

RESUMEN CRÍTICOS

- Armas: Inutilizadas munición / 2. Se resuelve como críticos realizando una nueva tirada.
- Cabina: Una herida al ocupante. + 5 a todos los chequeos de ese ocupante.
- Carga: Inutilización de la carga u ocupantes que transporte.
- Combustible: 4 días de autonomía + 1 día adicional por turno. Si llega a cero, pérdida de maniobrabilidad.
- Motores: Pérdida de un motor. Puede variar la maniobrabilidad.
- Munición: Pérdida de munición, inutilización del arma y tantos puntos de daño internos como los puntos de
- Revestimiento: Pérdida de puntos de blindaje. Además, un punto de estructura menos si no queda blindaje en la zona del impacto.
- Sistemas: +2 a maniobras y disparos.
- Soporte Vital: Destrucción del Soporte Vital. Chequeos de Supervivencia si es preciso.
- Tractor Magnético: No podrá realizar abordajes.

ESQUIVA DE TORPEDOS

- +5 si le disparan a corta distancia
- 5 si le disparan a larga distancia
- +1 por cada 4 hexágonos o fracción que su vector esté separado de su nave
- 5 por cada punto de maniobrabilidad que tenga la nave por encima de 1. Así, una maniobrabilidad de dos es un -5; de 3, es un -10; de 4, un -15 y de 5, un -20.
- +2 por cada torpedo que le hayan lanzado en este turno (aunque no le hayan dado).

REPARACIONES

- Piloto: SV.
 - Artilleros: SV, AP, AL y TO.
 - Navegantes: SV y SI.
 - Ingenieros: SV, MO y DC.
 - Tecno: Cualquiera.
- Excepto el tecno, el resto sólo pueden arreglar puntos en su parte de la nave

CRÍTICOS

Puntos en exceso	Críticos
De 1 a 4	1
De 5 a 8	2
Más de 9	3

EJECUCION MOVIMIENTOS

Resultado	Consecuencias
Crítico	Cambia un movimiento.
Éxito	Sin cambio.
Fracaso	Anulado último movimiento anotado.
Pifia	Anulados los dos últimos movimientos anotados.

MODIFICADOR POR DISTANCIA

Distancia	AL	AP	TO
Corta (hasta 4 hex.)	-5	-5	+10
Media (hasta 8 hex.)	0	0	+5
Larga (hasta 12 hex.)	+5	+5	0

MODIFIC. POR VELOCIDAD

Distancia al vector	Modif.
De 1 a 4 hex.	+1
De 5 a 8 hex.	+2
9 hex. o más	+3

TABLA PRE-CHEQUEOS

Resultado	Ingeniero	Navegante
Crítico	Maniobrab. +2	Pilotar - 4
Éxito	Maniobrab. +1	Pilotar - 2
Fracaso	Maniobrab. -1	Pilotar + 2
Pifia	Maniobrab. -2	Pilotar +4

APARICIÓN DE ASTEROIDES

Campo denso	VA = 20
Campo normal	VA = 15
Campo ligero	VA = 10

CAMPOS GRAVITATORIOS

Tipo	IC
Planetas tamaño medio	1 hex.
Gigantes gaseosos	3 hex.
Estrellas	5 hex.

MO	Maniobrabilidad			
	1	2	3	4
1	160	40	18	10
2	320	80	36	20
3	480	120	53	30
4	640	160	71	40
5	800	200	89	50
6	960	240	107	60
7	1120	280	124	70
8	1280	320	142	80
9	1440	360	160	90
10	1600	400	178	100
11	1760	440	196	110
12	1920	480	213	120
13	2080	520	231	130
14	2240	560	249	140
15	2400	600	267	150
16	2560	640	284	160
17	2720	680	302	170
18	2880	720	320	180
19	3040	760	338	190
20	3200	800	356	200
21	3360	840	373	210
22	3520	880	391	220
23	3680	920	409	230
24	3840	960	427	240
25	4000	1000	444	250
26	4160	1040	462	260
27	4320	1080	480	270
28	4480	1120	498	280
29	4640	1160	516	290
30	4800	1200	533	300

MOVIMIENTO DE ASTEROIDES

3D10	Acción
+ pares	El asteroide y su vector girarán 60° a la derecha
+ impares	El asteroide y su vector girarán 60° a la izquierda.
dL(par)	aumenta velocidad
dL(impar)	disminuye velocidad
d+-d-	cambio de velocidad

ASTEROIDES

dL	orientación del asteroide
d+	tamaño del asteroide (x50 espacios).
d-	velocidad del asteroide (en hexágonos).

ORIENTACIÓN DE ASTEROIDES

1, 2, 3	una cara de hexágono a la izquierda.
4, 5, 6, 7	perpendicular al lateral del tablero.
8, 9, 0	una cara de hexágono a la derecha.

MODIFICADOR SISTEMAS

Resultado	Modificador
De 40 a 31	+2
De 30 a 26	+1
De 25 a 21	0
De 20 a 16	-1
15 ó menos	-2

SECCIONES ALCANZABLES

Arma colocada en:	Secciones
Proa	SFD y SFI
Estribor	SFD y SPD
Babor	SFI y SPI
Popa	SPD y SPI
Centro	SFD, SFI, SPD y SPI
Torreta	SFD, SFI, SPD y SPI

COMBATE EN EL ESPACIO PROFUNDO

CEP

EDICIONES SOMBRA