

Fox One

AIR COMBAT WARGAME



LAST BULLET GAMES



Versión Beta 1.0



Fox One es una obra de ficción creada con fines lúdicos y narrativos. No está afiliado, respaldado ni asociado de ninguna manera con organizaciones militares, corporaciones, agencias gubernamentales ni entidades reales. Todos los nombres, emblemas, estructuras y eventos descritos en este universo son producto de la imaginación de sus creadores.

Los diseños de vehículos, aeronaves y equipos que aparecen en el juego se inspiran en modelos reales y son propiedad intelectual de sus respectivos fabricantes y marcas registradas. Su inclusión en Fox One tiene únicamente propósitos estéticos y ambientales, sin ánimo de lucro ni pretensión de representación oficial.

Los creadores de Fox One rechazan categóricamente la guerra y la violencia en el mundo real. La representación del conflicto en este universo se limita estrictamente al ámbito ficticio y lúdico, como medio narrativo y de exploración temática, sin justificación ni promoción de actos bélicos fuera de dicho contexto.

Cualquier similitud con personas, entidades o sucesos reales es puramente coincidental.

Cómo usar este libro	8
Qué encontrarás aquí	8
Qué necesitas para jugar	9
CAPÍTULO 1: MANUAL DE VUELO	11
1.1- El Turno	11
Duración del Turno	11
Fase de Acciones de Cabina	11
1.2- La Hoja de Caza	12
Modelo	12
Rol de Combate	12
Clase	12
Atributos	12
Estado del Caza	12
Radar	12
Daños	12
Armamento	13
Capacidades	13
1.3- Volando en un caza de combate	14
Conceptos de Navegación	14
Velocidad de Navegación	14
Altitud	14
Plantillas de Rumbo y Movimiento	15
Chequeos	15
Penalizadores	16
Chequear varios Atributos	16
Tiradas Enfrentadas	16
Maniobrar	16
Giros Cerrados	16
Intercambiar Altura/Velocidad	17
Pifias en Giros	18
Consumo de FUEL	18
Maniobras Especiales	19
Immelman	19
Lazo Vertical	19
S Partida	19
Tijeras	20
Situaciones adversas	20
Pérdida	20
Barrena	21
Colisión en vuelo	21
Colisión contra el suelo	21
1.4- Procedimientos de cabina	22
Operar Radar	22
Fijar Objetivo	22
Búsqueda	23
Data Link	23
Soltar Tanques de Combustible	24
Eyección	24
Órdenes de Radio	24
1.5- Uso de Armas	24
Nomenclatura de Armamento	25
Perfil de Armas	25
El Cono de Ataque	26
Ataque a Corto Alcance	26
Bombardeo	26
Ataque Misiles de Medio y Largo Alcance	27
Zona de no Escape	27
Resolución de Ataques	28
Tabla Penalizadores al Disparar	28

Uso de Contramedidas	29
Reglas Adicionales a las Armas	29
Misiles Semi-Activos	30
Restricciones al Atacar	30
1.6- Daño	30
Daño Crítico	31
Blindaje	31
1.7- Guerra Electrónica	32
POD Saturación (EWS)	32
POD de Disrupción (EWD)	32
POD de Autodefensa (EWSD)	33
1.8- Uso de las Capacidades del caza	33
Multi-rol	33
Empuje Vectorial	33
Supercrucero	33
Sensores Avanzados	34
Furtivo	34
Sistemas Auxiliares	34
1.9- Condiciones de Vuelo	34
Altitudes de Vuelo	35
CAPÍTULO 2: ENFRENTAMIENTOS PVE	37
Activos No Jugadores (ANJs)	37
El Turno PVE	37
2.1- Patrones de Comportamiento para ANJs	37
Tipos de ANJs	37
Reglas generales de ANJs	37
ANJs y Consumo	38
Objetivos para ANJs	38
ANJs y Estados	39
Combate de ANJs	39
2.2- Otros Activos No Jugadores	40
Rasgos de ANJs	42
HOJAS DE ACTIVOS NO JUGADORES	42
2.2- Secuencia de Juego PVE	47
CAPÍTULO 3: JUGAR UNA CAMPAÑA DE FOX ONE	49
3.1- Campañas PVE	49
1-Supervivencia	50
2-Insignias	51
3-Recompensa/Comercio	52
4-Mantenimiento	52
3.2- Creando un ala de combate	52
Creando un nuevo Escuadrón	52
La Base del Escuadrón	53
Cazas y Mantenimiento	54
Instalaciones de la Base	54
AMC	54
Reparación de Aeronaves	57
CAPÍTULO 4: ENFRENTAMIENTO PVP	59
4.1- Combate entre jugadores	59
Dogfight	59
4.2- Secuencia de Juego PVP	60
CAPÍTULO 6: ALAS DE ACERO	63
Cazas Clase C	63
Cazas Clase B	67
Cazas Clase A	72
Cazas Clase S	74
Armamento	75
Identificativos	76
PLANTILLAS Y MARCADORES	78

En un mundo donde las naciones han vuelto su mirada al cielo como primera línea de defensa, los cazas modernos no son solo máquinas: son símbolos de poder, velocidad y precisión. Cada piloto es una élite forjada en acero, reflejos y decisiones al límite. Tú estás a punto de convertirte en uno de ellos.





Fox One 
AIR COMBAT WARGAME

Fox One es un juego de miniaturas, o wargame, que simula enfrentamientos de aviones modernos en un mundo ficticio.

En este juego, te pondrás a los mandos de una aeronave de combate y surcarás los cielos para derrotar a tus oponentes y cumplir la misión. Planifica tu estrategia, escoge tu armamento y prepárate para romper la barrera del sonido.

Cómo usar este libro

El libro que tienes entre tus manos es el Reglamento. Aquí se describen todas las reglas que debes conocer para pilotar tu caza de combate, usar todo tipo de armamento y otros sistemas del caza.

Además, encontrarás reglas para enfrentarte a tus amigos en duelos conocidos como "dogfights". Aprenderás a disputar campañas en solitario o cooperando con tus amigos, mejorando tus aviones y sus pilotos en distintas Misiones.

Qué encontrarás aquí

Capítulo 1: Manual de Vuelo: Se describe el motor de reglas que usarás tanto en partidas PVP como PVE.

Capítulo 2: Enfrentamientos PVE: Aquí se recogen las reglas con las que podrás jugar en solitario o con tus amigos contra la IA. Descripción de las reglas de comportamiento de los Activos No Jugadores [ANJs].

Capítulo 3: Jugar una Campaña de Fox One: Sistema de reglas y experiencia para llevar tu escuadrón de combate al máximo nivel.

Capítulo 4: Enfrentamientos PVP: Donde describimos la preparación, las condiciones de victoria y las particularidades del juego competitivo entre jugadores.

Capítulo 5: Alas de Acero: Descripción y Hoja de Caza de todas las aeronaves disponibles en Fox One.

Capítulo 6: El Mundo de Fox One: Aquí se ofrece información detallada del mundo en el que se desarrolla la acción.



HERALD
ADVANCED MILITARY WEAPONRY



Qué necesitas para jugar

Miniaturas de Cazas: De escala 1/400. Los cazas deben usar una peana cuadrada de 20x20mm. Recomendamos pintar tus miniaturas de caza con los colores de tu escuadrón para una experiencia más estética. En la web oficial de Fox One (www.foxonethegame.com) podrás encontrar varios modelos modelados expresamente para el juego.

Dados (d6 y d20): Algunas situaciones de incertidumbre se resuelven mediante tiradas de dados. Necesitarás tener un puñado (entre 3 y 5 bastarán) de dados normales de 6 caras (d6) y al menos 1 de 20 caras (d20).

Mesa de juego: Una superficie que represente la zona de operaciones; el lugar del mundo donde se da el combate. Esta puede ser una maqueta detallada o un tapete 2d de los que hay disponibles en www.foxonethegame.com.

Plantillas de Rumbo: Los cazas y misiles se mueven usando estas plantillas. Puedes fotocopiar las que se incluyen en la parte final de este libro o hacerte con ellas en físico o digital en www.foxonethegame.com.

Hoja de Caza: Ten a mano tu Hoja de Caza cuando juegues; la vas a necesitar. En este libro encontrarás un montón de estas hojas y sus respectivos modelos de caza.

Marcadores: Este libro incluye Marcadores que usamos para definir ciertas situaciones de nuestra aeronave o de los enemigos.



Capítulo 1: Manual de Vuelo

Comencemos por explicarte las reglas referentes a la secuencia de juego y el pilotaje de tu avión. Desde el orden en que vas activando las miniaturas, pasando por la ejecución de maniobras y el uso de armamento, hasta operar el radar de tu caza o usar sus contramedidas.

1.1 El Turno

Tanto en la versión competitiva del juego como en la cooperativa, la acción se divide en Turnos. Los Turnos representan fracciones de tiempo en las que los cazas se mueven, maniobran, disparan sus armas o esquivan misiles enemigos.

Duración del Turno

En términos de juego, un Turno comprende el tiempo que transcurre entre la activación de la primera miniatura, hasta la última. Cuando todas las miniaturas sobre la mesa han actuado, el Turno termina y comienza el siguiente.

Los Turnos se subdividen en dos Fases que debes jugar en orden. Primero la Fase de Acciones de Movimiento y, cuando todos hayan actuado en esta fase, la Fase de Acciones de Cabina.

La cantidad de cosas que un piloto puede realizar en cualquiera de las Fases del Turno es limitada, por lo que parte de la gracia es elegir sabiamente en qué emplearemos nuestra activación.

Fases de Acciones de Movimiento

En esta Fase, cada miniatura (o marcador que represente a un activo) puede realizar un movimiento usando alguna de las Plantillas de Rumbo que utilizamos en Fox One (ver Volando en un caza de combate, página 14). Tras moverse, debes colocar un Marcador de Movimiento junto a ella para recordar que ya no moverá hasta el siguiente Turno de juego.

Los cazas tienen la obligación de realizar un movimiento en esta Fase.

Fase de Acciones de Cabina

Las miniaturas reciben 2 Puntos de Acción para gastar durante esta Fase. Las acciones que las miniaturas pueden realizar son muchas y están descritas en la sección de Acciones de Cabina (página 22). Tras actuar, debes colocar un Marcador de Cabina junto a ella para representar que ya no actuará hasta el siguiente Turno.

Recuerda que, cuando todas las miniaturas (o marcadores que representen activos) actúen, el Turno concluye y comienza uno nuevo. En ese momento debes retirar todos los Marcadores de Movimiento y Cabina de las miniaturas en la mesa.



12- La Hoja de Caza

La Hoja de Caza es la herramienta más importante (junto a las Plantillas de Rumbo) de las que vas a usar para jugar a Fox One. En ella tienes toda la información de tu aeronave para una consulta rápida. Así que vamos a empezar por darte una explicación de qué encontramos en cada apartado de la misma.

Modelo

El primer dato que te ofrece la Hoja de Caza es su modelo. Todos los cazas del mismo modelo ofrecen las mismas características, aunque pueden existir variantes que suelen identificarse por añadir una letra junto a su nombre (Por ejemplo: F-14 y F-14B)

Rol de Combate

En la parte superior central de la Hoja de Caza podemos ver el Rol de Combate del mismo. Es el uso general para el cual fue diseñado el caza.

Clase

Arriba a la derecha de la Hoja de Caza se encuentra la Clase. Esta letra representa la valoración general del aparato. Siendo C, B, A y S el orden de peor a mejor valoración.

Atributos (Ve, Ma, Av, Ta, Ra)

Los Atributos del caza nos muestran sus capacidades en cinco campos diferentes. Su Velocidad, Maniobra, Aviónica, Tasa de Ascenso y Radar.

Los atributos del caza se valoran de 1 a 20, siendo mejores los valores más altos. A este número lo denominaremos Atributo Activo del avión. Este valor representa la mayor o menor capacidad de la aeronave en ese aspecto. Es su techo prestacional.

Junto a este valor encontrarás un bonificador que llamaremos Bonificador Pasivo. Esto representa las ayudas (como el Fly by Wire) que la aeronave ofrece al piloto de la misma.

Velocidad: La velocidad del caza representa la potencia de la aeronave y su capacidad para alcanzar altas velocidades.

Maniobra: La capacidad del aparato para realizar alabeos y cabeceos de gran ángulo de ataque.

Aviónica: La aviónica es el conjunto de sistemas electrónicos, de comunicación, navegación y control utilizados en aeronaves. Una aviónica avanzada permite al piloto centrarse en lo que rodea al aparato en lugar de estar gestionando los sistemas del mismo.

Tasa de Ascenso: La capacidad del caza para ganar altitud. Una combinación de potencia de motor, aerodinámica y sistemas para funcionar a baja presión atmosférica.

Radar: La potencia y eficacia del sistema de radar que permite localizar o fijar blancos a enormes distancias.

Estado del Caza

Bajo los Atributos del caza están los rasgos que se dedican a su estado actual. Cuánto FUEL le queda y las Contramedidas disponibles.

Fuel: Representa el alcance operativo del caza. Se consume ejecutando maniobras extremas o usando la post combustión.

CM B: Las Contramedidas que posee el aparato de tipo bengalas. Se usan para misiles guiados por infrarrojos (IR).

CM C: Las Contramedidas disponibles basadas en señuelos electrónicos o chaff. Usados para las armas guiadas por radar (A, SA).

Blindaje: La resistencia del aparato a impactos de armas enemigas.

Radar

En esta sección indicarás los blancos que rastreas con tu radar. Cuanto más avanzado sea el radar de tu caza, más blancos podrás mantener fijados al mismo tiempo.

Daños

Los daños que puede recibir el aparato implican la pérdida total o parcial de ciertos sistemas del mismo (si no algo peor). En esta sección debes anotar el Daño Estructural del caza.

Motor: Los motores dan empuje al caza. Daños en esta parte conllevan una pérdida considerable de potencia.

Superficies de Control: Las partes móviles en las

F-14 Tomcat		Superioridad Aérea		B		PILOTO:	
Ve 18+2		MA 15+1		Av 16+2		TA 14+1 RA 19+3	
BLINDAJE: 1							
FUEL: 5		CM B: 4		CM C: 4			
RADAR		-OBJETIVO FIJADO 1		-OBJETIVO FIJADO 2		-OBJETIVO FIJADO 3	
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 10			
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D P
-1	MOTOR	Ve-5	AALM-54 Dragon (2)		A	L	3 3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AAMM-7 Blazer (2)		SA	M	3 3
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3 2
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1 2
-5	SIST. RADAR	Ra-8					
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP					
NAVEGACIÓN		CAPACIDADES					
VN		MULT-ROL					
ALT		EMP. VECTORIAL					
S PARTIDA		SUPERCROCERO					
IMMELMAN		SENS. AVANZADOS					
TJERAS		FURTIVO					
LAZO V		SIST. AUXILIARES					

alas y otras partes del caza que le permiten realizar alabeos y giros.

Sistemas de Armas: Los sistemas que calibran y arman el cañón o los misiles antes de ser disparados.

Compresores: Los sistemas que permiten a la aeronave volar a altas cotas de vuelo.

Sistemas de Radar: Los sensores y radares dispuestos por el aparato.

Contramedidas: Las lanzaderas de Contramedidas. Perder estos sistemas inhabilita el uso de bengalas o chaff.

Armamento

En esta sección se detallan las armas que puede usar la aeronave. Desde el nombre de la misma, las Unidades (U) disponibles, sus sistemas de guiado (G), alcance (A), daño (D) y el peso (P).

Carga: El peso total que la aeronave puede cargar manteniendo su capacidad de vuelo.

Capacidades

A medida que se ha ido innovando en el campo de la aviación militar, nuevos avances tecnológicos han hecho presencia. Estas mejoras ofrecen capacidades especiales a los cazas que las poseen:

Multi-rol: El avión puede cargar armas Aire/Aire y armas Aire/Tierra, así como algunos módulos de guerra electrónica.

Empuje Vectorial: Las toberas del caza pueden moverse para dirigir el empuje y favorecer la maniobrabilidad.

Supercrocero: El caza tiene la capacidad de alcanzar velocidades superiores a Match 1 (velocidad del sonido) sin necesidad de un gran consumo de combustible.

Sensores Avanzados: El avión está dotado con sis-

temas de localización y seguimiento de blancos que complementan las capacidades del radar.

Furtivo: La geometría y materiales del caza están diseñados para dispersar las ondas electromagnéticas y minimizar la firma de radar. Estos cazas son difíciles de rastrear y fijar.

Sistemas Auxiliares: El caza posee redundancia de sistemas que le permiten seguir operando con graves daños.

13-Volando en un caza de combate

Ahora que conoces todas las características de tu caza, ha llegado la hora de ponerlo en el aire.

Conceptos de Navegación

Los primeros conceptos que debes comprender cuando estés pilotando tu caza de combate hacen referencia a cuánto de rápido y alto vuelas. Llamamos a estos conceptos Velocidad de Navegación (VN) y Altitud (Alt) respectivamente.

Las aeronaves en juego deben mostrar en todo momento la Velocidad de Navegación y la Altitud a la que vuelan. Para ello, los jugadores usan la Ficha de Maniobras en su Hoja de Caza.

La Ficha de Maniobras recoge todos los movimientos que puedes realizar con tu avión además de la Alt y VN.

Como puedes ver en la fotografía, la VN se encuentra en el lado izquierdo de tu Ficha de Maniobras. La Alt de vuelo está a la derecha. El panel central muestra todas las maniobras que puedes ejecutar, que además están vinculadas a una VN.

Velocidad de Navegación (VN)

Este valor representa la velocidad a la que vuela la aeronave. Siendo 1 la velocidad más baja a la que se puede navegar y 3 la máxima en una situación de combate. Cada VN tiene asignadas unas Plantillas de Rumbo, que serán las que puedes elegir al navegar a esa velocidad en concreto. Cuanto más lento vuelas, más cerrados serán los giros que puedas ejecutar, pero también será más fácil que tu avión entre en Pérdida (más adelante) si algo no sale como esperabas.

Antes de declarar la Plantilla de Rumbo elegida en ese Turno de juego, puedes acelerar o frenar tu avión en 1 nivel de su VN.

Altitud (Alt)

Este valor representa lo alto que estás volando con



respecto a la superficie del suelo. Del mismo modo que con la VN, dividimos el espacio aéreo en 3 cotas de vuelo. Los vuelos a baja cota pueden ofrecer coberturas, mientras que volar a gran altura ofrece ciertas ventajas tácticas.

Puedes subir o bajar en 1 el valor de tu Altitud de vuelo antes de declarar tu Plantilla de Rumbo. Del mismo modo que haces con la VN. En este caso, interpretamos que el ascenso o descenso se da al inicio del tipo de movimiento elegido (como un alabeo en ascenso).

Plantillas de Rumbo y Movimiento

Las Plantillas de Rumbo representan el movimiento de tu aeronave, las guinadas o alabeos que puede ejecutar.

Cuando te toca mover tu caza, debes elegir una Plantilla de Rumbo de la VN a la que vuelas y colocarla tocando el lado frontal de la peana de tu miniatura. Desplaza la miniatura hasta que quede al final de la Plantilla de Rumbo, tocando con el lado trasero de su peana el final de la Plantilla de Rumbo. Después retira la Plantilla de Rumbo de la zona de juego.

Las Plantillas de Rumbo de VN 1 son azules. Las de VN 2 de un color turquesa y las VN 3 tienen un tono verde.

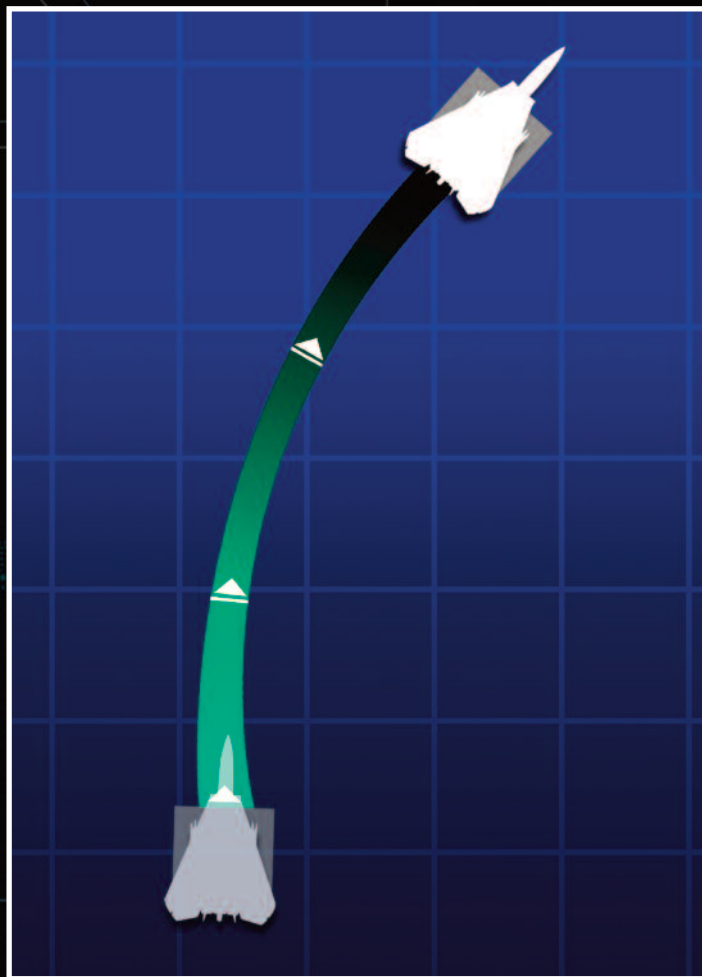
Las Plantillas de Rumbo cuyos colores son Naranja o Rojo indican que para ejecutarlas es necesario realizar un chequeo.

Chequeos

Cuando realizamos cualquier chequeo de alguno de los Atributos Activos del caza, debemos obtener un resultado en el d20 igual o inferior al que muestre nuestra Hoja de Caza. Al resultado en el d20 le sumaremos el Bonificador Pasivo que nuestro avión muestre en el atributo en cuestión.

Este Bonificador Pasivo nunca podrá hacer que superemos el valor del Atributo Activo de la aeronave; de modo que no pueden hacernos fallar una tirada.

Por ejemplo: Un jugador chequea la Maniobra (con un valor de 16) de su F-5. Tira el d20 y obtiene un 15. El Bonificador Pasivo en ese Atributo es +2, lo que haría que el resultado quedara en un 17. Por



lo que solo aplicamos un +1 y el resultado final de la tirada es de 16. Lo ha conseguido de un modo impecable.



Penalizadores

Los Penalizadores se aplican cuando existen factores que dificultan la ejecución exitosa de una acción. Representan una dificultad añadida. Esto puede deberse a diferentes circunstancias que explicaremos en cada caso concreto.

Los Penalizadores siempre suponen un valor a superar en la tirada del d20, que además deberá ser inferior al valor chequeado.

Por ejemplo: Un Penalizador de 4 puntos en el chequeo de maniobra de ese F-5 (16) significa que resultados de 5 a 16 serán un éxito. Resultados de 1 a 4 y de 17 a 20 serán un fallo.

Si un Penalizador excede el valor del Atributo a chequear, la única manera de obtener éxito es con un resultado en el d20 igual al Atributo Chequeado.

Chequear varios Atributos

Algunas circunstancias del juego te pedirán que superes dos (o incluso tres) Atributos de tu caza en una sola tirada de d20. En este caso tienes que tener en cuenta los valores en los Atributos chequeados. Si el resultado de la tirada supera alguno de los Atributos chequeados, la consideraremos un fallo.

El Bonificador Pasivo que apliquemos en la tirada será el más alto de los Atributos que estemos chequeando.

Por ejemplo: Nuestro piloto pone a prueba la maniobrabilidad de su nave con un giro cerrado a alta velocidad. En este caso debe superar los Atributos de Velocidad y Maniobra de su F-5, que muestran un valor de 14 +2 y 16 +2 respectivamente. El Penalizador a aplicar es de 4 puntos.

Tira el d20 y obtiene un 3. Sumamos entonces el Bonificador Pasivo más alto de los atributos, que es 2. El resultado total es de 5, lo que le da un éxito por los pelos.

Maniobrar

Aunque la mayoría de movimientos del caza son automáticos y no requieren de ningún chequeo, algunas maniobras sí ponen a prueba la destreza



del piloto y las capacidades de vuelo de la aeronave.

Giros cerrados

Cuando eliges una Plantilla de Rumbo cuya tonalidad es Naranja o Roja, debes realizar un chequeo que estará Penalizado del siguiente modo:

Naranja: Se realiza chequeo con Penalizador de 4 Puntos.

Rojo: Se realiza chequeo con Penalizador de 8 Puntos.

La siguiente tabla muestra en su primera columna la VN a la que vuelas. La columna central representa la intención de realizar algún giro cerrado (naranja o rojo). La tercera columna muestra la posibilidad de que el jugador, además, quiera ascender 1 en la Altitud mientras se realiza ese giro.

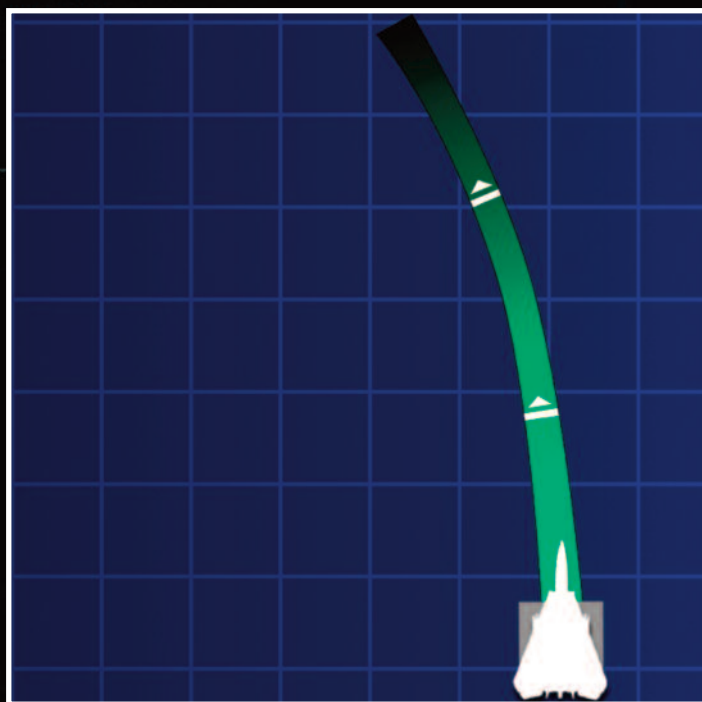
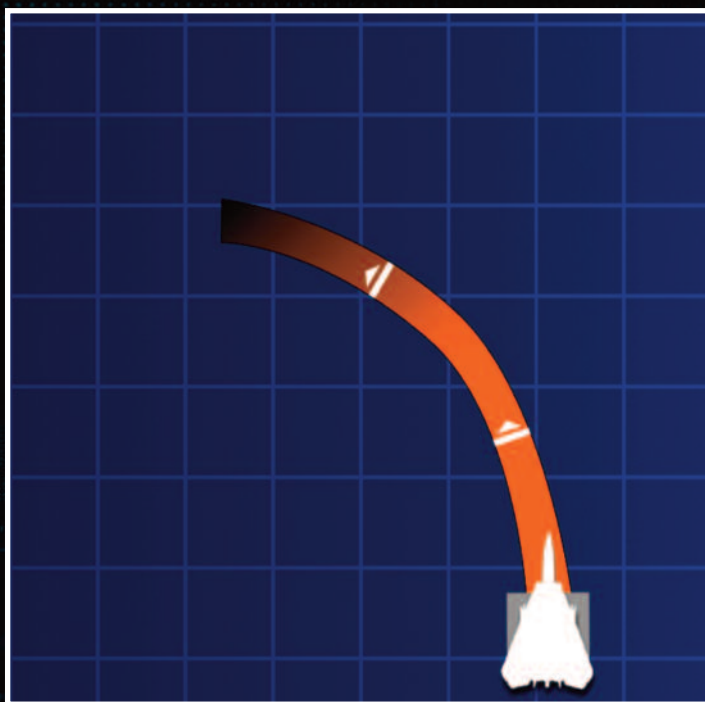
Observa la tabla cuando vayas a realizar algún giro Naranja o Rojo e incluye los Atributos a superar en el chequeo consiguiente, en caso de fallar alguno de los Atributos, aplica lo descrito:

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.

Por ejemplo: Supongamos que nuestro F-5 quiere realizar un giro naranja en ascenso, mientras vuela a VN 2. Según la tabla debe chequear los Atributos de Maniobra y Velocidad de su caza, pero también el de Tasa de Ascenso, ya que indicó que ascendía 1 en su Altitud de vuelo.

Tira el d20 y obtiene un 14. El F-5 tiene Ve 14, Ma 16 y Ta 13. Entonces ha superado 2 de los 3 Atributos que puso a prueba. Aplicaremos las reglas de haber fallado Tasa de Ascenso y bajaremos a 1 su VN.



Intercambio Altura/Velocidad

La Altitud de vuelo proporciona la ventaja de la gravedad, que los pilotos pueden utilizar para conservar o aumentar la energía de su aeronave.

Cuando un caza realiza una maniobra Naranja o Roja descendiendo 1 nivel su Alt, aplica un Bonificador Pasivo extra de 2 puntos en esa tirada.

Consumo de Fuel

Como ya sabes, el Fuel representa la cantidad de combustible que puede llevar el avión y su alcance operativo. En el juego, el Fuel puede usarse para pedirle al avión un extra de potencia o maniobrabilidad. Determinadas circunstancias permiten al jugador hacer gasto del combustible del avión a cambio de ciertos beneficios.

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

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



Maniobras Especiales

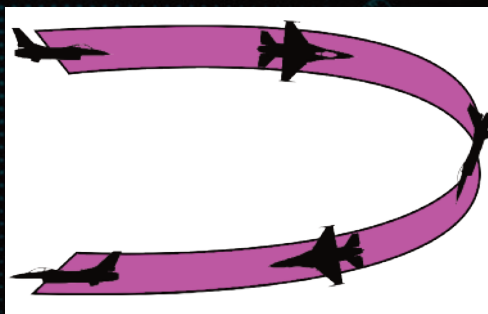
Existen movimientos que han sido utilizados desde los comienzos de los combates aéreos. Estas maniobras, aunque arriesgadas, ofrecen la posibilidad de sorprender al rival y posicionar el caza con una ventaja estratégica.

Como ya hemos indicado, la realización de cualquiera de estas maniobras implica el gasto de 1 punto de Fuel. Además, las Maniobras Especiales exigen ser realizadas a una VN o Alt concretas.

Entonces, debe realizar un chequeo de el/ los Atributos Activos especificados en la maniobra con el Penalizador indicado.

Immelman

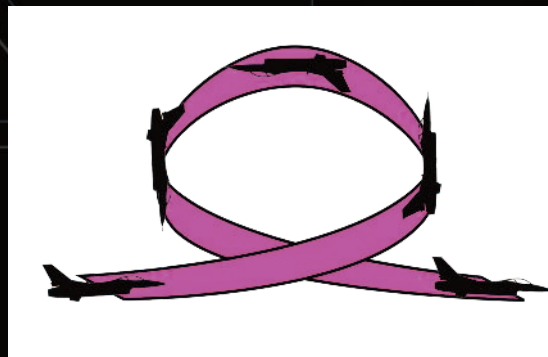
El avión realiza medio giro en tonel para quedar boca abajo. Entonces, el piloto realiza un cabeceo de gran ángulo de ataque con el que queda mirando en dirección contraria, pero a una altura inferior.



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

Lazo Vertical

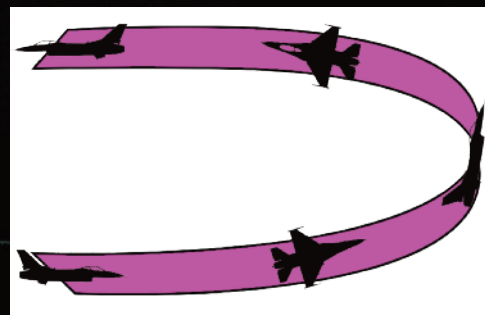
El piloto tira hacia atrás de la palanca para que el caza realice un lazo vertical con el que volver a la situación inicial sin haber perdido energía cinética.



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 a tu Aviónica.		Fallo: Gira 180° la miniatura. Pierdes 2 VN.

S Partida

El avión asciende hasta quedar en posición boca abajo en un giro de "C" invertida. El piloto realiza medio giro en tonel y queda mirando en dirección contraria a una altura mayor.

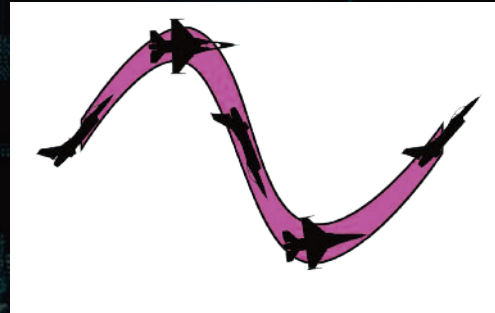


Alt: 1 ó 2	VN: 2	Chequeo: Ma, Ta (Pen6)
Éxito: Realiza un giro de 180 de la miniatura. Sube 1 de Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1 Pierdes 1 VN.



Tijeras

El piloto realiza un tirabuzón con su avión para mantener el ángulo de ataque mientras realiza una maniobra evasiva.



Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen8)
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.

Situaciones Adversas

El simple hecho de navegar por el cielo realizando giros cerrados, subiendo y bajando de altitud conlleva sus riesgos. Aún con todas las ayudas que ofrecen los cazas modernos, la responsabilidad de no superar los límites de la física recae en el piloto.

Pérdida

La Pérdida es un momento en el que el avión deja de generar sustentación, por volar a muy baja velocidad o realizar giros muy bruscos. Cuando un piloto entra en Pérdida pierde la capacidad de dirección de su avión. El aparato queda "colgado" en el cielo durante un breve instante que precede a la caída.

Cuando un caza desciende su VN por debajo de 1 entra en Pérdida automáticamente. Coloca un Marcador de Pérdida junto a la miniatura del caza.

Cuando vuelva a tocarle, en lugar de declarar su Plantilla de Rumbo para moverse, debe realizar un

chequeo contra el Atributo de Maniobra y Velocidad del caza. Si logra éxito, recuperará el control del avión y podrá seguir volando a VN 1. Si falla, descenderá 1 Cota de Vuelo ese Turno y no podrá realizar más acciones en la Fase de Cabina.

Barrena

La Barrena es un tipo de caída en espiral que se produce cuando la Pérdida se da de modo asimétrico. La aeronave comienza a girar descontroladamente mientras pierde altura.

Coloca un Marcador de Barrena cuando un caza entra en este estado.

Cuando vuelva a tocarle, en lugar de declarar su Plantilla de Rumbo para moverse, debe realizar un chequeo contra los Atributos de Velocidad, Maniobra y Tasa de Ascenso de su aeronave en lugar de realizar su movimiento normal. Esta tirada tiene un Penalizador de 8 puntos. Si logra éxito, recuperará el control del avión y podrá seguir volando (a partir del siguiente Turno). Si falla, descenderá 1 Cota de Vuelo ese Turno y no podrá realizar más acciones en la Fase de Cabina.

Colisión en vuelo

Aunque el cielo ofrece un espacio enorme para que las aeronaves se muevan por él, existe la posibilidad de que dos aeronaves en rumbo coinci-

dente se estrellen la una contra la otra.

Cuando las peanas de dos miniaturas no aliadas coincidan en el mismo punto de la mesa (porque una ha movido sobre la otra o viceversa), los jugadores deben comprobar si vuelan a la misma Altitud.

Si es el caso, ambas aeronaves pueden (si lo desean) realizar un chequeo del Atributo Activo de Maniobra. Si ninguna de ellas logra tener éxito en dicho chequeo, habrá una colisión entre ellas y quedarán automáticamente Derribadas.

Si no hay colisión, las miniaturas deben situarse a una separación mínima entre ellas moviéndolas en la dirección en la que tengas que desplazarlas lo menos posible.

Colisión contra el suelo

La superficie terrestre es el mayor peligro al que se enfrentan todos los pilotos de una aeronave.

Si una miniatura de aeronave descende su Altitud por debajo de 1 se estrellará contra el suelo y quedará Derribada automáticamente.



1.4- Procedimientos de cabina

Como ya sabes, los aviones tienen la obligación de ejecutar algún movimiento durante la secuencia de un Turno. Esto representa cómo la aeronave necesita tener una energía constante para mantenerse en el aire. Pero mientras esto ocurre, los pilotos de combate realizan muchas más tareas que la de dirigir su avión.

Cada vez que se inicia la Fase de Acciones de Cabina, cada miniatura (o marcador que represente un activo) recibe 2 Puntos de Acción (PA) para hacer cualquiera de las acciones que vamos a explicar a continuación.

Operar Radar

Todos los cazas llevan instalado uno o varios radares (además de un montón de sensores) que le otorgan la capacidad de encontrar a otros aparatos enemigos a grandes distancias. Los radares también se usan para el guiado de misiles de medio y largo alcance, de modo que forman una parte crucial del avión y su capacidad de combate más allá del alcance visual (el denominado BVR).

Un piloto puede consumir 1 de sus Puntos de Ac-

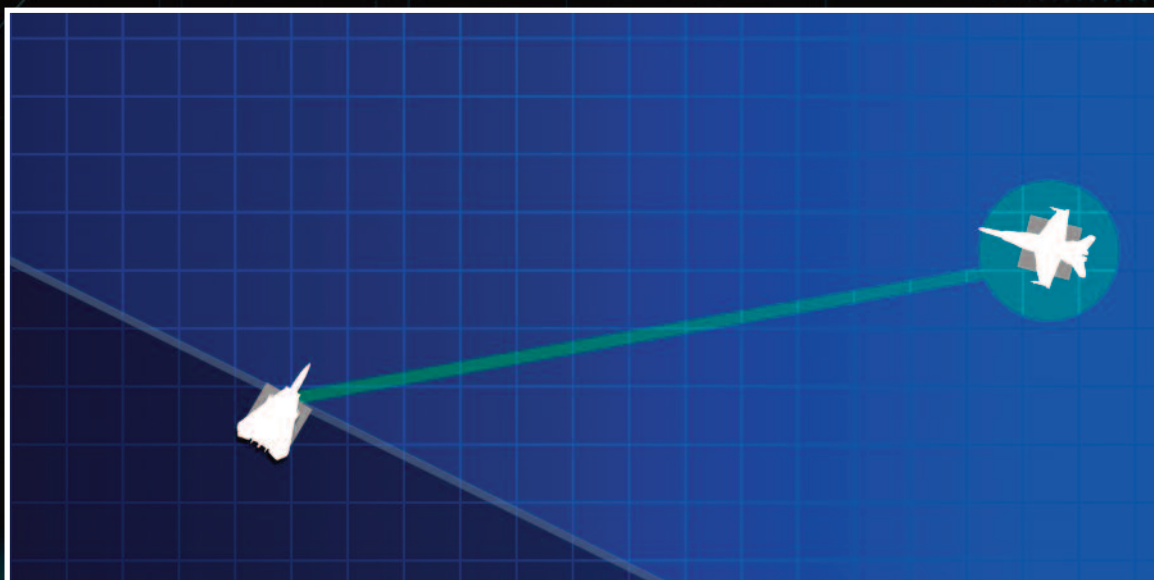
ción de su Fase de Acciones de Cabina para operar el radar de su caza de los siguientes modos:

Fijar Objetivo

Cuando un jugador tiene a un enemigo dentro de los 180° del frontal de su caza, puede intentar fijarlo como objetivo. Entonces el enemigo puede utilizar Contramedidas Chaff para dificultar el rastreo de radar.

El objetivo marca el gasto de Chaff en su hoja y tira 1d6 por cada Contramedida que decida usar para dificultar que le fijen en el radar enemigo. El piloto atacante suma el resultado total de la tirada de su rival al Penalizador impuesto en su Atributo Activo Radar. Observa la siguiente tabla y aplica los Modificadores al chequeo en función de las circunstancias:

Si el jugador obtiene éxito en el chequeo de 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

habrá fijado el blanco y debe anotarlo en su Hoja de Caza. Ahora tendrá la opción de disparar misiles guiados por radar. El número de blancos que el avión puede tener fijados al mismo tiempo es igual al Bono Pasivo de Radar del mismo (con un máximo de 3).

Búsqueda (Modo PVE)

El modo Búsqueda hace que el piloto se centre en buscar enemigos más allá del área de operaciones, pudiendo precisar el momento y lugar por el que nuevos enemigos tomarán presencia. Incluso fijándolos en el radar antes de que aparezcan en la mesa de juego.

El piloto gasta 1PA y hace un chequeo de Radar con un Penalizador igual a la distancia en Turnos que le separe del momento en el que tomarán presencia dichos refuerzos, multiplicado por 2.

Por Ejemplo: Una búsqueda realizada 2 Turnos antes de que lleguen los refuerzos llevará un Penalizador de 4 Puntos.

Si el chequeo tiene éxito, se determinará el área (ver Refuerzos de ANJ en la página 38) por la que aparecerá una de las miniaturas que conformen los refuerzos con un dado. Además, el Piloto puede fijar en su Radar a dicha miniatura antes de que se integre en la zona definida, incluso aunque se encuentre fuera de los 180° frontales del avión.

Data Link

Los cazas modernos tienen varios sistemas de enlace de datos que conectan los aviones de un mismo escuadrón. Este sistema le ofrece al piloto datos como la localización o estado del avión y de

armas de sus compañeros. Pero además, los pilotos pueden operar activamente este sistema para compartir los blancos que tenga fijados en su radar.

Un piloto puede gastar 1 PA para compartir algún blanco que tenga fijado en su Radar con un caza aliado en la mesa de juego. El caza que recibe la información debe tener alguna ranura disponible en el apartado Radar de su Hoja de Caza. Anota el enemigo fijado en dicha ranura del mismo modo que si lo hubiera fijado él mismo.

Softar Tanques de Combustible

Algunos cazas pueden extender su tiempo de vuelo al agregar tanques de combustible bajo su fuselaje o alas acosta de perder algo de maniobrabilidad.

El piloto puede emplear 1 PA al inicio de su Fase de Acciones de Movimiento, que restaremos de su posterior Fase de Acciones de Cabina. El jugador debe tachar con una "X" (si no las usó previamente) las Unidades en la Ranura de Armamento correspondientes para indicarlo. Después podrá realizar su movimiento sin Penalizadores asociados al uso de Tanques de Combustible.

Eyección

Todos los cazas modernos cuentan con un sistema de expulsión de emergencia del piloto. La Eyección es el último recurso de los pilotos cuando la situación se ha vuelto irreversible, ya que conlleva la pérdida automática del caza.

Un piloto puede gastar 1 PA para eyectarse de su caza. Consideramos el caza como Derribado y retiramos su miniatura del juego.

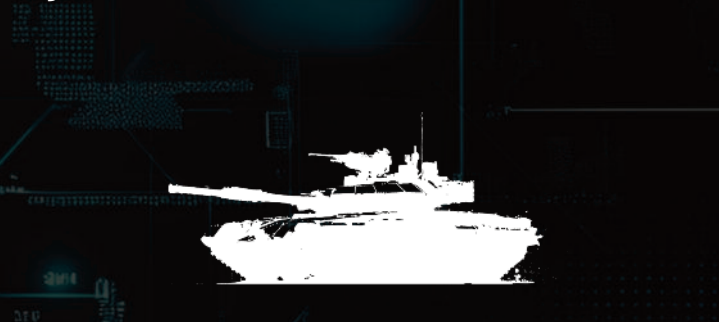
El piloto tendrá una bonificación para calcular las consecuencias del Derribo en la Tabla de Supervivencia del modo Campaña.

Órdenes de Radio (Modo PVE)

En algunas Misiones de Fox One tomarán presencia ANJs (Activos No Jugadores) aliados a los que puedes dar órdenes en la frecuencia de radio aliada, desde cabina de tu aeronave.

Para ello el Piloto debe emplear 1 PA. Entonces el

ANJ que él decida adoptará uno de los Objetivos disponibles durante el siguiente Turno. Ver (Patrones de Comportamiento de ANJs en la página 38).



1.5- Uso de Armas

Antes de comenzar a explicarte como operar los distintos sistemas de armas que un caza moderno puede desplegar, es conveniente que conozcas las distintas categorías que existen para estas.

Armas de Corto Alcance: Estas armas funcionan dentro del alcance visual del piloto (que vendría a ser una distancia inferior a la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil). Funcionan en un alcance tan cercano que sus posibles daños se resuelven inmediatamente tras realizar el ataque. Ejemplos de estos tipos de armas son todos los tipos de cañones, misiles de corto alcance y misiles aire tierra, como el AGM-65 Pegasus.

Misiles BVR (Más allá del alcance visual): Existen misiles que se sirven del radar del avión para dirigirse a un blanco situado a una enorme distancia del caza (decenas o incluso algún centenar de kilómetros). Estos misiles se localizan en la mesa de juego mediante Marcadores (o miniaturas) que se moverán con independencia en busca de su objetivo.

Bombas Guiadas: Las bombas guiadas son armas aire/superficie que se lanzan sobre un punto que el avión haya sobrevolado en su movimiento, marcándolo con un Marcador. Son la única arma del caza que puede dispararse en la Fase de Acciones de Movimiento y sus posibles daños se resolverán en la siguiente Fase de Acciones de Cabina.

Armas de Guerra Electrónica: Algunos cazas cuentan con la posibilidad de equiparse con dispositivos que usan la energía electromagnética para detectar, interceptar o destruir sistemas electrónicos enemigos, mientras se protegen los propios.

Nomenclatura de Armamento

Todas las armas de Fox One muestran una denominación basada en un sistema de siglas (tomadas del inglés) que describen las características de dicha arma. Esto te ayudará a saber bajo qué condiciones funcionarán en el área de combate.

Misiles de Corto Alcance / AASM / Air to Air Short range Missile

Misiles de Medio Alcance / AAMM / Air to Air Medium range Missile

Misiles de Largo Alcance / AALM / Air to Air Long range Missile

Misiles Aire Tierra / AGM / Air to Ground Missile

Bombas Guiadas / AGB / Air to Ground Bomb

Guerra Electrónica / EW / Electronic War

Perfil de las Armas

Como puedes ver en la sección de Armamento de la Hoja de Caza, las armas cuentan con diferentes atributos que hacen referencia a capacidades como su alcance o el daño que provoca al alcanzar a un blanco.

Tipo: La casilla más amplia del arma indica el modelo exacto de la misma. Su nombre técnico acompañado con el apodo que recibe. Se incluye el número de Unidades equipadas entre paréntesis. Si junto al nombre del arma encuentras un "A" indicará que ese arma es Aire/Tierra. Consideramos el resto de armas como Aire/Aire.

Unidades (U): Utiliza esta casilla para tachar con una X uno de los cuadros de ese arma cuando la uses. Así tendrás claro qué armas le quedan a tu aeronave.

Guiado (G): Indica el sistema de guía del arma utilizada (Radar, Infrarrojos, Laser o Visual). Cada sistema de guiado tendrá unas condiciones de tiro

óptimas. O lo que es lo mismo, se verá afectado por diferentes circunstancias a la hora de impactar sobre un blanco enemigo.

Las armas cuya Guía sea Radar mostrarán una A o SA en esta casilla. Esto hace referencia a si el arma usa un sistema de Guiado Activo o Semi-Activo (más adelante).

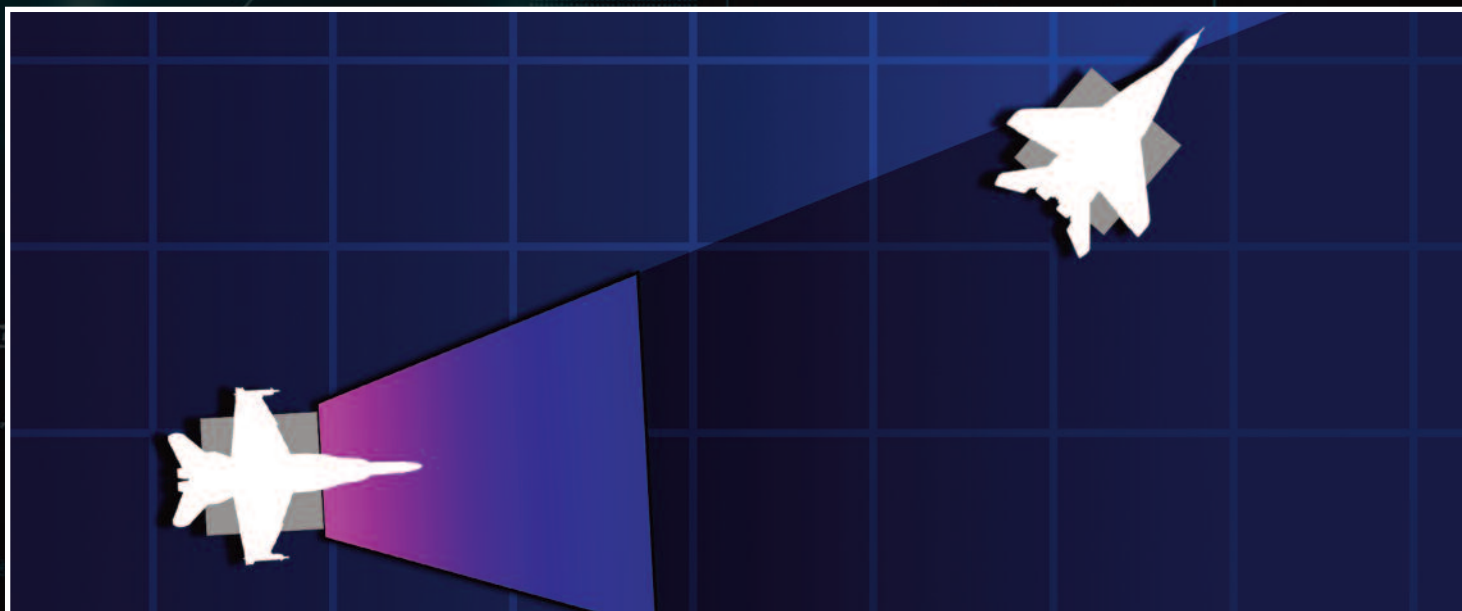
Alcance (A): Muestra una letra que indica el alcance efectivo del arma. Esta letra puede hacer referencia a la Plantilla de Rumbo empleada para medir el alcance. Pueden ser:

Velocidad de Navegación 3 (VN3), Corto (C), Medio (M), Largo (L) o Proximidad (P)

Daño: Indica la cantidad de d6 usados cuando el arma impacta sobre un blanco.

Peso: La cantidad de puntos de Carga que supone llevarlo instalado en el avión. Recuerda que ningún caza puede exceder su capacidad de Carga en vuelo.





El Cono de Ataque

En la mayoría de ocasiones, las armas necesitan que tu caza esté situado en un determinado ángulo para poder ser disparadas. Esto se representa en el juego con el Cono de Ataque. Esta plantilla determina el ángulo en que puedes disparar la mayoría de armas de tu arsenal.

Sitúa la plantilla de Cono de Ataque con su lado más estrecho cubriendo el frontal del caza atacante. Prolonga, con una línea imaginaria, la longitud del Cono de Ataque lo necesario para definir qué objetivos quedan dentro o fuera del ángulo de ataque del caza.

Ataque a Corto Alcance

Todas las armas que tengan VN3 o C en su casilla de Alcance se utilizan del siguiente modo:

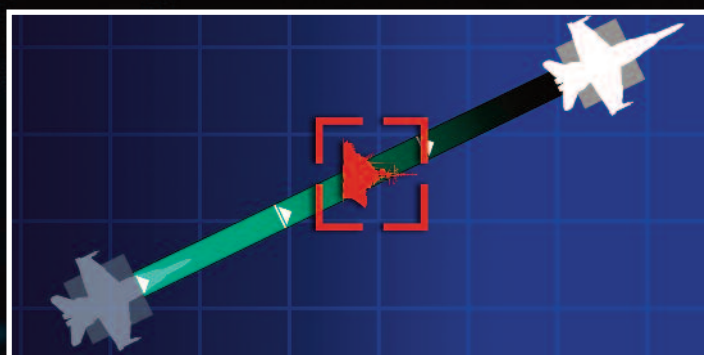
El piloto emplea 1 PA y toma la Plantilla de Rumbo Fijo de Velocidad de Navegación 3 (Si el Alcance indicado es VN3) o la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil (en caso de que el Alcance del arma sea C). Coloca la Plantilla de Rumbo tocando cualquier punto del lado frontal de tu caza y dentro del área de Cono de Ataque. Si la Plantilla de Rumbo llega a tocar cualquier punto de la base de la miniatura enemiga, estará dentro de Alcance y puedes pasar a Resolución del Ataque (más adelante).

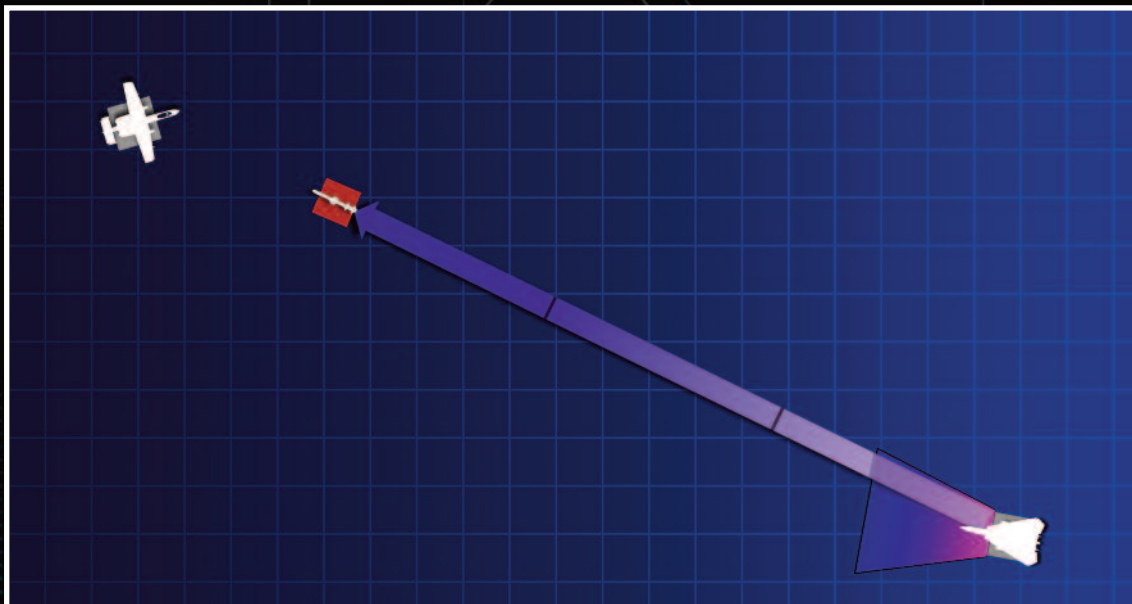
Bombardeo

Las bombas guiadas son armas diseñadas para ser soltadas al sobrevolar un objetivo. Su alcance, por lo tanto, se denomina de Proximidad (P). Esto quiere decir que el caza bombardero puede marcar hasta dos puntos de la Plantilla de Rumbo utilizada. Entonces gasta 1 PA (que reduciremos de la posterior fase de Acciones de Cabina) y coloca hasta 2 Marcadores de Bombardeo en los puntos deseados.

Si para cuando llegue la Fase de Acciones de Cabina hay algún enemigo en contacto con algún Marcador, el Piloto tendrá derecho a resolver el ataque del siguiente modo:

Los Penalizadores impuestos al chequeo de Aviónica son la suma de su propia VN y Alt multiplicado por 2. Si la tirada es exitosa, realiza la tirada de Daño de la Bomba utilizada sobre el enemigo impactado.





Ataque Misiles de Medio y Largo Alcance

Todas las armas que tengan M o L en su casilla de Alcance se utilizan de la siguiente forma:

El piloto declara un enemigo que haya fijado previamente en su Radar y gasta 1 PA. Toma la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil, situándola dentro del Cono de Ataque y en contacto con algún punto del frontal de su peana. Coloca un Marcador de Misil (o miniatura) de modo que su lado trasero quede en contacto con el final de dicha Plantilla de Rumbo.

Desde ese momento el Misil se moverá simultáneamente a su objetivo, usando las Plantillas de Rumbo de Misil que decida el jugador atacante. Si en algún momento sus Plantillas de Rumbo se superponen, habrá un posible impacto.

Los misiles de Medio Alcance mueven 1 Turno, tras lo cual los retiramos si no alcanzan al objetivo. Los misiles de Largo Alcance volarán durante 2 Turnos antes de quedarse sin combustible y ser retirados del juego.

Esto define un alcance efectivo de 24 pulgadas para los misiles de Medio alcance y 36 para los de Largo.

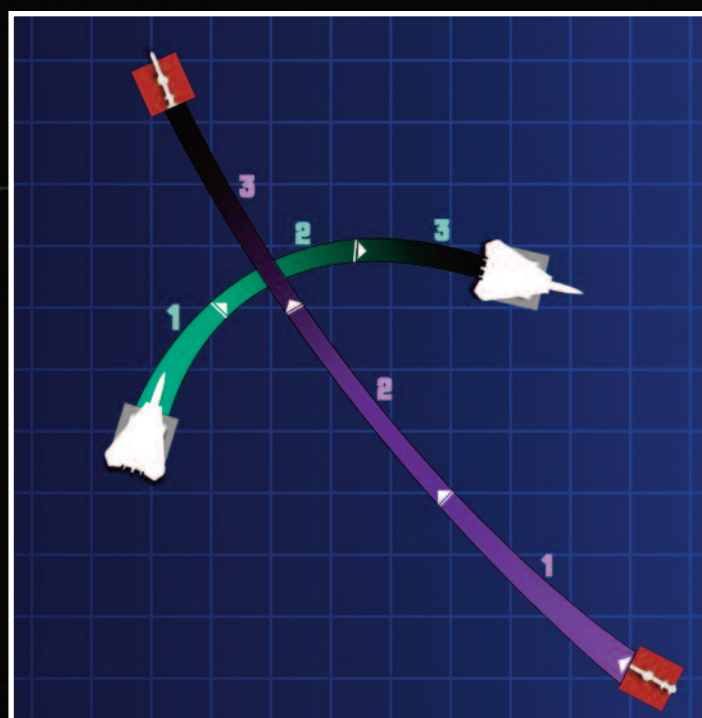
Zona de no Escape

Zona de no Escape hace referencia al momento en el cual el misil se encuentra tan cerca del avión enemigo que este ya no tiene tiempo de escapar de él.

En Fox One usamos esa expresión para definir al momento en el que un misil de Medio o Largo alcance está a punto de alcanzar un blanco.

Los jugadores deben comprobar cuando un misil encuentra a un blanco en su rumbo. Para ello, superpon la Plantilla de Rumbo del blanco con la Plantilla de Rumbo de Misil. Si ambas plantillas se superponen, haremos lo siguiente.

Calcularemos los movimientos usando las fracciones de las plantillas de rumbo (1 a 3) y desplazaremos las



miniaturas de la aeronave y misil de fracción en fracción y a la vez.

Si misil y aeronave coinciden en fracciones de sus Plantillas de Rumbo correlativas (1-1, 2-2, 3-3) habrá posible impacto sobre el blanco. Entonces pasa a la Resolución del Ataque.

Resolución de Ataques

Cuando un piloto cumple con las condiciones anteriormente descritas, realizará un chequeo de Aviónica. Consultará la tabla de Penalizadores al Disparar, atendiendo al sistema de Guiado que usa su arma y las condiciones de juego contempladas. Si el chequeo tiene éxito, pasaremos a resolver el Daño sobre el activo enemigo (página 30).

Tabla de Penalizadores al Disparar

Situación	Penalizador	Guiado Infrarrojo/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

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

En el siguiente cuadro te explicamos en qué circunstancias de juego debes aplicar lo descrito en la columna de Situación de la tabla:

VN 2: El objetivo tiene una Velocidad de Navegación de 2.

VN 3: El objetivo tiene una Velocidad de Navegación de 3.

Larga distancia: Si el enemigo se encuentra en la última sección de la Plantilla de Rumbo que corresponda, aplicaremos Larga Distancia.

Vuelo a baja cota: El blanco vuela a una Alt de 1.

Cobertura: El blanco está dentro de una zona que ofrece Cobertura (ver elementos de terreno)

Clima Extremo: La Misión se da bajo circunstancias de Clima Extremo.

Turbulencias: El atacante se encuentra en áreas de turbulencias.

Ataque Terrestre/Alt: El ataque se realiza desde tierra contra un objetivo en el aire.

Uso de Contramedidas

Casi a la vez que los sistemas de armas se han ido sofisticando, lo han hecho las defensas contra los mismos. Las Contramedidas son una defensa utilizada para defender al aparato de los misiles enemigos, engañando los sensores del mismo para que confundan la señal que les guía al caza con otras falsas.

Antes de la Resolución de un Ataque, la víctima del mismo podrá hacer uso de sus Contramedidas para intentar esquivar el ataque, en caso de que sea efectuado con un misil (sin importar su tipo).

Usa las Contramedidas Chaff para las armas de Guiado Radar (A ó SA). Mientras que las Contramedidas de tipo Bengalas se usan para armas de Guiado Infrarrojo (IR).

La víctima del ataque marca con una "X" en su Hoja de Caza, el número de Contramedidas utilizadas. Tirará 1d6 por cada Contramedida gastada y sumará el resultado total de la tirada a su Bono Pasivo de Maniobra. El total de puntos son los Penalizadores que se sumarán a los normales cuando se realice el chequeo de Aviónica.

Reglas adicionales de las Armas

Aplica las siguientes reglas especiales para las armas cuando hagas uso de ellas.

Cañón

-El caza debe encontrarse a la misma Alt que el objetivo, o una Alt de 1 en caso de ataques a tierra para poder atacarle.

-El Bono Pasivo de Aviónica del caza sólo se aplica si el objetivo está Fijado en el radar.

-El gasto de Unidades se marca con una línea diagonal "/". Si vuelve a hacer uso de este arma hará otra diagonal en la misma casilla para dibujar una "X". Lo que significa que la munición del Cañón del caza puede ser usada hasta cuatro veces sin rearmamento.

-No existen Contramedidas efectivas contra este modo de ataque por lo que, en muchas

ocasiones, es el favorito de los pilotos más hábiles.

-Además, el cañón de un caza es la única arma que puede dispararse contra objetivos Aire/Aire o Aire/Tierra indistintamente.

Misiles Aire/Aire de Corto Alcance

-El piloto debe estar a una Altitud igual o diferenciada en 1 del objetivo para poder atacarle.

-Uso de Contramedidas del tipo Bengalas permitido.

Misiles Aire/Tierra de Corto Alcance

-El piloto debe navegar a una Alt de 1 ó 2

-Uso de Contramedidas del tipo Bengalas permitido.

Misiles Aire/Aire de Medio y Largo Alcance

-Cuando un piloto emplea una de estas armas puede emplear 2 PA para disparar 2 misiles de la misma categoría, pero recuerda que el uso de estas armas está limitado a blancos que estén fijados en el radar del avión.

-Si el caza atacante se encuentra a una Alt superior a la de su objetivo, suma 2 al Bono Pasivo en Aviónica para atacar. Si ambas miniaturas están a Alt 3, el caza sumará dicho bono si su TA es superior a la de su rival.

-Tienen una distancia mínima de ataque, por lo que no pueden ser empleados contra objetivos a una distancia menor a la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil.

-El Marcador de Misil puede lanzarse en cualquier vector que permita el Cono de Ataque de nuestro caza. Esto representa la corrección que hará el misil en cuanto sea lanzado para poner rumbo al blanco.

-Uso de Contramedidas Chaff permitido.

Bombas Guiadas

- Emplear 1PA en el lanzamiento de Bombas desde un caza no limita la capacidad de emplear otro PA en la posterior Fase de Acciones de Cabina para atacar con otros sistemas de Armas.
- No existen Contramedidas contra este ataque.

Misiles Semi-Activos

Algunos misiles tienen un sistema de guiado que se sirve del Radar de la aeronave que lo ha disparado para guiarse hasta el objetivo. Esto se traduce en que dicha aeronave debe mantener un seguimiento focal del objetivo al que ha disparado hasta que el misil llega hasta él.

Un misil de Guiado Semi-Activo (SA) se retira automáticamente de la mesa si, cuando vaya a moverse, el caza que lo guía mediante su Radar no tiene al objetivo de ese misil dentro de su Cono de Ataque.

Por otra parte el caza objetivo no tendrá tiempo para realizar maniobras evasivas (ya que la alerta de misil en curso de su cabina se lanzará en el último instante, solo cuando el misil instalado en el caza se activa) y no sumará su Bono Pasivo al resultado obtenido en la tirada de Contramedidas.

Restricciones al Atacar

Ten en cuenta que las armas A/A no pueden utilizarse contra enemigos situados en tierra, ni las armas A/T contra blancos en el aire.

Los pilotos sólo pueden emplear 1PA por Turno para atacar a sus enemigos. Los únicos casos que suponen una excepción a esta regla son las Bombas guiadas y los Misiles de Medio y Largo Alcance.

1.6- El Daño

Cuando una miniatura es alcanzada por algún arma debemos aplicar Daño sobre ella. Tomamos una reserva de d6 igual al Daño que especifique el arma empleada y realizamos la tirada. Observa el valor de cada d6 y aplica el resultado que refleja la siguiente tabla que corresponda:

Nada: El impacto no provoca daños significativos.

Daño Estructural: Aunque no es crítico, el impacto provoca daños en alguno de los sistemas del aparato. El atacante tira nuevamente 1d6 y mira la tabla de Estructura del Caza para determinar qué sistema se ve afectado por el ataque.

El caza dañado perderá automáticamente todos los Bonificadores Pasivos en el Atributo afectado, además de reducirse su Atributo Activo en la cantidad reflejada.

Entonces, deberá de realizar un chequeo del Atributo Activo dañado, con las nuevas condiciones. Si supera este chequeo no habrá consecuencias. Observa la siguiente tabla para aplicar las consecuencias en caso de fallo en función del Sistema Dañado:

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



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.

Los cazas de combate no pueden soportar más de un Daño Estructural y continuar volando. Si la aeronave recibe cualquier tipo de daño cuando ya ha perdido alguno de sus sistemas, quedará Derribada y retiraremos la miniatura que lo representa de la mesa.

Daño Catastrófico: El impacto provoca un daño significativo en el aparato, que queda destruido al instante. El aparato queda Derribado, retira la miniatura de la mesa de juego.

Daño Acumulativo: Otros activos militares, como barcos, unidades de tierra o estructuras usan un sistema de daño acumulativo. Si se provocan los daños suficientes (igual o más que el Atributo "Estructura") el aparato o instalación queda destruida y se retira del juego.

Daño Crítico

Cuando un Piloto Jugador obtiene un resultado natural (sin aplicar Bonificadores Pasivos) en el d20 igual al Atributo Activo de Aviónica de su caza, habrá causado un Daño Crítico.

Entonces el jugador debe sumar 1d6 al daño del arma que esté empleando para el ataque.

Blindaje

Debido a su capacidad para volar y cargar con

armas, los cazas de combate son aparatos que no suelen resistir daños importantes y continuar siendo operativos. No obstante, algunos de ellos sí cuentan con ciertas defensas pasivas contra los ataques enemigos. Los puntos de Blindaje reflejan esta característica.

Cuando un caza vaya a recibir Daño, debes comprobar si cuenta con puntos de Blindaje. Cada punto de Blindaje restará un dado del Daño del arma empleada. El piloto del caza atacado debe tachar los puntos de Blindaje empleados en la reducción de daño para indicar que ya no cuenta con ellos.

Por ejemplo: Un F-4 Phantom recibe el impacto de un misil AASM-9 enemigo. El AASM-9 provoca un Daño de 3 dados. Como el F-4 tiene un Blindaje de 2 el jugador atacante tira 1d6. El resultado obtenido es un 3, por lo que se provoca Daño Estructural en su F-4. Tiran de nuevo el d6 y esta vez el resultado obtenido es un 6. El sistema de Contramedidas del F-4 queda dañado y este se queda sin defensas contra misiles, aunque puede seguir volando.

Si ese F-4 recibe cualquier tipo de daño nuevamente, quedará Derribado.



1.7- Guerra Electrónica

La guerra electrónica es el uso estratégico del espectro electromagnético para obtener ventaja táctica en el campo de combate.

Incluye interferir, engañar o desactivar los sistemas de radar, comunicación y guiado del enemigo. En combate moderno, los cazas equipados con sistemas de guerra electrónica pueden evadir amenazas, proteger aliados y alterar el curso de una Misión.

Existen tres tipos de PODs de guerra electrónica que funcionan de distinto modo.

POD de Saturación (EWS)

Este módulo emite una poderosa señal que crea una interferencia en un área alrededor del caza.

El piloto gasta 1 PA y realiza una tirada de Aviónica con Penalizador de 4 puntos. Si supera el chequeo, cualquier miniatura enemiga situada a

una distancia de Plantilla de Rumbo Fijo VN 2 o menos del caza, obtiene un Penalizador de 4 Puntos a sus tiradas de Aviónica, Maniobra y Radar hasta el final del Turno. Coloca un Marcador de EW (Página 81) junto a las miniaturas afectadas.

POD de Disrupción Dirigida (EWD)

Este módulo canaliza interferencias hacia un único aparato enemigo, incluso a enorme distancia.

El Piloto gasta 1 PA y declara sobre qué miniatura en la mesa usará el EWD. Esta debe estar situada en los 180° frontales del caza. El piloto realiza un chequeo de Radar del avión con un Penalizador de 5 puntos. Si tiene éxito, la miniatura enemiga recibirá un Penalizador de 4 Puntos a sus tiradas de Radar y Aviónica hasta el final del Turno. Coloca un Marcador de EW (Página 81) junto a la miniatura afectada.

POD de Autodefensa (EWSD)

Este módulo interfiere sobre los misiles lanzados

contra el aparato. Genera interferencias electromagnéticas que confunden los sensores de guiado del misil.

El Piloto gasta 1 PA y declara que usa su EWDS. Suma 3 al Penalizador en Aviónica para todos los misiles que le lancen hasta el inicio de la siguiente Fase de Acciones de Cabina.

Tabla 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
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

1.8- Uso de las Capacidades del Caza

Como ya vimos en el Capítulo 1, los cazas de combate más modernos incorporan avances tecnológicos que mejoran su rendimiento. Vamos a ver cómo se traduce esto en el juego.

Multirol

Los cazas con esta Capacidad han sido diseñados pensando en que puedan operar con un arsenal muy amplio de armas. Tanto Aire/Aire como Aire/Tierra.

Los cazas con esta Capacidad pueden cambiar su armamento sin necesidad de ser enviados al AMC. Sustituyendo 1 de sus ranuras de Armamento por algún arma de la siguiente tabla:

Misiles Aire/Aire	Guiado	Alcance	Daño	Peso
AASM-9 Striker	IR	C	3	1
AGSM-65 Pegasus*	IR	C	2	1
AGSM-64 Ocelot*	IR	C	4	2
AGB-12 Fury*	L	P	4	1.5

El caza no podrá superar su capacidad máxima de Carga bajo ningún concepto y la configuración del mismo volverá al armamento original tras la Misión.

Empuje Vectorial

El caza cuenta con un sistema de toberas direccionales que le proporcionan una maniobrabilidad muy superior a la de otros aviones.

El avión con esta Capacidad puede frenar en 2 su VN (haciendo maniobras que serían imposibles para otros cazas).

Antes de realizar un chequeo de Maniobra y una vez por Misión, el piloto puede declarar que usará el Empuje Vectorial de su aeronave. El Bono Pasivo de Maniobra se dobla para ese chequeo.

Supercrucero

Supercrucero es el nombre que se le da a la capacidad de superar Match 1 (velocidad del sonido) sin hacer uso de la post combustión. Mejoras en la eficiencia y rendimiento de los motores son las que proporcionan esta capacidad.

El avión con esta Capacidad puede aumentar su VN en 2 sin tener que gastar FUEL.

Antes de realizar un chequeo de Velocidad o Tasa de Ascenso y una vez por Misión, el piloto puede declarar que usará el Supercrucero de su aeronave. El Bono Pasivo de Velocidad y Tasa de Ascenso se dobla para ese chequeo.

Sensores Avanzados

La fusión de sensores, junto a una aviónica avanzada, permiten al piloto mantener una gran consciencia situacional en todo momento.

Un caza con esta Capacidad puede fijar blancos en todas direcciones. No solamente en los 180° del frontal del avión.

Antes de realizar un chequeo de Aviónica o Radar, y una vez por Misión, el piloto puede declarar que usará los Sensores Avanzados de su aeronave. El Bono Pasivo de Aviónica o Radar se dobla para ese chequeo.

Furtivo

El estudio avanzado del comportamiento de las ondas electromagnéticas ha permitido a los ingenieros diseñar aviones y compuestos para su fabricación que los hacen invisibles al radar.

Los aviones con la Capacidad Furtivo imponen Penalizadores (8 puntos) para ser fijados en los radares enemigos y cuando son atacados por misiles guiados por radar (3 puntos).

Sistemas Auxiliares

Algunos cazas están diseñados para aguantar daños severos y continuar siendo operativos gra-

cias a la redundancia de sistemas. Esta característica sirve para que el caza pueda hacer uso de esos sistemas alternativos cuando pierde los primarios.

Los cazas con la Capacidad de Sistemas Auxiliares no serán Derribados cuando reciban más de un Daño Estructural. Sólo caerán Derribados por Daño Catastrófico o por recibir el mismo Daño Estructural dos o más veces.

Una vez por Misión, un caza con esta Capacidad puede repetir un chequeo derivado de sufrir Daño Estructural.

19- Condiciones de Vuelo

Las condiciones climáticas o de vuelo pueden tener un peso muy importante en las operaciones. Vamos a describir cuales de ellas afectarán al vuelo de nuestros cazas y de qué modo lo hacen.

Clima Extremo: Las temperaturas extremas (frío o calor) pueden afectar a algunos sistemas del caza de modos muy diferentes. Desde condensación en sensores, a espesamiento de los fluidos hidráulicos que afectarán a las superficies de control, al propio radar y algunos sistemas electrónicos.

Es por ello que añadiremos un Penalizador de 2 puntos a todas las tiradas de Velocidad, Aviónica y Radar de nuestro caza ante Misiones bajo climas extremos.

Operaciones Nocturnas: Algunas operaciones se realizan al amparo de la noche. Las armas que



cuentan con un sistema de guía (V) cuentan con un Penalizador de 2 para todos los chequeos de Aviónica que impliquen dichas armas.

Terrenos Peligrosos: Algunas zonas de la mesa de juego representan zonas en cuya superficie existen elementos con los que el caza podría colisionar. Torres de tendido eléctrico, montañas y bosques son ejemplos de este tipo de terreno.

Cuando un piloto vuele a Alt 1 sobre este tipo de terreno debe realizar un chequeo de Maniobra por cada movimiento que realice (sin importar que sea una Plantilla naranja o roja)

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

Si el piloto eligió una Plantilla de Movimiento naranja o roja añade los Penalizadores y realiza una sola tirada. Si el piloto falla el Atributo Activo de Maniobra en dicha tirada recibirá un Daño igual a la VN da la que vuele sobre su aeronave en lugar de aplicar las consecuencias descritas en la sección de Giros Cerrados (pág. 17).

Consideramos todo Terreno Peligroso una zona de Coberturas a efectos de disparos con algunas armas y rastreo de radar.

Nubes: Las nubes ofrecen Cobertura para radar y ataques con algunas armas a los cazas situados completamente en su interior. Normalmente las nubes se sitúan sobre una Altitud determinada y afectan a las aeronaves que vuelen a dicha Alt.

Zonas de turbulencias: Las áreas de la mesa designadas como Zonas de Turbulencias dificultarán las maniobras y disparos que se realicen desde su interior.

Un caza situado dentro de una Zona de Turbulencias recibe un Penalizador de 4 puntos a su Maniobra y Aviónica.

Altitudes de Vuelo

La altura es un elemento fundamental de los combates aéreos. Un aliado o un enemigo dependiendo de la situación y la pericia del piloto para hacer que este elemento juegue a su favor.



Alt 1 (1- 9.800 ples)

Zona de vuelo táctico. Elegida comúnmente para penetrar las defensas enemigas y ataques a tierra. Ofrece coberturas radar pero también implica riesgos de colisión.

Alt 2 (9.800- 45.000 ples)

Zona principal de combate aéreo. Considérala una zona neutral de vuelo. No ofrece beneficios ni implica peligros.

Alt 3 (45.000 a 60.000 ples)

Zona de vuelo estratégico, bombardeos a gran altura y vuelos de reconocimiento.





Capítulo 2: Enfrentamientos PVE

El modo cooperativo o PVE (Players Versus Environment) ofrece a los jugadores la posibilidad de sentirse parte de un mismo ala de combate. Añadiendo una enorme profundidad de juego y dramatismo a las partidas.

El modo PVE plantea Misiones a superar en colaboración con tus amigos o en solitario. Las fuerzas enemigas serán ANJ (las siglas de "Activo No Jugador") controladas por el sistema de Inteligencia Artificial, el cual vamos a explicar en este Capítulo.

Aunque implica el aprendizaje de algunas reglas nuevas, cooperar con tus amigos en una campaña supone la experiencia más inmersiva y memorable de jugar a Fox One.

Activos No Jugadores (ANJs)

Usamos el término "Activo No Jugador" para referirnos a todos los agentes de juego que no se encuentran bajo el control directo de un jugador. Todo lo que no es un Activo Jugador (AJ) es, por definición, un ANJ.

El Turno en PVE

Como ya sabes, en Fox One la acción se divide en Turnos que se dan por finalizados cuando todas las miniaturas han actuado. En el modo PVE utilizamos un orden de activación que saltea las acciones de los Activos Jugadores (AJ) con las de los ANJs. Más adelante te explicaremos la secuencia completa del Turno, de momento quédate con la idea de que tendrán su momento para actuar en todos los Turnos.

2.1- Patrones de Comportamiento para ANJS (Activos no jugadores)

Sin importar que sean aliados o enemigos, los ANJ se rigen por las reglas que vamos a describir a continuación. Estas definen las decisiones que el ANJ tomará para cumplir con su cometido en la Misión.

Recuerda que los ANJ también deben cumplir con todas las reglas descritas en el Capítulo 1: Manual de Vuelo.

Tipos de ANJs

Esta categoría engloba todas las unidades que pueden desplegarse en un campo de operaciones. Helicópteros, navíos de combate, vehículos de tierra o baterías antiaéreas entre otros muchos con distintas características y capacidades.

Aunque es recomendable el uso de miniaturas (sobre todo en el caso de los cazas de combate) para mejorar la experiencia estética, este libro incluye Marcadores para representar unos cuantos activos que pueden aparecer en las Misiones de Fox One.

Dejamos a elección de los jugadores cuánto implicarse en el coleccionismo y pintado de estos modelos, pero es imprescindible que estos tengan una peana acorde a las proporciones de su correspondiente Marcador.

Reglas generales de ANJs

Todos los ANJs están sujetos a las siguientes reglas además de las explicadas en el Capítulo 1: Manual de Vuelo.

ANJs y Encaramiento

Al igual que el resto de miniaturas, los ANJ deben quedar encarados hacia el punto exacto que dicte la Plantilla de Rumbo que hayan utilizado para su Acción de Movimiento. Por otra parte, un ANJ que entre en la mesa de juego siempre debe enca-



rarse mirando al enemigo más cercano.

ANJs y Movimiento

Un ANJ siempre buscará la ruta más corta al punto al que se proponga llegar. Los jugadores debéis hacer los cálculos necesarios (tomando las Plantillas de Rumbo) para garantizar que se cumple esta regla.

ANJs Aliados

Algunas Misiones de Fox One añaden ANJs como aliados del Escuadrón. Estos ANJs tendrán su propio turno en la secuencia de activación en las Fases de Movimiento y Acciones de Cabina. Resultando en un orden de activación como este:

Activa un AJ, Activa un ANJ enemigo, Activa un ANJ aliado. Repetir hasta que no queden miniaturas por activar.

Los ANJs aliados tendrán un objetivo a cumplir, del mismo modo que los enemigos. Si un AJ ataca deliberadamente un ANJ Aliado, la Misión fracasa automáticamente.

Refuerzos de ANJs

En ocasiones, nuevos ANJs acudirán al área de operaciones para sumarse al combate. Cuando

esto ocurre, lo primero que debes hacer es definir el borde del tablero por el que llegarán.

Observa el mapa de la Misión que estés disputando y determina al azar uno de los bordes enemigos de este (marcados con unos triángulos rojos). Entonces divide ese borde en 6 puntos de entrada y tira 1d6 para determinar el punto de ese borde por el que acudirán al combate.

Cuando comience el Turno en el que entran en el área de operaciones, coloca las miniaturas de ANJ en el punto de entrada, pero fuera de la mesa.

Cuando le toque moverse a dicho ANJ, coloca la miniatura dentro del área de operaciones, pero pegado al borde por el que entraron. Encárala a la miniatura no aliada más cercana y ponle un Marcador de Acción de Movimiento.

ANJs y Consumo

Ya que son elementos secundarios del juego, los ANJs tienen sus propias reglas en lo que respecta al uso que hacen de los elementos consumibles de la aeronave.

Armas: Los ANJs no gastan sus armas cuando las usan, por lo que no es necesario que lleves un recuento de las mismas.

FUEL: Los ANJs no pueden usar puntos de FUEL.

Contramedidas: Los ANJs usan 1 Contramedida Chaff cuando se les intenta fijar en el radar. Además usan 1 Contramedida que se adecue al sistema de guiado del arma empleada cuando se les ataca con misiles.

El uso de Contramedidas para los ANJs es ilimitado

Objetivos para ANJs

Todos los ANJs (aliados o enemigos) tienen un Objetivo definido por la Misión que se esté disputando. Cuando le toque actuar, el ANJ llevará a cabo las acciones que describa su Objetivo.

Objetivo Atacar

El ANJ usa las reglas de Combate de ANJ contra los objetivos especificados en su Objetivo (des-

crito en cada Misión]. Si hay varios que sean objetivos a los que poder Atacar, elegirá el más cercano a él. Si se encuentra a la misma distancia de dos objetivos, elígelo al azar.

Objetivo Defender

El ANJ usa las reglas de Combate de ANJ contra la miniatura más cercana al objetivo a Defender [descrito en la Misión]. Si el objetivo a Defender es destruido o abandona la mesa, el ANJ pasará a Atacar al no Aliado más cercano.

Objetivo Desplazarse

El ANJ usa la VN máxima de su aparato y una Alt de 2 para desplazarse al punto que dicte la Misión.

Objetivo Patrulla

El ANJ se desplaza al Punto de Ruta 1 a VN y Alt 2, encarándose con el centro del mismo. Una vez alcance el Punto de Ruta 1, continuará desplazándose hasta el Punto de Ruta 2 hasta alcanzarlo y así por todos aquellos puntos definidos en la mesa de juego.

ANJs y Estados

Objetivo en Curso: Todos los ANJs se encuentran por defecto en el Estado llamado Objetivo en Curso. Este estado representa la intención del ANJ de cumplimiento del Objetivo asignado tal y como se ha descrito.

Enfrentado a: Cuando un ANJ es atacado por una miniatura enemiga, entrará automáticamente en este estado. El ANJ aplica entonces las reglas de Combate de ANJ contra la primera miniatura que le atacó. Si la miniatura que le provocó este Estado es Derribada, el ANJ regresará al Objetivo en Curso que tuviera inicialmente.

Puedes marcar el Estado del ANJ en la Hoja de Control de ANJs, en la página 84.

Esta regla no se aplica sobre ANJs de tierra y todos los contemplados en la sección Otros Activos No Jugadores [más adelante].

Combate de ANJs

Las reglas de Combate de ANJs dictan el com-

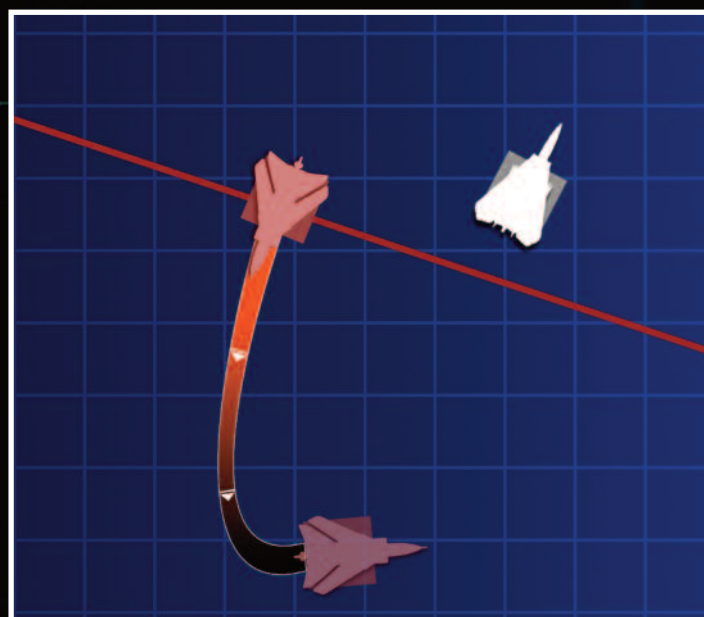
portamiento de estas miniaturas cuando se deciden a destruir a un enemigo. Aplica las reglas de comportamiento en función de si la víctima del ataque se encuentra en tierra o en el aire.

Combate de ANJ Aire/Aire: El ANJ se desplaza a una VN de 2 hacia su enemigo, encarándose todo lo posible con el centro de la peana [o Marcador] de este. Cuando el ANJ se sitúe a alcance de Corta distancia [según su armamento] desciende su VN a 1 y modifica su Alt a la del enemigo a atacar. El ANJ continúa así hasta que el centro de la peana de su enemigo se encuentre detrás del centro de su peana, en ese momento se inicia el Dogfight contra el ANJ.

Los ANJs pueden realizar virajes de un ángulo máximo de Plantilla de Rumbo Naranja.

-Dogfight de ANJ: Cuando sobrepase a su enemigo, el ANJ realizara Acciones de Movimiento en VN 1. Girará mediante la Plantilla de Rumbo que le permita volver a alinear su encaramiento con el centro de la peana de su enemigo lo antes posible. Este giro se realiza en la dirección en la que le implique menos movimiento hacerlo. Si no está claro hacia qué lado tiene la ruta más corta, el ANJ girará hacia un lado al azar.

En todo momento el ANJ emplea sus 2 PA para Acciones de Cabina atendiendo a la distancia que le separa de su enemigo, en el siguiente orden de prioridad:





-El ANJ emplea un PA para disparar el Arma Aire/Aire disponible que le permitan las circunstancias (Alcance Efectivo, Distancia de Lanzamiento) en orden descendente en la tabla de Armamento del Caza. Si no dispone de Armamento en Alcance efectivo, consumirá su PA en fijar a su objetivo en su Radar. Si ya tiene todos los blancos permitidos por su aeronave fijados pero no puede realizar el ataque (ángulo de ataque, distancia, etc.) el ANJ consume sus PA para pasar el turno.

Combate de ANJ Aire/Tierra: El ANJ desciende a Alt 1 y vuela a VN de 2 encarándose al centro de la peana del enemigo en tierra a destruir. Cuando el centro de la peana del enemigo se encuentre por detrás del suyo propio, realizará un movimiento de Rumbo Fijo. Tras lo cual reducirá su VN a 1 y realizará el viraje más adecuado para encararse lo antes posible centro-centro con su enemigo, del mismo modo que describimos en combates Aire/Aire. Recuerda que estos giros para ANJs están limitados a Plantillas de Rumbo Naranja.

En todo momento el ANJ emplea el PA para Acciones de Cabina atendiendo a la distancia que le separa de su enemigo en superficie, en el siguiente orden de prioridad:

-El ANJ usa el PA para disparar el Arma Aire/Tierra disponible que le permitan las circunstancias (Alcance Efectivo, Distancia de Lanzamiento) en orden descendente en la tabla de Armamento del Caza. Recuerda incluir aquí las Armas con alcance de Proximidad cuando el ANJ sobrevuele el objetivo a atacar.

ANJs en Tierra

Cuando un activo de tierra ataca a un enemigo en el aire, los proyectiles lanzados deben luchar contra la fuerza de gravedad y por ello cuentan con desventajas contra objetivos a gran altura.

Los ANJs en tierra (ó Alt 0) pierden la última sección de la Plantilla de Rumbo correspondiente a su alcance efectivo para atacar contra enemigos que se encuentren en Alt 3.

Guiado de Misiles BVR de ANJs

Los jugadores deben realizar los movimientos de los misiles de Medio y Largo Alcance que los ANJs disparan. El misil del ANJ buscará encarar el centro de su frontal con el centro del objetivo al que se dirige. El misil se dirigirá al punto donde el Activo Jugador termine su acción de movimiento en el mismo momento que él.

2.2.-Otros Activos No Jugadores

El panorama de la guerra no sólo moviliza a cazas. Las fuerzas militares modernas cuentan con unidades como helicópteros, tanques, flotas de combate y otros que tomarán presencia en las Misiones de Fox One. Puedes encontrar algunas Hojas de ANJs, así como los Marcadores para representarlos a partir de la página 80 de este libro.

Aunque ya conoces las mecánicas de muchos de esos rasgos, vamos a explicar brevemente los atributos específicos que afectan a estos activos.

Recuerda que estos ANJs también pueden adoptar Objetivos y contar con Rasgos de ANJ (más adelante).



Móvil (Si o No): Este atributo representa la capacidad de algunas unidades para desplazarse por el área de operaciones.

La capacidad de movimiento de estas unidades puede variar enormemente entre una y otra. Se representa con dos cifras; indicándonos la Plantilla de Rumbo usada (1,2 ó 3) y las fracciones de la plantilla que usa al desplazarse (1,2 ó 3 nuevamente). En el caso de que la unidad vuele, como un helicóptero, la primera cifra también nos indica la Alt a la que el ANJ puede volar.

La unidad se activará en la Fase de Movimiento como cualquier ANJ, según la secuencia de juego PVE, y se encarará automáticamente hacia la dirección a la que su Objetivo le dicte desplazarse.

Por ejemplo: Un HAS-68 es un Helicóptero con "Movilidad: 1-3". Esto significa que se activa en la Fase de Movimiento como el resto de ANJs, pero además nos indica que usa la Plantilla de Rumbo de VN 1 avanzando los 3 segmentos de la misma.

Si el ANJ no cuenta con Movilidad, como las estructuras, debes ignorarlo en la secuencia de la Fase de Movimiento y no lo actives, ya que no hará nada.

Operativo (Si o No): Este atributo representa la capacidad del ANJ para operar durante la Fase de Acciones de Cabina.

La unidad tendrá un valor numérico entre 1 y 20 en su Capacidad Ofensiva (o CO) para atacar con armas o guerra electrónica a los Pilotos Jugadores.

La unidad usará todos PA sin limitación para atacar a los enemigos que haya en alcance de estas. Esto representa como el activo puede estar siendo operado por más de un enemigo, como es el caso de barcos o bases.

Además intentará usar un sistema de armas contra cada enemigo que se encuentre en el alcance de ataque (priorizando el orden por cercanía). Sólo en el caso de que no pueda atacar a más de un enemigo, concentrará todas sus armas sobre un único AJ.

Por ejemplo: Una Fragata es Operativa con "CO:



13 +1". Cuenta con un sistema de armas "Misi Tierra/Aire", que usará contra el PJ más cercano en cuanto esté en Alcance del arma.

Si el ANJ no es Operativo, como un búnker o un misil crucero, ignóralo en la secuencia de Fase de Acciones de Cabina y no lo actives.

Capacidad Ofensiva (CO): Este atributo representa la habilidad para atacar a los enemigos, ya sea con armas convencionales o con guerra electrónica.

Se usa del mismo modo que el Atributo Activo de Aviónica de los cazas. Recuerda atender al Guiado del arma para aplicar los Penalizadores pertinentes a la tirada de ataque.

Contramedidas: Nos indica la capacidad (o no) de utilizar contramedidas cuando es atacado. El número indica cuantas contramedidas utiliza cada vez que se le ataca.

Estructura (Estr): Los Daños Estructurales que soporta el ANJ antes de destruirlo y retirarlo del juego.

Recompensa: Los Créditos que el Escuadrón recibe por destruir el ANJ. Sólo en caso de superar la Misión.

Rasgos de ANJ

Algunos ANJ muestran actitudes o habilidades que los diferencian del resto. Esto se representa en juego mediante los Rasgos de ANJ. Cuando una Misión indique que algún ANJ posee alguno de estos rasgos, los jugadores deberán anotarlo en el apartado correspondiente a ese ANJ en la Hoja de Control de ANJs (página 84) y así recordarlo durante la partida.

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 PNJ 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 PNJ atacará al objetivo más cercano de ellos.

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

Piloto Experto: El ANJ reduce en 2 Puntos todos los Penalizadores por Giros Naranjas o Rojos.

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

HOJAS DE ACTIVOS NO JUGADORES

Unidades de Tierra

Artillería Antiaérea (AAA)					
Móvil: NO	Operativo: SI	CO: 11 +1	Estr: 1	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Recompensa: 2.000 Cr					

Artillería Antiaérea Mk II (AAA+)					
Móvil: NO	Operativo: SI	CO: 13 +2	Estr: 2	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2
Recompensa: 3.000 Cr					

Misiles Tierra/Aire (SAM)					
Móvil: NO	Operativo: SI	CO: 12 +1	Estr: 1	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Misil Tierra/Aire			IR	C	2
Recompensa: 3.000 Cr					

Misiles Tierra/Aire Mk II (SAM+)					
Móvil: NO	Operativo: SI	CO: 15 +2	Estr: 2	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Misil Tierra/Aire			IR	C	3
Recompensa: 5.000 Cr					

Vehículo Blindado					
Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 10 -	Estr: 1	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Recompensa: 2.500 Cr					

Tanque Ligero					
Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 10 -	Estr: 2	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2
Recompensa: 3.000 Cr					

Tanque Pesado					
Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 12 +1	Estr: 3	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Misil Tierra/Aire			IR	C	2
Recompensa: 5.000 Cr					



Helicópteros

AH-64 Apache					
Móvil: SI (1-3)	Operativo: SI	CO: 14 +1	Estr: 2	CM B: 1	CM C: 1
Armamento			G	A	D
AASM-9 Striker			IR	C	3
AGSM-65 Pegasus			L	C	2
Recompensa: 7.000 Cr					

Mi-35 Hind					
Móvil: SI (1-3)	Operativo: SI	CO: 17 +1	Estr: 2	CM B: 1	CM C: 1
Armamento			G	A	D
AASM-9 Striker			IR	C	3
AGSM-64 Ocelot			L	C	4
Recompensa: 9.000 Cr					

CH-47 Chinook					
Móvil: SI (1-3)	Operativo: NO	CO: -	Estr: 3	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
-			-	-	-
Recompensa: 4.000 Cr					

Bombarderos y Aviones de Carga

Los siguientes ANJ's se rigen por las reglas de Plantillas de Rumbo en todo momento y no pueden ejecutar giros naranjas o rojos. Su Altitud se marca por la segunda cifra de su casilla Móvil. Son capaces de realizar ataques a tierra desde Altitud 3

AC-130 HERCULES					
Móvil: SI (2-2)	Operativo: SI	CO: 13+1	Estr: 4	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Recompensa: 7.000 Cr					

B-52 STRATOFORTRESS					
Móvil: SI (2-3)	Operativo: SI	CO: 17+2	Estr: 5	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
Bomba AGB-86 Meteo*			L	P	7
Recompensa: 10.000 Cr					

B-2 SPIRITMi-35 Hind					
Móvil: SI (1-3)	Operativo: SI	CO: 19+3	Estr: 4	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
AGSM-158 Panther*			IR	C	5
Bomba AGB-86 Meteo*			L	P	7
Recompensa: 12.000 Cr					

Navíos

Fragata					
Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 13 +1	Estr: 3	CM B: 1	CM C: 1
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Recompensa: 6.000 Cr					

Destructor					
Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 15 +2	Estr: 4	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2
Misil Tierra/Aire			IR	C	2
Recompensa: 9.000 Cr					

Estructuras

Búnker					
Móvil: NO	Operativo: NO	CO: -	Estr: 4	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
-			-	-	-
Recompensa: 4.000 Cr					

Torre de Radar					
Móvil: NO	Operativo: NO	CO: -	Estr: 2	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
-			-	-	-
Recompensa: 3.000 Cr					

Instalación Militar					
Móvil: NO	Operativo: NO	CO: -	Estr: 3	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
-			-	-	-
Recompensa: 3.000 Cr					



2.3- Secuencia de Juego PVE

Sigue la siguiente secuencia de Turno cuando estés jugando Misiones PVE, en solitario o con tus amigos.

1-FASE DE ACCIONES DE MOVIMIENTO

11-Uno de los jugadores elige uno de los movimientos disponibles en su Ficha de Maniobras. Puede realizar las comprobaciones pertinentes antes de llevar a cabo su Acción de Movimiento y cambiarlo por otro que prefiera antes de realizarlo.

12-El ANJ más cercano a una miniatura de Piloto Jugador (AJ) realiza el movimiento que dicte su Patrón de Comportamiento. Coloca un Marcador de Activo por la cara que muestra la flecha junto a su caza.

Si no está claro qué miniatura es la más cercana a un Piloto Jugador, elige al azar entre ellas cuál será la que active primero.

13-Vuelve al punto 1 y 2 repitiendo el proceso para las Acciones de Movimiento de todas las miniaturas sobre la mesa. Cuando todas han hecho sus Acciones de Movimiento, pasamos a la fase de Acciones de Cabina.

2-FASE DE ACCIONES DE CABINA

2.1-Uno de los jugadores debe ser el primero en realizar sus Acciones de Cabina. Para ello, contará con 2 Puntos de Acción, aunque no podrá realizar más de un ataque de armas por Turno. Una vez haya resuelto sus Acciones de Cabina, el jugador debe dar la vuelta al Marcador de Activado junto a la miniatura de su aeronave para que este muestre el icono de punto de mira.

2.2-La miniatura de ANJ más cercana a un AJ realiza sus Acciones de Cabina. Para ello cuenta con 1 PA.

Si no está claro qué miniatura es la más cercana a un Piloto Jugador, elige al azar entre ellas cuál será la que active primero.

2.3-Vuelve al punto 4 y 5, repitiendo el proceso para las Acciones de Cabina de todas las miniaturas sobre la mesa. Cuando todas han hecho sus Acciones de Cabina, el Turno termina.

2.4-Retira todos los Marcadores de Activado de las miniaturas y vuelve al punto 1.



Capítulo 3: Jugar una Campaña de Fox One

Una campaña es un grupo de Misiones disputadas por un mismo Escuadrón Privado que están relacionadas entre sí. Forman parte de una misma narrativa o un mismo conflicto y tienen un orden para disputarse. Dependiendo de la conclusión de una Misión, puede haber alteraciones en las mecánicas de alguna posterior, por lo que son un modo de juego ideal para aquellos jugadores que disfrutan de una experiencia de juego más narrativa. exploremos las reglas para jugar una campaña PVE.

3.1-Campañas PVE

En una campaña PVE, un jugador o un grupo de jugadores se ponen al mando de un Escuadrón Privado. Los jugadores deben crear el ala de combate desde cero (creando a sus pilotos y eligiendo el nombre y emblema de la misma) y superar cada una de las Misiones que plantea la campaña, recibiendo recompensas por cumplirlas y administrando los diferentes aspectos del Escuadrón.

Este Reglamento incluye una Campaña de Iniciación, ideal para introducirse poco a poco en las mecánicas de este modo de juego. Pero antes, vamos a explicarte cómo se juega una campaña de Fox One.

Tipos de Campañas

-Campañas Informales: Este tipo de campañas se componen de Misiones que los jugadores toman de las ya existentes o van diseñando. No tienen un hilo narrativo más allá de seguir las aventuras del Escuadrón en diferentes escenarios.

-Campañas Oficiales: Las campañas oficiales, como la que se incluye en este Reglamento, se componen de Misiones que tienen un conflicto o suceso concretos como hilo conductor. Cuando un jugador o grupo de jugadores se introduce en una Campaña Oficial, tienen que jugar las Misiones en el orden de aparición y no pueden jugar Misiones ajenas a las de la campaña.

Victoria o Derrota

Si el Escuadrón cumple con el Objetivo de la Misión, recibirá una Recompensa en Créditos Estándar (la moneda de Fox One) y seguramente una aeronave de combate para su Escuadrón. Tendrán que asumir las consecuencias de los Derribos que hayan sufrido, como la pérdida del caza. Y tras jugar la Fase Logística, podrán pasar a jugar la siguiente Misión.

Si los jugadores no cumplen con el Objetivo de la Misión o han sufrido demasiadas bajas durante la misma, podrán reiniciarla. Ignorarán el resultado como si no hubiera ocurrido (recolocando las miniaturas a su posición inicial, borrando el gasto de misiles, fuel, etc.) y podrán empezarla de nuevo.

La Misión PVE

Las Misiones son operaciones en las que el Escuadrón toma partido en un escenario bélico, teniendo que cumplir con uno o más objetivos. Las Misiones pueden componerse de una o varias Etapas. Esto significa que los jugadores deben de superar los desafíos de más de un escenario (con el mismo Armamento, Blindaje, Fuel, etc.) para superar la Misión. Cuando la siguiente Etapa comienza, todos los Pilotos gastan 1 de Fuel si no quieren tener que retirar la aeronave para esa nueva Etapa de juego.

Las Misiones constan de distintas características que definen su naturaleza.



Nombre: El nombre clave para la Misión.

Fecha: El día y hora a la que se inicia la Misión

Condición: Indica la presencia de condiciones que pueden afectar a la Misión.

Dificultad: Desde C para las Misiones más básicas hasta S en los mayores desafíos.

Turnos Límite: Nos indica el tiempo máximo, en el caso de haberlo, para la ejecución de la Misión.

Sinopsis: Explicación de los parámetros de la Misión

Objetivos: Objetivos a cumplir por los jugadores y ANJs

Reglas: Describe si hay Reglas adicionales que afectan a la Misión.

Refuerzos: Indican el tipo de ANJ que aparecerá y el Turno en el que aparecerán durante la Misión.

Recompensa: Muestra la Recompensa en Créditos (la moneda del juego) que recibe el Escuadrón por el cumplimiento de su objetivo de Misión. Cumplir con la condición de victoria permite, además, que el Escuadrón Privado cobre un extra por los activos (como otros cazas, navíos, tanques, etc.) destruidos durante la Misión.

La siguiente tabla muestra la recompensa recibida por Derribar cazas enemigos durante la Misión.

Caza Derribado	Recompensa
C	4.000
B	5.000
A	6.000
S	8.000

Fase Logística

La Fase Logística representa el tiempo de recuperación y mejora entre Misión y Misión. Aporta un carácter de consecuencia a la partida, pues lo bien (o no tan bien) que lo hagas tendrá sus consecuencias en este momento del juego.

Después de cada Misión de la Campaña, los jugadores deben seguir los siguientes pasos en el

orden mostrado. Una vez hayan jugado todas las sub fases de la Fase Logística, podrán disputar la siguiente Misión.

1.Supervivencia
2. Insignias
3. Recompensa/Comercio
4.Mantenimiento

1-Supervivencia: Cuando Derriban a un piloto de tu Escuadrón, debes realizar una tirada en la Tabla de Supervivencia para ver las consecuencias de su Derribo. Entendemos que, por defecto, todos los pilotos de tu Escuadrón se eyectarán automáticamente cuando son Derribados, pero hacerlo activamente (ver Eyección) siempre tiene beneficios llegado a este momento.

Tira 1d20 y mira la Tabla de Supervivencia por cada piloto que haya sido Derribado y aplica las consecuencias descritas:



Tabla de Supervivencia

Tabla de Supervivencia	
Resultado d20	Consecuencia
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 a la que acuda.
13-14	Herido: El piloto no puede participar en la siguiente Misión.
15-16	Secuestrado: El Escuadrón no podrá contar con el piloto hasta pagar un rescate de 10.000 Cr por cada Insignia que tenga dicho piloto.
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.

*Resta 2 al resultado del d20 si el piloto se Eyectó activamente durante el juego.

2-Insignias: Cuando un piloto realiza ciertas proezas durante la Misión, recibirá una Insignia. Las Insignias son capacidades que mejoran el desempeño de tu piloto en distintas áreas.

Cuando un piloto cumple con los requisitos impuestos por una de las Insignias, debe anotarlo en el área reservada para pilotos de la Hoja de Escuadrón. A partir de la siguiente Misión podrá usarla.

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.

3-Recompensa/Comercio: Uno de los jugadores toma la Hoja de Escuadrón y la actualiza incorporando la Recompensa total obtenida durante la Misión. Siempre que la cumplieran, claro está. Después de eso, los jugadores pueden consultar cual es la siguiente Misión y prepararse para ella.

El Escuadrón podrá hacer las siguientes transacciones en el orden que prefiera.

-Reparar los cazas dañados

-Mejorar la Base

-Comprar o vender un Caza

-Comprar Unidades de Apoyo

4-Mantenimiento: En esta fase, un jugador del Escuadrón debe cerciorarse de que los puntos de Mantenimiento totales (cazas, unidades de apoyo, etc.) no exceden la Capacidad de Mantenimiento de la Base. Si es así se debe elegir un activo (cazas, unidades de apoyo, etc.) que quedará inoperativo hasta que la Capacidad de Mantenimiento vuelva a superar el Mantenimiento requerido total.



3.2-Creando un ala de combate

En el modo PVE la acción se centra sobre un escuadrón que irá participando en Misiones unidas por un hilo narrativo. Este modo de juego recibe el nombre de Campaña, ya que suele centrarse en varias operaciones pertenecientes a un mismo conflicto.

Comencemos por explicarte como crear tu propio ala de combate.

Creando un nuevo Escuadrón

Todos los Escuadrones de Fox One se componen de 4 Pilotos que debes crear antes de comenzar el juego. Para ello, debes anotar su nombre de vuelo, o alias, en la Hoja de Escuadrón (ubicada en la página 82). Ahora elige un Talento para él/ella de la siguiente lista y anótalo en su apartado de la Hoja de Escuadrón.

Los Talentos representan habilidades innatas de los pilotos de tu Escuadrón. Todos ellos pueden usarse una vez durante una Misión, después de realizar la tirada que se vería afectada.

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.

Compra tus primeros cazas

Dispones de 80.000 Créditos (Cr) para comprar los 4 cazas clase C que prefieras para empezar.



Puedes encontrar todos los cazas disponibles en Fox One en el Capítulo 5 "Alas de Acero" (página 63).

Los Créditos que sobren de esta compra se anotarán en el apartado de "Créditos" de la Hoja de Escuadrón.

La Base del Escuadrón

Una de las partes más esenciales de la Campaña es la gestión de la Base de tu Escuadrón. Este es el lugar desde el que se preparan las operaciones, se reparan y mejoran los cazas en activo, y donde los pilotos pasan el tiempo tras una Misión.

Del mismo modo que los propios aviones de combate, la Base de tu Escuadrón tiene una clase o categoría. Ésta delimita el número de cazas que puedes albergar en sus hangares, además de la

Capacidad de Mantenimiento de la misma. Todos los Escuadrones comienzan la Campaña con una Base de clase C. Durante el transcurso de la sub fase 3 de la Fase Logística, el Escuadrón puede mejorar su Base a la siguiente categoría si paga el coste necesario. En ese momento un jugador debe anotar los nuevos valores de la Base.

-Clase de la Base: La categoría de la Base.

-Hangar: Delimita el número máximo de cazas que el Escuadrón puede tener. No puede excederse bajo ningún concepto.

-Capacidad de Mantenimiento: El valor máximo de Mantenimiento que el Escuadrón puede alcanzar sin consecuencias negativas.

-Coste: La cantidad en Créditos a pagar para que la Base ascienda a esa categoría.

Bases Disponibles

Clase de la Base	Hangar	Cap. Mantenimiento	Coste
C	6	8	-
B	8	12	60.000
A	10	20	120.000
S	12	36	140.000

Cazas y Mantenimiento

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

Instalaciones de la Base

Un Escuadrón puede añadir nuevas instalaciones a su Base en la sub fase 3 de la Fase Logística. Cada uno de estos módulos ofrece una mejora permanente para el Escuadrón.

Cada nueva instalación tiene un requisito de categoría para tu Base. Si la Base de tu Escuadrón es igual o superior al de la categoría de la Instalación, puedes comprarla. En caso contrario, debes mejorar la clase de la Base antes de comprar la Instalación que estás deseando.

Instalación CLASE C (10.000 Cr)

Pabellón Médico: Considera "Armado y Preparado" automáticamente a un Piloto Derribado.

Barracón de Personal: Aumenta la Capacidad de Mantenimiento de la Base en 4.

Depósitos de Combustible: Permite añadir Tanques de Combustible a la configuración de tu caza en el AMC.

Instalación CLASE B (20.000 Cr)

Simulador de Vuelo: Un piloto elegido tiene +1 en el Atributo Activo que elija durante la Misión.

Almacén de Suministros: Aumenta la Capacidad de Mantenimiento de la Base en 8.

Emblema de Escuadrón: El Escuadrón puede repetir 3d6 de Contramedidas durante la Misión.

Instalación CLASE A (40.000 Cr)

Taller de Aleaciones: Repara 3 puntos de Blindaje por Fase Logística sin coste adicional.

Central Energética: Aumenta la Capacidad de Mantenimiento de la Base en 12.

Laboratorio de Guerra Electrónica: Permite añadir EWS, EWD y EWSD a la configuración de tu caza con la Capacidad Multi-rol en el AMC.

Instalación CLASE S (80.000 Cr)

Simulador VR: Un piloto elegido tiene +1 de Bono Pasivo a todos sus chequeos durante la Misión.

Núcleo Energético: Aumenta la Capacidad de Mantenimiento de la Base en 20.

Centro de Armamento Avanzado: Permite añadir Armamento Avanzado a los cazas con la Capacidad Multi-rol.

AMC (Advance Maintenance Center/ Centro de Mantenimiento Avanzado)

El Centro de Mantenimiento Avanzado es una instalación, a la que le acompañan un buen número de ingenieros y técnicos, que trabajan para mejorar las prestaciones y alterar la configuración de tus cazas de combate.

El Escuadrón cuenta con un AMC junto a su Base C al comenzar la campaña. Esto les habilitará a mejorar los cazas de Clase igual o inferior a la propia Base. Cuando el Escuadrón mejore su Base a una nueva Clase, el AMC también ascenderá a esa categoría, habilitando la mejora de nuevos cazas.

Por ejemplo: Un Escuadrón cuya Base es de Clase B puede desbloquear el AMC. Lo que les permitirá mejorar los cazas de Clase C y B.

Mejorar un Caza de Combate

Durante la sub fase 3 Recompensas/Comercio de la Fase Logística, el Escuadrón puede mandar uno de sus cazas al AMC. Dicho caza no podrá acudir a la siguiente Misión, ya que los técnicos e ingenieros de tu escuadrón estarán trabajando en él. Cuando la Misión finalice, debes (o debéis) decidir el/los aspecto/s del caza a mejorar.

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	80.000 Cr
S	2	+4	200.000 Cr

El desarrollo del caza se divide en tres bloques principales, llamados: Capacidad Ofensiva, Capacidad Defensiva y Manejo. Dependiendo de la calidad del caza, dejará más margen de mejora a los ingenieros del AMC. Esto significa que los cazas de Clases más bajas admitirán más mejoras que los más punteros. Ten en cuenta que no se puede instalar la misma mejora más de una vez.

Un jugador del Escuadrón debe tomar una Hoja de Caza en blanco (al final del libro) y anotar todos los Atributos y rasgos que tiene dicha aeronave, pero añadiendo los aumentos de las mejoras elegidas

Añade la letra correspondiente a la mejor instalada junto al nombre del caza. Usa una "α" para la Capacidad Ofensiva, una "Δ" para la Defensiva y una "Ω" para el Manejo.

Por ejemplo: F/A-18Alpha (si la mejor elegida mejora la Capacidad Ofensiva)

Capacidad Ofensiva (α): El equipo técnico mejora los sistemas de ataque de la aeronave, optimizando la integración de armas, modernizando sensores de puntería y ajustando los algoritmos de disparo. Se instalan nuevos misiles, se recalibra la computadora balística y se mejora la capacidad de respuesta en combate aire-aire y aire-tierra.

Capacidad Defensiva (Δ): Los ingenieros refuerzan el blindaje y actualizan los sistemas de contramedidas electrónicas y térmicas. Se revisan las bengalas, chaffs y receptores de alerta, y se instalan mejoras para la supervivencia en entornos hostiles, como recubrimientos furtivos, ECM y protección pasiva contra radares y misiles enemigos.

Mejora
Aumenta el Blindaje en 1
Aumenta en 1 todas las Contramedidas

Manejo (Manejo): Se optimizan los controles de vuelo, se ajustan los motores para mejorar el empuje y la maniobrabilidad, y se calibran sistemas de navegación y respuesta. Estas modificaciones mejoran la agilidad del caza, su capacidad para ejecutar maniobras avanzadas y la eficiencia en vuelos prolongados o de alta exigencia.

Mejora
Aumenta la Maniobra 2 (+1 Bono Pasivo)
Aumenta la Velocidad o Tasa de Ascenso 2 (+1 Bono Pasivo)

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



Configuraciones

Además de mejorar las prestaciones de tu aeronave, el AMC también sirve para cambiar la configuración de las armas y otros elementos de los cazas del Escuadrón.

Cambiar Armamento: Siempre que se cumpla con la capacidad de Carga del caza, el jugador podrá instalar el número de misiles o bombas que desee. Podrá utilizar las ranuras para Armamento de la Hoja del Caza hasta llenar sus ranuras completamente, aunque no se pueden instalar más de 2 unidades de un misil o bomba por ranura.

Los misiles y bombas que pueden utilizarse deben ser del mismo modelo que muestre el caza entre sus armas disponibles.

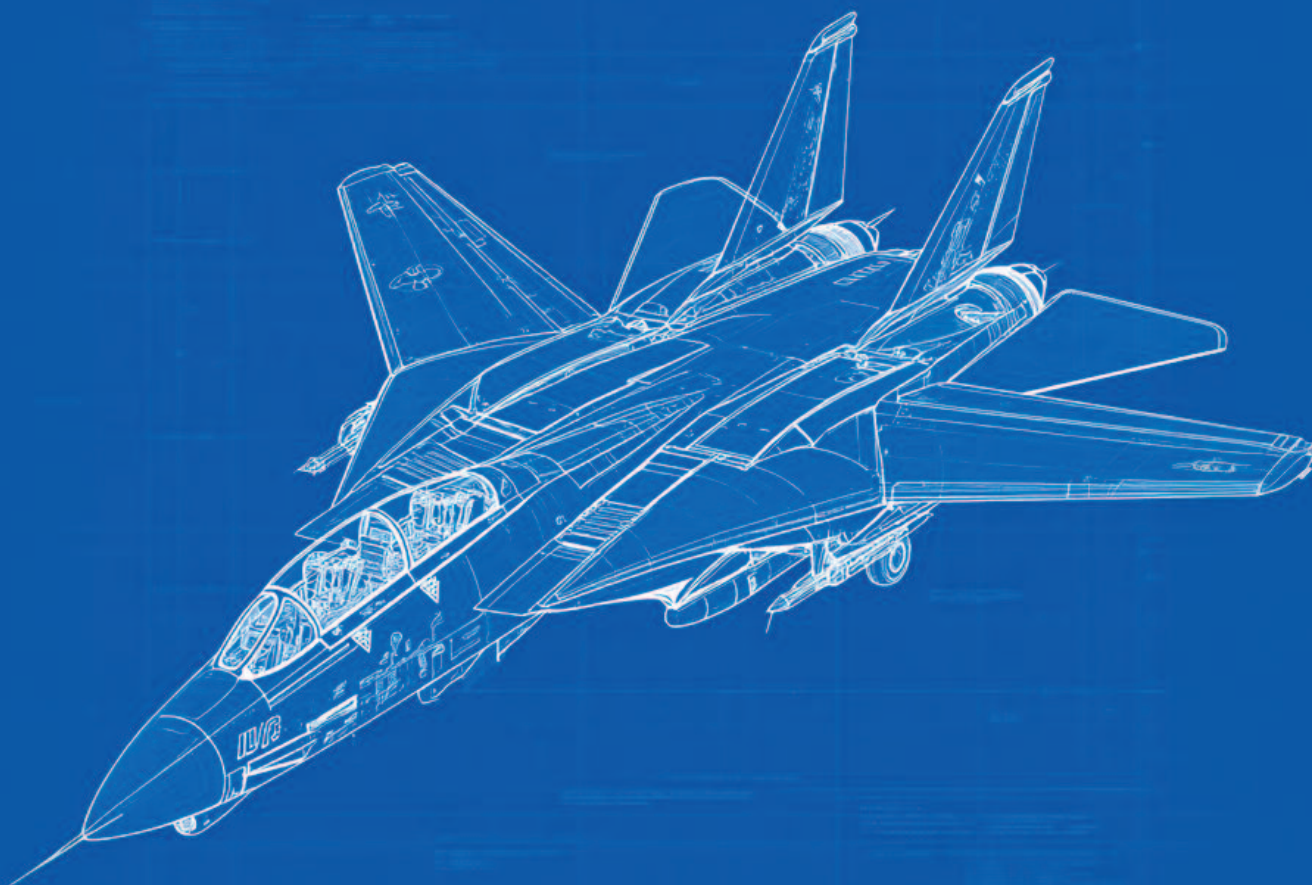
Por ejemplo: El F-14 Tomcat, que cuenta con tres misiles distintos en su arsenal de armas (AASM-9

STRIKER, AALM-54 DRAGON y AAMM-7 BLAZER). El jugador decide desinstalar la ranura del AAMM-7 BLAZER (2 misiles). Esto le deja 3 ranuras libres y una Carga de 3 también disponible. El Escuadrón montará los misiles AALM-54 DRAGON (2 unidades) en su lugar. Así el F-14 lleva los 10 puntos de Carga en uso.

Con la Instalación "Depósitos de Combustible" se pueden instalar hasta 2 Tanques de Combustible en una Ranura de Armamento de cualquier caza.

Tanque de Combustible*	+2 FUEL	Peso: -
------------------------	---------	---------

*: Volar con uno o más Tanques de Combustible implica un Penalizador de 2 puntos a todas las tiradas de Velocidad, Maniobra y Tasa de Ascenso del piloto.



Cazas Multi-Rol: Los cazas con la Capacidad de Multi-Rol cuentan con la posibilidad de configurarse con más libertad que otros modelos. Esto se traduce en que pueden montar la siguiente lista de armas del modo que ya hemos descrito:

AGSM-65 Pegasus*
AGSM-64 Ocelot*
AGB-12 Fury*

Solo con Laboratorio de Guerra Electrónica

POD EWS de guerra electrónica
POD EWD de guerra electrónica
POD EWSD de autodefensa

Sólo con Centro de Armamento Avanzado

AASM-9X Stinger
AALM-120D Javelin II
AAMM-7 Blazer Mk2
AGMM-65C Pegasus II*
AGB-24 Bolt*

Puedes encontrar el listado de todas las armas del juego en la página 76 de este Reglamento.

Reparación de Aeronaves

Todas las Armas, Contramedidas y puntos de Fuel gastados durante la Misión son repuestos automáticamente al final de la Fase Logística, no obstante los daños que reciban las aeronaves sí se mantendrán a no ser que el escuadrón haga por arreglarlos.

Esto restablecerá sus puntos de Blindaje o los Sistemas dañados para poder usarlo en la siguiente Misión. Ten en cuenta que cuanto mejor es un caza de combate, más caro es reparar cual-

quier parte del mismo.

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

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

Comprar/Vender Aviones

Un escuadrón que cuente con los suficientes Créditos y espacio en el Hangar de su Base, podrá comprar un caza de la Clase que prefiera. Un jugador del escuadrón debe restar el coste de la cuenta del escuadrón, anotar la presencia del nuevo avión y sumar los puntos de Mantenimiento que exige el mismo. Recuerda que no pueden excederse los puntos de Capacidad de Mantenimiento de la Base sin que haya consecuencias negativas.

Del mismo modo, un escuadrón puede vender uno o más cazas que tenga en su Hangar. Entonces, un jugador borra el caza vendido del Hangar y suma el coste del mismo a la cuenta del escuadrón. Para que el caza pueda venderse debe tener todos sus Sistemas intactos y puntos de Blindaje. Si no es así, restaremos el equivalente en Créditos del beneficio de la transacción.





Capítulo 4: Enfrentamiento PVP

Ha llegado el momento de que pasemos a detallar las reglas que se aplican al enfrentamiento jugador contra jugador (player vs player). Aplica todas las reglas que ya conoces del primer capítulo cuando juegues tus enfrentamientos PVP.

4.1- Combate entre jugadores

Este modo de juego te enfrenta a tus amigos por la supremacía aérea. Propone partidas de duración breve y máxima intensidad. El combate entre jugadores puede darse en varias categorías diferentes, cada una con sus especificaciones.

Dogfight (2 jugadores)

Este modo de juego enfrenta a los jugadores en un duelo de corto alcance caza contra caza. El primero en ser Derribado pierde la partida.

Preparación de la Partida

Antes de comenzar el duelo, los jugadores acuerdan la Clase (C, B, A, S) del caza con la que se enfrentarán. Entonces deben seleccionar la Hoja de Caza de esa categoría en secreto. Sin que su rival pueda saber cuál eligió. Una vez ambos jugadores hayan elegido su Hoja de Caza, la revelarán a su oponente y comenzará el Dogfight.

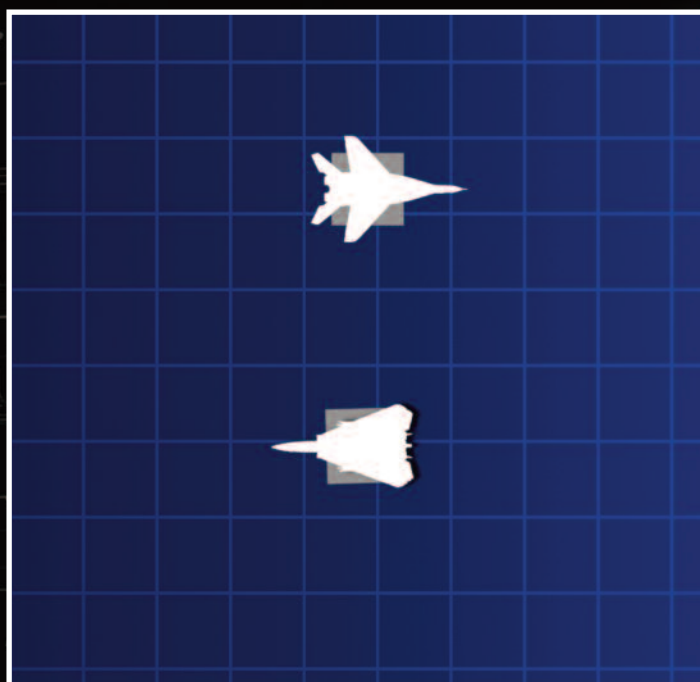
Área de Juego

Los jugadores toman las miniaturas que representen los cazas elegidos y los colocan en la mesa de juego que debe tener una dimensión mínima de 60x60cm. Los cazas deben de estar en paralelo, encarados a esquinas contrarias de la mesa de juego y a una distancia aproximada de 6 pulgadas.

Condiciones de Victoria

El jugador que Derribe a su oponente es el ganador de la partida. Aunque el enfrentamiento puede extenderse al mejor de 3. Elijan la Clase de caza que elijan, el primero en revelar que Hoja de

Caza eligió será el ganador del enfrentamiento anterior. El primer jugador en vencer 2 rondas es el ganador.



4.2- Secuencia de Juego PVP

1-FASE DE ACCIONES DE MOVIMIENTO

1.1-Todos los jugadores deben decidir secretamente cuál será su Plantilla de Rumbo y marcarlo en la hoja de Ficha de Maniobras junto a los cambios de Velocidad de Navegación (VN) y Altitud. No está permitido tomar medidas en la mesa de juego ni comprobar el resultado del movimiento elegido.

1.2-Tras esto, los jugadores revelan su movimiento y pasan a chequear los Atributos que correspondan al movimiento elegido (Ve, Ma, Ta).

1.3-Los jugadores efectúan los movimientos tal y como se describe en la sección Plantillas y Movimientos en la página 78.

FASE DE ACCIONES DE CABINA

2.1- Cuando todos los cazas han movido, los jugadores pueden hacer las comprobaciones para elegir con qué arma atacarán a sus oponentes.

2.2-Todos los jugadores realizan una tirada de 1d20. El jugador que obtenga el resultado más alto tiene la iniciativa y puede emplear 1 Punto de Acción para realizar cualquiera de las acciones recogidas en Procedimientos de Cabina, en la página 22. Luego le tocará al siguiente jugador con el mayor resultado en la tirada de d20 que pertenezca a otro bando y así sucesivamente.

El Piloto que obtiene la iniciativa tiene el derecho de elegir ir último en este orden de Acciones, esperando a que todos los jugadores resuelvan su acción para actuar.

2.3- Comienza la secuencia desde el paso 1 en un nuevo Turno de juego.





Capítulo 5: Alas de Acero

Cazas Clase C

El A-10 es una aeronave de ataque terrestre diseñada para resistir daños extremos y seguir volando. Optimizada para apoyar a fuerzas terrestres, destaca por su potente cañón rotativo, su capacidad de operar a baja altitud y su eficacia contra blindados. Su resistencia y letalidad lo hacen temido y venerado.

PRECIO: 19.000

A-10 Thunderbolt II		Apoyo Cercano		C		PILOTO:	
Ve	9+1	MA	9+1	Av	13+3	Ta	8+1
RA	9+1	BLINDAJE: 3					
FUEL	3	CM B:	4	CM C:	4		
RADAR		-OBJETIVO FIJADO 1		-OBJETIVO FIJADO 2		-OBJETIVO FIJADO 3	
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 14			
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	P
-1	MOTOR	Ve-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AGB-12 Fury* (2)		L	P	4
-4	COMPRESORES	Ta-3	AGB-12 Fury* (2)		L	P	4
-5	SIST. RADAR	Ra-3	Cohetes Kraken 67* (2)		V	C	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP	MM-105 Fang		V	VN3	2

NAVEGACIÓN: VN, ALT, S PARTIDA, IMMELMAN, TUBERAS, LAZO V

CAPACIDADES: MULTIROL, EMP. VECTORIAL, SUPERCRUCERO, SENS. AVANZADOS, PURTIVO, SIST. AUXILIARES

AV-8B Harrier II		Caza Polivalente		C		PILOTO:	
Ve	11+1	MA	13+2	Av	12+2	Ta	14+2
RA	8	BLINDAJE: 2					
FUEL	3	CM B:	3	CM C:	3		
RADAR		-OBJETIVO FIJADO 1		-OBJETIVO FIJADO 2		-OBJETIVO FIJADO 3	
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 8			
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	P
-1	MOTOR	Ve-3	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (2)		TR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1
-5	SIST. RADAR	Ra-3					2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP					

NAVEGACIÓN: VN, ALT, S PARTIDA, IMMELMAN, TUBERAS, LAZO V

CAPACIDADES: MULTIROL, EMP. VECTORIAL, SUPERCRUCERO, SENS. AVANZADOS, PURTIVO, SIST. AUXILIARES

Caza de ataque ligero con capacidad de despegue y aterrizaje vertical (VTOL), ideal para operar desde bases improvisadas o buques pequeños. Combina maniobrabilidad, versatilidad multirol y autonomía táctica. Su diseño le permite realizar misiones de apoyo cercano, interdicción y reconocimiento en entornos donde otros aviones no pueden operar.

PRECIO: 17.000

El F-4 PHANTOM es un caza bimotor pesado, versátil y robusto, con capacidad para combate aire-aire y Misiones de ataque a tierra. Dotado de gran potencia de fuego y buena velocidad, destaca por su resistencia y fiabilidad. Su diseño icónico lo convierte en un símbolo de la era del combate supersónico.

PRECIO: 18.000

F-4 Phantom

Caza Polivalente

C

PILOTO:

Ve 17+3

MA 10

Av 13+1

TA 13+2

RA 11+1

BLINDAJE: 2

FUEL: 4

CM B: 3

CM C: 3

RADAR

-OBJETIVO FIJADO 1

-OBJETIVO FIJADO 2

-OBJETIVO FIJADO 3

ESTRUCTURA

106 SISTEMA DAÑO

-1 MOTOR Ve-3

-2 SUP. CONTROL Ma-3

-3 SIST. ARMAS Av-5

-4 COMPRESORES Ta-3

-5 SIST. RADAR Ra-3

-6 CONTRAMEDIDAS ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-7 Blazer (2)

AAMM-7 Blazer (2)

AASM-9 Striker (2)

AASM-9 Striker (2)

MM-90 Valkyrie

CARGA 12

U G A O P

SA M 2 3

SA M 2 3

TR C 3 2

IR C 3 2

V VN3 1 2

NAVEGACIÓN

VN

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SIST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARS: 418

F-5 Tiger II

Caza Ligero

C

PILOTO:

Ve 13+1

MA 16+2

Av 12+2

TA 13+2

RA 11

BLINDAJE: 1

FUEL: 3

CM B: 3

CM C: 2

RADAR

-OBJETIVO FIJADO 1

-OBJETIVO FIJADO 2

-OBJETIVO FIJADO 3

ESTRUCTURA

106 SISTEMA DAÑO

-1 MOTOR Ve-3

-2 SUP. CONTROL Ma-3

-3 SIST. ARMAS Av-5

-4 COMPRESORES Ta-5

-5 SIST. RADAR Ra-3

-6 CONTRAMEDIDAS ESP

ARMAMENTO

ARMA

AASM-9 Striker (2)

AASM-9 Striker (2)

MM-90 Valkyrie Dual

CARGA 8

U G A O P

IR C 3 2

IR C 3 2

V VN3 2 4

NAVEGACIÓN

VN

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SIST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARS: 418

El F-5 es un caza ligero, ágil y compacto, diseñado para ofrecer velocidad y maniobrabilidad a bajo coste. Ideal para Misiones de patrulla, entrenamiento avanzado y combate cercano, combina simplicidad operativa con una sorprendente eficacia táctica. Su silueta delgada y rendimiento fiable lo hacen muy valorado en múltiples roles.

PRECIO: 18.000



El FISHBED es un interceptor supersónico de diseño afilado y agresivo, pensado para alcanzar alta velocidad y atacar con rapidez. Su diseño minimalista lo convierte en un avión duro y veloz, ideal para combates rápidos y Misiones de defensa aérea. A pesar de su antigüedad, sigue siendo un símbolo de eficacia brutal.

PRECIO: 16.000



MiG-21 Fishbed | **Caza Ligero** | **C** | **PILOTO:**

Ve 17+3 **Ma** 14+2 **Av** 11- **Ta** 15+2 **Ra** 9- **BLINDAJE** 1

FUEL: 3 **CM B:** 2 **CM C:** 2

RADAR -OBJETIVO PUJADO 1 -OBJETIVO PUJADO 2 -OBJETIVO PUJADO 3

IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-3	SIST. ARMAS	Av-3	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-4	COMPRESORES	Ta-3						
-5	SIST. RADAR	Ra-3						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

NAVEGACIÓN VN 1 ALT 5 PARTIDA INMELMAN TIJERAS LAZO V

CAPACIDADES MULT-ROL EMP. VECTORIAL SUPERCRUCERO SENS. AVANZADOS FURTIVO SIST. ALDOLARGOS

Fox One
AIR COMBAT WARGAME



MiG-23 Flogger | **Interceptor** | **C** | **PILOTO:**

Ve 16+3 **Ma** 14+1 **Av** 12+1 **Ta** 14+1 **Ra** 12+1 **BLINDAJE** 1

FUEL: 4 **CM B:** 3 **CM C:** 3

RADAR -OBJETIVO PUJADO 1 -OBJETIVO PUJADO 2 -OBJETIVO PUJADO 3

IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-3	AMM-120 Javelin (2)			A	M	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (1)			TR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-3	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-5	SIST. RADAR	Ra-3						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

NAVEGACIÓN VN 1 ALT 5 PARTIDA INMELMAN TIJERAS LAZO V

CAPACIDADES MULT-ROL EMP. VECTORIAL SUPERCRUCERO SENS. AVANZADOS FURTIVO SIST. ALDOLARGOS

Fox One
AIR COMBAT WARGAME

El MiG-23 es un caza de alas de geometría variable, diseñado para alcanzar grandes velocidades y adaptarse a diferentes perfiles de vuelo. Capaz de despegar en pistas cortas y operar a baja altitud, combina potencia y flexibilidad. Su diseño lo convierte en un formidable oponente en combate aire-aire y Misiones de ataque.

PRECIO: 18.000





Cazabombardero ligero de alta maniobrabilidad, diseñado para combate aéreo cercano y misiones de escolta. Destaca por su velocidad, agilidad y capacidad de despegue y aterrizaje en pistas cortas. Equipado con radar avanzado y armamento versátil, opera eficazmente en diversas condiciones meteorológicas y entornos tácticos.

PRECIO: 25.000

MiG-29 Fulcrum		Interceptor		C+	PILOTO:
Ve 11+1	MA 13+2	Av 12+2	TA 14+2	RA 8 -	BLINDAJE: 2
FUEL: 3	CM B: 3	CM C: 3			
RADAR -OBJETIVO FIJADO 1 -OBJETIVO FIJADO 2 -OBJETIVO FIJADO 3					
ESTRUCTURA			ARMAMENTO		
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G A O F
-1	MOTOR	Ve-3	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR C 2 2
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AASM-9 Striker (2)		IR C 3 2
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (2)		TR C 3 2
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V VN3 1 2
-5	SIST. RADAR	Ra-3			
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP			
			NAVEGACIÓN		
			VN ALT 5 PARTIDA IMELMAN TUBERAS LAZO V		
			CAPACIDADES		
			MULTI-ROL EMP. VECTORIAL SUPERCURCERO SENS. AVANZADOS FURTIVO SIST. AUXILIARES		
Fox One AIR COMBAT WARS:GAME					

SU-24 Fencer		Caza Bombardero		C	PILOTO:
Ve 14+2	MA 11+1	Av 12+3	TA 9 -	RA 10 -	BLINDAJE: 2
FUEL: 4	CM B: 4	CM C: 4			
RADAR -OBJETIVO FIJADO 1 -OBJETIVO FIJADO 2 -OBJETIVO FIJADO 3					
ESTRUCTURA			ARMAMENTO		
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G A O F
-1	MOTOR	Ve-3	AASM-9 Striker (2)		IR C 3 2
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR C 2 2
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AGSM-64 Ocelot* (2)		IR C 4 4
-4	COMPRESORES	Ta-3	AGSM-64 Ocelot* (2)		TR C 4 4
-5	SIST. RADAR	Ra-3	MM-90 Valkyrie		V VN3 1 2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP			
			NAVEGACIÓN		
			VN ALT 5 PARTIDA IMELMAN TUBERAS LAZO V		
			CAPACIDADES		
			MULTI-ROL EMP. VECTORIAL SUPERCURCERO SENS. AVANZADOS FURTIVO SIST. AUXILIARES		
Fox One AIR COMBAT WARS:GAME					

El Su-24 es una aeronave de ataque táctico bimotor, diseñada para penetrar defensas a baja altitud y lanzar ataques precisos en condiciones adversas. Con alas de geometría variable y capacidad para operar en todo tipo de clima, es ideal para incursiones profundas y bombardeos de precisión sobre objetivos estratégicos.

PRECIO: 17.000

El TORNADO es un caza táctico polivalente de ala variable, diseñado para Misiones de ataque a baja altitud, interdicción profunda y reconocimiento. Ágil y robusto, destaca por su capacidad de operar a alta velocidad cerca del terreno, llevando a cabo incursiones rápidas y precisas contra objetivos clave enemigos.

PRECIO: 17.000

Tornado		Caza Polivalente		C		PILOTO:		
Ve	16+3	MA	12+1	Av	12+1	TA	12+1	
RA	13+1	BLINDAJE: 1						
FUEL	3	CM B	3	CM C	3			
RADAR		-OBJETIVO FUADO 1		-OBJETIVO FUADO 2		-OBJETIVO FUADO 3		
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA		9		
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	B	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-3	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AGSM-65 Pegasus* (2)			IR	C	2
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-3	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-5	SIST. RADAR	Ra-5						2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						
NAVEGACIÓN		CAPACIDADES						
VN		MULTI-ROL						
ALT		SMP. VECTORIAL						
S PARTIDA		SUPERCRUCERO						
IMMELMAN		SENS. AVANZADOS						
TUBERAS		FURTIVO						
LAZO V		SIST. AUXILIARES						

Cazas Clase B

El TOMCAT es un caza pesado de doble motor y alas de geometría variable, diseñado para dominar el combate aéreo a larga distancia. Ágil y poderoso, combina velocidad supersónica con una gran capacidad de armamento. Su distintiva silueta y versatilidad lo convierten en un icono de los cielos.

PRECIO: 37.000

F-14 Tomcat		Superioridad Aérea		B		PILOTO:		
Ve	18+2	MA	15+1	Av	16+2	TA	14+1	
RA	19+3	BLINDAJE: 1						
FUEL	5	CM B	4	CM C	4			
RADAR		-OBJETIVO FUADO 1		-OBJETIVO FUADO 2		-OBJETIVO FUADO 3		
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA		10		
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	B	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-5	AALM-54 Dragon (2)			A	L	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AAMM-7 Blazer (2)			SA	M	3
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-5	SIST. RADAR	Ra-8						2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						
NAVEGACIÓN		CAPACIDADES						
VN		MULTI-ROL						
ALT		SMP. VECTORIAL						
S PARTIDA		SUPERCRUCERO						
IMMELMAN		SENS. AVANZADOS						
TUBERAS		FURTIVO						
LAZO V		SIST. AUXILIARES						

El "Viper" es un caza ligero y versátil, reconocido por su agilidad y maniobrabilidad excepcionales. Diseñado para operaciones multifunción, puede ejecutar Misiones aire-aire y aire-tierra con eficacia. Su cabina avanzada y diseño aerodinámico lo convierten en una plataforma equilibrada entre rendimiento, coste y capacidad táctica.

PRECIO: 35.000

F-16 Fighting FalconCaza PolivalenteBPILOTO:

Ve 16+1MA 17+2Av 14+3TA 16+1RA 16+2BLINDAJE: 1

FUEL: 3CM B: 4CM C: 4

RADAR- OBJETIVO PUADO 1- OBJETIVO PUADO 2- OBJETIVO PUADO 3

ESTRUCTURA

IDB

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-8

2

SUP. CONTROL

Ma-5

3

SIST. ARMAS

Av-5

4

COMPRESORES

Ta-8

5

SIST. RADAR

Ra-5

6

CONTRAMEDIDAS

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-120 Javelin (2)

AAMM-7 Blazer (2)

AASM-9 Striker (2)

MM-90 Valkyrie

U

G

A

O

F

SA

M

3

3

TR

C

3

2

V

VN3

1

2

CARGA 10

U

G

A

O

F

SA

M

3

3

TR

C

3

2

V

VN3

1

2

NAVEGACIÓN

SV

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

F/A-18 HornetCaza PolivalenteBPILOTO:

Ve 16+3MA 16+2Av 15+2TA 14+1RA 15+1BLINDAJE: 2

FUEL: 4CM B: 4CM C: 3

RADAR- OBJETIVO PUADO 1- OBJETIVO PUADO 2- OBJETIVO PUADO 3

ESTRUCTURA

IDB

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-5

2

SUP. CONTROL

Ma-5

3

SIST. ARMAS

Av-8

4

COMPRESORES

Ta-5

5

SIST. RADAR

Ra-8

6

CONTRAMEDIDAS

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-7 Blazer (2)

AASM-9 Striker (2)

AGSM-65 Pegasus* (2)

MM-90 Valkyrie

U

G

A

O

F

SA

M

3

3

IR

C

3

2

TR

C

2

2

V

VN3

1

2

CARGA 9

U

G

A

O

F

SA

M

3

3

IR

C

3

2

TR

C

2

2

V

VN3

1

2

NAVEGACIÓN

SV

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

El HORNET es un caza polivalente con capacidad para operar desde portaaviones. Destaca por su robustez, maniobrabilidad y eficacia en Misiones aire-aire y aire-tierra. Su diseño bimotor le proporciona fiabilidad en combate, y su aviónica avanzada le permite adaptarse a múltiples entornos tácticos con gran efectividad.

PRECIO: 36.000





El GRIPEN es un caza ligero y versátil, optimizado para operar en múltiples roles desde bases poco preparadas. Ágil, eficiente y con aviónica avanzada, equilibra rendimiento con bajo coste operativo. Su diseño modular permite actualizaciones frecuentes y su tamaño compacto no compromete su capacidad de combate. Ideal para despliegues rápidos.

PRECIO: 41.000

Gripen		Caza Polivalente		B		PILOTO:	
Ve	16+2	Ma	18+2	Av	16+2	Ta	15+1
RA	17+2	BLINDAJE		2			
FUEL	4	CM B	3	CM C	3		
RADAR		-OBJETIVO PUADO 1		-OBJETIVO PUADO 2		-OBJETIVO PUADO 3	
ESTRUCTURA				ARMAMENTO			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O
-1	MOTOR	Ve-5	AAMM-120 Javelin (2)			A	M
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (1)			IR	C
-4	COMPRESORES	Ta-5	AGSM-65 Pegasus* (2)			IR	C
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie			V	VN3
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP					
NAVEGACIÓN				CAPACIDADES			
VN				MULT-ROL			
ALT				EMV. VECTORIAL			
S PARTIDA				SUPERCRUCERO			
IMMELMAN				SENS. AVANZADOS			
TUMBLAS				PUERTO			
LAZO V				SIST. AUXILIARES			

J-10 Vigorous Dragon		Superioridad Aérea		B		PILOTO:	
Ve	16+2	Ma	18+3	Av	14+2	Ta	16+1
RA	16+1	BLINDAJE		2			
FUEL	3	CM B	4	CM C	3		
RADAR		-OBJETIVO PUADO 1		-OBJETIVO PUADO 2		-OBJETIVO PUADO 3	
ESTRUCTURA				ARMAMENTO			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O
-1	MOTOR	Ve-5	AAMM-120 Javelin (2)			A	M
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AAMM-120 Javelin (2)			A	M
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C
-4	COMPRESORES	Ta-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C
-5	SIST. RADAR	Ra-8					
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP					
NAVEGACIÓN				CAPACIDADES			
VN				MULT-ROL			
ALT				EMV. VECTORIAL			
S PARTIDA				SUPERCRUCERO			
IMMELMAN				SENS. AVANZADOS			
TUMBLAS				PUERTO			
LAZO V				SIST. AUXILIARES			

El J-10 es un caza monomotor versátil diseñado para superioridad aérea y Misiones de ataque. Combina agilidad con sistemas electrónicos modernos, lo que le permite operar eficazmente en combates más allá del alcance visual y en Misiones tácticas de precisión. Su diseño aerodinámico lo hace muy maniobrable.

PRECIO: 37.000

El FOXHOUND es un interceptor supersónico pesado, diseñado para operar a gran altitud y velocidad. Su radar de largo alcance y capacidad para portar misiles aire-aire de gran alcance lo convierten en una amenaza formidable contra objetivos aéreos. Ideal para defensa aérea estratégica y caza de blancos a gran distancia.

PRECIO: 37.000

MiG-31 Foxhound

Interceptor

B

PILOTO:

Ve 20+3

MA 12+1

Av 17+2

TA 15+2

RA 16+2

BLINDAJE: 2

FUEL: 5

CM B: 4

CM C: 4

RADAR

-OBJETIVO PUADO 1

-OBJETIVO PUADO 2

-OBJETIVO PUADO 3

ESTRUCTURA

106 SISTEMA DAÑO

-1 MOTOR Ve-5

-2 SUP. CONTROL Ma-5

-3 SIST. ARMAS Av-8

-4 COMPRESORES Ta-5

-5 SIST. RADAR Ra-8

-6 CONTRAMIEDAS ESP

ARMAMENTO

ARMA

AALM-54 Dragon (2)

AALM-54 Dragon (1)

AAMM-120 Javelin (2)

AAMM-120 Javelin (1)

MM-90 Valkyrie

CARGA 11

U G A O F

A L 3 3

A M 3 3

A M 3 1,5

V VN3 1 2

NAVEGACIÓN

SV

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

MiG-35 Fulcrum-F

Superioridad Aérea

B+

PILOTO:

Ve 18+2

MA 18+2

Av 17+3

TA 15+2

RA 17+1

BLINDAJE: 2

FUEL: 5

CM B: 3

CM C: 3

RADAR

-OBJETIVO PUADO 1

-OBJETIVO PUADO 2

-OBJETIVO PUADO 3

ESTRUCTURA

106 SISTEMA DAÑO

-1 MOTOR Ve-8

-2 SUP. CONTROL Ma-8

-3 SIST. ARMAS Av-5

-4 COMPRESORES Ta-5

-5 SIST. RADAR Ra-5

-6 CONTRAMIEDAS ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-120 Javelin (2)

AAMM-7 Blazer (2)

AASM-9 Striker (2)

MM-90 Valkyrie

CARGA 10

U G A O F

A M 3 3

SA M 3 3

IR C 3 2

V VN3 1 2

NAVEGACIÓN

SV

ALT

S PARTIDA

INMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SST. AUXILIARES

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

El FULCRUM-F es un caza multifunción de generación avanzada, optimizado para superioridad aérea y ataques de precisión. Ágil, veloz y con una aviónica moderna, puede operar eficazmente en combates aire-aire y Misiones aire-tierra. Su versatilidad lo hace ideal para operaciones tácticas en escenarios diversos y complejos.

PRECIO: 42.000



El MIRAGE 2000 es un caza ligero monomotor con ala delta, optimizado para Misiones de interceptación, combate aire-aire y ataque táctico. Su combinación de agilidad, velocidad y aviónica avanzada le permite desempeñarse eficazmente en distintos roles, siendo una plataforma fiable tanto en enfrentamientos directos como en operaciones multirol.

PRECIO: 34.000

Mirage 2000	Caza Polivalente	B	PILOTO:
Ve 18+3	MA 16+2	Av 15+2	TA 16+1
RA 15+1	BLINDAJE: 1		
FUEL: 3	CM B: 3	CM C: 3	
RADAR			
-OBJETIVO PUADO 1			
-OBJETIVO PUADO 2			
-OBJETIVO PUADO 3			
ESTRUCTURA		ARMAMENTO	
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-120 Javelin (2)
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (1)
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie
-5	SIST. RADAR	Ra-5	
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP	
CARGA 8		U G A O F	
		A M 3 3	
		TR C 3 2	
		IR C 3 1	
		V VN3 1 2	
NAVEGACIÓN			
ALT			
S PARTIDA			
IMMELMAN			
TUMBLAS			
LAZO V			
CAPACIDADES			
MULTIROL			
EMP. VECTORIAL			
SUPERCRUCERO			
SENS. AVANZADOS			
FURTIVO			
SST. AUXILIARES			

Su-34 Fullback	Caza Bombardero	B	PILOTO:
Ve 16+3	MA 12+1	Av 16+2	TA 10+1
RA 16+2	BLINDAJE: 3		
FUEL: 4	CM B: 4	CM C: 4	
RADAR			
-OBJETIVO PUADO 1			
-OBJETIVO PUADO 2			
-OBJETIVO PUADO 3			
ESTRUCTURA		ARMAMENTO	
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-7 Blazer (2)
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AGSM-65 Pegasus* (2)
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AGSM-64 Ocelot* (2)
-4	COMPRESORES	Ta-5	AGB-12 Fury* (2)
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP	
CARGA 14		U G A O F	
		SA M 3 3	
		IR C 2 2	
		TR C 4 4	
		L P 4 3	
		V VN3 1 2	
NAVEGACIÓN			
ALT			
S PARTIDA			
IMMELMAN			
TUMBLAS			
LAZO V			
CAPACIDADES			
MULTIROL			
EMP. VECTORIAL			
SUPERCRUCERO			
SENS. AVANZADOS			
FURTIVO			
SST. AUXILIARES			

El FULLBACK es un caza bombardero pesado de dos plazas, diseñado para penetrar profundamente en territorio enemigo con gran capacidad de carga y autonomía. Su cabina acorazada, aviónica avanzada y capacidad para operar en todo clima lo convierten en una plataforma ideal para Misiones de ataque preciso a larga distancia.

PRECIO: 39.000



Cazas Clase A

El EUROFIGHTER es un caza polivalente de altas prestaciones, diseñado para superioridad aérea y ataque a tierra. Su agilidad sobresaliente, aviónica de última generación y capacidad para operar en Misiones complejas lo convierten en una plataforma versátil y letal, ideal para dominar los cielos en múltiples escenarios de combate.

PRECIO: 92.000

Eurofighter Typhoon		Caza Polivalente		A+		PILOTO:		
Ve	18+3	MA	19+3	Av	18+2	TA	17+2	
RA	19+2	BLINDAJE: 2						
FUEL	4	CM B	4	CM C	4			
RADAR		-OBJETIVO FIJADO 1		-OBJETIVO FIJADO 2		-OBJETIVO FIJADO 3		
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 10				
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-8	AAIM-54 Dragon (2)			A	L	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-8	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3
-3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-10	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-5	SIST. RADAR	Ra-8						2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						
NAVEGACIÓN		CAPACIDADES						
VN		MULT-ROL						
ALT		SMP. VECTORIAL						
S PARTIDA		SUPERCRUCERO						
INMELMAN		SENS. AVANZADOS						
TUBERAS		FURTIVO						
LAZO V		SIST. AUXILIARES						

F-15 Eagle		Superioridad Aérea		A		PILOTO:		
Ve	18+3	MA	16+2	Av	17+2	TA	17+2	
RA	18+2	BLINDAJE: 2						
FUEL	5	CM B	4	CM C	4			
RADAR		-OBJETIVO FIJADO 1		-OBJETIVO FIJADO 2		-OBJETIVO FIJADO 3		
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 12				
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-8	AAIM-54 Dragon (2)			A	L	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-8	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3
-3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-4	COMPRESORES	Ta-10	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						2
NAVEGACIÓN		CAPACIDADES						
VN		MULT-ROL						
ALT		SMP. VECTORIAL						
S PARTIDA		SUPERCRUCERO						
INMELMAN		SENS. AVANZADOS						
TUBERAS		FURTIVO						
LAZO V		SIST. AUXILIARES						

El EAGLE es un caza pesado de doble motor, diseñado para mantener la superioridad aérea en cualquier entorno. Su potencia, velocidad y capacidad de carga lo convierten en una plataforma formidable, capaz de enfrentarse a múltiples amenazas y cumplir Misiones aire-aire o aire-superficie con alta eficacia y precisión.

PRECIO: 80.000



El F-117 es una aeronave táctica diseñada para penetrar defensas enemigas con su silueta angular y baja firma radar. Optimizado para ataques de precisión en entornos hostiles, su diseño furtivo le permite operar de forma encubierta, atacando objetivos estratégicos sin ser detectado fácilmente por sistemas convencionales de defensa aérea.

PRECIO: 70.000

F-117 Nighthawk | Caza Bombardero | A | PILOTO:

Ve 12+3 MA 13+3 Av 17+3 TA 12+2 RA 0 - | BLINDAJE 1

FUEL: 4 | CM B: 4 | CM C: 4

RADAR | -OBJETIVO PUJADO 1 | -OBJETIVO PUJADO 2 | -OBJETIVO PUJADO 3

IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	B	A	O	F
1	MOTOR	Ve-8	AGSM-64 Ocelot* (2)					
2	SUP. CONTROL	Ma-8	AGSM-65 Pegasus* (2)					
3	SIST. ARMAS	Av-10	AGB-12 Fury* (2)					
4	COMPRESORES	Ta-10						
5	SIST. RADAR	Ra-8						
6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

NAVEGACIÓN | ALT | S PARTIDA | INWELMAN | TIJERAS | LAZO V

CARGA 9

CAPACIDADES: MULT-ROL, EMP. VECTORIAL, SUPERCURCERO, SENS. AVANZADOS, FURTIVO, SIST. ALDEJARES

Rafale | Caza Polivalente | A | PILOTO:

Ve 18+2 MA 17+2 Av 18+3 TA 16+2 RA 17+2 | BLINDAJE 2

FUEL: 4 | CM B: 3 | CM C: 3

RADAR | -OBJETIVO PUJADO 1 | -OBJETIVO PUJADO 2 | -OBJETIVO PUJADO 3

IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	B	A	O	F
1	MOTOR	Ve-10	AAMM-120 Javelin (2)					
2	SUP. CONTROL	Ma-8	AASM-9 Striker (2)					
3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9 Striker (2)					
4	COMPRESORES	Ta-8	POD EWSD Autodefensa					
5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie					
6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

NAVEGACIÓN | ALT | S PARTIDA | INWELMAN | TIJERAS | LAZO V

CARGA 10

CAPACIDADES: MULT-ROL, EMP. VECTORIAL, SUPERCURCERO, SENS. AVANZADOS, FURTIVO, SIST. ALDEJARES

El RAFALE es un caza polivalente de altas prestaciones, diseñado para destacar en todo tipo de Misiones: superioridad aérea, ataque a tierra, reconocimiento y combate naval. Con aviónica de vanguardia, maniobrabilidad sobresaliente y una amplia variedad de armamento, es una plataforma de combate versátil, moderna y fiable.

PRECIO: 80.000



Cazas Clase S

El Raptor es un caza furtivo de superioridad aérea con capacidad para realizar Misiones múltiples. Combina sigilo, supermaniobrabilidad, sensores avanzados y velocidad supersónica sin posquemador. Su diseño lo hace extremadamente difícil de detectar y le permite dominar el espacio aéreo antes de que el enemigo reaccione.

PRECIO: 192.000

F-22 Raptor

Superioridad Aérea

S++

PIOTO:

Ve 18+3

MA 19+3

Av 19+3

TA 18+3

RA 18+3

BLINDAJE: 1

FUEL: 4

CM B: 4

CM C: 3

RADAR

-OBJETIVO FUADO 1

-OBJETIVO FUADO 2

-OBJETIVO FUADO 3

ESTRUCTURA

IDB	SISTEMA	DAÑO
-1	MOTOR	Ve-8
-2	SUP. CONTROL	Ma-10
-3	SIST. ARMAS	Av-8
-4	COMPRESORES	Ta-10
-5	SIST. RADAR	Ra-10
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	O	F
AIM-120D Javelin II (2)					
AIM-120D Javelin II (2)					
AASM-9X Stinger (2)					
MM-90 Valkyrie					

CARGA 10

U	G	A	O	F

NAVEGACIÓN

VN

ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

F-35 Lightning II

Caza Polivalente

S

PIOTO:

Ve 16+3

MA 15+2

Av 18+3

TA 15+2

RA 18+3

BLINDAJE: 1

FUEL: 3

CM B: 4

CM C: 4

RADAR

-OBJETIVO FUADO 1

-OBJETIVO FUADO 2

-OBJETIVO FUADO 3

ESTRUCTURA

IDB	SISTEMA	DAÑO
-1	MOTOR	Ve-8
-2	SUP. CONTROL	Ma-10
-3	SIST. ARMAS	Av-10
-4	COMPRESORES	Ta-10
-5	SIST. RADAR	Ra-8
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	O	F
AAMM-120 Javelin (2)					
AASM-9X Stinger (2)					
ACSM-65 Pegasus* (2)					
POD EWSD Autodefensa					
MM-90 Valkyrie					

CARGA 10

U	G	A	O	F

NAVEGACIÓN

VN

ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TURBAS

LAZO V

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCRUCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

El F-35 es un caza de quinta generación diseñado para Misiones versátiles, desde superioridad aérea hasta ataques de precisión. Su diseño furtivo, sensores de fusión avanzada y conectividad en red le permiten operar como nodo clave en el campo de batalla moderno, actuando con letalidad incluso antes de ser detectado.

PRECIO: 154.000



El J-20 es un caza furtivo de quinta generación con capacidad para operaciones a larga distancia y superioridad aérea. Su diseño angular y sus sistemas avanzados de detección y evasión lo convierten en una plataforma difícil de rastrear, ideal para penetrar defensas enemigas y establecer dominio aéreo en entornos hostiles.

PRECIO: 174.000

J-20 Mighty Dragon
Caza Polivalente
S+
PIOTO:

Ve 18+3 MA 16+3 Av 17+2 TA 16+3 RA 18+3
BLINDAJE: 2

FUEL: 4
CM B: 4
CM C: 4

RADAR
-OBJETIVO FUADO 1
-OBJETIVO FUADO 2
-OBJETIVO FUADO 3

IDB	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-10
2	SUP. CONTROL	Ma-10
3	SIST. ARMAS	Av-8
4	COMPRESORES	Ta-8
5	SIST. RADAR	Ra-10
6	CONTRAMEDIDAS	ESP

ARMA	U	G	A	D	F
AAMM-120 Javelin (2)					
AAMM-120 Javelin (2)					
AASM-9X Stinger (2)					
MM-90 Valkyrie					

CARGA 10

U	G	A	D	F



NAVEGACIÓN

VN

1

2

3

4

5

ALT

1

2

3

4

5

S PARTIDA

1

2

3

4

5

INMELMAN

1

2

3

4

5

TURBAS

1

2

3

4

5

LAZO V

1

2

3

4

5

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCURCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SIST. AUXILIARES

Fox One
AIR COMBAT WARGAME

Su-57 Felon
Superioridad Aérea
S++
PIOTO:

Ve 18+3 MA 17+3 Av 18+3 TA 17+2 RA 19+4
BLINDAJE: 1

FUEL: 4
CM B: 4
CM C: 3

RADAR
-OBJETIVO FUADO 1
-OBJETIVO FUADO 2
-OBJETIVO FUADO 3

IDB	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-10
2	SUP. CONTROL	Ma-8
3	SIST. ARMAS	Av-10
4	COMPRESORES	Ta-10
5	SIST. RADAR	Ra-8
6	CONTRAMEDIDAS	ESP

ARMA	U	G	A	D	F
AAMM-120B Javelin 11 (2)					
AAMM-120 Javelin (2)					
AASM-9X Stinger (2)					
AASM-9X Stinger (2)					
MM-90 Valkyrie					

CARGA 12

U	G	A	D	F



NAVEGACIÓN

VN

1

2

3

4

5

ALT

1

2

3

4

5

S PARTIDA

1

2

3

4

5

INMELMAN

1

2

3

4

5

TURBAS

1

2

3

4

5

LAZO V

1

2

3

4

5

CAPACIDADES

MULTI-ROL

EMP. VECTORIAL

SUPERCURCERO

SENS. AVANZADOS

FURTIVO

SIST. AUXILIARES

Fox One
AIR COMBAT WARGAME

El FELON es un caza de quinta generación diseñado para Misiones de superioridad aérea y ataque a tierra. Combina sigilo, maniobrabilidad extrema y una amplia gama de sensores avanzados. Su capacidad de portar armas internamente y operar a altas velocidades lo hace eficaz en combates aéreos y ataques de precisión.

PRECIO: 190.000

ARMAMENTO

Misiles Aire/Aire	Guiado	Alcance	Daño	Peso
AASM-9 Striker	IR	C	3	1
AASM-9X Stinger	IR	C	4	1
AAMM-7 Blazer	SA	M	3	1.5
AAMM-7 Blazer Mk2	SA	M	4	1.5
AAMM-120 Javelin	A	M	3	1.5
AALM-120D Javelin II	A	L	4	1.5
AALM-54 Dragon	A	L	3	1.5

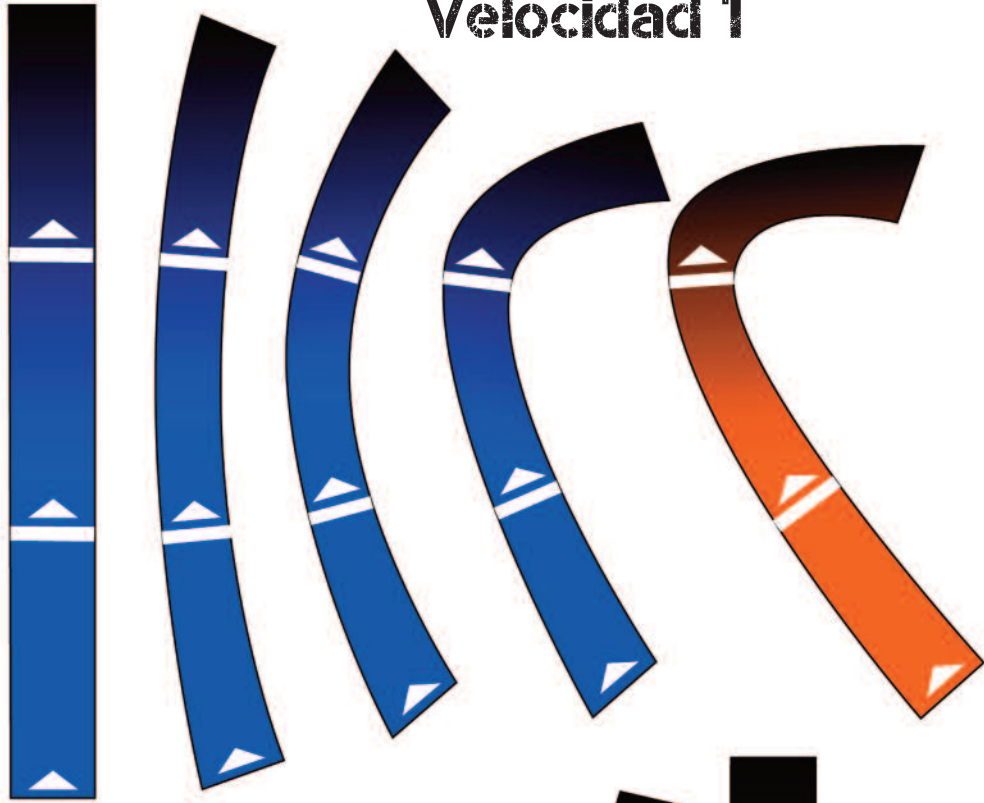
Armas Aire/Tierra	Guiado	Alcance	Daño	Peso
AGSM-65 Pegasus*	IR	C	2	1
AGMM-65C Pegasus II*	IR	M	3	1
AGSM-64 Ocelot*	IR	C	4	2
AGB-12 Fury*	L	P	4	1.5
AGB-24 Stormbringer*	L	p	6	3
Cohetes Kraken 67*	V	C	2	1

Armas Aire/Tierra	Guiado	Alcance	Daño	Peso
MM-90 Valkyrie	V	VN3	1	2
MM-105 Fang	V	VN3	2	3

IDENTIFICATIVOS

Acid	Bat	Catfish	Cobra	Cyclops
Barracuda	Bayonet	Beagle	Blackjack	Boy Scout
Cannibal	Casper	Caveman	Chainsaw	Raven
Deadman	Dragon	Eagle	Fatman	Fisherman
Dingo	Duke	Hawk	Homeboy	Hummer
Gargoyle	Wyrn	Grashopper	Ghost	Goblin
Jazz	Merlin	Scooby	Rebel	Python
Monkey	Bear	Tiger	Dingo	Cobalt
Nomad	Nugget	Ogre	Omega	Sawyer
Percibal	Excalibur	Odin	Knight	Herald
Poker	Poison	Prince	Psycho	Rainbow
Ranger	Rhino	Rico	Sandman	Scorpion
Reaper	Joker	Link	Magnet	Moonman
Ronin	Trebuchet	Sparrow	Grendel	Cowboy
Sheriff	Shotgun	Smoker	Snake	Splinter
Stardust	Titan	Viper	Vampire	Vulture

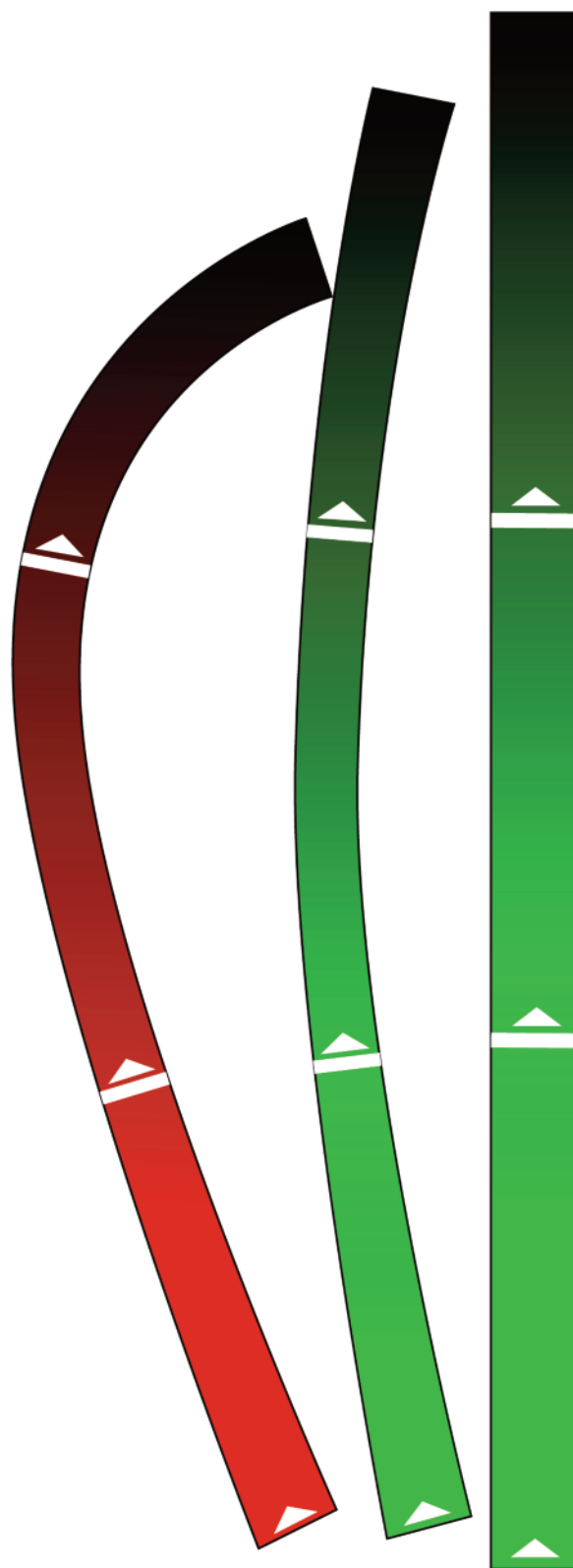
Velocidad 1

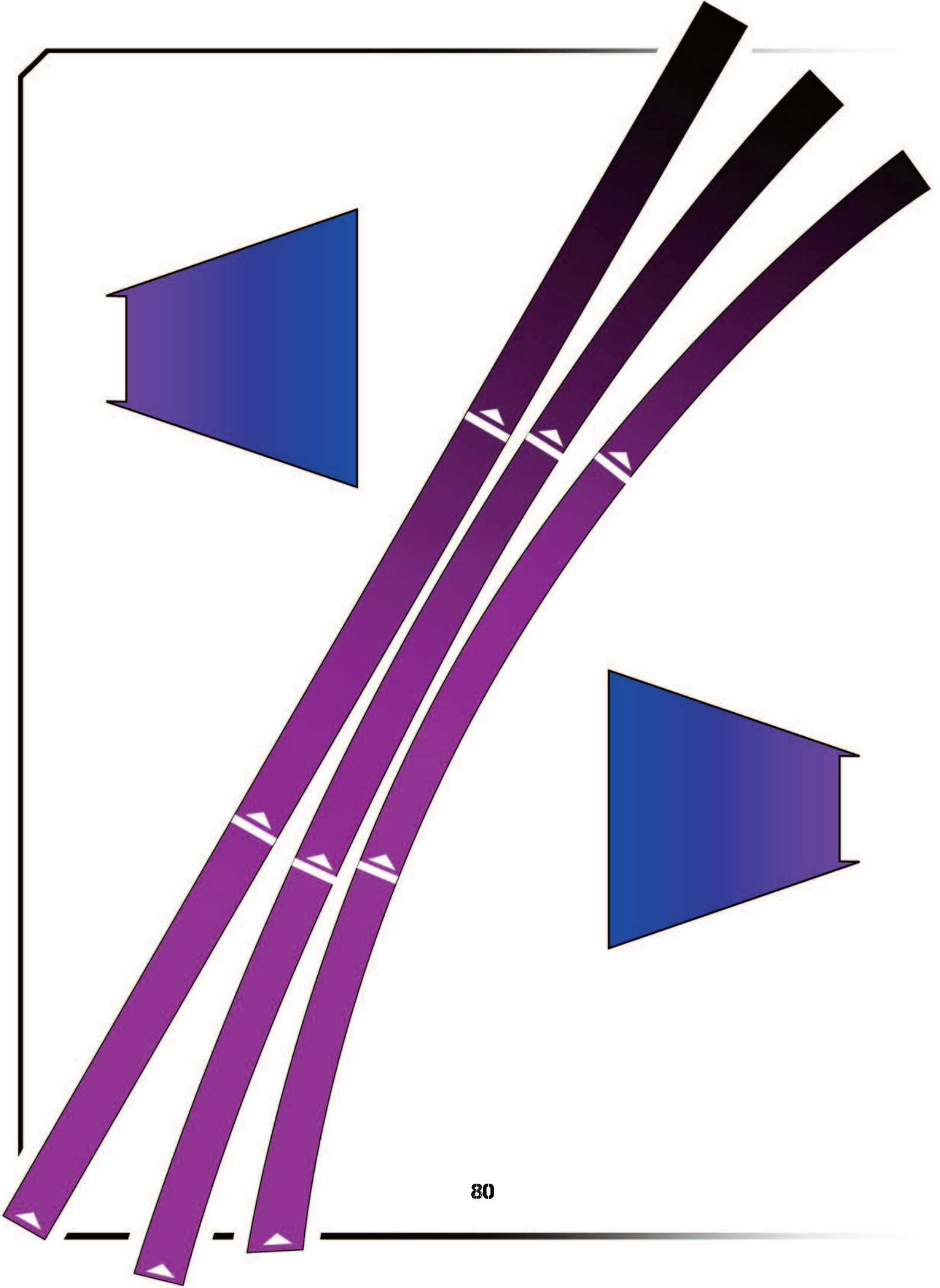
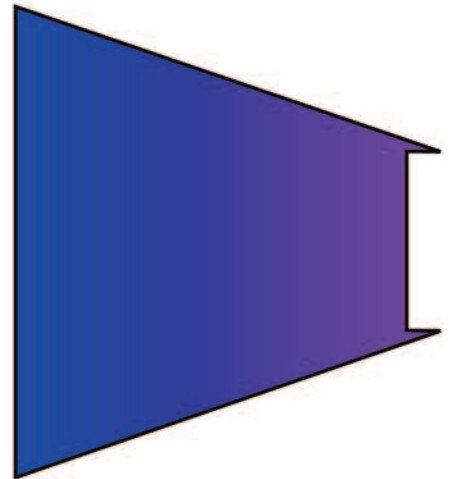
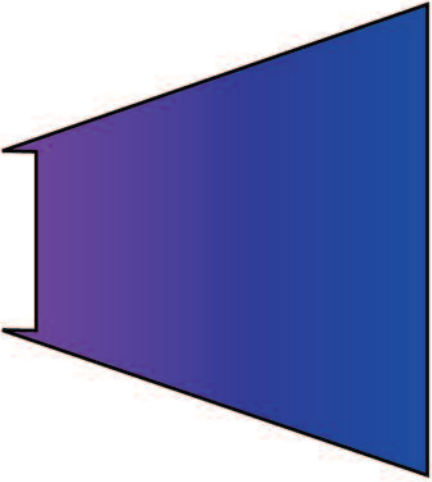


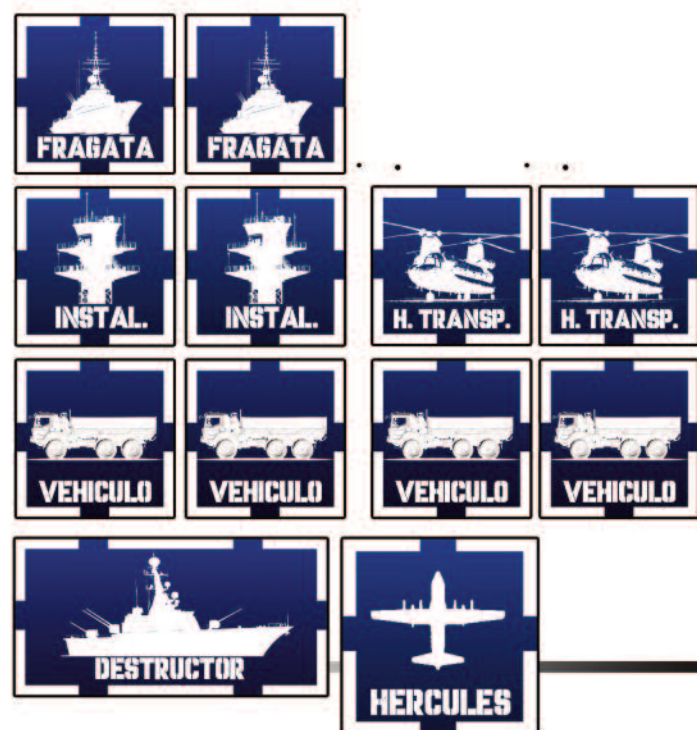
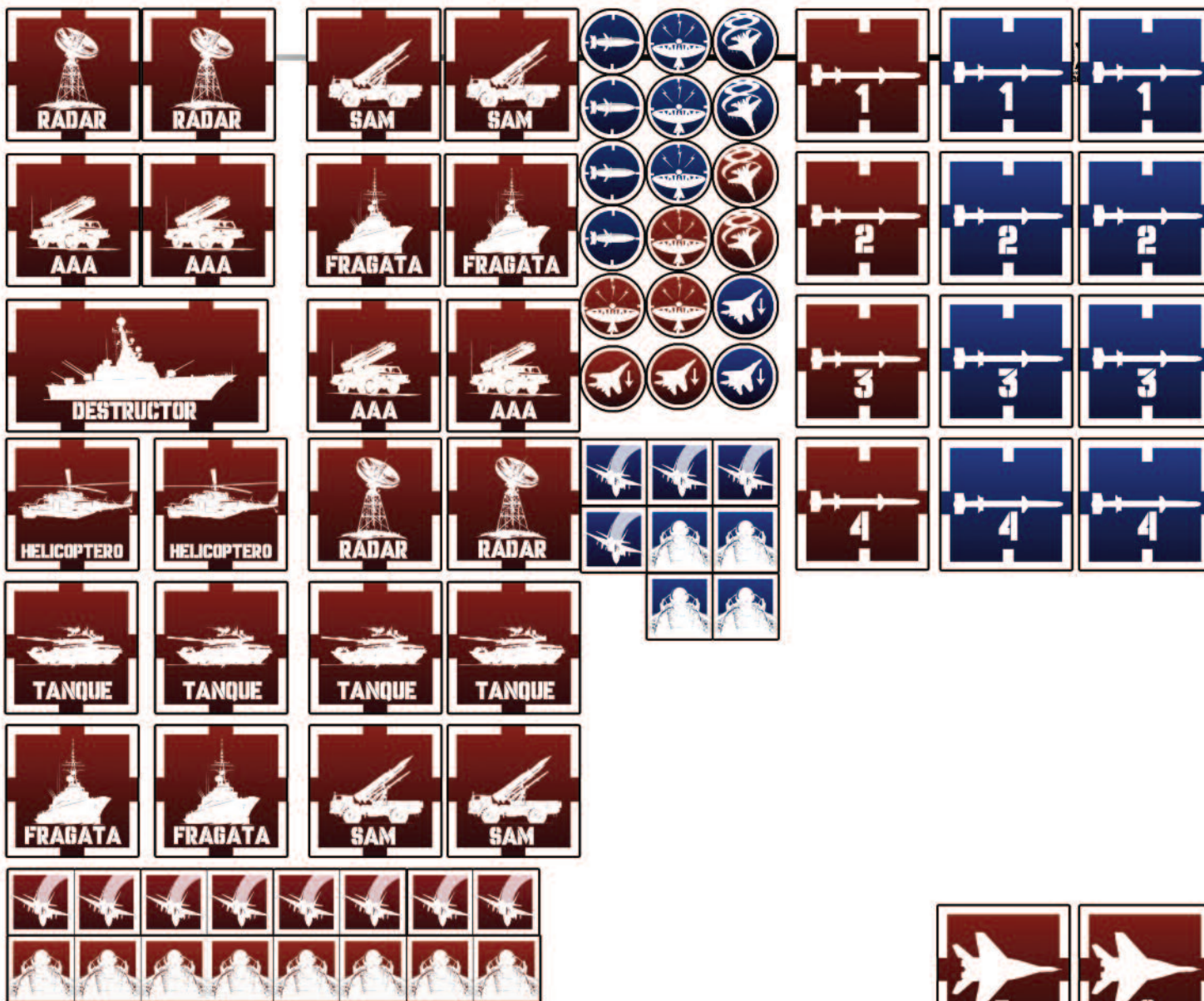
Velocidad 2



Velocidad 3







EMBLEMA

ESCUADRÓN

CRÉDITOS

CLASE

CAP. MANTENIMIENTO

HANGAR

INSTALACIONES DE LA BASE

Pabellón Médico	☐ C	Simulador de Vuelo	☐ B
Barracón de Personal	☐ C	Almacén de Suministros	☐ B
Depósitos de Combustible	☐ C	Emblema de Escuadrón	☐ B
Taller de Aleaciones	☐ A	Simulador VR	☐ S
Central Energética	☐ A	Núcleo Enérgico	☐ S
Guerra Electrónica LAB	☐ A	Centro de Arm. Avanzado	☐ S

HANGAR DEL ESCUADRÓN

MODELO	MANT.	MODELO	MANT.

CENTRO DE MANTENIMIENTO AVANZADO (AMC)

UNIDADES DE APOYO

UNIDAD	MANT.	UNIDAD	MANT.

FOX ONE

AIR COMBAT WARGAME



Hoja de Control de ANJ

VE ☐ MA ☐ AV ☐ TA ☐ RA ☐		VE ☐ MA ☐ AV ☐ TA ☐ RA ☐	
CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐
RADAR	RADAR	RADAR	RADAR
DAÑO	DAÑO	DAÑO	DAÑO
DAÑO	DAÑO	DAÑO	DAÑO
OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐
AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐
CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	CM C ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐	BLINDAJE ☐ ☐ ☐
RADAR	RADAR	RADAR	RADAR
DAÑO	DAÑO	DAÑO	DAÑO
DAÑO	DAÑO	DAÑO	DAÑO
OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐	OBJ. CURSO ☐
AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐	AL ENCUENTRO ☐

Hoja de Caza

				PILOTO:	
Ve	MA	Av	TA	RA	BLINDAJE:
FUEL:		CM 2:		CM C:	
RADAR -OBJETIVO FIJADO 1 -OBJETIVO FIJADO 2 -OBJETIVO FIJADO 3					
ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA	
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G A O P
-1	MOTOR				
-2	SUP. CONTROL				
-3	SIST. ARMAS				
-4	COMPRESORES				
-5	SIST. RADAR				
-6	CONTRAMEDIDAS				
NAVEGACIÓN			CAPACIDADES		
VN					
			MULTI-ROL EMP. VECTORIAL SUPERCROCERO SENS. AVANZADOS FURTIVO SIST. AUXILIARES		

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

En un mundo donde las naciones han vuelto su mirada al cielo como primera línea de defensa, los cazas modernos no son solo máquinas: son símbolos de poder, velocidad y precisión. Cada piloto es una élite forjada en acero, reflejos y decisiones al límite. Tú estás a punto de convertirte en uno de ellos.



Versión Beta 1.0

LAST
BULLET



GAMES