fuel

-Recuperarse de una Pérdida: Un jugador puede gastar 1 punto de Fuel para salir automáticamente de una Pérdida.

-Salir de una Barrera: Un jugador puede gastar 1 punto de Fuel para sumar un +6 adicional a su Maniobra para sacar su avión de una Barrera.

MANIOBRAS ESPECIALES

S PARTIDA

Alt: 1 ó 2	VN: 2	Chequeo: Ma, Ta (Pen6)
Éxito: Realiza un giro de 90° ó 180° de la miniatura. Sube 1 de Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 1 VN.

IMMELMAN

Alt: 2 ó 3	VN: 2	Chequeo: Ma (Pen8)
Éxito: Realiza un giro de 90° ó 180° de la miniatura. Desciende 1 Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 de Alt.

TIJERAS

Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen 8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo de la VN que declaraste. Penalizador de 4 contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 a tu Aviónica.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 VN.

LAZO VERTICAL

Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma (Pen8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo VN1. Penalizador de 2 contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 tu a Aviónica.		Fallo: Gira 180° la miniatura. Pierdes 2 VN.

RADAR

Condición	Modificador a Radar
Clima Extremo: Si la Misión se realiza en condiciones de Clima Extremo como fuertes tormentas eléctricas o lluvia intensa.	Penalizador de 3 Puntos
Coberturas: Volar a Alt 1 sobre Terreno Peligroso hace que el caza se camufle con otros elementos del terreno.	Penalizador de 3 Puntos
Enemigo a baja cota: Si el objetivo a fijar vuela a Alt 1, su firma radar puede confundirse con elementos del terreno.	Penalizador de 5 Puntos
Caza Furtivo: Algunos cazas están diseñados para que su firma radar sea casi imperceptible. Aplica este modificador en caso de que el objetivo a fijar cuente con esta Capacidad.	Penalizador de 8 Puntos
Enemigo a gran altura: Si el objetivo vuela a una Alt de 3 será más fácil encontrar su huella en los radares.	Bonificador de +3 a Radar

PENALIZADORES AL DISPARAR

Situación	Penalizador	Guiado Híbrido Jo/Laser	Guiado Radar	Guía Visual
Blanco a VN 2	2	x1	-	x1
Blanco VN 3	4	x1	-	x1
Larga distancia	2	x1	-	x1
Vuelo Baja Cota	2	-	x2	-
Cobertura	2	x1	x1	x1
Clima Extremo	2	-	x2	-
Turbulencias	2	x1	x1	x1
Furtividad	2	x1	x2	-
Ataque Terrestre/Alt 2	2	x1	-	x1
Ataque Terrestre/Alt 3	4	x1	-	x1

Fíjate en el sistema de Guiado del arma que estás empleando y en cómo las circunstancias afectan al Penalizador, multiplicándolo cuando se indique.

DAÑOS

Daño sobre Cazas	
Resultado d6	Consecuencia
1	Nada
2-4	Daño Estructural
5-6	Daño Catastrófico

Daño sobre otros activos	
Resultado d6	Consecuencia
1	Nada
2-6	Daño Acumulativo

DAÑOS EN SISTEMAS

Sistema Dañado	Consecuencias
Motor (Ve)	Pierdes 2 VN. Solo puedes navegar a VN1
Sup. Control (Ma)	El avión entra en Barrena. Sin giros Rojos o Naranjas.
Sist. de Armas (Av)	Pierdes una Ranura de Armas al azar
Compresores (Ta)	Pierdes 1 de Alt. Solo puedes volar a Alt 1
Sistema de Radar (Ra)	Pierdes todos los blancos fijados. No puedes fijar blancos.

TERRENO PELIGROSO

Velocidad de Navegación 1	Velocidad de Navegación 2	Velocidad de Navegación 3
Sin Penalizador	Penalizador 2	Penalizador 4

INSIGNIAS DE VUELO

Duellista: Derriba a 1 caza enemigo haciendo uso del cañón durante una Misión.

-Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos de Aviónica cuando uses el Cañón de tu caza.

Cañonero: Derriba a 2 cazas enemigos haciendo uso del cañón durante una Misión.

-Aplica +1 al resultado del d6 cuando uses el Cañón de tu Caza.

Ballarín: Evita que un misil de Medio o Largo alcance te impacte mediante maniobras.

-Aplica un Penalizador de 1 a todos los ataques que recibas con misiles.

Acróbata: Realiza 2 Maniobras Especiales con éxito consecutivamente.

-Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos al realizar Maniobras Especiales.

Francotirador: Derriba a 2 cazas enemigos con misiles de Alcance M o L durante una Misión.

-Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos de Aviónica cuando uses misiles de Alcance L o M.

Cazador: Derriba a 3 cazas enemigos durante una Misión.

-Aplica +1 de Bono Pasivo a todos los chequeos.

As: Derriba 5 cazas enemigos durante una Misión.

-Suma 1d6 al Daño de todas tus tiradas.

Probado: Supera 1 Misión sin ser Derribado.

-Resta 1 al resultado en el d20 al tirar en la Tabla de Supervivencia.

Superviviente: Supera 5 Misiones sin ser Derribado.

-Si obtienes un 1 en el d6 al emplear Contramedidas, no gastas esa unidad.

Veterano: Supera 10 Misiones sin ser Derribado.

-Tus enemigos restan 1 al resultado en cada d6 al tirar Daño contra ti.