

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.

Consumo de Fuel

-Postcombustión: Un jugador puede gastar 1 punto de Fuel y realizar un chequeo exitoso de Velocidad para aumentar la VN de su caza en 2 en ese Turno.

-Maniobrar: Justo tras fallar el chequeo para la realización del movimiento, un jugador puede gastar 1 punto de Fuel para repetirlo. Esto solo puede hacerse una vez por cada maniobra.

-Realizar Maniobras Especiales: Hacer cualquiera de las Maniobras Especiales (más adelante) consumen 1 punto de Fuel en el momento de su realización.

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

-Salir de una Barrena: Un jugador puede gastar 1 punto de Fuel antes de hacer el chequeo para sumar un +3 de Bono Pasivo al chequeo para recuperarse de una Barrena.

Resumen de 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
Desactivar el Radar	1	No puedes fijar blancos. Pen. 2 a ser fijado
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

Immelmann

Alt: 2 ó 3	VN: 2	Chequeo: Ma (Pen 8)
Éxito: Realiza un giro de 180° de la miniatura. Mueve la plantilla recta de VN1 Desciende 1 Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 de Alt.

S Partida

Alt: 1 ó 2	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen 8)
Éxito: Realiza un giro de 180° de la miniatura. Mueve la plantilla recta de VN1 Ascende 1 Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 VN.

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 3 extra contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 a tu Aviónica.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 de Alt.

Lazo Vertical

Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen 8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo VN1. Penalizador de 2 extra contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 1 tu a Aviónica.		Fallo: Gira 180° la miniatura. Pierdes 2 VN.

Penalizadores a fijar blancos en 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 5 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 3 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 +2 Atributo Activo de Radar
Caza a gran altura: Si el caza que intenta fijar el blanco se encuentra a una Alt de 3 será más fácil encontrar la huella enemiga en su radar.	Bonificador de +2 Atributo Activo de Radar

Penalizadores al disparar

Situación	Penalizador	Guiado Infrarrojo	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	3	-	X1	-
Cobertura	2	X1	X1	X1
Nubes	2	X2	X1	X1
Turbulencias	2	X1	X1	X1
Furtividad	2	X1	X2	-
Ataque Terrestre/Alt 2	2	X1	-	X1
Ataque Terrestre/Alt 3	4	X1	-	X1

Daño Estructural

Sistema Dañado	Consecuencias
Motor (Ve)	Pierdes 2 VN. Solo puedes navegar a VN1.
Superficies de Control (Ma)	El avión entra en Barrena. Sin giros Rojos o Naranjas.
Sistemas de Armas (Av)	Pierdes dos Ranuras 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.
Contrameditas	El avión no puede usar Contrameditas de ninguna clase.

Terreno Peligroso

VN 1	VN 2	VN 3
Penalizador 2	Penalizador 4	Penalizador 6

Armas Multirol

Armas Multirol
AASM-9 Striker
AGSM-65 Pegasus*
AGSM-64 Ocelot*
AGB-12 Fury*

Rasgos de ANJ

Audaz: El ANJ puede intentar la Maniobra Immelmann o la S Partida para encarar a su rival.

Huidizo: El ANJ gasta 2 Contramedidas por cada misil enemigo que se le lance.

Oportunista: Si el ANJ no puede atacar a su Objetivo (fuera de alcance, fuera de Cono de Ataque, etc), comprueba si hay otros enemigos a los que poder atacar (Alt, Cono de Ataque, etc). El ANJ atacará al objetivo más cercano de ellos.

Obstinado: El ANJ no abandonará el Estado Objetivo en Curso bajo ninguna circunstancia.

Piloto Experto: El ANJ puede realizar giros Rojos y reduce en 2 Puntos los Penalizadores para cualquier Giro o Maniobra.

As Enemigo: El ANJ reduce en 2 Puntos todos los Penalizadores a sus chequeos, sin importar cuál.

Talentos de Pilotos

Talentos de Pilotos

Convicción: El Piloto puede repetir una tirada de Aviónica.

Concentración: El Piloto cuenta con 3 PA durante esa Fase de Acciones de Cabina

Rastreo: El Piloto puede repetir una tirada de Radar en un intento de Fijar un Blanco.

Dinamismo: El Piloto reduce los Penalizadores a 0 en un intento de realizar una Maniobra Especial.

Predestinado: El Piloto suma 3 de Bono Pasivo en todos los Atributos durante Turno.

Salvación: El Piloto puede hacer que un ANJ repita una tirada de 1d20.

Destrucción: El Piloto puede sumar 1d6 a su tirada de Daño.

Esquiva: El Piloto puede repetir una tirada de Contramedidas.

Tabla de Supervivencia

Resultado en el d20	Consecuencias del Derribo
1-10	Armado y Preparado: La recuperación es buena y el Derribo sufrido no tendrá consecuencias en el piloto.
11-12	Falta de confianza: El piloto tiene un Penalizador de 1 punto extra a todas sus tiradas durante la siguiente Misión.
13-14	Herido: El piloto tiene un Penalizador de 2 puntos extra a todas sus tiradas durante la siguiente Misión.
15-16	Secuestrado: El piloto tiene un Penalizador de 3 puntos extra a todas sus tiradas durante la siguiente Misión.
17-18	Amnesia: El piloto pierde una Insignia al azar.
19-20	Caído en Combate: El piloto ha muerto. Crea otro desde el inicio para que lo sustituya.

Duelista

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.

Bailarín

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.

Bases Disponibles

Clase de la Base	Hangar	Cap. Mantenimiento	Coste
C	5	6	-
B	6	10	60.000 Cr
A	7	20	100.000 Cr
S	8	32	140.000 Cr

Cazas y Mantenimiento

Clase de Caza	Mantenimiento
C	1
B	2
A	4
S	8

AMC

Clase del Caza a mejorar	Capacidad de Mejora	Mantenimiento	Coste por mejora
C	3	+1	5.000 Cr
B	3	+1	20.000 Cr
A	2	+2	50.000 Cr
S	2	+4	150.000 Cr

Reparación de cazas

Clase de Caza	Coste por 1 punto de Blindaje
C	1.000 Cr
B	2.000 Cr
A	4.000 Cr
S	8.000 Cr

Clase de Caza	Coste por Sistema Reparado
C	2.000 Cr
B	4.000 Cr
A	8.000 Cr
S	16.000 Cr

Mejora Ataque

Aumenta la Aviónica en 2 (ganas +1 Bono Pasivo)
Aumenta la Capacidad de Carga en 2

Mejora Defensa

Aumenta el Blindaje en 1
Aumenta en 1 todas las Contramedidas

Mejora Maniobra

Aumenta la Maniobra en 2 (+1 Bono Pasivo)
Aumenta la Ve o Ta de Ascenso en 2 (+1 Bono Pasivo)