

TAREAS: MANDO

No más de dos miembros de la tripulación (normalmente un capitán y un oficial ejecutivo o táctico) pueden realizar tareas de mando a bordo de un arkopan en un turno determinado. Su autoridad debe ser reconocida por la tripulación bajo su mando. Las tareas de mando pueden ser realizadas desde una estación de control funcional o por un motor analítico inteligente capaz de interactuar con la tripulación.

Un oficial al mando puede decirles a los otros miembros clave de la tripulación qué hacer como una acción gratuita. También puedes pasar tiempo hablando por radio con alguien fuera de la nave, como otro comandante de arkopan, quizá usando habilidades sociales como Diplomacia o Intimidación. Esto rara vez contará como una tarea a menos que tome todo el turno.

Las tareas que no sean motivar a los miembros de la tripulación solo se pueden intentar una vez por nave, por turno. Motiviar a un tripulante solo se puede realizar una vez por nave enemiga por turno. A menos que se indique lo contrario, todos los efectos duran hasta tu próximo turno.

Tarea de liderazgo

El comandante o el oficial ejecutivo de la nave espacial (pero no ambos) pueden pasar el turno inspirando a todos sus subordinados. Este es un uso de la habilidad Liderazgo para mejorar la moral y el autocontrol (B204). Además de las bonificaciones (B204), una tirada que tenga éxito por cinco o más, o sea un éxito crítico, añadirá +1 al promedio de la habilidad Aeronauta de los subordinados (pero no del personaje que realiza la tarea).

Tarea de motivar a un tripulante

Motiva a un único subordinado que creas que está realizando una tarea importante, como el piloto o el ingeniero. Tira contra tu habilidad de manejo de naves. El éxito le otorga un +1 en cualquier tarea que realice durante el turno. El fracaso significa que los estás distraendo, lo que les da una

penalización de -1. ¡Duplica esto en caso de éxito crítico o fracaso! Modificador: -2 si estáis en sistemas diferentes (a menos que alguno de vosotros sea el programa de la nave).

Tarea de supervisar manejo de nave

Permite a un subordinado realizar tareas de pilotaje con Aeronauta en lugar de la habilidad Pilotar, dirigiéndolo. Utiliza el valor más bajo entre su habilidad Aeronauta o tu habilidad de manejo de naves en lugar de la habilidad de Pilotaje. Tú les dirás qué hacer; depende del GM quién de vosotros hace la tirada de habilidad. A menos que alguno sea el programa de la nave, ambos debéis estar en el mismo sistema. La principal ventaja de esta tarea es que es una tarea de mando en lugar de una tarea de pilotaje: puedes "gobernar la nave" mientras haces otra tarea de mando con una penalización de -2 en lugar de -4.

Tarea de tácticas aéreas

Elige una única nave espacial o formación enemiga, predice lo que hará y transmite ese plan a cualquier subordinado. Puedes elegir "tácticas ofensivas" (reduce la esquivas de tu objetivo en 1) o "tácticas defensivas" (aumenta la esquivas de tu piloto en 1 contra ese objetivo). Para ello, tira contra tu habilidad más baja de Navegación (Aire) o Tácticas (o sus valores predeterminados). Añade +1 en un turno de 1 minuto, +2 en un turno de 3 minutos o +3 en un turno de 10 minutos. Excepción: si la nave objetivo (o el líder de la formación) tenía a alguien realizando la tarea de Tácticas aéreas en el último turno, ya sea centrado en tu nave o no, el éxito requiere una tirada enfrentada de la habilidad contra él (si es así, no te molestes en modificar por tiempo empleado). Un fallo crítico significa un mal plan que le da el beneficio a tu enemigo; un éxito crítico duplica la bonificación.

TAREAS: INGENIERÍA

Estas tareas implican la asignación de Puntos de Energía y la mejora de la eficiencia de los motores o plantas de energía. Solo un personaje a bordo de una nave espacial puede realizar una tarea de Ingeniería en un turno determinado: está operando el sistema de energía principal de la nave (en naves grandes, lo hará un ingeniero jefe dedicado). Debe estar en una estación de control funcional o ser el programa de la nave y contar con los periféricos adecuados. Se pueden realizar las siguientes tareas. Cada tarea solo se puede intentar una vez por turno.

Tarea de asignación de energía

Si una nave tiene menos Puntos de Energía que sistemas de alta energía, puedes reasignarlos, decidiendo qué sistemas "encender". Esto también incluye el control de cualquier sistema "encendido" (cuando está encendido) o "apagado" (cuando no): flotadores Meissner, sistemas de minería y refinerías, baterías de artillería, etc. No se requiere ninguna tirada de habilidad. La asignación de energía cuenta como una tarea para la multitarea solo si la asignación (y/o el ángulo de la pantalla de fuerza) cambió desde el turno anterior, o si la nave espacial ganó o perdió Puntos de Energía (por ejemplo, debido a daños en la planta de energía).

Tarea de aumento de energía

Si un arkopan tiene uno o más Puntos de Energía disponibles, puedes intentar aumentar su eficiencia. Haz una tirada de habilidad de Mecánica apropiada para el motor (o de Electricista, para sistemas eléctricos). Un éxito significa que ajustar y administrar cuidadosamente la energía te da un Punto de Energía adicional para usar este turno. El fracaso significa que no lo hace; un fallo crítico sobrecarga el sistema, reduciendo a la mitad (redondeando hacia abajo) los Puntos de Energía disponibles este turno. Si intentas esta tarea, tira antes de asignar energía.

Tarea de energía de emergencia

Puedes sobrecargar uno o más plantas de energía, con los riesgos asociados. Tira contra la habilidad de reparación indicada para ese sistema. El éxito duplica los Puntos de Energía que puede proporcionar este turno, pero a menos que obtengas un éxito crítico, también lo estresa: cualquier intento de usarlo para aumentar la potencia durante la próxima hora se hace a -4. El fracaso duplica los Puntos de Poder pero desactiva la planta de energía al comienzo de tu siguiente turno. El fallo crítico la desactiva inmediatamente sin ganancia. Si intentas esta tarea, tira antes de asignar energía.

Tarea de propulsión de emergencia

Puedes sobrecargar los motores de uno o más sistemas de propulsión. Usa el mismo procedimiento que para la energía de emergencia, excepto que en lugar de duplicar la potencia, se duplica la aceleración. Un sistema de alta energía cuyo empuje se duplica requiere el doble de Puntos de Poder; un motor de reacción requerirá delta-V (reducción de su tiempo de autonomía) proporcional a su aceleración aumentada.

TAREAS: NAVEGACIÓN

La navegación y la operación de los aparatos de radio y sensores están estrechamente relacionados a bordo de un arkopan, por lo que el mismo personaje puede realizar ambas actividades con solo una penalización de multitarea de -2.

Para realizar estas tareas, un personaje debe estar ocupando una estación de control funcional o ser el programa de la nave y tener los periféricos adecuados.

Siempre se puede intentar la navegación hasta que la nave sea destruida (incluso si requiere mirar por las ventanas), pero a -2 o peor (a elección del GM) si la nave se reduce a 0 o menos dHP. Las matrices mejoradas, científicas, tácticas o multipropósito solo pueden usar su bonificación si están funcionales. Una nave también está limitada a no realizar más de una de estas tareas por turno por matriz (es decir, una tarea si tiene una matriz básica, o dos si tiene una matriz básica y otra, etc.) independientemente del número de navegantes u operadores de sensores. Cada tarea solo se puede realizar una vez por turno.

Navegación táctica

Esto implica ayudar al piloto de la nave espacial a trazar el mejor rumbo alrededor de obstáculos o amenazas. Tira contra la habilidad más baja de Operar aparatos (Sensor) o Navegación (Aire) del navegante. El éxito otorga +1 a la habilidad de Pilotar del piloto (o Manejo de naves o Espaciador, si se usa en su lugar) este turno. Fallar por solo 1-3 no tiene efecto; fallar por 4 o más resulta en una penalización de -1. Efectos dobles en caso de éxito crítico o falla.

TAREAS: PILOTAJE

Estas tareas implican maniobrar la nave. Solo un personaje -el piloto del arkopan- realiza tareas de pilotaje durante el turno de la nave (aparte de esquivar, que no cuenta como tarea) y solo puede realizar una de esas tareas. En naves sin unidades de maniobra, esto puede implicar el uso de controles de altitud utilizados para cambiar de orientación.

Por lo general, se utiliza la habilidad Pilotar de la nave. Se puede sustituir por una tirada de Aeronauta basada en DX si el tripulante que realiza la tarea de pilotaje está supervisado por un oficial que utilice la tarea de Supervisar manejo de nave; la habilidad del tripulante no puede superar la habilidad de manejo de la nave del comandante.

Un piloto debe estar en una estación de control funcional o ser un programa de la nave en ejecución.

Maniobras de movimiento

Tú controlas la nave. Elige una "maniobra de pilotaje" (bloque siguiente) como Maniobra de cierre o evasiva para tu nave, asignando la aceleración y orientación de la nave espacial según la maniobra.

Las naves cuya Maniobra de cierre logre un curso de colisión pueden optar por embestir: si es así, resuélvelo inmediatamente usando las reglas de Ataque balístico (p. 61). El intento puede ser interrumpido por Fuego defensivo si los artilleros del objetivo realizaron una tarea de Esperar (Fuego defensivo) en el último turno.

Otras acciones

Si el arkopan tiene módulos robóticos exteriores o abrazaderas externas, y está en posición de usarlos, puedes controlarlos para que se muevan, sujeten o manipulen cosas (usando maniobras de Listo, etc.) en función de cualquier trabajo que se pueda realizar a lo largo del turno.

Un piloto que realiza una maniobra de movimiento debe especificar cuál de

estas maniobras de piloto está realizando: Maniobra de cierre, Rumbo controlado, Acción evasiva, Mantener el rumbo o Retirada. Algunas maniobras tienen requisitos previos específicos. Si una nave no está pilotada, se establece de forma predeterminada Rumbo descontrolado. Un piloto de arkopan solo puede realizar una maniobra por turno.

En el primer turno de una batalla, no puedes elegir una maniobra de acercamiento a menos que tengas el estado de pase rápido (p. 49).

Modificadores de maniobra

Algunas maniobras implican tiradas enfrentadas de habilidad. Además de los modificadores específicos enumerados, los siguientes modificadores pueden aplicarse a cada piloto:

- Bonificación de aceleración (p. 54) si su arkopan aceleró.
- Manejo de la nave.
- Penalizaciones por multitarea (p. 50).
- -6 si participa en una tirada enfrentada con un objetivo que no has detectado.
- Cualquier modificador relevante a la habilidad por tareas realizadas para ayudar al piloto (navegación táctica, etc.).

Los modificadores de la nave que maniobra se basan en la situación de este turno, mientras que los de la nave objetivo se basan en su situación en su último turno. El GM deberá llevar un registro de la maniobra (y aceleración) que utilizó una nave en su último turno.

Orientación

Orientación es cuál de las secciones de tu casco (frontal, central o trasera) está orientada hacia tus oponentes. Un piloto elige orientarse dentro de los límites especificados por la maniobra que eligió. Se mantiene hasta su siguiente turno. Los efectos principales son:

- Orientación determina qué armas de la nave pueden disparar - ver Orientación (p. 57).

TAREAS: PILOTAJE

- Solo la sección del casco que está orientada hacia tus oponentes puede ser objetivo del fuego enemigo dirigido al casco de la nave espacial, aunque también se pueden atacar otros sistemas expuestos.

Maniobra de cierre

Estás intentando maniobrar tu nave cerca de un objetivo en particular. Seleccione una nave (u otro objeto, como un globo o un puerto) como objetivo de su maniobra.

Debes acelerar lo suficientemente rápido para recibir una bonificación de aceleración (p. 54) o estar haciendo un pase rápido (p. 54). Si la última maniobra de tu objetivo fue Rumbo controlado o descontrolado, tira contra tu habilidad de Pilotaje (añadiendo Modificadores de Maniobra (p. 55)) para tener éxito. De lo contrario, el éxito requiere ganar una tirada enfrentada de Pilotaje contra la misma habilidad del objetivo; ambos aplican Modificadores de Maniobra. Si la última maniobra del objetivo fue Acción evasiva, recibe el doble de su bonificación de aceleración.

Si tienes éxito y no estabas ya enfrentándote a ese objetivo, tu nave puede lograr un "vector de ataque" (p. 57) contra ese objetivo -una aproximación rápida y cercana- o elegir tener "ventaja" (p. 57) contra el objetivo, superándolo en maniobras. Si tuviste éxito por 10+, puedes combinar ventaja y un vector de ataque, o en lugar de hacerlo, elegir estar "enfrentado" (acercándote y igualando la velocidad) o hacer un "curso de colisión" (p. 57) -una aproximación muy cercana- al objetivo.

Si ya estabas enfrentándote a ese objetivo al comienzo de tu turno, el éxito te permite elegir tener ventaja contra él o realizar un curso de colisión; el éxito por 10+ te permite combinar ambos, u optar en su lugar por "encontrarte" (p. 57) con el objetivo (para atracar).

Orientación: si aceleraste, tu casco delantero se orienta a todos los oponentes. De lo contrario, decide si tu casco delantero, central o trasero se orienta a todos los oponentes. Excepción:

si perdiste el Concurso Rápido contra un enemigo que tenía ventaja contra ti en su último turno, entonces su nave todavía tiene ventaja contra ti y él puede elegir que te orientes hacia él.

Estrategias de cierre

Puedes modificar una maniobra de cierre eligiendo una de estas opciones:

- **Dedicado:** tienes +3 en tu habilidad de Pilotaje cuando realizas una maniobra de cierre, pero tu nave no puede Esquivar hasta tu siguiente turno.
- **Emboscada:** puedes usar esta opción contra un objetivo que realizó Mantener rumbo o una maniobra de Cierre en su último turno, pero solo si tu nave aún no fue detectada, o si el GM determina que existe suficiente cobertura para que esto sea posible. No necesitas acelerar; en su lugar, emboscas al oponente cuando pasa. Ambos pueden optar por sustituir Tácticas por Pilotar, y los efectos de tu propia bonificación de aceleración y la de tu objetivo se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo); de lo contrario, usa las reglas normales de Cierre.

Rumbo controlado

No aceleras, pero puedes usar los controles de altitud del arkopan (el flotador Meissner) para cambiar la orientación de tu nave. Si estabas en contacto o te encontraste con alguna nave u otros objetos al comienzo de tu turno, permanecerás así.

Orientación: puedes decidir si tu casco frontal, central o trasero está de cara a todos los oponentes; si no lo especificas, asume que es tu casco central.

Acción evasiva

Estás maniobrando para dificultar que los oponentes se acerquen o ataquen a tu nave, o para preparar una futura maniobra de retirada. Debes acelerar lo suficientemente rápido para obtener una bonificación de aceleración (p. 54). Te separas automáticamente de cualquier

TAREAS: PILOTAJE

embarcación u otros objetos que se enfrenten o se encuentren contigo. Tú (y ellos) pierden esta posición.

No realizas ninguna tirada de habilidad ahora, pero hasta tu próximo turno añadirás el doble de tu bonificación de aceleración a cualquier tirada enfrentada para evitar que un oponente se acerque a ti (ver Acercamiento). También obtendrás +1 a Esquivar.

Orientación: Tu casco central o trasero se enfrenta a todos los oponentes que no tienen ventaja contra ti: decide cuál.

Mantener el rumbo

Estás maniobrando en un rumbo constante sin acercarte a ninguna nave en particular. Debes acelerar, pero no puedes exceder una bonificación de aceleración de +3.

Si comenzaste tu turno enfrentándote a alguna nave u otro objeto, aún estás enfrentado a ellos, pero el estado de encuentro se pierde (a menos que una nave esté enganchada a ti - ver Enganche externo (p. 15)).

Cualquier oponente que se acerque a ti antes de tu siguiente turno deberá superar una tirada enfrentada de Pilotar contra ti (añade tu bonificación de aceleración) - ver Acercamiento (p. 55).

Orientación: Tu casco frontal o central debe encarar a todos los oponentes que no tengan ventaja contra ti (a tu elección).

Retirada

¡Estás tratando de escapar! La maniobra de tu último turno debe haber sido Acción evasiva o Retirada. Si tu última maniobra fue una Acción evasiva, tu nave también debe acelerar lo suficientemente rápido para recibir una bonificación de aceleración (p. 54).

Cualquier oponente que se acerque a ti antes de tu siguiente turno deberá superarte en una tirada enfrentada para cerrar el rango; añade tu bonificación de aceleración (ver Cierre, p. 55).

Te separas automáticamente de cualquier nave u otro objeto que esté en

combate o se haya reunido contigo. Tú (y ellos) pierden esta posición.

Aún puedes ser atacado por naves enemigas, hasta el comienzo de tu siguiente turno. En ese momento, tu nave escapa del área de encuentro. Las naves que se estaban acercando pueden seguirte (ver Cierre, p. 55). Todas las demás se quedarán atrás. Si varias naves eligen retirarse y escapar, pueden elegir escapar en la misma dirección. Si es así, ellas y cualquier perseguidor exitoso forman el mismo nuevo enfrentamiento (a elección del GM).

Orientación: el casco trasero de tu nave se enfrenta a todos los oponentes que no tienen ventaja contra ti si aceleraste; si no lo hiciste, elige si lo hace tu casco delantero, casco central o casco trasero.

Rumbo descontrolado ("A la deriva")

Es la ausencia de maniobra deliberada. Un rumbo descontrolado ocurre si una nave comienza su turno de pilotaje sin nadie pilotándola. No puedes esquivar.

El GM también debe asignar Rumbo descontrolado a cualquier ubicación u objeto aéreo que sea importante para la situación. Pueden tomar un turno en la secuencia (durante el cual la gente en ellos puede actuar).

El Rumbo descontrolado se trata exactamente como una maniobra de Rumbo controlado excepto por la orientación.

Orientación: Aquella que tuvieras en tu último turno continúa vigente para todos los oponentes que no tienen ventaja contra tu nave.

TAREAS: ARTILLERÍA

Una tarea de artillería permite a un personaje controlar una de las siguientes: una sola arma de torreta; una sola arma espinal; todas las armas fijas idénticas en una batería principal, media, secundaria o terciaria. El personaje debe estar en una estación de control funcional o, alternativamente, ser el programa de la nave. Alternativamente, el personaje puede ocupar y controlar una torreta usando sus controles dedicados. El personaje puede realizar una de las siguientes tareas con el arma o las armas controladas:

Un solo personaje nunca puede realizar más de una tarea de artillería por turno (con la excepción de propagar el fuego). Varios artilleros no pueden controlar las mismas armas.

Apuntar y atacar

Apuntas y disparas a un objetivo u objetivos específicos. Se supone que estás realizando Ataques Totales (Determinados) ("All-Out Attacks") después de tres o más segundos de apuntar; esto se tiene en cuenta en las tablas de combate. Resuelve los ataques inmediatamente, usando las reglas de Disparo de armas (p. 57). Los sistemas de alta energía solo pueden disparar si su sistema está activo. (Excepción: si una batería de armas contiene armas convencionales o lanzamisiles, estos no requieren energía). La velocidad de disparo de las armas se escala con la duración del turno. Un ataque representa fuego sostenido durante el turno.

Esperar (Apuntar y atacar)

Retrasas tu ataque. Puedes atacar a un solo objetivo durante su propio turno, disparando en la propia fase de artillería del objetivo. Si el objetivo también dispara, tu ataque se considera simultáneo al de la nave objetivo a efectos de daño (puedes resolverlo en cualquier orden). La ventaja es que esto te permite atacar después de que un enemigo se haya acercado a tu nave; la desventaja es que puede disparar de vuelta (o alejarse). Debes especificar el objetivo al que estás esperando. (Puedes

decidir cambiar de objetivo y en su lugar atacar a otro objetivo, pero sufrirás una penalización de -2).

Esperar (Fuego defensivo)

Puedes reservar el arma o las armas que estás controlando para el fuego defensivo contra ataques balísticos entrantes. Si, durante el período hasta tu próximo turno, cualquier misil o nave entrante ataca con éxito a tu nave espacial (o a una con la que estés en formación), puedes abrir fuego inmediatamente contra ellos usando las reglas de Fuego defensivo (p. 59). Puedes optar por usar solo una parte de tu RoF; Si es así, puedes atacar nuevamente con disparos no utilizados contra otros ataques balísticos entrantes antes del comienzo de tu siguiente turno.

TAREAS: COMUNICACIÓN

Cualquiera con acceso a la estación de control de una nave espacial (o a un programa informático inteligente) puede participar en conversaciones rutinarias en los canales de comunicación y mantener un canal abierto para los mensajes entrantes. Consulta el Capítulo 3 para conocer los sistemas de comunicación de la nave. Los sistemas de comunicación no tienen ninguna dificultad para comunicarse con objetivos a distancia de batalla. Las tiradas de habilidad para utilizar sistemas de comunicación solo se realizan para usos de emergencia o anormales de la habilidad (consulta la pág. B189).

Para realizar dichas tareas de comunicación, debes estar en una estación de control funcional. Esta no es una posición singular: un arkopan puede tener suficientes canales para permitir que varios tripulantes realicen tareas de comunicación, aunque esto es típico solo de naves de mando, o puertos. Se pueden realizar las siguientes tareas especiales:

Supervisar tarea de control de daños

Aconseja y coordina a un grupo de control de daños utilizando los datos del informe de daños de la estación de control. Tira contra el valor más bajo de tu habilidad de Operar aparatos (Radio) o de Aeronauta. El éxito añade un +1 a las tiradas de control de daños de ese equipo en este turno (+2 en un éxito crítico). El fracaso no tiene ningún efecto; un fallo crítico significa que los distraes: una penalización de -1. Solo se puede realizar una vez por grupo.

Tarea de mejora de la señal

Si un mensaje es demasiado débil, confuso o está lleno de estática, haz una tirada de Operar aparatos (Radio) para interpretarlo. Esto puede requerir una tirada enfrentada con Operar aparatos (GE) ("Electronic Warfare") de otro operador de comunicaciones si te está interfiriendo. Cada nave espacial puede añadir su nivel de conjunto de sensores/comunicadores. También

puedes usar esto para la Detección de señales (p. 45).

Tarea de interferencia de señales

Si la nave tiene un conjunto táctico o multipropósito, puedes usarlo para interferir las señales de radiodifusión dentro de hasta el 1 % del rango de comunicación. Tu interferencia es exitosa automáticamente, pero otro operador de comunicaciones que esté realizando una tarea de mejora de la señal puede pasar si gana una tirada enfrentada (como se describe arriba). Esto solo se puede realizar una vez por conjunto por turno.

TAREAS: CONTROL DE DAÑOS

Un equipo de control de daños puede realizar cuatro tareas diferentes: reparaciones de emergencia, rescate, reparaciones estructurales o detener una catástrofe. No puede haber más de un equipo trabajando en el mismo sistema, realizando reparaciones estructurales o intentando evitar la misma catástrofe en un turno determinado.

En naves pequeñas, el “equipo” de control de daños puede ser un solo personaje. En naves espaciales grandes, se suele utilizar un equipo de control de daños formado por varios personajes. Si hay un equipo involucrado, el líder del equipo realizará tiradas de habilidad contra la menor de sus habilidades (normalmente la habilidad de Reparación requerida) o la habilidad media del equipo. Al calcular su habilidad media, los miembros del equipo utilizan Aeronauta-2 o su habilidad de Reparación, la que sea mejor.

Mod. del tamaño del grupo de control de daños

Equipo/SM	+5-9	+10	+11	+12	+13
1	0	-3	-5	-7	-9
2-5	+1	0	-3	-5	-7
6-19	+1	+1	0	-3	-5
20-59	No	+1	+1	0	-3
60-199	No	No	+1	+1	0
200-599	No	No	No	+1	+1
600+	No	No	No	No	+1

Compara el número de personas del grupo con el SM de la nave. “No” significa que el grupo es demasiado grande para caber en un sistema. Solo un grupo puede intentar arreglar un sistema determinado en un solo turno.

Mod. de tiempo de control de daños

Turno	Impro.	Re. E.	Resca.	De. C.
1 min	-9	n/a	-3	0
3 min	-3	-9	0	0
10 min	0	-3	+1	0
30 min*	+1	0	+3	n/a

* Solo fuera de combate

La tabla muestra el modificador para las tareas de control de daños durante diferentes longitudes de turno.

Reparaciones de emergencia

Es posible reparar rápidamente los sistemas deshabilitados intercambiando piezas, cambiando a sistemas de respaldo y reemplazando los componentes eléctricos averiados. La habilidad de reparación requerida se muestra en las descripciones de los sistemas en el Capítulo 2.

Aplica el Modificador de tamaño del grupo de control de daños (arriba) y el Modificador de tiempo de control de daños (arriba).

Si las reparaciones de emergencia tienen éxito, el sistema se repara de manera improvisada y ya no se deshabilita; volverá a funcionar al comienzo del siguiente turno de la nave. Un éxito crítico significa que se repara de inmediato. Un fracaso significa que aún no se repara, pero puedes intentarlo de nuevo en turnos posteriores. Un fallo crítico significa que el sistema no se puede reparar sin intervenciones importantes; no hay posibilidad de hacerlo hasta que termine el combate.

Un sistema improvisado está reparado, pero cuenta como dos sistemas a efectos de mantenimiento hasta que esté completamente reparado. Las reparaciones se mantendrán durante al menos unas horas, pero al comienzo de cualquier combate futuro u otra situación estresante en la que se use un sistema improvisado, tira contra el HT de la nave: un fallo significa que el sistema está inutilizado. (Tira solo cuando el sistema se usa por primera vez y solo una vez durante todo el combate). Supón que está completamente reparado solo después de que se hayan reparado todos los dHP perdidos por la nave.

Detener catástrofe

Es posible intentar evitar que la nave explote debido a un sistema volátil destruido. El grupo de control de daños

TAREAS: CONTROL DE DAÑOS

debe estar en el sistema volátil o en la misma sección del casco. Tira contra la habilidad de reparación requerida para ese sistema (para carga volátil, es decisión del GM) con el modificador de tamaño del grupo y un -4 si está en la misma sección pero en un sistema diferente; el modificador de tiempo es siempre 0. El éxito significa que se evita el desastre. El fracaso significa que no...

Rescate

Los supervivientes de un sistema destruido que permanezcan en la nave quedarán atrapados entre los restos y pueden necesitar atención médica. Un equipo de control de daños puede intentar sacarlos. El líder tira contra la habilidad Aeronauta media del equipo con los modificadores de tamaño del grupo y tiempo. Un éxito crítico rescata a todos. El éxito rescata a la mitad (redondeando hacia arriba) de las víctimas. En caso de fallo, no se rescata a ninguna víctima; en caso de fallo crítico, un desastre hiere o mata a la mitad (redondeando hacia arriba) de los supervivientes; para los PCs y los NPCs importantes, tira de nuevo en la tabla de bajas.

Reparaciones estructurales

Generalmente se realiza después de terminar el combate, esto representa una reparación generalizada de la integridad estructural de la nave y normalmente la realizan equipos que trabajan en toda la nave. Usa la habilidad Mecánico (tipo de vehículo). Aplica los mismos modificadores que para las reparaciones de emergencia usando la columna Reparaciones estructurales de la Tabla de modificadores de tiempo de control de daños, con una penalización adicional de -2 si la nave tiene 0 dHP o menos. El éxito restaura dHP x margen de éxito.

ANEXO: ALCANCE Y VENTAJA

El alcance mide la distancia entre dos naves (o formaciones). En el sistema de combate básico, el alcance se simplifica: es relativo a la situación entre la nave atacante o exploradora y el objetivo, según lo determinado por los resultados de la última maniobra de la nave a la que le toca el turno. Consulte la tabla de alcances a continuación.

- *Encuentro*: use esto siempre que las naves estén acopladas o enganchadas entre sí, o logren un resultado de Encuentro.
- *Rumbo de colisión*: si su nave espacial logró un resultado de rumbo de colisión contra el objetivo, use esta columna para encontrar el alcance hacia el objetivo y cualquier nave en formación o con la que se haya encontrado.
- *Vector de ataque*: si su nave espacial logró un vector de ataque contra un objetivo este turno, use esta columna para calcular su alcance hacia él. El alcance también se aplica a cualquier nave en formación, encuentro o enfrentamiento con ella. Este estado permanece hasta el paso de pilotaje del turno de cada objetivo.
- *Enfrentado*: si tu nave enfrentó a un objetivo este turno, usa esta columna para calcular tu alcance hacia él y cualquier nave con la que estuviera en formación, se encontrara o enfrentó. Cada nave permanece enfrentada a menos que su próxima maniobra indique que se interrumpe el enfrentamiento.
- *Neutral*: esta es la columna predeterminada. Usa esta columna para calcular el alcance si tu nave no logró tener éxito con una maniobra de cierre este turno, o si su última maniobra fue Acción evasiva, Rumbo controlado, Mantener el rumbo, Retirada o Rumbo no controlado.
- *En formación o en aproximación*: todas las naves en formación con otras están a quemarropa entre sí, al igual que los ataques balísticos entrantes.

Las posiciones de carrera de ataque y curso de colisión duran hasta la fase de tarea de pilotaje del turno del sujeto. Este estado permanece hasta el turno de pilotaje de cada objetivo.

Las posiciones de enfrentamiento o encuentro pueden continuar de un turno a otro a menos que se interrumpan por la propia maniobra del objetivo.

Tabla de alcance

Situación	Alcance
Encuentro	Cero
Formación/Entrante	Quemarropa
Rumbo de colisión	Quemarropa
V. de ataque/Enfren.	Cercano
Neutral	Corto

Estado de ventaja

Si lograste este resultado contra un oponente, significa que lo superaste en maniobras. Tu nave con ventaja puede optar por aproximarse a su objetivo desde una orientación diferente, adyacente a la que normalmente lo enfrenta: puede elegir la parte frontal o trasera en lugar del casco central, o elegir el casco central en lugar de la parte delantera o trasera. Si la última maniobra del objetivo fue Rumbo descontrolado, la ventaja le permite acercarse a cualquier orientación (por ejemplo, puede aproximarse desde la parte trasera incluso si la parte delantera del objetivo estaba orientada a todos los oponentes, o viceversa).

El estado de ventaja que obtuviste solo dura hasta el siguiente turno de tu oponente; desaparece tan pronto como elige una maniobra. (Excepción: si eligió Rumbo descontrolado o falló estrepitosamente en una maniobra de Cierre, persiste hasta el comienzo de tu próximo turno).

ANEXO: DISPARAR Y ESQUIVAR

Las armas pueden disparar usando una tarea de Apuntar y Atacar. También pueden disparar como defensa puntual a un misil, proyectil o nave embestida entrante si el artillero eligió una tarea de Esperar (Defensa puntual).

Orientación

La orientación de la nave que dispara hacia el objetivo determina qué armas pueden disparar.

- Las armas de batería espinal solo pueden disparar a un objetivo al que esté orientado el casco delantero de su nave espacial (a menos que el arma esté orientada hacia atrás; en ese caso, el casco trasero debe estar orientado hacia el objetivo).
- Las armas de montaje fijo solo pueden disparar a un objetivo si el arma está instalada en una sección del casco orientada hacia el enemigo.
- Las armas de torreta en el casco delantero pueden disparar a objetivos a los que se enfrenta el casco delantero o central del buque atacante.
- Las armas de torreta en el casco trasero pueden disparar a objetivos a los que se enfrenta el casco trasero o central del buque atacante.
- Las armas de torreta en el casco central pueden disparar a cualquier objetivo.

Cadencia de fuego (RoF)

La cadencia de fuego de cada arma incluye el tiempo de apuntar o programar las armas y los cañones o misiles se recarguen entre disparos. La tabla muestra la cadencia de fuego por arma. Todas las armas de montaje fijo idénticas en la misma batería pueden dispararse simultáneamente: multiplique la cadencia de fuego por el número de montajes fijos:

Arma*	1 min	3 min	10 min
Cañón/Lanzador	3	10	30
Cañ. + cargador	30	100	300
Ametralladora	300	1000	3000

* Multiplica RoF por el número de armas en la batería.

Si un arma tiene una velocidad de disparo (RoF) de 2+, el artillero debe especificar cuántos tiros se dispararán, hasta el máximo de la velocidad de disparo del arma.

Objetivos

Un artillero debe indicar el objetivo antes de atacar. El objetivo debe estar dentro del alcance y dentro del rumbo del arma. Puede ser:

- Una nave u otro objeto en el aire.
- Un objeto en tierra (p. 65).
- Con Fuego defensivo, una salva de uno o más proyectiles entrantes, o una nave que intenta embestir, que apunta a la propia nave del atacante o a otra nave con la que está en formación o con la que se ha reunido.

Sección del casco

Se supone normalmente que un ataque a un arkopan se dirige contra la sección del casco del objetivo que está enfrentada al atacante.

Si el casco frontal o trasero del objetivo está de frente al atacante, se debe apuntar a este.

Si el casco central del objetivo está de frente al atacante, el atacante puede apuntar al casco central (el objetivo predeterminado), frontal o trasero.

Un atacante puede especificar una ubicación más precisa en el casco utilizando las reglas de Ataques de precisión (p. 66). Ciertos sistemas o elementos expuestos de gran tamaño, como las hélices, también pueden ser el objetivo en lugar del casco: consulte Apuntar a sistemas expuestos (p. 66) o Propagar el fuego (a continuación).

Propagar el fuego

Un artillero puede elegir dividir sus disparos entre diferentes objetivos, ya sea atacando múltiples objetivos o disparando a diferentes partes de una sola nave. Todos los objetivos deben especificarse antes de tirar para impactar. Impone una penalización adicional de -2 por cada objetivo diferente atacado (aplicada a todas las tiradas de ataque) cuando se disparan

ANEXO: DISPARAR Y ESQUIVAR

cañones, o una penalización de -1 por objetivo si se disparan misiles. Se realiza una tirada de ataque por cada objetivo.

Tenga en cuenta que una salva de múltiples misiles entrantes o proyectiles de cañón lanzados como un solo ataque no cuentan como objetivos diferentes: todos los disparos en el ataque son un solo objetivo.

Ataques balísticos

Los cañones, lanzamisiles y embestidas utilizan estas reglas. Dado que el atacante está dirigiendo o apuntando al objetivo, los modificadores de alcance son irrelevantes: lo que importa es la velocidad relativa. Si dispara un lanzamisiles o un cañón, asegúrese de especificar el tipo de ojiva utilizada si se llevan diferentes tipos.

Detonaciones de proximidad

El artillero que realiza un ataque con misiles o cañones puede optar por cargar misiles o proyectiles utilizados para la detonación de proximidad. Esto aumentará significativamente la posibilidad de un impacto, pero reduce el divisor de blindaje (si se trata de una ojiva convencional). Todos los proyectiles o misiles en el ataque deben tener la misma espoleta.

Velocidad relativa

En el sistema de combate básico, esto se simplifica a un valor "promedio" que se basa en la escala elegida y el arma utilizada. Compare las escalas de tiempo y distancia para encontrar la velocidad base típica. Si la nave tiene un encuentro o está en una posición comprometida hacia el objetivo, usa ese valor en su lugar. Si el ataque es un proyectil o un misil, y este es menor que la velocidad mínima del arma utilizada, aumentala a ese valor.

Ejemplo: es un turno de 3 minutos en la escala de combate cercano, por lo que la velocidad típica normalmente es 1 mps. Sin embargo, el atacante está usando un misil, por lo que la velocidad se aumenta a 10 mps.

Tabla de velocidad relativa base

Escala	mps (km/s)
Turno de 1 min.	1/3 (0.3)
Turno de 3 min.	1/10 (0.16)
Turno de 10 min.	0 (0)
En un encuentro	0 (0)
Comprometido	1/6 (0.26)
Arma	Velocidad mínima
Cañón convencional	1 (1.6)
Misil, TL(5+1)	1/3 (0.3) o 1 (1.6)

Fuego defensivo y velocidad relativa: al disparar misiles o armas contra un ataque balístico entrante, la velocidad relativa es simplemente la velocidad relativa del ataque balístico.

Tirada de ataque balístico

La habilidad base con un ataque de embestida es Pilotar. La habilidad base de otro modo es Artillería (Misiles) para misiles o Artillería (Cañón) para armas. Excepción: para disparar a quemarropa con armas, usa Artillero (Cañón) en su lugar.

Calcula la habilidad efectiva tomando la habilidad base y aplicando los modificadores que se muestran a continuación. Ten en cuenta que estos modificadores combinan apuntado, sistemas de puntería y penalizaciones de alcance.

- **Tamaño del objetivo:** suma el SM del objetivo. Si embistes, usa el mayor de los dos: el tuyo o el del objetivo. ¡Es más fácil aplastar naves pequeñas si eres gigantesco!
- **Manejo o sAcc:** suma el sAcc del cañón o misil atacante (p. 68) o, si embistes, el Manejo de la nave atacante.
- **Visibilidad:** -10 si el objetivo usa un dispositivo de camuflaje (-4 si tus sensores lo han detectado pero sigue camuflado).
- **Objetivo:** -1 si ataca el casco delantero o trasero de un objetivo aerodinámico. -5 si apunta a un punto

ANEXO: DISPARAR Y ESQUIVAR

concreto de una nave (p. 66), o -10 si apunta a un punto débil en el blindaje.

- **Detonación de proximidad:** si usas una ojiva con fusible para detonación de proximidad, suma +4 al impacto.
- **Objetivos de superficie:** si atacas objetivos terrestres, aplica cualquier modificador de Visibilidad o Objetivo relevante (p. B548), p. ej., para cobertura.
- **Velocidad relativa:** según la velocidad relativa de la colisión: +6 si es 0, +3 si es 0,3 mps, 0 si es 1 mps, -3 si es 3 mps o más.
- **Disparo rápido o múltiples disparos:** si se disparan varios disparos de arma o misiles, se aplica un modificador de "disparos disparados" de la tabla que aparece a continuación.

Tabla de disparos realizados o entrantes

Disparos	Bonus	Disparos	Bonus
2-4	0	50-99	+6
5-8	+1	100-199	+7
9-12	+2	200-399	+8
13-16	+3	400-799	+9
17-24	+4	800-1599	+10
25-49	+5	Etc.	Etc.

Ataques exitosos

Un resultado igual o inferior al número de habilidad efectiva significa que el objetivo fue alcanzado. Si se disparan varios tiros a un objetivo en particular, o si una ojiva convencional con espoleta de proximidad explota, consigue un impacto adicional por cada múltiplo completo del Retroceso (Rcl) por el que hagas tu tirada de ataque, hasta un máximo del número de disparos que se hayan realizado (o 10x si se utiliza una ojiva convencional con espoleta de proximidad).

El retroceso es 1 para misiles; para armas, consulta la Tabla de Armas y Lanzadores (p. 68). El GM puede añadir opcionalmente +1 al Retroceso en turnos de 3 o 10 minutos.

Un éxito crítico significa que el objetivo no puede esquivar y un fallo crítico significa que no se producen impactos.

Esquivar

Un arkopan puede intentar esquivar un ataque balístico, siempre que su movimiento más reciente haya sido distinto de Rumbo controlado o descontrolado. (Un piloto tampoco puede esquivar si la última maniobra de su nave espacial fue Cerrar con la opción Deliberada).

Tira para esquivar una vez por ataque. Si el ataque obtuvo múltiples impactos, el margen de éxito en la tirada de esquiva determina el número de impactos adicionales que se esquivaron.

Esquivar = (Habilidad de pilotaje/2) + Manejo + modificadores de esquivar.

La habilidad de pilotaje/2 es la mitad de la habilidad (redondeando hacia arriba) del piloto. Si nadie está pilotando la nave o bien la nave no logró al menos una bonificación de aceleración de +0, no puede esquivar. Los Reflejos de combate o el Sentido temporal mejorado suman +1 a Esquivar.

Los modificadores de esquiva son:

- *Tácticas defensivas, tácticas ofensivas, navegación táctica:* Estas tareas de comando o navegación pueden modificar tu esquiva o la de tu oponente.
- *Duración del turno:* +1 durante turnos de 1 minuto, +2 en turnos de 3 minutos, +3 en turnos de 10 minutos.
- *Maniobra de acción evasiva:* +1 a la esquiva.

Un ataque balístico (una embestida, un proyectil o un misil entrante) no puede esquivar el fuego defensivo.