

MANUAL BÁSICO DE PILOTAJE

EPÍLOGO

HAY DOS HABILIDADES QUE PERMITEN PILOTAR UNA NAVE, ESTAS SON: PILOTO Y CAPITÁN.

. - PILOTO: DA LA CAPACIDAD DE PILOTAR UNA NAVE ASÍ COMO ACCESO A LOS NIVELES (DESDE I QUE TE OTORGA LA HABILIDAD HASTA EL III) QUE PERMITEN MEJORES MANIOBRAS DURANTE LAS FASES DE ENCUENTRO. POR SI SOLA NO PERMITE REALIZAR VIAJES DE LARGA DISTANCIA.

. - CAPITÁN: DA LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS QUE PERMITEN MANTENER UNA NAVE EN VUELO (PILOTAR O Y MECANICA O) Y PARA TRAZAR RUTAS A LARGA DISTANCIA.

PARA PODER HACER USO DE UNA NAVE ES IMPRESCINDIBLE TENER AL MENOS UNA DE ESTAS HABILIDADES, PERO ES POSIBLE TENER AMBAS A LA VEZ PAGANDO LOS PUNTOS DE HABILIDAD CORRESPONDIENTES. COMO EJEMPLOS, EL CAPITÁN JACK SPAULDROM ES PROPIETARIO DE UNA NAVE DE CARGA MODELO HOOPOE LLAMADA "MELISA". COMO TIENE LA HABILIDAD CAPITÁN PODRÁ LLEVAR SU NAVE ENTRE SISTEMAS SIN LA AYUDA DE UN PILOTO, AUNQUE ES CONSCIENTE DE QUE PILOTA LA NAVE COMO UNA ANCIANITA OCTOGENARIA. EL PILOTO DE CAZA JOE "MAD" DOE DE LA COMPAÑÍA DE SEGURIDAD PRIVADA T.O.R.T.A.Z.O. REALIZA LABORES DE ESCOLTA CON SU APARATO, ES UN PILOTO EXPERTO PUES POSEE LA HABILIDAD PILOTAR III, PERO NO PUEDE ALEJARSE EL SOLO DEL PLANETA PUES NO POSEE LOS CONOCIMIENTOS SUFICIENTES DE ASTRONAVEGACIÓN. EL ALMIRANTE AB-HAD ES UN VETERANO DEL EJÉRCITO, COMENZÓ COMO CADETE A LOS MANDOS DE UN CAZA Y TERMINO COMANDANDO UNA NAVE INSIGNIA. TIENE TANTO LAS HABILIDADES DE PILOTAR COMO DE CAPITÁN Y PODRÍA IR LIBREMENTE POR DONDE QUISIERA SI NO FUERA PORQUE PERDIÓ TODO LO QUE TENIA EN UNA MALA MANO DE POKER, SU MUJER LE ABANDONO Y SU HIJO MURIÓ EN LA GUERRA, AHORA REGENTA UNA CHARCUTERÍA EN UNA LUNA ABANDONADA DE LA MANO DE DIOS, PARA PODER SURCAR LOS CIELOS DE NUEVO SOLO NECESITARÍA ALGUIEN CON DINERO SUFICIENTE DISPUESTO A INVERTIR EN UNA NAVE Y QUE QUISIERA CONTRATARLO.

MANUAL BÁSICO DE PILOTAJE

LECCIÓN I

CARACTERÍSTICAS DE LAS NAVES

.- **POTENCIA:** MARCA LA VELOCIDAD MÁXIMA QUE PUEDE ALCANZAR UNA NAVE. VA DE 1 A 9. ÉSTA POTENCIA TIENE UN EQUIVALENTE EN CENTÍMETROS. EN LA PARTIDA, HABRÁ UNAS REGLAS CON LAS DISTANCIAS MARCADAS (SIN CENTÍMETROS). LA SIGUIENTE TABLA ES SOLO PARA QUE LOS JUGADORES SEPAN LA RELACIÓN DE VELOCIDADES.

VELOCIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
CM	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27

.- **ACELERACIÓN:** INDICA LO RÁPIDO O DESPACIO QUE PUEDE PASAR DE UNA VELOCIDAD A OTRA.

.- **BLINDAJE:** NOS DICE CUANTOS PUNTOS DE IMPACTO ES CAPAZ DE ABSORVER UNA NAVE ANTES DE QUE LOS DAÑOS EMPIEZEN A SER GRAVES.

.- **ARMAMENTO:** LISTADO DE LAS ARMAS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS MISMAS

.- **CAPACIDAD DE TRANSPORTE:** NÚMERO DE UNIDADES DE CARGA, Y PERSONAL QUE PUEDE TRANSPORTAR LA NAVE

.- **REGLAS ESPECIALES:** AQUÍ SE MARCARÁN TODAS AQUELLAS CAPACIDADES DE LA NAVE QUE NO ESTÉN DIRECTAMENTE RELACIONADAS CON EL JUEGO DE TABLERO (COMO POR EJEMPLO, COMPARTIMENTOS DE CARGA OCULTOS, POTENCIA DE RADIO, ...)

MANUAL BÁSICO DE PILOTAJE

LECCIÓN II

SECUENCIA DE TURNO

- 1) EN PRIMER LUGAR, EL PILOTO DE LA NAVE ESCOGERÁ LA MANIOBRA O MANIOBRAS CORRESPONDIENTES AL TURNO (SE EXPLICARÁ MAS ADELANTE)
- 2) UNA VEZ TODAS LAS CARTAS HAN SIDO ESCOGIDAS (POR TODOS LOS PARTICIPANTES EN LA MESA), ESTAS SE COLOCAN ENCIMA DE LA MESA.
- 3) TODOS A LA VEZ, DESVELAN LA PRIMERA MANIOBRA. SE REALIZA EL MOVIMIENTO.
- 4) SE COMPRUEVA SI SE ESTA A ALCANCE DE LAS ARMAS DE TODAS LAS NAVES. UNA VEZ POR TURNO, PUEDES DECIDIR DISPARAR LAS ARMAS.
- 5) RESOLUCIÓN DE DAÑOS.
- 6) REPETIR LOS PASOS 3), 4) Y 5) HASTA QUE SE TERMINEN LAS CARTAS DE MANIOBRA.
- 7) SE COMPRUEBA SI LA VELOCIDAD TOTAL RECORRIDA ES LEGAL.

MANUAL BÁSICO DE PILOTAJE

LECCIÓN III

CARTAS DE MANIOBRA

CADA PILOTO TENDRÁ A SU DISPOSICIÓN UNA SERIE DE CARTAS QUE INDICARÁN LOS POSIBLES MOVIMIENTOS QUE PODRÁN REALIZAR DURANTE CADA TURNO.

LAS CARTAS DE MANIOBRA SERÁN DE 2 TIPOS, GIRO Y AVANCE. LAS CARTAS DE AVANCE TENDRÁN UN NÚMERO QUE REPRESENTARÁ LA DISTANCIA QUE RECORRERÁ EN LINEA RECTA LA NAVE. LAS CARTAS DE GIRO, SERÁN UNAS CARTAS ESPECIALES QUE COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA PERMITIRÁN GIRAR LA NAVE. SEGÚN EL NIVEL DEL PILOTO, SE PODRÁN REALIZAR MÁS O MENOS GIROS, A MÁS O MENOS VELOCIDAD.

.- PILOTO NIVEL 0 (CAPITÁN): PODRÁ REALIZAR UNA MANIOBRA DE GIRO, SIEMPRE Y CUANDO LA VELOCIDAD DE LA NAVE NO SEA SUPERIOR A 4

.- PILOTO NIVEL 1: PODRÁ REALIZAR UNA MANIOBRA DE GIRO A CUALQUIER VELOCIDAD

.- PILOTO NIVEL 2: PODRÁ REALIZAR UNA MANIOBRA DE GIRO A CUALQUIER VELOCIDAD, O 2 CUANDO LA VELOCIDAD DE LA NAVE NO SEA SUPERIOR A 4

.- PILOTO NIVEL 3: PODRÁ REALIZAR HASTA 2 MANIOBRAS DE GIRO A CUALQUIER VELOCIDAD.

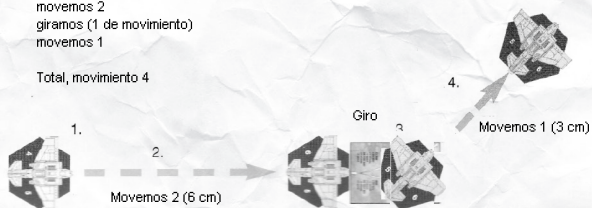
CADA CARTA DE GIRO CONSUME 1 PUNTO DE MOVIMIENTO EXCEPTO LA MANIOBRA IMMELMANN (GIRAR SOBRE SI MISMO) QUE CUESTA 2 PUNTOS. *ASÍ, SI SOMOS PILOTO 2, Y VAMOS CON LA NAVE A VELOCIDAD 4, PODEMOS POR EJEMPLO, PONER UNA CARTA DE AVANCE 1, UN GIRO, OTRA CARTA DE AVANCE 1, Y OTRO GIRO (TOTAL, VELOCIDAD 4). O PODRÍAMOS GIRAR, GIRAR Y AVANZAR 2.*

ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA QUE LA DIFERENCIA ENTRE EL MOVIMIENTO TOTAL DE UN TURNO, Y EL DEL SIGUIENTE, NO PUEDE SER MAYOR QUE EL VALOR DE ACELERACIÓN DE LA NAVE. SIGAMOS CON EL EJEMPLO ANTERIOR. EN EL ANTERIOR TURNO, HEMOS MOVIDO UN TOTAL DE 4. SI LA NAVE TIENE UN VALOR DE ACELERACIÓN DE 2, EL PRÓXIMO TURNO PODRÉ TENER UN MOVIMIENTO TOTAL QUE ESTE ENTRE 2 Y 6.

Ejemplo de movimiento.

movemos 2
giramos (1 de movimiento)
movemos 1

Total, movimiento 4



MANUAL BÁSICO DE PILOTAJE

LECCIÓN IV

DISPAROS Y DAÑOS

UNA VEZ POR TURNO, DESPUES DE QUE TODOS REALICEN SU MANIOBRA, PUEDES DECIDIR DISPARAR TU ARMA. SOLO HAY QUE MEDIR SI EL OBJETIVO ESTA DENTRO DEL ALCANCE. SI LO ESTÁ, SE COGERÁN TANTAS CARTAS DE DAÑO COMO LO INDIQUE EN EL ARMA (LIGERAS 1 CARTA, PESADAS 2). EN LAS CARTAS DE DAÑO, APARECE UN NÚMERO, Y POSIBLEMENTE UN SIMBOLO. EL NÚMERO ES LA CANTIDAD DE PUNTOS DE BLINDAJE QUE PIERDES POR EL IMPACTO. EL SÍMBOLO SERÁ UN IMPACTO CRÍTICO QUE SUFRIRÁ LA NAVE. LOS SÍMBOLOS, PUEDEN SER: NO PUEDES ACELERAR, NO PUEDES FRENAR, NO PUEDES GIRAR A LA IZQUIERDA, NO PUEDES GIRAR A LA DERECHA, MOTOR DESTRUIDO O INCENDIO EN BAHIA DE CARGA.

CADA IMPACTO CRÍTICO PUEDE SER ARREGLADO POR UN MECÁNICO A BORDO (ESCEPTO EL DE MOTOR DESTRUIDO). RECORDAR QUE LA HABILIDAD CAPITÁN TE DA MECÁNICO 0 (NO SE PUEDE REPARAR UNA NAVE A LA VEZ QUE SE PILOTA). SE LE REALIZARÁ UNA PRUEBA, Y DEPENDIENDO DEL TIEMPO QUE INVIERTE EN SOLUCCIONARLO, SE MANTENDRÁ EL PROBLEMA DURANTE MÁS O MENOS TURNOS. EL DE INCENDIO EN BAHIA DE CARGA, ELIMINA LA CARGA DE UNA DE LAS BAHIAS DE CARGA QUE POSEA LA NAVE.

LOS GOLPES CONTRA OTRAS NAVES, Y ASTEROIDES, COGERÁN MÁS O MENOS CARTAS SEGÚN EL TAMAÑO Y VELOCIDAD DEL IMPACTO. (EJEMPLO, CHOCARTE CONTRA UNA NAVE, TE HACE COGER UNA CARTA. CHOCARTE CONTRA EL ASTEROIDE ENORME, TE HACE COGER 2 CARTAS, IGNORANDO TODAS AQUELLAS QUE NO PRODUZCAN DAÑOS). CADA VEZ QUE TE CHOQUES, TU VELOCIDAD SE REDUCE EN 4 (ESTO ES, EL SIGUIENTE TURNO SE PODRÁS MOVER TU VELOCIDAD ANTERIOR MENOS 4, MÁS O MENOS ACELERACIÓN). LOS ELEMENTOS INVOLUCRADOS EN EL CHOQUE, SE RELOCARÁN EN LA MESA SEGÚN LA SITUACIÓN. SI AUN TE QUEDAN MOVIMIENTOS QUE REALIZAR ESE TURNO, SE SIGUEN REALIZANDO.

SI SE COMETE ALGUNA INFRACCIÓN, SE APLICARÁ DAÑO ADICIONAL A LA NAVE. SI SE REALIZA MÁS MOVIMIENTO QUE EL PERMITIDO, SE APLICARÁ DAÑO ADICIONAL. UNA CARTA POR CADA PUNTO DE MOVIMIENTO POR ENCIMA DEL PERMITIDO. SI SE SOBREPASA LA ACELERACIÓN, SE APLICARÁN 2 CARTAS POR CADA PUNTO DE ACELERACIÓN QUE SE SOBREPASE EL LÍMITE DE LA NAVE. SI REALIZAMOS UN EJEMPLO CON LA NAVE ANTERIOR, ESTA TENIA ACELERACIÓN 2, Y PONGAMOS POTENCIA 7. IMAGINEMOS QUE EL TURNO ANTERIOR A MOVIDO A VELOCIDAD 4. COMO LA SITUACIÓN ESTA MUY COMPLICADA, EL PILOTO DECIDE FORZAR EL MOTOR AL MÁXIMO, Y REALIZAR EL SIGUIENTE TURNO UN MOVIMIENTO DE 8 EN LINEA RECTA. COMO SU VELOCIDAD MÁXIMA ES DE 7, SE LE APLICARÍA UNA CARTA DE DAÑO. COMO EL MÁXIMO DE ACELERACIÓN LE PERMITÍA PONERSE A 6, Y HA SOBREPASADO ESE MÁXIMO EN 2, SE LE APLICARÁN OTRAS 2 CARTAS POR CADA PUNTO QUE SE HA PASADO. ÉSTO HACE UN TOTAL DE 5 CARTAS DE DAÑO.