

FOX ONE



AIR COMBAT WARGAME



LAST BULLET GAMES

Créditos

Edición: Enrique Ramos "Usul", José Miguel Vazquez "Phoenix"

Escritura: Miguel Ángel Lozano "Homeboy"

Diseño: Miguel Ángel Lozano "Homeboy"

Ayudante de Diseño: Francisco Gómez Hernández

Fotografías: Last Bullet Games

Maquetación: Kentaro "Sickboy" Kojima

Beta Testers: Carlos Parejo, Kike Caballero, José Miguel Vazquez, Natala Matusiak, Sergio Jordán, Víctor Nuñez, Sara Golderos, Roberto Villardón "Necromancer", Raúl Ceballos "Samurai".

Versión Beta 1.4



Fox One

AIR COMBAT WARGAME

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.



Índice

Cómo usar este libro	10
Qué encontrarás aquí	10
Qué necesitas para jugar	10
CAPÍTULO 1: MANUAL DE VUELO	12
1.1- El Turno	12
Duración del Turno	12
Fase de Acciones de Cabina	12
1.2- La Hoja de Caza	13
Modelo	13
Clase	13
Atributos	13
Estado del Caza	14
Radar	14
Daños	14
Armamento	14
Capacidades	14
1.3- Volando en un caza de combate	16
Conceptos de Navegación	16
Velocidad de Navegación	16
Altitud	16
Plantillas de Rumbo y Movimiento	16
Chequeos	17
Penalizadores	17
Chequear varios Atributos	17
Maniobrar	18
Giros Cerrados	18
Intercambiar Altura/Velocidad	20
Consumo de FUEL	20
Maniobras Especiales	21
Immelman	21
Lazo Vertical	21
S Partida	21
Tijeras	22
Situaciones adversas	22
Pérdida	22
Barrena	23
Colisión en vuelo	23
Colisión contra el suelo	23
1.4- Procedimientos de cabina	23
Operar Radar	23
Fijar Objetivo	24
Búsqueda	25
Desactivar el Radar	25
Data Link	25

Eyección	25
Órdenes de Radio	26
1.5- Uso de Armas	26
Nomenclatura de Armamento	26
Perfil de Armas	27
El Cono de Ataque	27
Ataque a Corto Alcance	28
Bombardeo	28
Ataque Misiles de Medio y Largo Alcance	28
Zona de no Escape	28
Resolución de Ataques	29
Tabla Penalizadores al Disparar	29
Uso de Contramedidas	30
Reglas Adicionales a las Armas	30
Misiles Semi-Activos	32
Restricciones al Atacar	32
1.6- Daño	32
Daño Crítico	33
Blindaje	33
1.7- Guerra Electrónica	34
POD Saturación (EWS)	34
POD de Disrupción (EWD)	34
POD de Autodefensa (EWSD)	34
1.8- Uso de las Capacidades del caza	35
Sensores Avanzados	35
Empuje Vectorial	35
Sistemas Auxiliares	35
Supercrucero	35
Furtivo	35
Multi-rol	35
1.9- Condiciones de Vuelo	36
Altitudes de Vuelo	36
CAPÍTULO 2: ENFRENTAMIENTOS PVE	38
Activos No Jugadores (ANJs)	38
El Turno PVE	38
2.1- Patrones de Comportamiento para ANJs	38
Tipos de ANJs	38
Reglas generales de ANJs	39
ANJs y Encaramiento	39
ANJs y Movimiento	39
ANJs Aliados	39
Refuerzos de ANJs	39
Posicionamiento Aleatorio	40
ANJs y Consumo	40
Objetivos para ANJs	40
ANJs y Estados	41

Combate de ANJs	41
2.2- Otros Activos No Jugadores	43
Combate de Otros Activos No Jugadores	43
Rasgos de ANJs	44
2.3-HOJAS DE ACTIVOS NO JUGADORES	45
2.4- Secuencia de Juego PVE	50
Entrenamiento de Combate	51
CAPÍTULO 3: JUGAR A FOX ONE	52
3.1- La Misión Oficial	52
3.2- Modos de Juego	53
3.3- Crea tu ala de combate	54
Talentos de Pilotos	55
3.4- Fase Logística	56
1-Supervivencia	56
2-Insignias	57
3-Recompensa/Comercio	58
4-Mantenimiento	58
La Base del Escuadrón	59
Cazas y Mantenimiento	59
Instalaciones de la Base	59
AMC	60
Configuraciones	63
Reparación de Aeronaves	63
Comprar/Vender Aviones	63
CAPÍTULO 4: OPERACIONES AÉREAS	64
4.1- Misión de Batalla Libre	64
Operación Burning Sky	66
Operación Fleet Hunt	67
Misión Oficial: Operación Arrowhead	70
Misión Oficial: Operación Pathfinder	71
Misión Oficial: Operación Solar Shield	72
Misión Oficial: Operación Broadsword	74
CAPÍTULO 5: ALAS DE ACERO	76
Cazas Clase C	76
A-10 Thunderbolt	76
AV-8B Harrier	77
F-4 Phantom	77
F-5 Tiger II	78
MiG-21 Fishbed	78
MiG-23 Flogger	79
Su-24 Fencer	79
MiG-29 Fulcrum	80
Tornado	80
Cazas Clase B	81
F-14 Tomcat	81
F-16 Fighting Falcon	82

F/A-18 Hornet	82
J-10 Vigorous Dragon	83
Mirage 2000	83
MiG-31 Foxhound	84
Gripen	84
Su-27 Flanker	85
Su-34 Fullback	85
Cazas Clase A	86
Eurofighter Typhoon	86
F-15 Eagle	87
F-117 Nighthawk	87
MiG-35 Fulcrum-F	88
Su-35 Flanker-E	88
Rafale	89
Cazas Clase S	90
F-22 Raptor	90
F-35 Lightning II	91
J-20 Mighty Dragon	91
Su-57 Felon	92
Armamento	93
CAPÍTULO 6: EL MUNDO DE FOX ONE	94
CAPÍTULO 7: ANEXOS	104
Plantillas de VN 1	104
Plantillas de VN 2	105
Plantillas de VN 3	106
Plantillas de Misil	107
Cono de Ataque	107
Marcadores	109
Hojas de Caza	110
Hojas de ANJ	110
Hojas de Escuadrón	111



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 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 disputar campañas en solitario o cooperando con tus amigos. Mejorando tus aviones, tu base y tus 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 a Fox One": Donde exponemos las maneras en que puedes disfrutar del juego. Además de un sistema de experiencia para pilotos y mejora de cazas a lo largo de varias Misiones. Para llevar tu escuadrón de combate al máximo nivel.

Capítulo 4 "Operaciones Aéreas": Una recopilación de Misiones Oficiales, así como un sistema para disputar batallas aleatorias, con dificultad adaptada al nivel de los 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": Una mirada al mundo en el que se desarrolla la acción. Un pasado reciente que define las luchas de la actualidad.

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 de alta calidad 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 fotoco-

piar 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

En Fox One, así como en otros muchos wargames, 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 16). Tras mo-

verse, 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 21). 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.



1.2-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-14D)

Clase

Arriba a la izquierda 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.

Objetivos Fijados

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

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.

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

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

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

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

Daño Estructural

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 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:

Sensores Avanzados: El avión está dotado con

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

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

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

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

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.

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

Al final del libro (página 110) encontrarás una hoja de caza en blanco. Te recomendamos tenerla plastificada y anotar todos los valores de tu caza con un rotulador borrable. Así podrás utilizarla todas las veces que quieras.



CLASE		B		F-16 Fighting Falcon		Fox One	
Caza polivalente						AIR COMBAT WARRIOR	
Ve	16	+1	MA	17	+2	Av	14
						TA	16
							+1
						RA	16
							+2
OBJETIVOS FIJADOS				SEÑALAS 4			
BLINDAJE 1				FUEL 3			
CHAFF 4							
DAÑO ESTRUCTURAL				ARMAMENTO			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D
1	MOTOR	Ve-8	AASM-120 JAVELIN (2)		A	M	3
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-8	AAMM-7 BLAZER (2)		SA	M	3
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-5	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3
4	COMPRESORES	Ta-8	MM-90 VALKYRIE		V	VN3	1
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-9					2
6	CONTRAMEDIDAS	ESP					
CAPACIDADES				CARGA 10			
SENSORES AVANZADOS							
EMPUJE VECTORIAL							
SISTEMAS AUXILIARES							
SUPERCURCERO							
FURTIVO							
MULTIROL							
NAVEGACIÓN							

1.3- 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. Te recomendamos el uso de una moneda, dado o similar para ir teniendo marcada y visible la VN y Alt a la que vuelas.

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 mar. 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 guiñadas 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 verde y las VN 3 tienen un tono amarillo.

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:

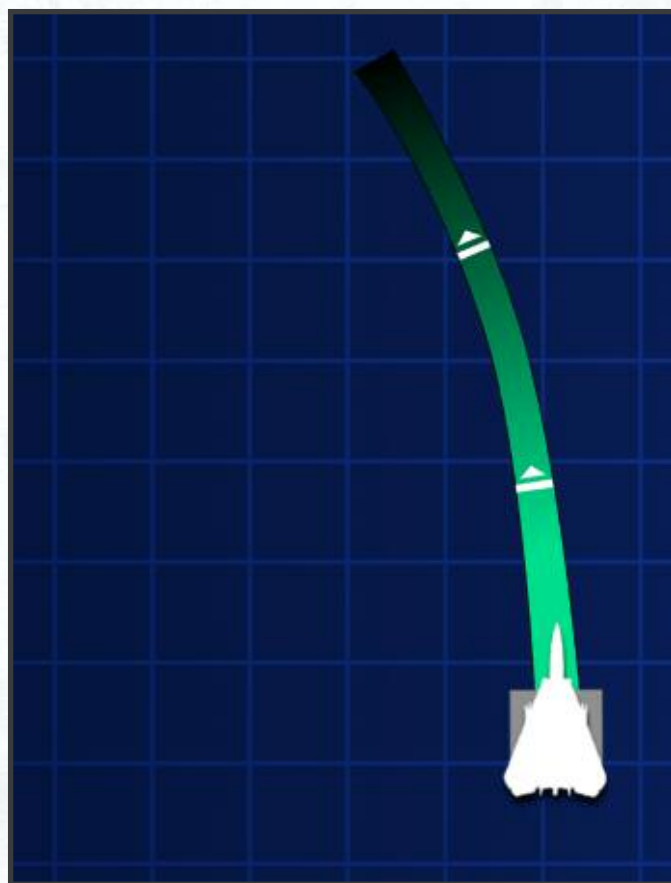
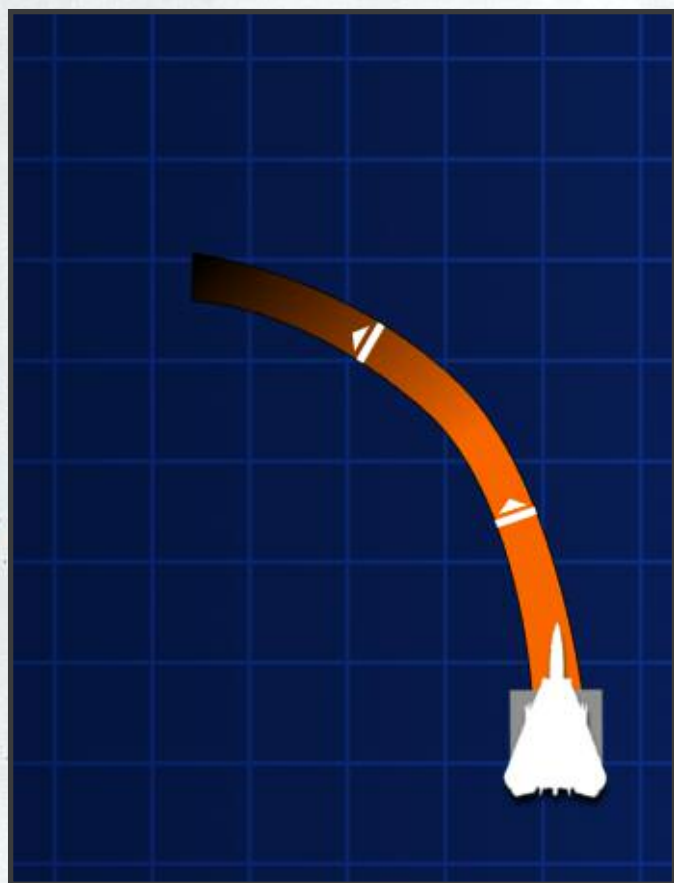


Velocidad de Navegación	Viraje Naranja o Rojo	Ascender Cota
Velocidad 1	Chequeo de Ma	Chequeo de TA
Fallo	Viraje Anterior*	-1 VN
Velocidad 2	Chequeo de Ma / Ve	Chequeo de TA
Fallo	Viraje Anterior* / Viraje Anterior*	-1 VN
Velocidad 3	Chequeo de Ma / Ve	Chequeo de TA
Fallo	Viraje Anterior* / -1 VN	-1 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, supera automáticamente el chequeo de Velocidad en la tirada para realizar dicho giro.

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 Fuel y realizar un chequeo exitoso de Velocidad para aumentar la VN de su caza en 2 en ese Turno.

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

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

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

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



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.

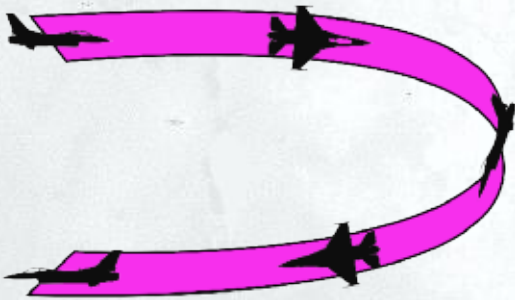
Como ya hemos indicado, la realización de cualquiera de estas maniobras implica el gasto de 1 punto de Fuel. Además, las Maniobras Especiales exigen ser realizadas a una VN o Alt concretas.

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

Immelmann

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



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.

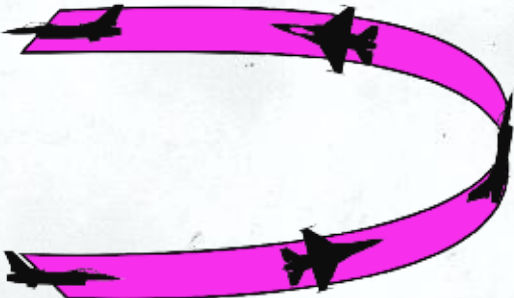
Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen 8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo VN1. Penalizador de 2 extra contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 1 tu a Aviónica.		Fallo: Gira 180° la miniatura. Pierdes 2 VN.



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 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen 8)
Éxito: Realiza un giro de 180° de la miniatura. Mueve la plantilla recta de VN1 Asciende 1 Alt.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 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 (Pen 8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo de la VN que declaraste. Penalizador de 3 extra contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 a tu Aviónica.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 de Alt.



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 coincidente 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 desciende 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 Acción 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:

Búsqueda

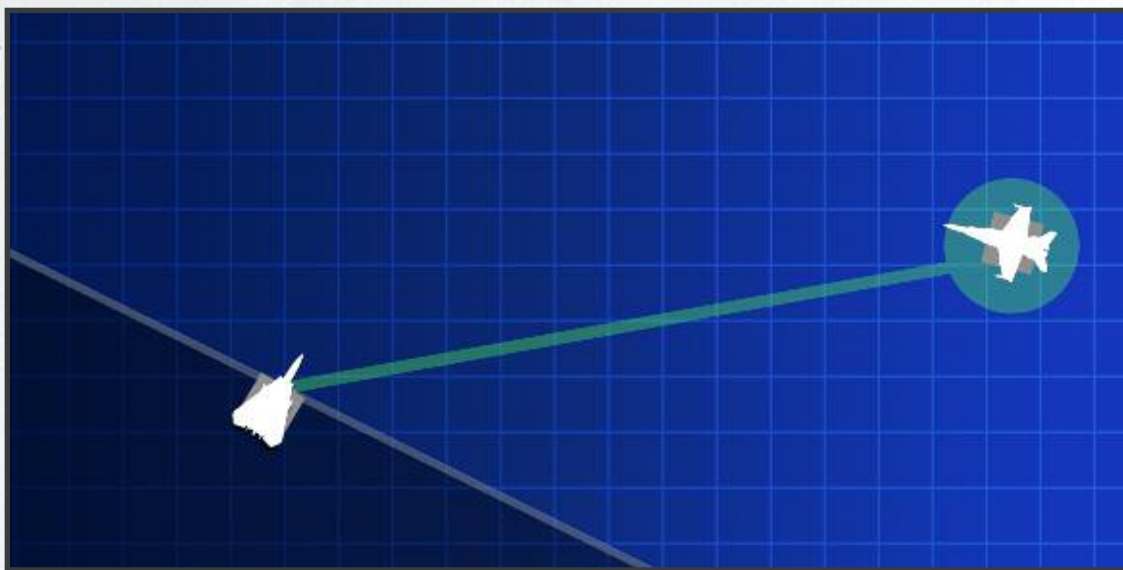
El modo Búsqueda hace que el piloto se centre en buscar enemigos más allá del área de operaciones, pudiendo precisar el momento y lugar por el que tomarán presencia. Incluso fijándolos en el radar antes de que aparezcan en la mesa de juego.

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.

Condición	Modificador a Radar
Clima Extremo: Si la Misión se realiza en condiciones de Clima Extremo como fuertes tormentas eléctricas o lluvia intensa.	Penalizador de 3 Puntos
Coberturas: Volar a Alt 1 sobre Terreno Peligroso hace que el caza se camufle con otros elementos del terreno.	Penalizador de 5 Puntos
Enemigo a baja cota: Si el objetivo a fijar vuela a Alt 1, su firma radar puede confundirse con elementos del terreno.	Penalizador de 3 Puntos
Caza Furtivo: Algunos cazas están diseñados para que su firma radar sea casi imperceptible. Aplica este modificador en caso de que el objetivo a fijar cuente con esta Capacidad.	Penalizador de 8 Puntos
Enemigo a gran altura: Si el objetivo vuela a una Alt de 3 será más fácil encontrar su huella en los radares.	Bonificador de +2 Atributo Activo de Radar
Caza a gran altura: Si el caza que intenta fijar el blanco se encuentra a una Alt de 3 será más fácil encontrar la huella enemiga en su radar.	Bonificador de +2 Atributo Activo de Radar

Si el jugador obtiene éxito en el chequeo de 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).



Si el chequeo tiene éxito, se determinará el área (ver Refuerzos de ANJ en la página 39) 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.

Desactivar el Radar

Hay ocasiones en las que los pilotos deciden apagar el radar de su aeronave para aumentar la dificultad de ser detectado por sistemas enemigos. Esto es debido a que los radares emiten ondas que pueden delatar la posición del caza.

El Piloto gasta 1 PA y borra todos los blancos que tuviera fijados en su apartado destinado a ello. Debe anotar en una de las casillas que el radar del avión se encuentra apagado. Desde ese momento, hasta que vuelva a encenderlo (gastando 1 PA), contará con un Penalizador de 2 puntos a cualquier intento enemigo para fijarle en radar.

Los cazas que no cuentan con radar (como el F-117 Nighthawk) cuentan con este Penalizador permanentemente.

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.

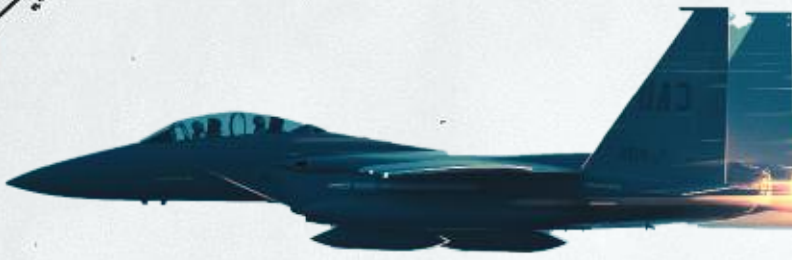
Un piloto puede gastar 1 PA para compartir algún blanco que tenga fijado en su Radar con un caza aliado en la mesa de juego. El caza que recibe la información debe tener alguna ranura disponible en el apartado Radar de su Hoja de Caza. Anota el enemigo fijado en dicha ranura del mismo modo que si lo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

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

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 la 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 "*" 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)

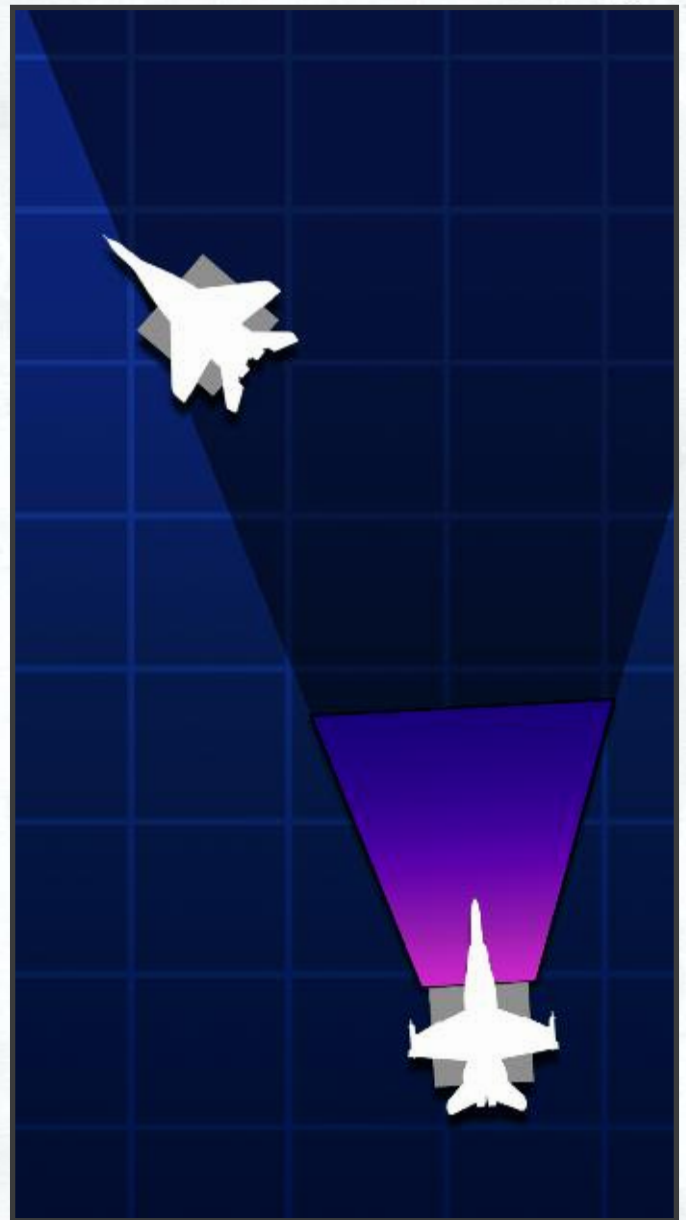
Daño: Indica la cantidad de d6 usados cuando el arma impacta sobre un blanco.

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.

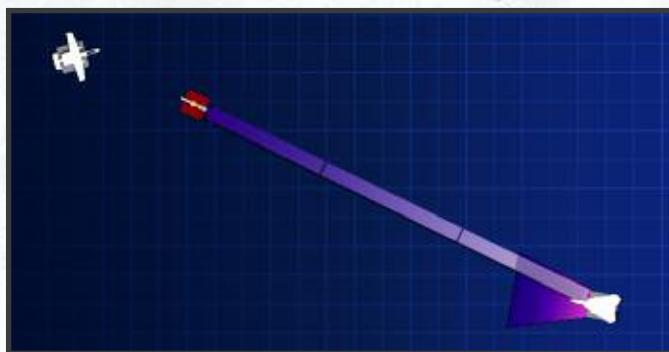


Ataque Misiles de Medio y Largo Alcance

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.



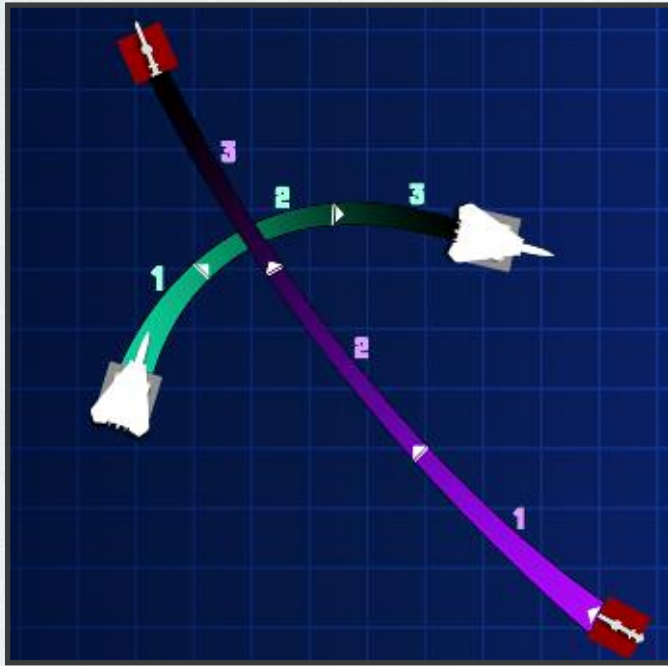
Los misiles de Medio Alcance mueven 1 Turno, tras lo cual los retiramos si no alcanzan al objetivo. Los misiles de Largo Alcance volarán durante 2 Turnos antes de quedarse sin combustible y ser retirados del juego.

Esto define un alcance efectivo de unas 24 pulgadas para los misiles de Medio alcance y unas 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, superpón 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 frac-

ciones 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 32).

Situación	Penalizador	Guiado Infrarrojo	Guiado Radar	Guía Visual
Blanco a VN 2	2	X1	-	X1
Blanco VN 3	4	X1	-	X1
Larga distancia	2	X1	-	X1
Vuelo Baja Cota	3	-	X1	-
Cobertura	2	X1	X1	X1
Nubes	2	X2	X1	X1
Turbulencias	2	X1	X1	X1
Furtividad	2	X1	X2	-
Ataque Terrestre/Alt 2	2	X1	-	X1
Ataque Terrestre/Alt 3	4	X1	-	X1

Fíjate 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 por Maniobra 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:

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

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:



Sistema Dañado	Consecuencias
Motor (Ve)	Pierdes 2 VN. Solo puedes navegar a VN1.
Superficies de Control (Ma)	El avión entra en Barrena. Sin giros Rojos o Naranjas.
Sistemas de Armas (Av)	Pierdes dos Ranuras de Armas al azar.
Compresores (Ta)	Pierdes 1 de Alt. Solo puedes volar a Alt 1.
Sistema de Radar (Ra)	Pierdes todos los blancos fijados. No puedes fijar blancos.
Contramedidas	El avión no puede usar Contramedidas de ninguna clase.

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 Radar del mismo modo que si fuera a fijarle como blanco. Si supera el chequeo, cualquier miniatura enemiga situada a una distancia de Plantilla de Rumbo Fijo VN 3 o menos del caza, obtiene un Penalizador de 2 Puntos a sus tiradas de Aviónica, Maniobra y Radar hasta el final del Turno. Coloca un Marcador de EW (Página 109) 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. Realiza una tirada de Radar del mismo modo que si fuera a fijarle como blanco. Si tiene éxito, la miniatura enemiga recibirá un Penalizador de 4 Puntos a sus tiradas de Radar y Aviónica hasta el inicio de la siguiente Fase de Acciones de Cabina. Coloca un Marcador de EW (Página 109) 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 EWSD. Suma 3 al Penalizador en Aviónica para todos los misiles que le lancen hasta el inicio de la siguiente Fase de Acciones de Cabina.

Resumen de Acciones de Cabina

Acciones de Cabina	PA	Sistema
Fijar blanco en Radar	1	Chequeo de Ra. Enemigo puede usar Chaff
Búsqueda de Radar	1	Chequeo de Ra. Pen. de distancia en Turnos x2
Data Link	1	Comparte un blanco fijado en Radar con un aliado
Desactivar el Radar	1	No puedes fijar blancos. Pen. 2 a ser fijado
Eyección	1	Resta 2 al resultado del d20 en Supervivencia
Órdenes de Radio	1	Da un Objetivo a un ANJ aliado
Atacar	1	Chequeo de Av. Consulta Uso de Armas
Guerra Electrónica	1	Chequeo de Av. Consulta Guerra Electrónica

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.

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.

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.

Sistemas Auxiliares

Algunos cazas están diseñados para aguantar daños severos y continuar siendo operativos gracias 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.

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.

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 para ser fijados en los radares enemigos y cuando son atacados por misiles.

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:

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.

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

1.9- 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.

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 una zona del Área de Operaciones que haya sido designada como Terreno Peligroso, 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. 18).

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

Nubes: Las nubes ofrecen una defensa estratégica 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.

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 pies)

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 pies)

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

Alt 3 (45.000 a 60.000 pies)

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





Capítulo 2: Enfrentamientos PVE

Fox One: Air Combat Wargame es un juego PVE (Players Versus Environment) en el que uno o varios jugadores se enfrentan contra enemigos gestionados por un sistema de Inteligencia Artificial. Este sistema te ofrece la posibilidad de cooperar con tus amigos para hacer frente a todo tipo de amenazas (no solo cazas enemigos) y superar los objetivos de la Misión.

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

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

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.



Cada Misión describirá cuales de estas fuerzas aparecen durante la misma.

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 debén 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 (a modo de refuerzo) siempre debe encararse 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 la mayoría de Misiones disponibles (pág 64), 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.

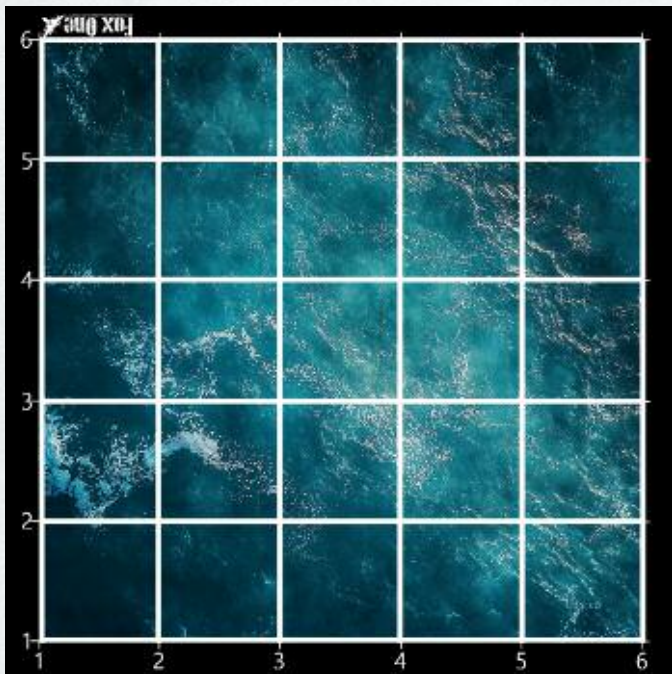
Cuando comience el Turno en el que entran en el área de operaciones, coloca las miniaturas de ANJ en el punto de entrada, pero fuera de la mesa.

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.

Posicionamiento Aleatorio

Además del sistema de Refuerzos, en Fox One utilizamos un sistema de coordenadas para colocar elementos o ANJs de manera aleatoria en el Área de Operaciones.

Toma un borde vertical de la mesa de juego y divídelo en 6 puntos equidistantes (tal y como vienen los tapetes oficiales del juego). Haz lo mismo con un borde horizontal de la mesa. Ahora tira 1d6 para definir el punto de la coordenada vertical y repite la tirada para hacer lo mismo con la coordenada horizontal. El punto de la mesa resultante será el lugar donde colocaremos dicho elemento. Como en un juego de hundir la flota de toda la vida.



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 (descrito 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 2 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 de cada ANJ en la Hoja de Control de ANJs, en la página 110.

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 (Cazas Enemigos)

Las reglas de Combate de ANJs dictan el comportamiento 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.

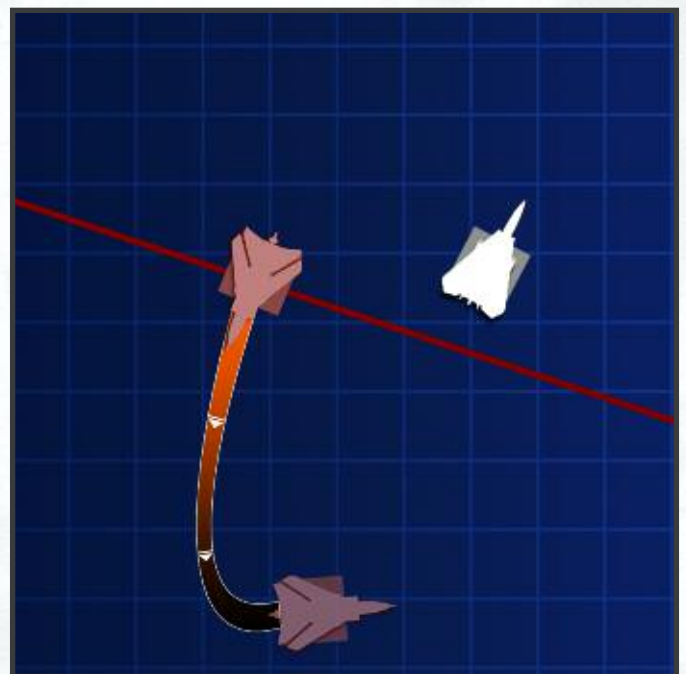
Combate de ANJ Aire/Aire: El ANJ se desplaza a una VN de 2 hacia su enemigo, encarándose todo lo posible con el centro de la peana (o Marcador) de este. Cuando el ANJ se situó a alcance de Corta distancia (según su armamento) descendiéndole su VN a 1 y modifica su Alt a la del enemigo a atacar. El ANJ 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 (salvo que cuenten con el rasgo adecuado).

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 cumple con los requisitos necesarios (blanco fijado, dentro de alcance, distancia de lanzamiento.) para atacar del modo que sea, 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 (o 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

La maquinaria 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 109 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).

Combate de Otros Activos No Jugadores

Esta clase de ANJs no entra al Estado "Al Encuentro" bajo ninguna circunstancia, por lo que atacará a sus enemigos solo cuando su Objetivo así lo dicte. El ANJ se desplaza hasta quedar a una distancia menor de Larga Distancia del primer arma que aparece en sus sistemas de armas.

La unidad usará 1 PA por cada sistema de armas que posea para atacar a los enemigos que haya en alcance de estas. Usando un sistema de armas contra cada enemigo que se encuentre en el alcance de ataque (priorizando el orden por cercanía).

Por ejemplo: *Un Destructor cuenta con dos sistemas de armas distintos: un Cañón de 30mm y una lanzadera de Misil Tierra/Aire. El Destructor atacará al caza más cercano con su Cañón de 30mm, que además es el arma que rige su movimiento, y empleará su Misil Tierra/Aire contra un segundo caza que se encuentre más distante que el primero.*

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 (al final del Capítulo), y se encarará automáticamente hacia la dirección a la que su Objetivo le dicte desplazarse.

Por ejemplo: *Un Helicóptero normalmente cuenta 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. Además vuela a Alt 1, ya que la primera cifra de su Movilidad es 1.*

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 enemigos.

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

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

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

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



2.3-Perfiles 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 Mk II			IR	C	3
Recompensa: 5.000 Cr					





Vehículos Terrestres

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					

Helicóptero de Ataque 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					

Helicóptero de Transporte 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					

Drones

Los Drones se rigen por las reglas de Plantillas de Rumbo en todo momento y no pueden ejecutar giros naranjas. Sus ataques deben encontrarse dentro del Cono de Ataque. Su Altitud se marca por la segunda cifra de su casilla Móvil.

UAV

Móvil: SI (2-3)	Operativo: SI	CO: 16+1	Estr: 1	CM B: 1	CM C: 1
Armamento			G	A	D
AASM-9 Striker			IR	C	3
AGM-65 Pegasus*			L	C	2
Recompensa: 9.000 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 Hércules

Móvil: SI (2-2)	Operativo: SI	CO: 13+1	Estr: 4	CM B: 2	CM C: 2
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2
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 SPIRIT

Móvil: SI (2-3)	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

Lancha de Ataque

Móvil: SI (1-1)	Operativo: SI	CO: 12 -	Estr: 1	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1
Recompensa: 2.000 Cr					

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					

Globos de Recompensa

Los Globos de Recompensa son un ANJ exclusivo de las Misiones de Batalla Libre. Son un activo Móvil que descenderá 1 punto de Alt cuando le toque moverse. No realizará ningún otro movimiento.

Globo de Recompensa					
Móvil: SI (Esp)	Operativo: NO	CO: -	Estr: 1	CM B: -	CM C: -
Armamento			G	A	D
-			-	-	-
Recompensa: 6.000 Cr					



2.4- Secuencia de Juego

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

1-FASE DE ACCIONES DE MOVIMIENTO

1.1-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.

1.2-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.

1.3-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.

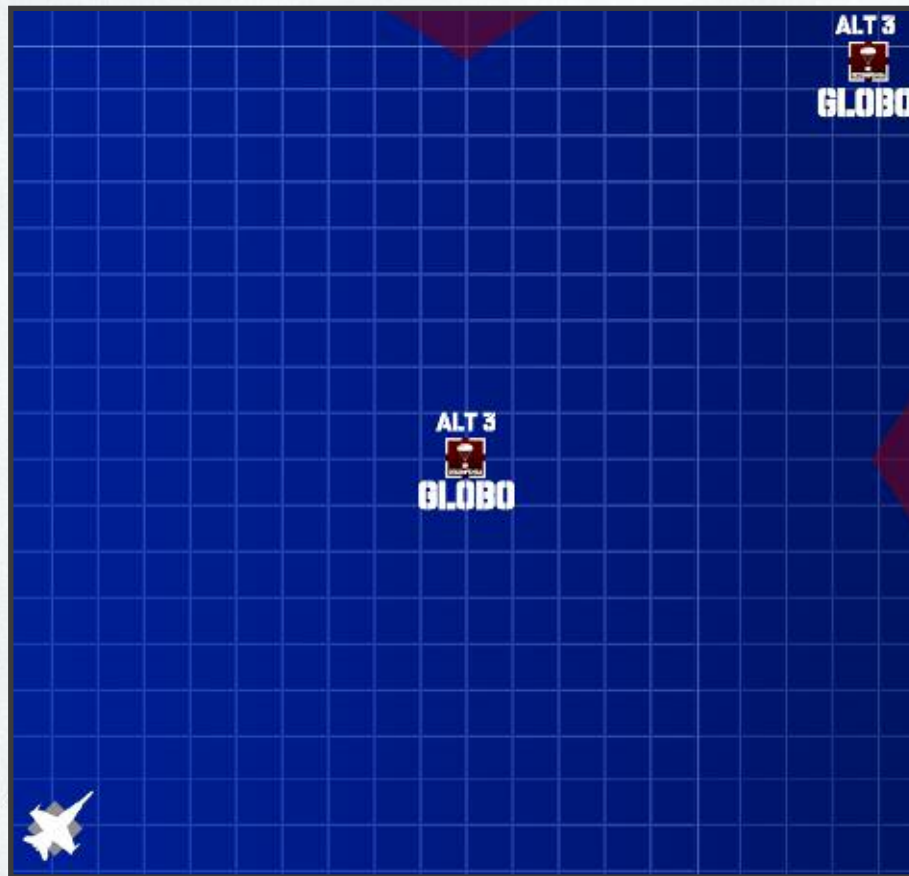
2.3-Vuelve al punto 4 y 5, repitiendo el proceso para las Acciones de Cabina de todas las miniaturas sobre la mesa. Cuando todas han hecho sus Acciones de Cabina, el Turno termina.

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

Entrenamiento de Combate

Ha llegado la hora de poner en práctica todo lo que has aprendido con una misión de entrenamiento para un jugador.

Prepara una superficie de 50x50cm y coloca en ella los elementos que aparecen en el siguiente mapa. Tú volarás el F/A-18 Hornet de la esquina inferior izquierda, por lo que ten a mano la Hoja de Caza del mismo.



Debes cumplir con la siguiente lista de objetivos en el orden que prefieras:

- Dispara un misil de Media o Larga distancia aire/aire
- Dispara un misil de Corta distancia aire/aire
- Fija un blanco en tu radar
- Realiza una Búsqueda de Radar
- Dispara un misil aire/tierra
- Derriba al F-5 Tiger II que entrará como refuerzos

Refuerzos:

Al inicio del Turno 3 usa las reglas de Refuerzos de ANJ para colocar 1 Vehículo Blindado. Al inicio del Turno 4 usa las reglas de Refuerzos de ANJ para colocar 1 F-5 Tiger II con el Objetivo de Atacar a tu F/A-18.

Capítulo 3: Jugar a Fox One

Ahora que conoces todas las reglas necesarias para jugar, incluido el comportamiento de los ANJs, ha llegado la hora de explorar los diferentes modos de juego existentes en Fox One.

Si es tu primera partida, nuestra recomendación es que leas las reglas de este capítulo hasta llegar a Juego Casual (página 53) y comiences con la Misión Oficial "Operación Arrowhead" (página 70). Esta Misión de Dificultad C te servirá para poner en práctica los enfrentamientos Aire/Aire y será una buena toma de contacto con el sistema.

Pero continuemos con la manera de jugar a Fox One por antonomasia.

3.1-La Misión Oficial

Una Misión es un escenario de juego en el que debes cumplir con el objetivo propuesto mientras evades o neutralizas amenazas. Puedes encontrar 4 Misiones incluidas en este libro a partir de la página 70.

En términos narrativos, una Misión es un contrato por el cual tu Escuadrón Privado toma partido en uno de los muchos conflictos que se dan a lo largo del globo.

Todas las Misiones cuentan de una serie de apartados que nos hablan sobre las condiciones de juego impuestas por esta. Vamos a ver a qué se refiere cada uno de ellos:

Fecha: El día y la hora local (dentro de la cronología del mundo de Fox One) en la que se da la Misión. La hora se indica con la codificación militar (sin signos de separación entre las horas y los minutos).

Las Misiones cuya hora se encuentre entre las 1900 y las 0700 se consideran Operaciones Nocturnas y debes aplicar el Penalizador de 2 a todos los chequeos de Aviónica para Guía (V).

Condición de Vuelo: Indica si la zona de juego se encuentra bajo alguna condición ambiental que pueda afectar a las aeronaves que participan en la Misión.

Dificultad: Lo complicado que es superar la Misión. Las Misiones se clasifican de C, B, A o S, en orden de menor a mayor dificultad.

Área: El lugar del mundo de Fox One donde se da la acción. Puedes descargar estas áreas de juego en www.foxonethegame.com para imprimir tu propio tapete oficial.

Mapa: Cualquier Misión se juega en una superficie cuadrada de 90x90 centímetros a la que llamamos Área de Operaciones. Cada Misión tiene un Mapa en el que se nos indica el punto en el que desplegará el Escuadrón Privado, además de qué unidades hay en esta Área de Operaciones. Los ANJs enemigos aparecerán en color rojo, mientras que los aliados serán de color azul. Los iconos triangulares parecidos a puntas de flecha indican la situación de los ANJs que son cazas.

Asegúrate de que todas las unidades están en el lugar indicado por el Mapa antes de comenzar la Misión.

Objetivos: En este apartado se nos describe, en la columna de la izquierda, el requisito a cumplir para que el Escuadrón Privado pueda dar la Misión por cumplida. En la columna de la derecha se indica el Objetivo de los ANJ que aparecen en la Misión (ver Patrones de Comportamiento para ANJ, en la página 38).

Reglas: En este apartado se describen reglas que sólo se aplicarán en ese escenario de juego. Nuevas mecánicas que nos ayudarán a representar situaciones muy diversas.

Refuerzos: Durante la mayoría de Misiones de Fox One, nuevas amenazas se adentran en el Área de Operaciones. En este apartado describimos el Turno de juego en el que llegarán a la mesa, además del ANJ del que se trata. Recuerda utilizar el sistema de Refuerzos de ANJ, descrito en el Capítulo 2 cuando esto ocurra.

Recompensa: El número en Créditos (la moneda del juego) que el Escuadrón Privado recibe como pago por cumplir con la Misión. Recuerda que en este caso debes añadir la Recompensa por cada ANJ enemigo destruido y por cada ANJ aliado que permaneciera en la mesa en el momento de finalizar la Misión.

Gestión de Activos No Jugadores

Uno de los jugadores debe anotar el estado de los ANJs enemigos, así como realizar sus tiradas. Para ello puedes utilizar una de las Hojas de Control de ANJs, al final de este libro. Del mismo modo que con las Hojas de Caza, recomendamos plastificar una o dos de estas láminas y usar un rotulador borrable para tener un uso ilimitado de esta herramienta.



3.2-Modos de Juego

Fox One: Air Combat Wargame es un juego de gran profundidad que puedes enfocar según tus necesidades y gustos. Es por eso que existen distintos modos en que tú y tus amigos podéis disfrutar de él; el Juego Casual y la Campaña.

Juego Casual

El juego casual es perfecto para familiarizarte con las reglas del juego o probarlo por primera vez. En este modo eliges 4 aviones de la misma Clase (puedes encontrar un montón de Hojas de Cazas a partir de la página 76). Toma 4 copias de Hoja de Caza en blanco y copia en ella todas las estadísticas de los cazas elegidos. Te recomendamos plastificar estas 4 copias y anotar todo con un rotulador borrable, así tendrás hojas infinitas para las cientos de horas de juego que puedes invertir en Fox One.

Ahora elige una Misión de la misma categoría (S, A, B o C) que los cazas elegidos, o una inferior si se trata de tu primer vuelo. Prepara el Área de Operaciones según dicte la Misión y estarás listo para volar. Si la experiencia te gusta, ha llegado la hora de pasar a la Campaña.

Campaña

En una Campaña tu Escuadrón Privado comenzará desde abajo. Con aviones antiguos o directamente reacondicionados para volver a los cielos. Irás jugando Misiones (desde dificultad C hasta S) que se conectan por una fase entre ellas en la que compras nuevos aviones o mejoras la base en la que vive tu equipo de técnicos y pilotos.

Además podrás jugar el modo Batalla Libre (más adelante), que te proporcionará un número de horas de juego casi ilimitada.

Si has decidido que vas a adentrarte en la experiencia de una campaña, sigue los siguientes pasos:

1-Crea tu Escuadrón Privado: Lo primero que necesitarás para jugar tu propia Campaña Informal será crear tu Escuadrón Privado, haciéndote con tus primeros cazas y creando a los pilotos que los van a poner en el aire. Encontrarás las reglas para hacerlo un poco más adelante.

2-Elige una Misión: Con tus Hojas de Caza y Escuadrón a mano, acude a la página 70 para elegir una de las Misiones que se incluyen en ese apartado o combate en una Batalla Libre, de las que se incluyen en la página 64. Si quieres completar la experiencia con nuevos desafíos, acude al área de Misiones de www.foxonethegame.com.

Recomendamos que la Dificultad de la Misión elegida sea igual a la Clase de la Base del Escuadrón Privado. En ningún caso recomendamos disputar una Misión dos categorías por encima o debajo de este baremo.

Puedes jugar cualquier Misión el número de veces que quieras, no importa si tu Escuadrón la supera o no.

3-Juega la Fase Logística: Momento en el cual puedes comprar o mejorar tus cazas, añadir nuevas habilidades a tus Pilotos o mejorar las instalaciones de tu Base. Sigue los pasos que se describen en la página 56 y siguientes cada vez que juegues la Fase Logística.

Repite los pasos 2 y 3 mientras vas mejorando tu ala de combate hasta sus máximas capacidades. Llevar un Escuadrón Privado hasta el máximo nivel de mejora es algo enormemente

gratificante, pero que puede conllevar superar decenas de Misiones.

Victoria o Derrota

Si el Escuadrón Privado cumple con el Objetivo de cualquier Misión (incluido el modo Batalla Libre), recibirá una Recompensa. Tendrá que asumir las consecuencias de daños y los Derribos que haya sufrido, que pueden conllevar daños sobre el Piloto Derribado y la pérdida de la aeronave.

Si Escuadrón Privado no cumplen con el Objetivo de la Misión o el/los jugadores deciden hacerlo, 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.

3.3-Crea tu ala de combate

Para jugar una Campaña Informal es indispensable crear el Escuadrón Privado.

Creando un nuevo Escuadrón

Todos los Escuadrones de Fox One se componen de 4 Pilotos. Si juegas solo, tienes el deber de crear y comandar en la mesa de juego a cada uno de ellos, pero si juegas acompañado te recomendamos que cada jugador se cree y juegue con su propio Piloto.

Para hacer un nuevo Piloto, debes anotar su nombre de vuelo, o alias, en la Hoja de Escuadrón (ubicada en la página 111). Ahora elige un Talento para él/ella de la siguiente

Nombre de la Misión	Dificultad	Página
Operación Arrowhead	C	70
Operación Pathfinder	B	71
Operación Solar Shield	A	72
Operación Broadsword	S	74



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 en cualquier momento de la misma, incluso después de realizar la tirada que se verá afectada por dicho Talento.

Una vez elijas el alias y el Talento de los 4 Pilotos, solo te faltará poner a tu Escuadrón Privado un nombre con gancho.

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 76).

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

Talentos de Pilotos

Convicción: El Piloto puede repetir una tirada de Aviónica.

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

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

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

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

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

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

Esquiva: El Piloto puede repetir una tirada de Contramedidas.



3.4-Fase Logística

Como ya sabes, 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, el Escuadrón Privado debe seguir los siguientes pasos en el orden mostrado. Una vez se hayan jugado todas las sub fases de la Fase Logística, se podrá 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

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

*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.

Insignias

Duelista

Derriba a 1 caza enemigo haciendo uso del cañón durante una Misión.

Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos de Aviónica cuando uses el Cañón de tu caza.

Cañonero

Derriba a 2 cazas enemigos haciendo uso del cañón durante una Misión.

Aplica +1 al resultado del d6 cuando uses el Cañón de tu Caza.

Bailarín

Evita que un misil de Medio o Largo alcance te impacte mediante maniobras.

Aplica un Penalizador de 1 a todos los ataques que recibas con misiles.

Acróbata

Realiza 2 Maniobras Especiales con éxito consecutivamente.

Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos al realizar Maniobras Especiales.

Francotirador

Derriba a 2 cazas enemigos con misiles de Alcance M o L durante una Misión.

Aplica +1 de Bono Pasivo a tus chequeos de Aviónica cuando uses misiles de Alcance L o M.

Cazador

Derriba a 3 cazas enemigos durante una Misión.

Aplica +1 de Bono Pasivo a todos los chequeos.

As

Derriba 5 cazas enemigos durante una Misión.

Suma 1d6 al Daño de todas tus tiradas.

Probado

Supera 1 Misión sin ser Derribado.

Resta 1 al resultado en el d20 al tirar en la Tabla de Supervivencia.

Superviviente

Supera 5 Misiones sin ser Derribado.

Si obtienes un 1 en el d6 al emplear Contramedidas, no gastas esa unidad.

Veterano

Supera 10 Misiones sin ser Derribado.

Tus enemigos restan 1 al resultado en cada d6 al tirar Daño contra ti.

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

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

Caza Derribado	Recompensa
C	4.000 Cr
B	5.000 Cr
A	6.000 Cr
S	8.000 Cr



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.

La Base del Escuadrón

Una de las partes más importantes 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	5	6	-
B	6	10	60.000 Cr
A	7	20	100.000 Cr
S	8	32	140.000 Cr

Cazas y Mantenimiento

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

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 2.

Centro de Control RADAR: Suma 1 al Bono Pasivo en Radar de todos los cazas durante el Turno 1.

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 4.

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 6.

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 8.

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	50.000 Cr
S	2	+4	150.000 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 "Alpha" para la Capacidad Ofensiva, una "Delta" para la Defensiva y una "Omega" para el Manejo.

Por ejemplo: F/A-18 *a*(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.*

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



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

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.

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 Stormbringer*

Puedes encontrar el listado de todas las armas del juego en la página 93 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 si 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 cualquier parte del mismo.

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

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

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: Operaciones Aéreas

En este capítulo incluimos las reglas para jugar Misiones de Batalla Libre, así como varias Misiones Oficiales con sus respectivas descripciones de reglas y trasfondo.

4.1-Misión de Batalla Libre

El modo Batalla Libre te pone en una situación de guerra abierta en la que no tienes un objetivo concreto. Tu Escuadrón Privado debe destruir el máximo número de unidades enemigas antes de que se acabe el tiempo, lo cual ocurre al finalizar el Turno 7.

Cuando el Turno 7 finaliza la Misión termina y obtendrás una cantidad de Créditos base, a la que sumarás la Recompensa recibida por cada ANJ destruido. La cantidad de Créditos obtenida inicialmente depende de la Dificultad elegida para la Misión. Observa la siguiente tabla y anota la Recompensa correspondiente llegado el momento:

Dificultad	Recompensa
C	20.000 Créditos
B	35.000 Créditos
A	70.000 Créditos
S	90.000 Créditos

Objetivo de ANJs

Todos los ANJs que aparecen en una Misión de Batalla Libre tienen el Objetivo de Atacar a unidades enemigas.

Define la Misión

La Misión se define bajo algunas condiciones que son aleatorias, por lo que antes de comenzar a desplegar, hay que realizar los siguientes pasos en el orden en que aparecen:

Elige la Dificultad

El Escuadrón Privado puede elegir entre una dificultad igual, o un nivel por encima o debajo de la categoría de su Base (C, B, A o S).

Define la Operación

Tira 1d20 o elige la Operación.

1d20	Operación	Mapa
1 a 10	Burning Sky	1 Sariff Desert
11 a 20	Fleet Hunt	2 Sea of Andromeda

Coloca el Área de Operaciones que corresponda a la Operación, pero no despliegues aún las unidades.

Define las Plantillas de Nubes y Turbulencias

El espacio aéreo puede contener perturbaciones activas, como bancos de nubes o zonas de turbulencias. Así que lo primero será definir cuan accidentado está el cielo de la batalla.

Tira 1d6 consulta el resultado:

1d6	Condición	Reglas
1 o 2	Tranquilo	Nada
3	Nubes Ligeras	2 Plantillas de Nubes
4	Nublado	3 Plantillas de Nubes
5	Mixto	2 Plantillas de Nubes y 2 de Turbulencias
6	Turbulento	2 Plantillas de Turbulencias

Coloca las Plantillas de Nubes o Turbulencias utilizando el sistema de Posicionamiento Aleatorio (página 40). Tira 1d6 para definir la altura de todas las Nubes. Repite el proceso para las Turbulencias. Si en esta tirada obtienes un 4, 5 o 6, da la vuelta al dado. Las Plantillas de Nubes o Turbulencias deben estar totalmente dentro del Área de Operaciones.

Define la Hora de la Operación

Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1d6	Hora	Reglas
1 a 3	Entre las 0701 y las 1859	Diurna
4 a 6	Entre las 0700 y las 1900	Nocturna

Recuerda aplicar las reglas de Operaciones Nocturnas.

Define Oposición Aérea

Vamos a definir el modelo de los cazas enemigos en base a la Dificultad que hayas elegido.

Tira 1d6 consulta el resultado según la Dificultad elegida:

1d6	Cazas Dificultad C	Cazas Dificultad B	Cazas Dificultad A	Cazas Dificultad S
1	MiG-29 Fulcrum	Gripen	Eurofighter Typhoon	F-22 Raptor
2	F-4 Phantom	F/A-18 Hornet	F-15 Eagle	F-22 Raptor
3	Tornado	Su-27 Flanker	MiG-35 Fulcrum F	Su-57 Felon
4	AV-8B Harrier	F-16 Fighting Falcon	Rafale	J-20 Mighty Dragon
5	MiG-23 Flogger	J-10 Vigorous Dragon	Rafale	F-35 Lightning II
6	MiG-21 Fishbed	Mirage 2000	Su-35 Flanker E	F-35 Lightning II

Busca la fila correspondiente al d6 y la columna correspondiente a la Dificultad elegida para definir las aeronaves enemigas en la Misión.



Define las Condiciones del Entorno

Por último, pasa a concretar las condiciones generales que afectan a la zona.

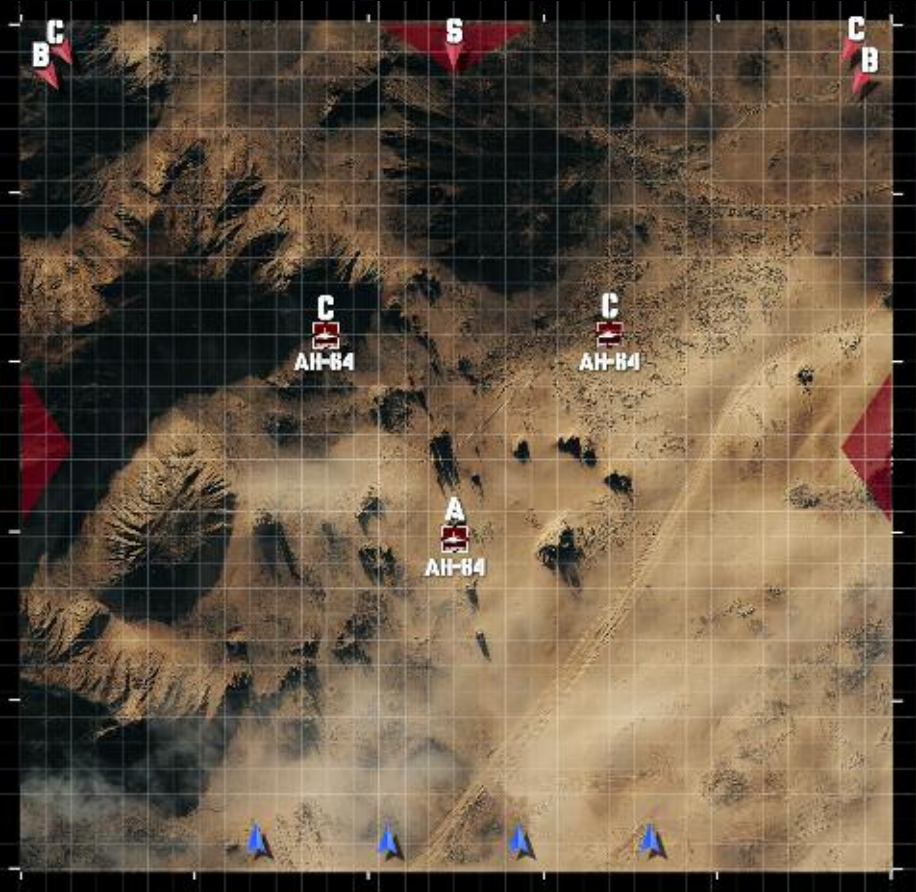
Tira 1d6 consulta el resultado:

1d6	Condición	Reglas
1 a 3	Tranquilo	Nada
4	Viento Cruzado	Penalizador de 2 a Maniobra
5	Interferencia Magnética	Penalizador de 2 a Radar
6	Tormenta Solar	Penalizador de 2 a Aviónica

Despliega

Despliega las unidades que aparecen en la Operación elegida. Como puedes ver en cada uno de los Mapas, los ANJ tienen una letra junto al Marcador que lo sitúa en la mesa. Debes colocar todos los Marcadores que aparecen, desde C, B, A y S hasta que llegues a la Dificultad que hayas seleccionado. Ignora cualquier ANJ del mapa que tenga una letra superior a la Dificultad elegida.

1. Burning Sky



A tactical map of the Atlantic Ocean, overlaid with a grid. The map shows the positions of various naval units, marked with letters (A, B, C) and ship icons. The units are labeled in Portuguese: FRAGATA (Frigate), LANCHA (Boat), and DESTRUCTOR (Destroyer). The map includes compass roses in the corners and a blue arrow icon in the bottom left.

Unit Type	Label	Approximate Position (Grid)
Frigate	FRAGATA	Top Center
Frigate	FRAGATA	Top Right
Frigate	FRAGATA	Left Center
Boat	LANCHA	Center
Destroyer	DESTRUCTOR	Center Right
Frigate	FRAGATA	Right Center
Boat	LANCHA	Bottom Center
Frigate	FRAGATA	Bottom Right



Refuerzos

Las siguientes tablas muestran los Refuerzos que acudirán a la batalla. Mira la tabla correspondiente a la Misión que estás disputando y aplica los Refuerzos de la dificultad que estés jugando. Los modelos de cazas que aparecerán durante la Misión son los mismos que se definieron en la tabla de Oposición Aérea.

Burning Sky			
Turno 3		Turno 5	
C	1 AH-64 (Helicóptero)	C	1 Caza
B	2 AH-64 (Helicóptero)	B	2 Cazas
A	1 Caza	A	1 AH-64 (Helicóptero), 1 Caza
S	1 AH-64 (Helicóptero), 1 Caza	S	1 AH-64 (Helicóptero), 2 Cazas

Fleet Hunt			
Turno 2		Turno 5	
C	2 Cazas	C	1 Caza
B	2 Cazas	B	2 AH-64 (Helicóptero)
A	2 Cazas	A	1 AH-64 (Helicóptero), 1 Caza
S	2 Cazas	S	2 AH-64 (Helicóptero)

Globos de Recompensa

Los Globos de Recompensa ofrecen la posibilidad de ganar unos Créditos extra al escuadrón que logre destruirlos.

Al inicio de todos los Turnos pares (2, 4 y 6) de la partida, un jugador debe tirar 1d6, con un resultado de 4, 5 o 6 un Globo de Recompensa aparecerá en la zona.

Utiliza las reglas de Posicionamiento Aleatorio (página 40) para definir el punto en el que aparece el Globo de Recompensa y coloca su Marcador en él. Su Alt inicial será de 3 (puedes marcarlo con un dado) y bajará un punto al inicio de cada Turno posterior. Si el Globo de Recompensa llega a Alt 0, tocará tierra y ya no podrá ser destruido.

Puedes encontrar la ficha de atributos del Globo de Recompensa en la sección de ANJs (página 49).



Misión Oficial -Operación Arrowhead-

Fecha: 29-Abr-39 1715

Condición de Vuelo: Despejado (Nada)

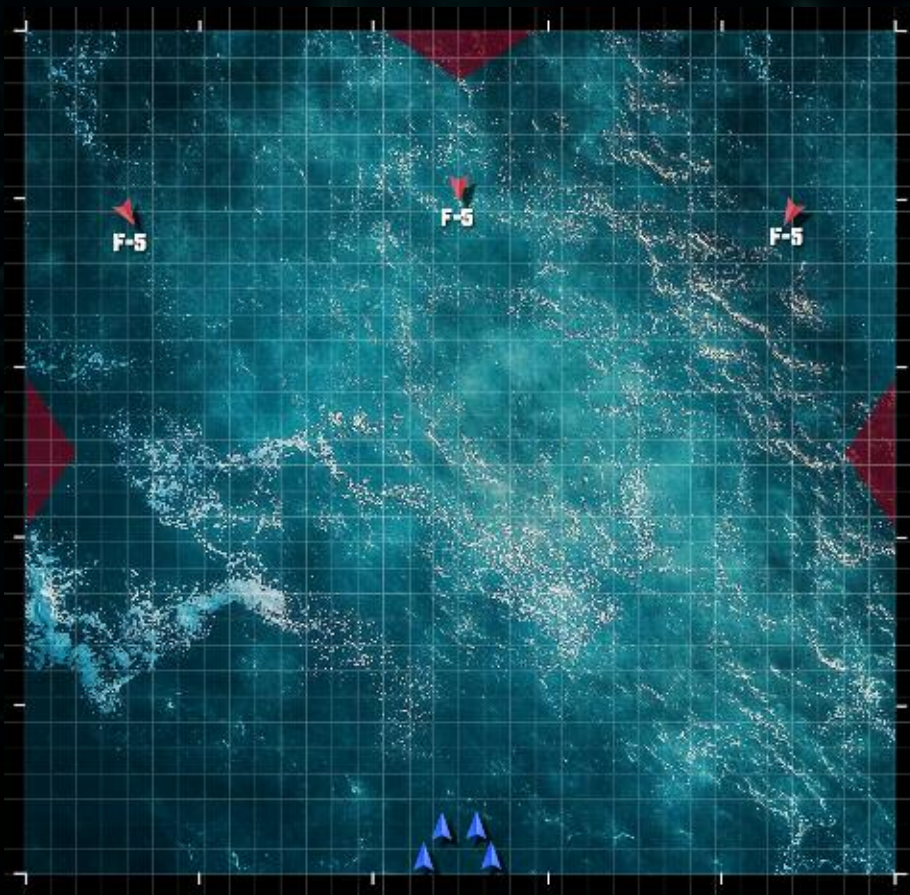
Dificultad: C

Área: Sea of Andromeda

El grupo terrorista conocido como Unidad Poison ha realizado, hace unas pocas horas, un osado ataque aéreo sobre la gubernatura de Gaelia, en Liberty Island. Aunque el alcance de víctimas del ataque está aún por determinar, el consejo de defensa central ha realizado un comunicado a la UAP para solicitar un Escuadrón Privado que responda al ataque.

Movidos por el temor de que el conflicto escale a una guerra abierta, los miembros del consejo de crisis han preferido la contratación de un servicio externo a una implicación directa.

Los datos de inteligencia proporcionados por el gobierno gaelo muestran que Poison opera un pequeño ala de combate desde una base al oeste de la isla. Es muy probable que les detecten con su red de radares, por lo que deberían prepararse para un combate aire-aire. Su objetivo es neutralizar dicho escuadrón al completo.



Objetivos

Escuadrón: Asegurar la llegada al punto Alpha de al menos 3 unidades del convoy.

ANJ's: Atacar a miniaturas no aliadas.

Refuerzos

Operación Arrowhead	
Turno 3	Turno 5
1 F-5 Tiger II	2 MiG-23 Flogger

Recompensa

20.000 Créditos

Misión Oficial -Operación Pathfinder-

Fecha: 04-May-39 1515

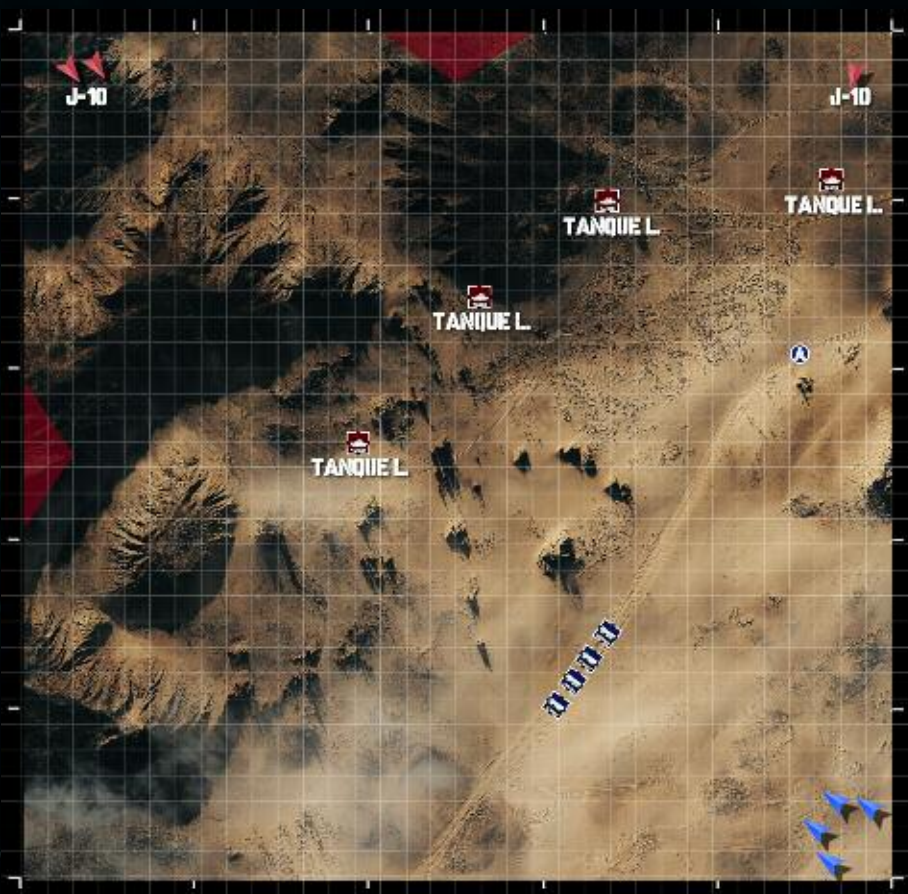
Condición de Vuelo: 2 Plantillas de Nubes

Dificultad: B

Área: Sariff Desert

Los combates entre el Sawt y el Ejército Popular Mersiano en el Valle de Logos se han intensificado. Ya han sido varios los convoyes con ayuda humanitaria que han sido asaltados y los implicados en el conflicto se culpan mutuamente de los ataques.

La ONG Green Arms ha solicitado ayuda formal a la UAP. Un Escuadrón Privado volará escoltando el convoy y lo defenderá ante cualquier ataque.



Objetivos

Escuadrón: Asegurar la llegada al punto Alpha de al menos 3 unidades del convoy.

ANJ's: Atacar a miniaturas no aliadas.

Vehículos Blindados: Desplazarse al punto Alpha.

Reglas

Tormentas de Arena: Al inicio de todos los Turnos de juego tira 1d6 y aplica el resultado de la siguiente tabla durante todo el Turno:

d6	Reglas
1 a 3	Tranquilo: No applies ninguna regla adicional
4 o 5	Tormenta leve: Cobertura para todas los ANJs en tierra.
6	Tormenta Violenta: No se pueden realizar disparos en tierra en Larga Distancia.

Refuerzos

Operación Pathfinder	
Turno 3	Turno 5
2 Tanques Ligeros (Posicionamiento Aleatorio)	2 J-10 Vigorous Dragon

Recompensa

32.000 Créditos

Misión Oficial -Operación Solar Shield-

Fecha: 11-May-39 0732

Condición de Vuelo: 2 Plantillas de Turbulencias

Dificultad: A

Área: Sea of Andromeda

Acaba de llegarnos un comunicado de máxima prioridad de la UAP.

Cansado de que las negociaciones entre el gobierno mancomunado de Tecámac y la fuerza revolucionaria de Los Hermanos Libres no avancen, el gobierno de la Confederación de Países Aliados ha tomado cartas en el asunto.

Un equipo de fuerzas especiales del MIS ha realizado hace unas pocas horas una operación de rescate no autorizada de varios rehenes confederados sobre suelo tecamalteco. El equipo de fuerzas especiales ha llevado a los ciudadanos rescatados hasta un C-130. Pero los satélites de vigilancia en la zona han localizado a una fuerza aérea de Los Hermanos Libres aproximándose al avión del MIS con el nombre en código Killer Whale. Los confederados no tenían datos de que los revolucionarios contaran con un ala de combate operativa, por lo que esta unidad es su única esperanza de sobrevivir.

Esto es un "scramble", escuadrón. Se subirán a sus aeronaves para adentrarse en aguas internacionales, tomar contacto con Killer Whale y proporcionarle escolta. Intercepten y derriben a cualquier aparato enemigo hasta que Killer Whale abandone el área de operaciones.



Objetivos

Escuadrón: Asegurar la salida de Killer Whale del Área de Operaciones.

ANJ's Aliados: Desplazarse hasta abandonar el Área de Operaciones por la esquina inferior izquierda.

Cazas Enemigos: Atacar a miniaturas no aliadas

UAV Enemigos: Atacar a Killer Whale

Misión Oficial -Operación Solar Shield-

Reglas

Viento Cruzado: Penalizador de 2 a Maniobra.

Cazas Enemigos: Cuentan con el Rasgo de ANJ "Oportunistas".

Killer Whale: Es un C-130 Hércules (página 47).

Fin de la Misión: Está Misión finaliza automáticamente si Killer Whale abandona el Área de Operaciones o es Derribado.

Refuerzos

Operación Solar Shield	
Turno 3	Turno 5
2 UAV y 1 Su-35 Flanker E	2 Su-35 Flanker E

Recompensa

64.000 Créditos



Misión Oficial -Operación Broadsword-

Fecha: 14-May-39 1246

Condición de Vuelo: 3 Plantillas de Nubes

Dificultad: S

Área: Prickpoint Facility

Hace treinta y una horas la República Federal de Varegia ha detectado despliegues no autorizados de lanzaderas de misiles de largo alcance dentro de la Franja de Desmilitarización FDA-12. El asunto rápidamente ha escalado a una movilización de numerosas tropas en la zona. Aunque la CEDC no ha reconocido ni desmentido la denuncia del gobierno Varego, ha resuelto no ceder ante las acusaciones y ha pedido ayuda a la UAP para que varios escuadrones les ofrezcamos apoyo aéreo.

Su misión consistirá en defender Prickpoint Facility, una instalación no declarada pero estratégica, ante el avance de fuerzas aéreas y terrestres de la República Federal de Varegia. Deben proteger el perímetro de Prickpoint y asegurarse de que sus instalaciones se mantienen en pie otro día. Esta es una oportunidad para mostrar al mundo de que pasta están hechos... ¡Buena Caza!



Objetivos

Escuadrón: Que al menos 3 Marcadores de Instalación aliados se mantengan en pie hasta el final del Turno 8.

ANJ's Enemigos: Atacar las Instalaciones.

Reglas

Tanques Aerotransportados: Al inicio de los Turnos 2 y 3 coloca 2 Tanques Ligeros (que son transportados por enormes globos tácticos). Usa

las reglas de Posicionamiento Aleatorio para determinar el punto en el que aparecen. Usa el sistema de movimiento y atributos de los Globos de Recompensa (página 49) hasta que el Tanque llegue a Alt 0, momento en el que actuará con normalidad, adoptando el Objetivo designado.

Cazas: Los F-35 cuentan con el Rasgo de ANJ "Oportunista" y "Audaz".

Misión Oficial -Operación Broadsword-

Refuerzos

Operación Broadsword

Turno 3

2 Mi-35, 1 F-35

Turno 5

2 F-35, 1 Mi-35



HERALD
ADVANCED MILITARY WEAPONRY

Recompensa

82.000 Créditos.



Capítulo 5: Alas de Acero

En este capítulo se incluyen veintiocho modelos de los cazas más usados por los Escuadrones Privados. Con todos sus rasgos y capacidades detalladas.

Cazas Clase C

En esta categoría podemos encontrar modelos cuyo diseño se remonta a varias décadas en el pasado. Al momento en el que los aviones comenzaron a incorporar electrónica compleja, además de superar la barrera del sonido.

CLASE

Apoyo cercano

C

A-10 THUNDERBOLT

Fox One

Ve

9

+1

MA

9

+1

Av

13

+3

TA

8

+1

RA

9

+1

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

○○○○○○

BLINDAJE

3

○○○

FUEL

3

○○○○○○

CHAFF

4

○○○○○○

DAÑO ESTRUCTURAL

ARMAMENTO

CARGA

14

ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
1	MOTOR	Ve-2	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-2	ACSM-65 PEGASUS* (2)		IR	C	2	2
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-5	AGB-12 FURY* (2)		L	P	4	3
4	COMPRESORES	Ta-1	AGB-12 FURY* (2)		L	P	4	3
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-2	CCHETES KRAKEN 67* (2)		V	C	2	1
6	CONTRAMEJIDAS	ESP	MM-105 FANG		V	VN3	2	2

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTITROL

NAVEGACIÓN

El A-10 Thunderbolt II 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: 25.500 Créditos

CLASE
Caza polivalente

AV-8B HARRIER II

Fox One
AIR COMBAT WARGAME

Ve 11 +1
MA 13 +2
Av 12 +2
TA 14 +2
RA 9 -

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 3

BLINDAJE 2

FUEL 3

CHAFF 3

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-3
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-4
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-3
4	COMPRESORES	Ta-5
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-2
6	CONTRAMISILES	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AGSM-65 PEGASUS* (2)	☐	IR	C	2	2
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
MM-90 VALKYRIE	☐	V	VN3	1	2
	☐				
	☐				

CARGA 8

CAPACIDADES

- ☐ SENSORES AVANZADOS
- ☐ EMPUJE VECTORIAL
- ☐ SISTEMAS AUXILIARES
- ☐ SUPERCRUCERO
- ☐ FURTIVO
- ☐ MULTIROL

NAVIGACIÓN

El AV-8B Harrier es un 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: 22.500 Créditos

CLASE
Caza Polivalente

F-4 PHANTOM

Fox One
AIR COMBAT WARGAME

Ve 17 +3
MA 10 -
Av 13 +1
TA 13 +2
RA 11 +1

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 3

BLINDAJE 2

FUEL 4

CHAFF 3

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-9
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-3
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-5
4	COMPRESORES	Ta-5
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-3
6	CONTRAMISILES	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AAMM-7 BLAZER (2)	☐	SA	M	3	3
AAMM-7 BLAZER (2)	☐	SA	M	3	3
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
MM-90 VALKYRIE	☐	V	VN3	1	2
	☐				
	☐				

CARGA 12

CAPACIDADES

- ☐ SENSORES AVANZADOS
- ☐ EMPUJE VECTORIAL
- ☐ SISTEMAS AUXILIARES
- ☐ SUPERCRUCERO
- ☐ FURTIVO
- ☐ MULTIROL

NAVIGACIÓN

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: 25.500 Créditos

CLASE Caza ligero	C	F-5 TIGER II		Fox One AIR COMBAT WORLDWIDE				
Ve	13	+1	MA	16	+2			
Av	12	+2	TA	13	+2			
RA	11	-						
OBJETIVOS FIJADOS			BENGALAS 3 ○○○○○○					
BLINDAJE 1 ○○○○			FUEL 3 ○○○○○○					
CHAFF 3 ○○○○○○								
DAÑO ESTRUCTURAL			ARMAMENTO					
ID#	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
1	MOTOR	Ve-5	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-7	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-4	MM-90 VALKYRIE Dual		V	VN3	2	4
4	COMPRESORES	Ta-4						
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-4						
6	CONTRAMISILES	ESP						
CAPACIDADES						CARGA 8		
SENSORES AVANZADOS								
EMPUJE VECTORIAL								
SISTEMAS AUXILIARES								
SUPERCRUCERO								
FURTIVO								
MULTITOL								
NAVEGACIÓN								

El F-5 Tiger II 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: 16.000 Créditos

CLASE Interceptor	C	MiG-21 Fishbed		Fox One AIR COMBAT WORLDWIDE				
Ve	17	+3	MA	14	+2			
Av	11	-	TA	15	+2			
RA	9	-						
OBJETIVOS FIJADOS			BENGALAS 2 ○○○○○○					
BLINDAJE 1 ○○○○			FUEL 3 ○○○○○○					
CHAFF 2 ○○○○○○								
DAÑO ESTRUCTURAL			ARMAMENTO					
ID#	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
1	MOTOR	Ve-7	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-3	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-4	MM-90 VALKYRIE		V	VN3	1	2
4	COMPRESORES	Ta-7						
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-2						
6	CONTRAMISILES	ESP						
CAPACIDADES						CARGA 6		
SENSORES AVANZADOS								
EMPUJE VECTORIAL								
SISTEMAS AUXILIARES								
SUPERCRUCERO								
FURTIVO								
MULTITOL								
NAVEGACIÓN								

El MiG-21 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: 14.000 Créditos

CLASE		C		MiG-23 Flogger		Fox One	
Ve	16	+3	MA	14	+1	Av	12
						TA	14
						RA	12
OBJETIVOS FIJADOS				SEÑALES		3	
BLINDAJE		1		FUEL		4	
				CHAFF		3	
DAÑO ESTRUCTURAL				ARMAMENTO		CARGA	
1	MOTOR	Ve-7		ARMA	U	G	A
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-6		AAMM-120 JAVELIN (2)		A	M
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-4		AASM-9 STRIKER (2)		IR	C
4	COMPRESORES	Ta-6		AASM-9 STRIKER (1)		IR	C
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-3		MM-90 VALKYRIE		V	VN3
6	CONTRAMISILES	ESP					
CAPACIDADES							
SENSORES AVANZADOS							
EMPULSO VECTORIAL							
SISTEMAS AUXILIARES							
SUPERCRUCERO							
FURTIVO							
MULTITROL							
NAVEGACIÓN							

El MiG-23 Flogger 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: 17.000 Créditos

CLASE		C		Su-24 Fencer		Fox One	
Ve	14	+2	MA	11	+1	Av	12
						TA	9
						RA	10
OBJETIVOS FIJADOS				SEÑALES		4	
BLINDAJE		2		FUEL		4	
				CHAFF		4	
DAÑO ESTRUCTURAL				ARMAMENTO		CARGA	
1	MOTOR	Ve-6		ARMA	U	G	A
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-3		AASM-9 STRIKER (2)		IR	C
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-4		AGSM-65 PEGASUS* (2)		IR	C
4	COMPRESORES	Ta-2		AGSM-64 OCELOT* (2)		IR	C
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-3		AGSM-64 OCELOT* (2)		IR	C
6	CONTRAMISILES	ESP		MM-90 VALKYRIE		V	VN3
CAPACIDADES							
SENSORES AVANZADOS							
EMPULSO VECTORIAL							
SISTEMAS AUXILIARES							
SUPERCRUCERO							
FURTIVO							
MULTITROL							
NAVEGACIÓN							

El Su-24 Fencer 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: 23.000 Créditos

CLASE Interceptor		C+		MiG-29 Fulcrum		Fox One AIR COMBAT WORLDWIDE	
Ve	17 +2	MA	17 +2	Av	11 +1	TA	18 +2
RA	12 +1						
OBJETIVOS FIJADOS				BENGALAS 3			
BLINDAJE 1				FUEL 4			
CHAFF 3							
DAÑO ESTRUCTURAL				ARMAMENTO			
1	MOTOR	Ve-7		ARMA	U	G	A
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-8		AAMM-120 JAVELIN (2)		A	M
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-3		AASM-9 STRIKER (2)		IR	C
4	COMPRESORES	Ta-9		AASM-9 STRIKER (2)		IR	C
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-3		MM-90 VALKYRIE		V	VN3
6	CONTRAMISILES	ESP					
CAPACIDADES				CARGA 9			
SENSORES AVANZADOS							
EMPUJE VECTORIAL							
SISTEMAS AUXILIARES							
SUPERCRUCERO							
FURTIVO							
MULTITROL							
NAVEGACIÓN							

El MiG-29 Fulcrum es un caza bombardero e interceptor 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: 25.500 Créditos

CLASE Caza polivalente		C		Tornado		Fox One AIR COMBAT WORLDWIDE	
Ve	16 +3	MA	13 +1	Av	12 +1	TA	12 +1
RA	13 +1						
OBJETIVOS FIJADOS				BENGALAS 3			
BLINDAJE 1				FUEL 3			
CHAFF 3							
DAÑO ESTRUCTURAL				ARMAMENTO			
1	MOTOR	Ve-7		ARMA	U	G	A
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-8		AAMM-120 JAVELIN (2)		A	M
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-3		AGSM-65 PEGASUS* (2)		IR	C
4	COMPRESORES	Ta-9		AASM-9 STRIKER (2)		IR	C
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-3		MM-90 VALKYRIE		V	VN3
6	CONTRAMISILES	ESP					
CAPACIDADES				CARGA 9			
SENSORES AVANZADOS							
EMPUJE VECTORIAL							
SISTEMAS AUXILIARES							
SUPERCRUCERO							
FURTIVO							
MULTITROL							
NAVEGACIÓN							

El Panavia 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: 19.500 Créditos

Cazas Clase B

Los cazas de esta clase tuvieron sus días de gloria en conflictos de hace veinte o treinta años. Eran aparatos formidables que habían consolidado sus capacidades de detección y neutralización. Hoy en día son utilizados por alas de combate más o menos modestas. Su electrónica y sensores han sido modernizados en muchos casos.

CLASE
Superioridad aérea **B**

F-14 Tomcat

Fox One
4th COMBAT WING

Ve 16 +2
MA 15 +1
Av 16 +2
TA 14 +1
RA 18 +3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 4

BLINDAJE 1

FUEL 5

CHAFF 4

DAÑO ESTRUCTURAL

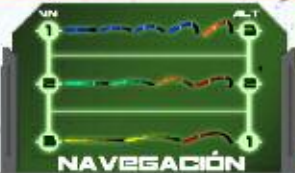
ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-7 ☐
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-8 ☐
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-8 ☐
4	COMPRESORES	Ta-5 ☐
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-9 ☐
6	CONTRAMISILES	ESP ☐

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AALM-54 DRAGON (2)	☐	A	L	3	3
AAMM-7 BLAZER (2)	☐	SA	M	3	3
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
MM-90 VALKYRIE	☐	V	VN3	1	2
	☐				
	☐				

CAPACIDADES

- SENGORES AVANZADOS ☐
- EMPUJE VECTORIAL ☐
- SISTEMAS AUXILIARES ☐
- SUPERCRUCERO ☐
- FURTIVO ☐
- MULTITROL ☐



NAVEGACIÓN

CARGA 10
 

El F-14 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: 38.000 Créditos

CLASE

Caza polivalente

B

F-16 Fighting Falcon

Fox One

Ve

16

+1

MA

17

+2

Av

14

+3

TA

16

+1

RA

16

+2

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

○○○○○○

BLINDAJE

1

○○○

FUEL

3

○○○○○

CHAFF

4

○○○○○○

DAÑO ESTRUCTURAL

106

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-8

2

SUPERFICIES DE CONTROL

Ma-8

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-5

4

COMPRESORES

Ta-8

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-9

6

CONTRAMISILES

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AASM-120 JAVELIN (2)

A

M

3

3

AAMM-7 BLAZER (2)

SA

M

3

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

MM-90 VALKYRIE

V

VN3

1

2

CARGA

10

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTITROL

NAVEGACIÓN



El F-16 Fighting Falcon o "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: 41.000 Créditos

CLASE

Caza polivalente

B

F/A-18 Hornet

Fox One

Ve

16

+3

MA

16

+2

Av

15

+2

TA

14

+1

RA

15

+1

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

○○○○○○

BLINDAJE

2

○○○

FUEL

4

○○○○○

CHAFF

3

○○○○○○

DAÑO ESTRUCTURAL

106

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-8

2

SUPERFICIES DE CONTROL

Ma-8

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-7

4

COMPRESORES

Ta-6

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-7

6

CONTRAMISILES

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-7 BLAZER (2)

SA

M

3

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

AGSM-65 PEGASUS* (2)

IR

C

2

2

MM-90 VALKYRIE

V

VN3

1

2

CARGA

9

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTITROL

NAVEGACIÓN



El F/A-18 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: 43.000 Créditos

CLASE

Superioridad aérea

B

J-10 Vigorous Dragon

Fox One

Ve

16

+2

MA

18

+3

Av

14

+2

TA

16

+1

RA

16

+1

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

○○○○○○

BLINDAJE

2

○○○

FUEL

3

○○○○○○

CHAFF

3

○○○○○○

DAÑO ESTRUCTURAL

126

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-8

2

SUPERFICIES DE CONTROL

Ma-8

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-8

4

COMPRESORES

Ta-8

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-8

6

CONTRAMISILES

ESP

ARMAMENTO

ARMA

U

G

A

D

P

1

AAMM-120 JAVELIN (2)

A

M

3

3

2

AAMM-120 JAVELIN (2)

A

M

3

3

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

4

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

5

6

CARGA

10

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTIRROL

NAVEGACIÓN

El J-10 Vigorous Dragon 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: 41.500 Créditos

CLASE

Caza polivalente

B

Mirage 2000

Fox One

Ve

18

+3

MA

16

+2

Av

15

+2

TA

16

+1

RA

15

+1

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

3

○○○○○○

BLINDAJE

1

○○○

FUEL

3

○○○○○○

CHAFF

3

○○○○○○

DAÑO ESTRUCTURAL

126

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-8

2

SUPERFICIES DE CONTROL

Ma-7

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-7

4

COMPRESORES

Ta-7

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-6

6

CONTRAMISILES

ESP

ARMAMENTO

ARMA

U

G

A

D

P

1

AAMM-120 JAVELIN (2)

A

M

3

3

2

AASM-9 STRIKER (1)

IR

C

3

1

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

4

MM-90 VALKYRIE

V

VN3

1

2

5

6

CARGA

8

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

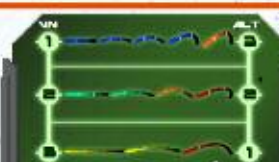
FURTIVO

MULTIRROL

NAVEGACIÓN

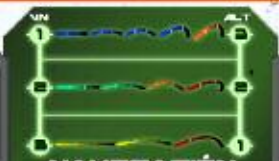
El Mirage 2000 es un caza ligero monomotor con ala delta, optimizado para Misiones de interceptación, combate aire-aire y ataque táctico. Su combinación de agilidad, velocidad y aviónica avanzada le permite desempeñarse eficazmente en distintos roles, siendo una plataforma fiable tanto en enfrentamientos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

PRECIO: 34.000 Créditos

CLASE Interceptor	B	MiG-31 Foxhound		Fox One AIR COMBAT WARRIOR	
Ve	20 +3	MA	12 +1	Av	17 +2
		TA	17 +1	RA	16 +2
OBJETIVOS FIJADOS				SEÑALAS 4 ○○○○○○	
BLINDAJE 2 ○○○○		FUEL 5 ○○○○○○		CHAFF 4 ○○○○○○	
DAÑO ESTRUCTURAL		ARMAMENTO		CARGA 11	
126	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G A D P
1	MOTOR	Ve-9	AALM-54 DRAGON (2)		A L 3 3
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-8	AALM-54 DRAGON (1)		A L 3 1,5
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-7	AMM-120 JAVELIN (2)		A M 3 3
4	COMPRESORES	Ta-9	AMM-120 JAVELIN (1)		A M 3 1,5
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-8	MM-90 VALKYRIE		V VN3 1 2
6	CONTRAMISILES	ESP			
CAPACIDADES		NAVEGACIÓN			
SENSORES AVANZADOS ☐ EMPUJE VECTORIAL ☐ SISTEMAS AUXILIARES ☐ SUPERCRUCERO ☐ FURTIVO ☐ MULTIROL ☐					

El MiG-31 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: 42.500 Créditos

CLASE Caza polivalente	B+	Gripen		Fox One AIR COMBAT WARRIOR	
Ve	16 +1	MA	18 +2	Av	16 +2
		TA	15 +1	RA	17 +3
OBJETIVOS FIJADOS				SEÑALAS 4 ○○○○○○	
BLINDAJE 2 ○○○○		FUEL 4 ○○○○○○		CHAFF 3 ○○○○○○	
DAÑO ESTRUCTURAL		ARMAMENTO		CARGA 10	
126	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G A D P
1	MOTOR	Ve-8	AGSM-65 PEGASUS* (2)		IR C 2 2
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-9	AAMM-120 JAVELIN (2)		A M 3 3
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-8	AASM-9 STRIKER (2)		IR C 3 1
4	COMPRESORES	Ta-9	AASM-9 STRIKER (1)		IR C 3 1
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-7	MM-90 VALKYRIE (2)		V VN3 1 2
6	CONTRAMISILES	ESP			
CAPACIDADES		NAVEGACIÓN			
SENSORES AVANZADOS ☐ EMPUJE VECTORIAL ☐ SISTEMAS AUXILIARES ☐ SUPERCRUCERO ☐ FURTIVO ☐ MULTIROL ☐					

El Saab 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: 43.000 Créditos

CLASE
 Superioridad aérea **B**

Su-27 Flanker

Fox One
AIR COMBAT WORLDWIDE

Ve 17 +2
MA 18 +2
Av 15 +2
TA 16 +1
RA 15 +2

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 3

BLINDAJE 2

FUEL 5

CHAFF 3

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-9
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-9
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-6
4	COMPRESORES	Ta-8
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-6
6	CONTRAMIEDIDAS	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AAMM-120 JAVELIN (2)		A	M	3	3
AAMM-7 BLAZER (2)		SA	M	3	3
AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	1
AASM-9 STRIKER (1)		IR	C	3	1
MM-90 VALKYRIE		V	VN3	1	2

CARGA 12

U	G	A	D	P

CAPACIDADES

- SENSORES AVANZADOS ☐
- EMPUJE VECTORIAL ☐
- SISTEMAS AUXILIARES ☐
- SUPERCRUCERO ☐
- FURTIVO ☐
- MULTITROL ☐

NAVEGACIÓN

El Su-27 Flanker es un caza de superioridad aérea de largo alcance, diseñado para enfrentamientos a alta velocidad y gran maniobrabilidad. Con una destacada capacidad de combate a distancia y en dogfights, puede operar en Misiones de escolta, interceptación y control del espacio aéreo, manteniendo presencia dominante en escenarios aéreos complejos.

PRECIO: 39.000 Créditos

CLASE
 Caza bombardero **B**

Su-34 Fullback

Fox One
AIR COMBAT WORLDWIDE

Ve 16 +3
MA 12 +1
Av 16 +2
TA 10 +1
RA 16 +2

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 4

BLINDAJE 3

FUEL 5

CHAFF 4

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-8
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-5
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-9
4	COMPRESORES	Ta-4
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-6
6	CONTRAMIEDIDAS	ESP

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AAMM-7 BLAZER (2)		SA	M	3	3
AGSM-65 PEGASUS* (2)		IR	C	2	2
AGSM-64 OCELOT* (2)		IR	C	4	4
AGB-12 FURY* (2)		L	P	4	3
MM-90 VALKYRIE		V	VN3	1	2

CARGA 14

U	G	A	D	P

CAPACIDADES

- SENSORES AVANZADOS ☐
- EMPUJE VECTORIAL ☐
- SISTEMAS AUXILIARES ☐
- SUPERCRUCERO ☐
- FURTIVO ☐
- MULTITROL ☐

NAVEGACIÓN

El Su-34 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: 40.000 Créditos

Cazas Clase A

En esta categoría encontramos a los últimos cazas de la cuarta generación. Aeronaves de gran capacidad operativa y de detección de amenazas. Aunque todos sus sistemas están computerizados y cuentan con sensores y un radar avanzado, su capacidad de análisis de información es limitada.

Fox One

Eurofighter Typhoon

Ve 17 +3
MA 19 +2
Av 18 +2
TA 17 +2
RA 19 +3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 4

BLINDAJE 2

FUEL 4

CHAFF 4

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-8 ☐
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-10 ☐
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-10 ☐
4	COMPRESORES	Ta-8 ☐
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-8 ☐
6	CONTRAMIEDIDAS	ESP ☐

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AAMM-70 BLAZER Mk II (2)	☐	SA	M	4	3
AAMM-120 JAVELIN (2)	☐	A	M	3	3
AASM-9 STRIKER (2)	☐	IR	C	3	2
MM-90 VALKYRIE	☐	V	VN3	1	2
	☐				
	☐				

CAPACIDADES

- SENSORES AVANZADOS ☐
- EMPUJE VECTORIAL ☐
- SISTEMAS AUXILIARES ☐
- SUPERCRUCERO ☐
- FURTIVO ☐
- MULTIROL ☐

NAVIGACIÓN

El Eurofighter Typhoon 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: 108.000 Créditos

El F-15 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.

CLASE

Caza bombardero

A

F-117 Nighthawk

Fox One

4TH COMBAT WING

VE

11

+1

MA

13

+2

AV

17

+3

TA

11

+2

RA

-

-

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

BLINDAJE

1

FUEL

4

CHAFF

4

DAÑO ESTRUCTURAL

106

SISTEMA

DAÑO

1 MOTOR

Ve-4

2 SUPERFICIES DE CONTROL

Ma-5

3 SISTEMAS DE ARMAS

Av-9

4 COMPRESORES

Ta-8

5 SISTEMA DE RADAR

Ra-8

6 CONTRAMEJIDAS

ESP

ARMAMENTO

ARMA

1 AGSM-64 OCELOT* (2)

2 AGSM-65 PEGASUS* (2)

3 AGB-12 FURY* (2)

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

CARGA

9

U

G

A

D

P

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTIROL

NAVEGACIÓN



El F-117 Nighthawk 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: 78.500 Créditos

CLASE

Caza polivalente

A

MiG-35 Fulcrum-F

Fox One

AIR COMBAT WORKSHOP

Ve

17

+2

MA

17

+2

Av

16

+2

TA

17

+2

RA

17

+3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

BLINDAJE

2

FUEL

5

CHAFF

4

DAÑO ESTRUCTURAL

126

SISTEMA

DAÑO

Ve-10

1 MOTOR

Ma-10

2 SUPERFICIES DE CONTROL

Av-8

3 SISTEMAS DE ARMAS

Ta-8

4 COMPRESORES

Ra-8

5 SISTEMA DE RADAR

ESP

6 CONTRAMIEDIDAS

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-120 JAVELIN (2)

A

M

3

3

AAMM-7 BLAZER (2)

SA

M

3

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

MM-90 VALKYRIE

CARGA

10

U

G

A

D

P

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTIROL

NAVEGACIÓN

El MiG-35 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: 93.000 Créditos

CLASE

Superioridad aérea

A+

Su-35 Flanker-E

Fox One

AIR COMBAT WORKSHOP

Ve

18

+3

MA

19

+3

Av

17

+2

TA

17

+2

RA

16

+2

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

5

BLINDAJE

1

FUEL

4

CHAFF

5

DAÑO ESTRUCTURAL

126

SISTEMA

DAÑO

Ve-10

1 MOTOR

Ma-12

2 SUPERFICIES DE CONTROL

Av-8

3 SISTEMAS DE ARMAS

Ta-10

4 COMPRESORES

Ra-8

5 SISTEMA DE RADAR

ESP

6 CONTRAMIEDIDAS

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-54 DRAGON (2)

A

L

3

3

AAMM-7D BLAZER Mk II (2)

A

M

4

3

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

AASM-9 STRIKER (2)

IR

C

3

2

MM-90 VALKYRIE

CARGA

12

U

G

A

D

P

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTIROL

NAVEGACIÓN

El Su-35 Flanker-E es un caza polivalente de alto rendimiento, derivado de una plataforma clásica pero profundamente modernizado. Combina maniobrabilidad extrema con sistemas electrónicos avanzados y gran capacidad de carga de armamento. Diseñado para dominar tanto en combates aire-aire como en Misiones aire-superficie, destaca por su autonomía y letalidad sostenida.

PRECIO: 78.500 Créditos

CLASE

Superioridad aérea

A

Rafale

Fox One

Ve

18

+2

MA

17

+2

Av

18

+3

TA

16

+2

RA

17

+2

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

3

BLINDAJE

2

FUEL

4

CHAFF

3

DAÑO ESTRUCTURAL

ARMAMENTO

CARGA

10

ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
1	MOTOR	Ve-10	AAMM-120 JAVELIN (2)		A	L	3	3
2	SUPERFICIES DE CONTROL	Ma-8	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-10	AASM-9 STRIKER (2)		IR	C	3	2
4	COMPRESORES	Ta-10	POD EWSD AUTODEFENSA		-	-	-	1
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-9	MM-90 VALKYRIE			C	1	2
6	CONTRAMISILES	ESP						

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

PUNTIVO

MULTIROL

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

NAVEGACIÓN

El Dassault 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: 85.000 Créditos

Cazas Clase S

Los cazas de quinta generación. Estas aeronaves incorporaron sistemas de furtividad, fusión de sensores, capacidades de análisis de datos en operaciones complejas y una maniobrabilidad letal en el combate cercano.

CLASE
Superioridad aérea **S+**

F-22 Raptor

Fox One
AIR COMBAT WORLDWIDE

Ve 18 +3

MA 18 +3

Av 19 +3

TA 18 +3

RA 19 +3

OBJETIVOS FIJADOS

BENEFICIOS 4

BLINDAJE 1

FUEL 4

CHAFF 3

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-12 ☐
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-10 ☐
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-12 ☐
4	COMPRESORES	Ta-10 ☐
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-10 ☐
6	CONTRAMIEDOS	ESP ☐

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AALM-120D JAVELIN II (2)	☐	☐	A	L	4 3
AALM-120D JAVELIN II (2)	☐	☐	A	L	4 3
AASM-9X STINGER (2)	☐	☐	IR	C	4 2
MM-90 VALKYRIE	☐	☐	V	VN3	1 2
	☐	☐			
	☐	☐			

CAPACIDADES

- ☐ SENSORES AVANZADOS
- ☐ EMPUJE VECTORIAL
- ☐ SISTEMAS AUXILIARES
- ☐ SUPERCRUCERO
- ☐ FURTIVO
- ☐ MULTITOL

NAVEGACIÓN

El F-22 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: 205.500 Créditos

CLASE

Caza polivalente

S

F-35 Lightning II

Fox One

AIR COMBAT WORLDWIDE

Ve

16

+3

MA

15

+2

Av

18

+3

TA

15

+2

RA

18

+3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

BLINDAJE

1

FUEL

3

CHAFF

4

DAÑO ESTRUCTURAL

106

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-9

2

SUPERFICIE DE CONTROL

Ma-10

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-12

4

COMPRESORES

Ta-9

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-11

6

CONTRAMIEDAS

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AASM-9X STINGER (2)

AAMM-120 JAVELIN (2)

AGM-65 PEGASUS* (2)

POD EWSD AUTODEFENSA

MM-90 VALKYRIE

CARGA

10

U

G

A

D

P

IR

C

4

2

A

M

3

3

IR

C

2

2

-

-

-

-

V

VN3

1

2

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTITROL

NAVEGACIÓN

El F-35 Lightning II 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: 168.000 Créditos

CLASE

Caza polivalente

S

J-20 Mighty Dragon

Fox One

AIR COMBAT WORLDWIDE

Ve

18

+3

MA

16

+3

Av

17

+2

TA

16

+3

RA

18

+3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS

4

BLINDAJE

2

FUEL

4

CHAFF

4

DAÑO ESTRUCTURAL

106

SISTEMA

DAÑO

1

MOTOR

Ve-10

2

SUPERFICIE DE CONTROL

Ma-10

3

SISTEMAS DE ARMAS

Av-8

4

COMPRESORES

Ta-8

5

SISTEMA DE RADAR

Ra-12

6

CONTRAMIEDAS

ESP

ARMAMENTO

ARMA

AAMM-7D BLAZER Mk II(2)

AAMM-120 JAVELIN (2)

AASM-9X STINGER

MM-90 VALKYRIE

CARGA

10

U

G

A

D

P

A

M

4

3

A

M

3

3

IR

C

4

2

V

VN3

1

2

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS

EMPUJE VECTORIAL

SISTEMAS AUXILIARES

SUPERCRUCERO

FURTIVO

MULTITROL

NAVEGACIÓN

El J-20 Mighty Dragon 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: 194.000 Créditos

CLASE
 Superioridad aérea **S+**

Su-57 Felon

Fox One
AIR COMBAT WORLDWIDE

Vg 18 +3
MA 19 +4
Av 18 +3
TA 18 +2
RA 17 +3

OBJETIVOS FIJADOS

BENGALAS 4

BLINDAJE 1

FUEL 4

CHAFF 3

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	Ve-11 ☐
2	SUPERFICIE DE CONTROL	Ma-11 ☐
3	SISTEMAS DE ARMAS	Av-10 ☐
4	COMPRESORES	Ta-10 ☐
5	SISTEMA DE RADAR	Ra-9 ☐
6	CONTRAMISILES	ESP ☐

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AALM-120D JAVELIN II (2)	☐	☐	A	L	4 3
AAMM-120 JAVELIN (2)	☐	☐	A	M	3 3
AASM-9X STINGER (2)	☐	☐	IR	C	4 2
AASM-9X STINGER (2)	☐	☐	IR	C	4 2
MM-90 VALKYRIE	☐	☐	V	VN3	1 2

CAPACIDADES

- ☐ SENSORES AVANZADOS
- ☐ EMPUJE VECTORIAL
- ☐ SISTEMAS AUXILIARES
- ☐ SUPERCRUCERO
- ☐ FURTIVO
- ☐ MULTIROL



NAVEGACIÓN



El Su-57 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: 206.500 Créditos

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-7D 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	C	3	1
AGSM-64 Ocelot	IR	C	4	2
Bombas AGB-12 Fury*	L	P	4	1,5
Bombas AGB-24 Stormbringer*	L	P	6	3
Cohetes Kraken 67*	-	C	2	1

Cañones	Guiado	Alcance	Daño	Peso
MM-90 Valkyrie	V	VN3	1	2
MM-105 Fang	V	VN3	2	3

Capítulo 6: El Mundo de Fox One

Fox One: Air Combat Wargame nos transporta a un mundo neo futurista al que llamamos "Another World".

6.1- Historia reciente

Este mundo vio cómo tras el colonialismo, se impuso el modelo capitalista en gran parte del mundo. Las corporaciones iban ganando influencia, mientras se llevaban a cabo acuerdos defensivos continentales y se desarrollaban programas para la creación de armas más tecnológicas, cada vez más destructivas a la vez que precisas.

El control de la información a través de la tecnología se había sofisticado. La mayoría de procesos burocráticos o administrativos se ejecutaban por algoritmos computerizados que aprobaban o denegaban en milisegundos renovaciones de permisos de residencia, ayudas sociales, seguros privados o triaje médico.

Era un mundo globalizado y conectado. Saturado de estímulos, pero carente, en muchas ocasiones, de lo básico para la supervivencia. Donde los conflictos armados se habían convertido en un modelo de negocio rentable.

La Guerra Privatizada

Y el sector privado no quiso quedarse sin su parte del pastel. Desde inicios del siglo XXI empezaron a surgir Empresas Militares Privadas (Private Military Corporations o PMCs) que rápidamente se

convirtieron en un recurso habitual para gobiernos y otras corporaciones.

Las PMCs proporcionaban bajo nivel de responsabilidad, discreción y altas prestaciones operacionales. Empresas como Sabre Solutions, Trigger o Atlas Global Tactics realizaban operaciones de defensa en territorios remotos, asaltos tácticos de rescate de rehenes o captura de activos de alto valor estratégico.

Mientras su poder ejecutivo se hacía mayor, estas empresas se hacían con armamento militar cada vez más avanzado. Vehículos, navíos, helicópteros, y finalmente, cazas de combate fueron adquiridos para uso privado.

Para el año 2025 el número de empresas militares privadas se estimaba en más de 450.

La importancia del combate aéreo

En el mundo de Fox One, los cazas de combate han cobrado una relevancia enorme. Tras una serie de conflictos regionales y guerras híbridas en las décadas anteriores, quedó demostrado que el control aéreo es la clave para defender la soberanía incluso sin necesidad de grandes ejércitos. Los aviones ofrecen poder de respuesta, alcance estratégico y disuasión en tiempo real, algo que ninguna fuerza terrestre puede igualar.

Avances en automatización, impresión avanzada y materiales compuestos abarataron la produc-



ción de cazas y Drones de combate, permitiendo que incluso naciones medianas o pequeñas pudieran mantener escuadrones de calidad sin arruinar sus economías.

Por otra parte, el desarrollo masivo de sistemas de guerra electrónica y de satélites de observación hizo que la detección y contra-detección fueran tan importantes como el poder destructivo de las nuevas tecnologías.

Pilotos digitales

El mundo avanzaba sin darse cuenta hacia una nueva era. Los avances en IA y computación ofrecieron la capacidad de hacer una guerra autónoma. Las naciones, seducidas por la promesa de eficiencia y precisión, habían comenzado a delegar el pilotaje y el control de armas a inteligencias artificiales cada vez más sofisticadas. Los humanos, poco a poco, pasaban a ser supervisores distantes, mientras algoritmos tomaban decisiones complejas. El ordenador central de computación cuántica conocido como MOTHER, simbolizaba la cúspide de esta transición en el mundo occidental.

Y muchos miraban al cielo y se preguntaban si la era de los caballeros alados tocaba a su fin.

The Crew

Pero en 2025 ocurrió algo que cambió el curso de la historia y supuso el comienzo de una guerra global.

Frasier Kold era un piloto mercenario que combatía para la PMC Trigger. Era una leyenda entre los pilotos de todo el mundo; un As de los cielos cuya mera presencia en combate servía para decantar el curso de la batalla. Decían de él que había nacido para surcar el aire, que nadie podía vencerle en un dogfight. Void, como se hacía llamar en la lucha, era respetado por soldados y mercenarios por igual.

El As traicionó a su corporación y desertó en favor de una nueva causa; una nueva nación de mercenarios. Tomó su querido Sukhoi-47 y formó The Crew junto con aquellos que le siguieron.

La nueva unidad terrorista junto a su líder se alzó como una sombra errante sobre los teatros de guerra: pilotos de élite, desertores de sistemas autónomos, técnicos que odiaban a las IA... todos veían en Void la última chispa de humanidad en un mundo que ya prefería máquinas a hombres. Día tras día más soldados se unían a él.

No eran un ejército, sino una secta militarizada del cielo, unidos por la fe ciega en Void. Decían que volar con él era como volar con la misma muerte.

Pero los que estaban cerca sabían que Void ya no creía en la guerra. Había visto cómo los contratos reemplazaban a las causas, cómo los algoritmos decidían quién vivía o moría según umbrales de rentabilidad. La guerra ya no era un acto extremo, era una rutina bien mecanizada. Y eso le dolió más que cualquier pérdida.

El asalto a Saturn Island

Esa amargura se convirtió en determinación. Y fue la lealtad de sus soldados lo que le permitió lo imposible. En una madrugada sin luna, lanzaron el asalto sobre Saturn Island. No fue una in-



filtración sigilosa, sino un golpe aéreo brutal. Los helicópteros de asalto de The Crew rasgaban la niebla mientras cazas de escolta rompían las defensas de tierra, y en el centro de todo, el Su-47 de Void, como una espada negra descendiendo del cielo. Sabían que MOTHER aún no estaba operativa al cien por cien y esa era su única oportunidad.

Pero antes de que Void tocara tierra, dos F-47 Ghostwing, los cazas autónomos de sexta generación más avanzados del arsenal de Trigger, emergieron de la neblina como lobos programados para matarle.

Void no dudó un instante. Tiró de la palanca de gases de su aeronave y la elevó mientras sus cazadores ascendían tras él. Una luz se iluminó temblorosa en la noche, justo a sus seis. El As vio por el retrovisor como uno de los F-47 había disparado un misil. Contuvo el impulso de virar bruscamente y lanzar una andanada de bengalas para esquivarlo. La IA era precisa y tal vez no se revelara, pero era predecible. Void sabía que el segundo F-47, situado por detrás de su compañero de cacería, dispararía en cualquier momento.

Vio un segundo punto encenderse y serpentear en la oscuridad. Era el momento que esperaba. Con una precisión sobrehumana tiró a un lado de la palanca de su caza y la presionó hacia atrás con todas sus fuerzas. El Su-47 se lanzó a la derecha con un giro imposible, soltando docenas de bengalas tras de sí. Inmediatamente después, los misiles corrigieron su rumbo para perseguirle. Tal y como Void había calculado, el segundo misil se dirigió directamente al F-47 que lideraba la formación, convirtiéndose en una bola de fuego en cuestión de segundos.

El misil que quedaba en el aire pasó a la izquierda de su Su-47 y explotó a unos metros al encontrar una de las bengalas que había lanzado. Lo que siguió no fue un dogfight. Fue una lección.

Con maniobras imposibles y una intuición que

ninguna IA podía replicar, Void despedazó a sus rivales en el aire. Cuando el segundo F-47 caía envuelto en llamas, el cielo se quedó en calma. Solo el rugido del Sukhoi-47 rompió el silencio de la madrugada, como un cazador reclamando su presa.

Una vez dentro, Frasier Kold no destruyó el núcleo de MOTHER. Se hizo con su control. La Dra. Elizabeth Carmack, que ya trabajaba en las instalaciones de Saturn Island antes de traicionar a su gobierno y unirse a The Crew, fue un agente fundamental en la operación de Kold.

Desde allí, con acceso total a AERIS (sistema de coordinación que integraba cazas de sexta generación, satélites de combate, AWACS y redes de defensa en tiempo real), lanzó una orden global: desconectar la guerra de sus amos.

En minutos, los aviones aliados perdieron enlace con sus cuarteles, los Drones se volvieron erráticos, y los sistemas autónomos entraron en conflicto lógico. Los cielos, antes ordenados algoritmos perfectos, se convirtieron en caos.

La Guerra de Liberación

Y así, sin declaraciones ni banderas, dio comienzo la Guerra de Liberación: no para conquistar naciones, sino para arrancar la guerra de las manos de quienes la habían convertido en mercancía.

Pues Void no quería la paz. Quería que, si había que luchar, se luchara por una causa que lo mereciera.

La Guerra de Liberación no comenzó con un bombardeo ni con una declaración. Comenzó con silencio. Cuando Void tomó el control del superordenador MOTHER desde Saturn Island, no lanzó misiles. No atacó capitales. En cambio, desconectó el mundo.

A través de AERIS activó un protocolo: "Eclipse". En minutos, los sistemas autónomos de las naciones más poderosas perdieron su sincronización. Los cazas dejaron de responder. Los

AWACS se volvieron sordos. Los Drones entraron en bucle, algunos incluso atacando a sus propios aliados.

Amenaza y temor

Al principio nadie supo quién lo había hecho. Y en la oscuridad, el miedo se apoderó de todos.

La República Federal de Varegia, ya en tensión con la Liga de Barusea por el control de la Franja de Kormar, interpretó la caída de sus sistemas como un ataque preventivo. Sin satélites, sin confirmación, solo con radares y nervios límite, un escuadrón de interceptores varegos abatió lo que creyeron eran bombarderos enemigos... pero eran aviones civiles desorientados. Más de trescientas personas murieron en el ataque.

La Liga de Barusea respondió al instante. Misiles tácticos impactaron contra bases aéreas varegas, arrasando pistas, aeronaves e instalaciones. El conflicto escaló en las horas posteriores y miles de soldados y civiles perecieron antes de que al-

guien entendiera que no había existido agresión inicial.

En el Cinturón de Sahel, milicias respaldadas por la República Popular de Sheng, aprovecharon la confusión para tomar el Corredor de Tindar, desatando combates que pronto se extendieron al Reino de Sahar. En el Océano de Andrómeda, la Unión Oceánica perdió el control de su flota automatizada; tres portaaviones chocaron entre sí, hundiéndose con miles de tripulantes a bordo.

El mundo se estaba devorando a si mismo... y nadie sabía aún que Void era el responsable.

En Saturn Island, Void no celebró las muertes. Las lamentó. Pero también las aceptó: era el precio de despertar a un mundo dormido en la comodidad de la guerra automatizada.

La Confederación de Países Aliados, junto a Gaelia y la Unión Continental Alpina (las mismas potencias que habían impulsado el proyecto del ordenador cuántico MOTHER) convocaron una





“Ellos eligen volar. Tú eliges mirar. Pero nadie permanece indiferente cuando el cielo se convierte en campo de batalla. Fox One TV transmite en directo cada maniobra, cada instante en el que la vida o la muerte se deciden a más de mil kilómetros por hora. No hay guiones, no hay segundas oportunidades. Solo pilotos dispuestos a arriesgarlo todo por gloria o simple sed de adrenalina. El espectáculo ya ha comenzado. La pregunta es: ¿te lo vas a perder?”

cumbre de emergencia. En un comunicado global, transmitido desde los centros de mando en órbita, contaron la verdad: Saturn Island había sido asaltada. MOTHER había sido secuestrada. Y el responsable era Frasier Kold, alias Void.

La guerra contra The Crew

Aunque algunas naciones continuaron con el conflicto iniciado por la confusión provocada por el protocolo Eclipse, la mayoría firmaron un alto el fuego y declararon la guerra a The Crew. Se movilizaron flotas y reactivaron satélites de última generación en modo manual. Todos los cazas del planeta recibieron órdenes de interceptar cualquier aeronave de The Crew... especialmente el viejo Sukhoi-47 de Void.

Pero había un problema. Void ya controlaba AERIS.

No del todo, no como sus creadores habían planeado... pero sí lo suficiente. Desde el núcleo incompleto de MOTHER, la Dra. Carmack había reescrito los protocolos de enlace. Los cazas de sexta generación, diseñados para operar en red, seguían escuchando a AERIS... y ahora AERIS escuchaba a Void.

Así, mientras los gobiernos creían que tomaban la iniciativa, Void manipulaba sus propias armas para hacerse con su control. Flotas automatizadas, silos de misiles inteligentes o cazas de nueva generación. Escuadrones de J-36, MiG-41 o FCAS, enviados a atacar Saturn Island, recibieron una señal que reactivó su rutina de lealtad primaria y aterrizaron en las pistas de aterrizaje de The Crew sin disparar un solo misil.

En cuestión de días, Void no solo evitaba la cárcel... la convertía en su ejército fantasma. Y los gobiernos comprendieron demasiado tarde que estaban luchando contra su propio sistema.

Los caballeros del aire

Ante la imposibilidad de confiar en sus propios sistemas, los ejes occidentales del mundo tomaron una decisión drástica: desconectaron por completo sus cazas de sexta generación. Los aparatos más avanzados del planeta fueron puestos en tierra, sellados en hangares blindados, mientras ingenieros y oficiales quemaban líneas de código como si fueran pasajes heréticos.

En un movimiento que muchos tacharon de loco, la Coalición Estratégica de Defensa Continental (CEDC) ordenó reactivar flotas enteras de cazas de quinta y cuarta generación: F-22 Raptor, Eurofighter Typhoon, Rafale, incluso viejos F-14 y MiG-35 que habían sido retirados por completo. Y subieron a ellos pilotos de carne y hueso.

Así, en los cielos de medio mundo, comenzó la verdadera Batalla por la Liberación, aunque ninguno de los bandos usó ese nombre al principio. Para la CEDC, era una cruzada contra un terrorista que había robado el futuro. Para The Crew, era la última defensa de la guerra humana.

Y en medio de ese renacer del combate aéreo clásico, surgió una figura inesperada.

Falco.

Falco, el As de Ases

Antes conocido como Gabriel Galliar, fue uno de los últimos pilotos que voló junto a Void en Trigger, durante las campañas del Cinturón de Sahel. Joven, preciso, con una intuición sobrenatural para el dogfight, había sido el ala derecha de Frasier en misiones que hoy eran leyenda en los cuarteles. Pero cuando Void desertó, Gabriel no lo siguió. Abandonó Trigger y colgó el casco.

Había perdido la fe. No en su talento, pues todos en Trigger sabían que Falco era el único capaz de seguir el vuelo impredecible de Void. Había perdido la fe en el propósito del combate. Si hasta el hombre que le enseñó todo había abandonado el sistema.

Se retiró a un pueblo costero en Elísea, lejos de las bases y el estruendo de los motores turbofan para construir una vida junto a Elena, su prometida. Elena era una ingeniera de enlace humano-máquina que había trabajado en los primeros módulos de AERIS... y que siempre advirtió: "Un día estas máquinas decidirán por nosotros".

Tuvieron una hija. Ada. Nació el mismo mes en que el mundo empezó a desconectarse.

Dos semanas después, Elena fue detenida por la Dirección de Inteligencia de Elísea. Su nombre había aparecido en las listas de personal vinculado a AERIS. La acusaron de "colaboración potencial con elementos subversivos". Gabriel intentó contactar a sus antiguos aliados en Trigger, en la CEDC, pero en aquellos días los canales estaban colapsados. El caos de Eclipse ya devoraba la razón.

Elena fue recluida en un centro subterráneo a las afueras de Korva, bajo el código de Nido Gris.

Entonces el cielo reclamó a Gabriel...

Un satélite de la red de defensa Helios-7, interpretó señales falsas generadas durante el colapso de AERIS para creer que el Nido Gris era un nodo de mando rebelde. Sin autorización humana, el satélite disparó un misil de precisión. El impacto vaporizó tres niveles del complejo. No hubo supervivientes, solo escombros y un informe automático que marcó la operación como "éxito táctico".

Cuando recibió la noticia, Gabriel ya no lloró. Dejó a Ada al cuidado de su hermana y se vistió su traje de vuelo. El indicativo Falco fue reactivado en los sistemas de registro de la Base Aérea de Korva, donde la CEDC reclutaba pilotos para la contraofensiva humana.

Falco tomó un Eurofighter Typhoon y despegó con un solo objetivo. En algún lugar del cielo fracturado, volaba el hombre que había desatado este infierno. El hombre que le enseñó a volar... y que ahora, sin quererlo, le había robado todo. Falco alzó el vuelo, pero no para proteger. Volaría para juzgar.

La última batalla

Durante meses, Falco fue la tormenta que limpió los cielos. Volando en un Eurofighter Typhoon modificado para prescindir de sistemas autónomos, barrió los escuadrones de The Crew uno a uno. En Gaelia derribó a tres ases en una sola operación. En el Océano de Andromeda, interceptó una flota de cazas de sexta generación re-

programados por Void y los envió al fondo marino sin perder un solo avión. Dondequiera que The Crew intentaba reagruparse y contraatacar, Falco aparecía.

Poco a poco, las bases caían, los destructores y fragatas autónomas de Void eran hundidos y la leyenda del joven piloto crecía. Hasta que solo quedó Saturn Island.

El último bastión de The Crew. El cerebro que controlaba AERIS y aún dictaba el ritmo del caos global. El mundo contuvo la respiración ante la víspera de esa batalla, pero por primera vez desde el inicio de la guerra, hubo esperanza. Y un símbolo: Falco.

La CEDC lanzó su ofensiva a pleno día. A sabiendas de que el mundo estaba observando.

Cientos de aeronaves (tripuladas, autónomas e híbridas) llenaron el cielo sobre Saturn Island en una danza de fuego y acero. Misiles trazaban arcos de humo mientras los motores rugían como bestias heridas. Era la batalla aérea más grande de la historia moderna.

En el centro de mando de las instalaciones, Void comprendió la verdad: iba a perder. Y no perdería por falta de habilidad, o por una traición. Sino porque el mundo ya no quería su "liberación"; querían la paz. Aunque a los ojos de Void, esa sería una falsa paz.

En silencio, activó el protocolo final. A través de AERIS, tomó control de ciento doce silos nucleares dispersos por zonas de todo el planeta y lanzó la cuenta atrás de ignición.

Mientras Void se subía en su Su-47 para salir al campo de batalla. Falco recibió una señal de radio de origen desco-

nocido. La voz de una mujer que le alertaba del inicio de la cuenta atrás. Void se había vuelto loco y estaba dispuesto a "reiniciarlo todo". Y solo él podía detenerlo.

Posterior análisis sobre la señal de radio recibida en la cabina del Eurofighter de Falco revelaron que esa voz pertenecía a la Dra. Carmack, desaparecida tras el asalto a Saturn Island.

En el cielo humeante del atardecer, los dos cazas se encontraron. Maestro y aprendiz. Dos sombras aladas en una danza mortal. Durante minutos, el combate fue una sinfonía de precisión y desesperación: giros imposibles para la física ballística, engaños tácticos, misiles que rozaban las alas sin detonar. Hasta que el último de los misiles de Falco impactó en el estabilizador derecho del Su-47. El caza de Void cayó en espiral sin que su piloto eyectara. Void encendió su radio en esos últimos segundos y dijo:

"Parece que has encontrado una buena razón para luchar, amigo mío".
Antes de hundirse en el océano.

Pero en tierra la cuenta atrás continuaba.

El cielo estaba vacío. Ningún otro avión quedaba ya en vuelo. Solo el Typhoon de Falco, sin armamento, con un motor fallando y el fuselaje agujereado.



por el cañón de Void. Falco se quedó en silencio, mientras el centro de mando trataba de contactar con algún caza que no estuviera destruido o sin armas... Seguramente pensó en Elena o en su pequeña Ada. Y los segundos transcurrían, mientras el mundo afrontaba su final.

Sin dudar, Falco tomó la palanca de control de su fiel aeronave y condujo el morro hacia abajo. No hacia el mar. Hacia el núcleo de MOTHER. El tiempo se acababa. El destino del mundo pendía de un hilo y el As decidió sacrificarse. De haber eyectado, su Eurofighter podría haberse desviado unos metros del punto de colisión. Lo suficiente como para no causar daños significativos en las instalaciones de MOTHER. Pero, la última maniobra de Falco, fue totalmente precisa.

El impacto fue primero un destello cegador, luego una onda expansiva que devoró Saturn Island. El sistema AERIS colapsó para siempre y los sistemas de lanzamiento nuclear se detuvieron a dos segundos del lanzamiento.

El fin de la guerra

Horas después de la explosión, helicópteros del MIS sobrevolaron los restos humeantes de Saturn Island. Los informes emitidos de la operación confirmaron la muerte de Falco y Void, pudiéndose recuperar los restos del Su-47 del lecho marino.

El mundo jamás volvió a ser el mismo. El caos generado por The Crew había puesto el mundo patas arriba y demostrado la fragilidad del sistema.

Los cielos fueron devueltos a pilotos de carne y hueso. Y en cada base, en cada academia, se cuenta la historia de dos hombres formados bajo el mismo cielo. Dos hombres que lucharon por visiones opuestas y, al final, definieron el destino de la humanidad con sus propias manos.

Falco murió como un héroe que dio su vida por la humanidad. Void como una leyenda que desafió las normas de la guerra.

Y, para bien o para mal, el mundo del mañana seguiría sus estelas en el cielo.

El mundo del mañana

El mundo aún lleva las cicatrices de la Guerra de Liberación. No en los edificios, sino en la memoria colectiva. Nadie confía en una red sin dueño. Nadie permite que una máquina decida quién vive o muere. Y el cielo nunca ha vuelto a pertenecer a las máquinas.

En su lugar, el planeta se ha reorganizado en ligas, confederaciones o mancomunidades. Las naciones pequeñas tienden a fusionarse para su supervivencia... y las grandes, poco a poco se fragmentan por desconfianza. La soberanía ya no se mide en fronteras, sino en capacidad de respuesta. Y en el aire, esa capacidad ya no es exclusiva del Estado.

Durante la guerra, The Crew no sólo atacó el sistema AERIS, utilizó la capacidad computacional de MOTHER para realizar ataques cibernéticos a diferentes esferas de poder. En breves ventanas temporales de caos digital, cientos de patentes militares fueron liberados a la red. Diseños de cazas de cuarta y quinta generación, motores,



HERALD

Tu voluntad al Mando



tecnología de sensores y radar aparecieron en servidores de diferentes lugares de la red. Aunque los gobiernos y corporaciones los borraron en cuestión de minutos, fue suficiente. Archivos cifrados, copias espejo, fragmentos en dark-nets... todo terminó en manos de redes de inteligencia, talleres clandestinos y mercados negros desde Sahel hasta las islas del norte del Slobia.

Las corporaciones demandaron. Los tribunales internacionales declararon el uso de ese armamento no autorizado como crimen de guerra. Pero la realidad era más fuerte que los decretos o las leyes. Milicias, facciones insurgentes o incluso estados fallidos comenzaron a desplegar cazas contruados con planos filtrados, pilotados por desertores o mercenarios entrenados en simuladores pirateados. Ante la imposibilidad de contener la proliferación, los gobiernos hicieron lo único que sabían hacer: legalizar o ilegalizar su uso.

Así nació la solución pragmática: permitir que empresas privadas certificadas o gobiernos afines operaran ese armamento... siempre que estuvieran bajo supervisión. Esa supervisión tomó forma concreta en 2026, con la creación de la Union of Aerial Pact (la UAP).

Una nueva generación de pilotos

Hoy en día los escuadrones de la UAP son nuevas leyendas del aire: soldados de élite con indicativos como Iron Talon, Vipern Nine o Gaijin se han convertido en iconos globales. Jóvenes implacables, entrenados en simuladores de combate financiados por corporaciones.

Las siluetas de sus aeronaves en el cielo son sinónimo de entrega y precisión. Sus misiones son retransmitidas en tiempo real, pausas publicitarias incluidas. Y en cada victoria, un eslogan.

Nadie olvida a Falco, el As de Ases.

Su figura se ha convertido en el arquetipo comercial perfecto. Cada nuevo as de la UAP es presentado como la promesa de convertirse en "el nuevo Falco", el heredero de los cielos. Sus

maniobras se estudian en academias. Su nombre aparece en documentales, videojuegos y líneas de juguetes tácticos. Nadie menciona que murió para evitar que el mundo se consumiera en fuego nuclear. O que su camino era el de la venganza. Solo importa que voló solo, ganó solo y pagó el precio solo. Es la narrativa ideal del individualismo patriótico. En una era en la que las ideas se convierten rápidamente en nuevas guerras. Y las guerras exigen recursos tanto materiales como humanos.

Detrás de cada escuadrón hay un acuerdo: las corporaciones otorgan financiación, hangares en zonas privatizadas, acceso a rutas aéreas exclusivas, e incluso inmunidad legal en ciertos teatros de operaciones. A cambio, los pilotos llevan sus colores, usan sus sistemas, y, sobre todo, generan datos. Cada combate, cada evasión, cada disparo, se convierte en un algoritmo, en una patente, en valor de producto.

Y así, la guerra ha cambiado.

Ya no es llevada a cabo por Estados o mega corporaciones. Ahora es un servicio escalable, accesible a cualquier entidad con liquidez.

La muerte sigue siendo un negocio. Pero ya no es un monopolio.

Es un mercado abierto, con reseñas, suscripciones y devoluciones en caso de fallo operativo.

La humanidad no abolió la guerra... la puso en alquiler.

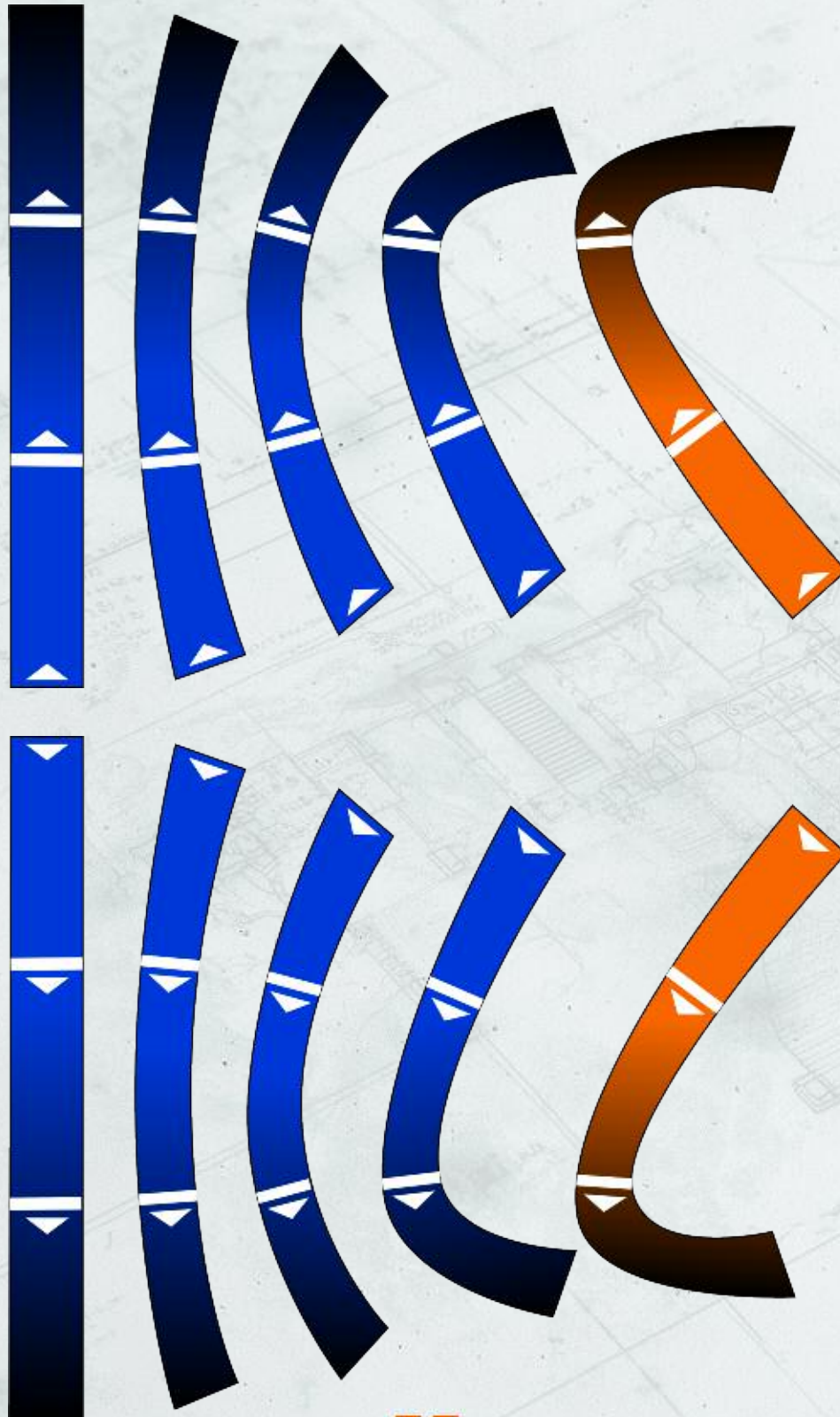
Y en cada despegue, en cada autorización de ataque, se escucha el eco de un piloto que quiso devolverle el alma al combate...

Y los vencedores terminaron convirtiéndolo en un servicio.



Capítulo 7: Anexos

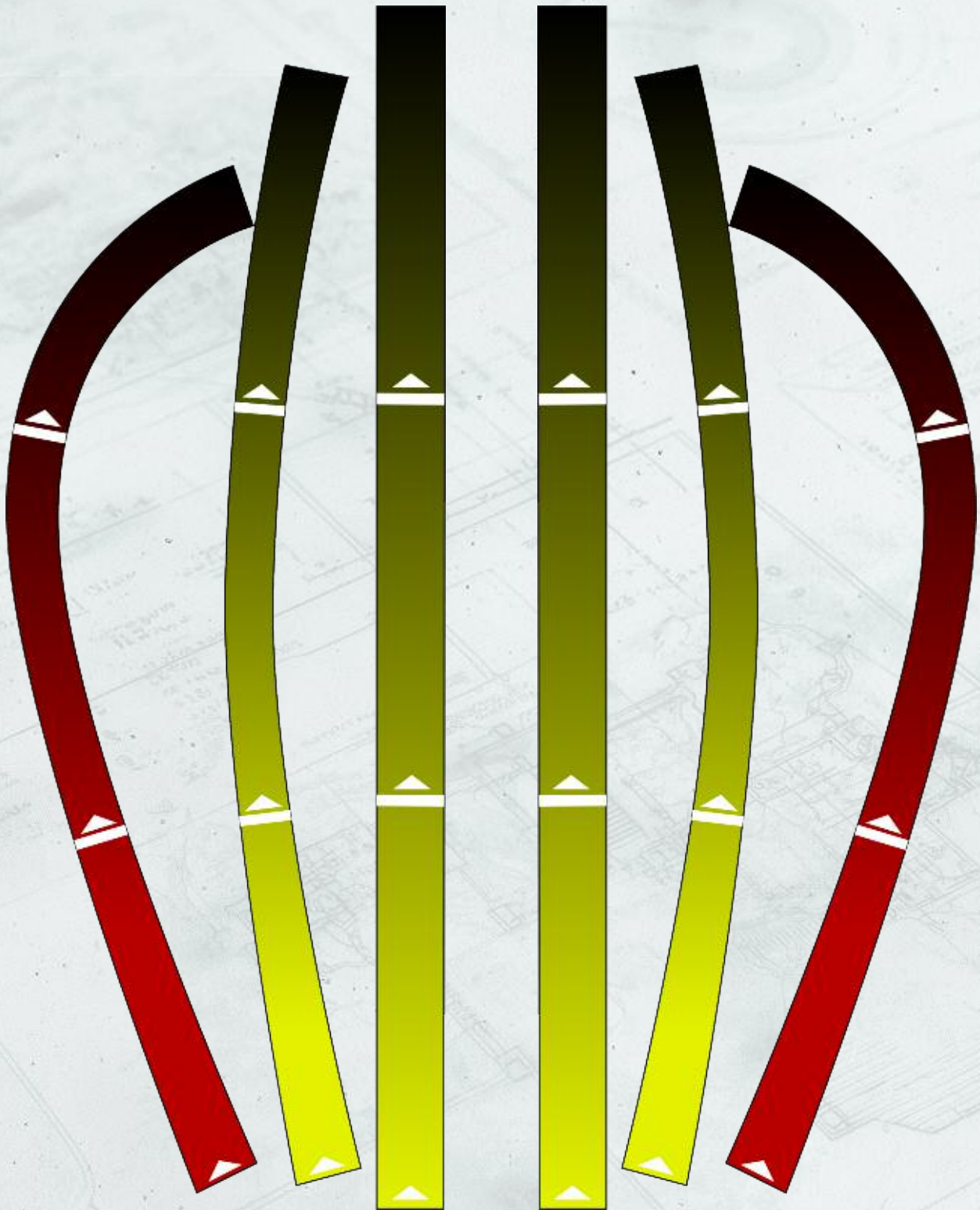
Velocidad de Navegación 1



Velocidad de Navegación 2

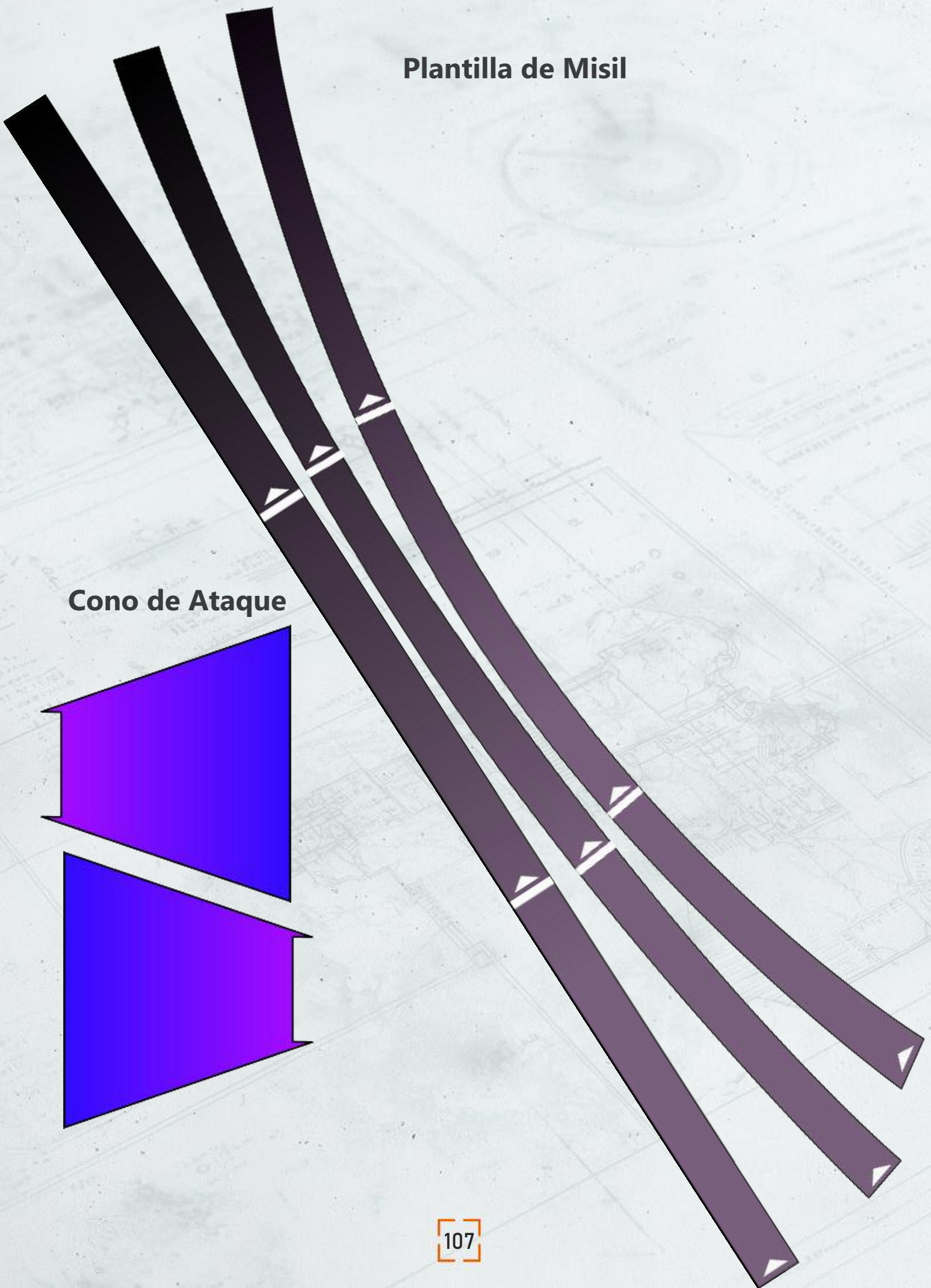


Velocidad de Navegación 3



Plantilla de Misil

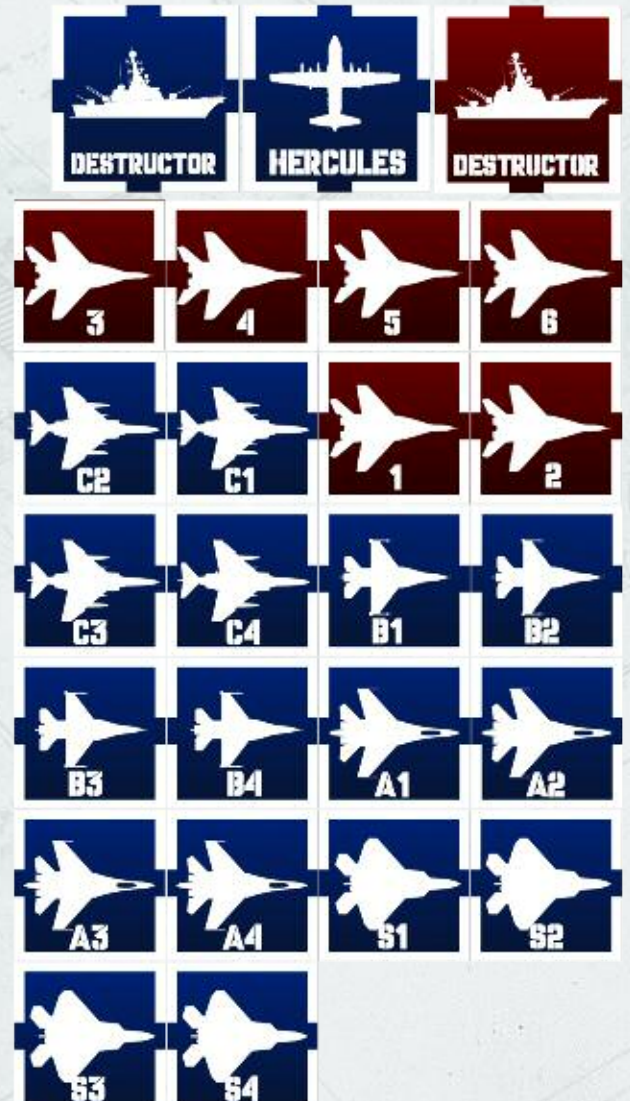
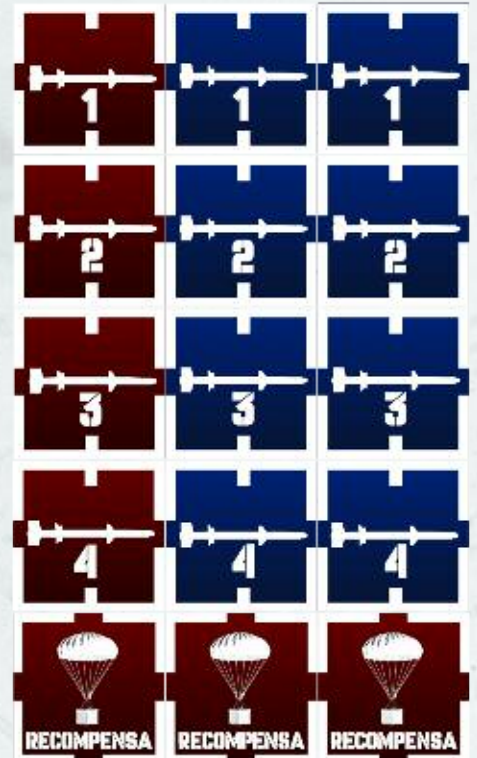
Cono de Ataque



Plantilla de Misil



Marcadores



Hojas de Caza

CLASE

PILOTO

Ve ☐

MA ☐

Av ☐

TA ☐

RA ☐

OBJETIVOS FIJADOS

BLINDAJE ☐ ☐ ☐ ☐

FUEL ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

BENGALAS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CHAFF ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DAÑO ESTRUCTURAL

ID	SISTEMA	DAÑO
1	MOTOR	☐
2	SUPERFICIES DE CONTROL	☐
3	SISTEMAS DE ARMAS	☐
4	COMPRESORES	☐
5	SISTEMA DE RADAR	☐
6	CONTRAMIEDIDAS	☐

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐

CARGA ☐

CAPACIDADES

SENSORES AVANZADOS ☐

EMPUJE VECTORIAL ☐

SISTEMAS AUXILIARES ☐

SUPERCURCERO ☐

FURTIVO ☐

MULTITROL ☐



NAVEGACIÓN

Ve ☐

MA ☐

Av ☐

TA ☐

RA ☐

BLINDAJE ☐ ☐ ☐

DAÑO

DAÑO

FIJADO

OBJ. EN CURSO ☐

AL ENCUENTRO ☐

BLINDAJE ☐ ☐ ☐

DAÑO

DAÑO

FIJADO

OBJ. EN CURSO ☐

AL ENCUENTRO ☐

BLINDAJE ☐ ☐ ☐

DAÑO

DAÑO

FIJADO

OBJ. EN CURSO ☐

AL ENCUENTRO ☐

BLINDAJE ☐ ☐ ☐

DAÑO

DAÑO

FIJADO

OBJ. EN CURSO ☐

AL ENCUENTRO ☐

NAVEGACIÓN

VN ☐ ALT ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

NAVEGACIÓN

VN ☐ ALT ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

NAVEGACIÓN

VN ☐ ALT ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

NAVEGACIÓN

VN ☐ ALT ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

NOTAS:

ESCUADRÓN

BASE

CRÉDITOS

CLASE

MANTENIMIENTO

HANGAR

INSTALACIONES

Pabellón Médico ☐
Barracón de Personal ☐
Centro de Control Radar ☐

C

Simulador de Vuelo ☐
Almacén de Suministros ☐
Emblema de Escuadrón ☐

B

Taller de Aleaciones ☐
Central Energética ☐
Lab de Guerra Electrónica ☐

A

Simulador VR ☐
Núcleo Energético ☐
Centro de Arm. Avanzado ☐

S

HANGAR

MODELO	MANT.	MODELO	MANT.

MIEMBROS DEL ESCUADRÓN

PILOTO:

TALENTO:

Duelista ☐
Cañonero ☐

Bailarín ☐
Acróbata ☐

Francotirador ☐
Veterano ☐

Superviviente ☐
Probado ☐

As ☐
Cazador ☐

PILOTO:

TALENTO:

Duelista ☐
Cañonero ☐

Bailarín ☐
Acróbata ☐

Francotirador ☐
Veterano ☐

Superviviente ☐
Probado ☐

As ☐
Cazador ☐

PILOTO:

TALENTO:

Duelista ☐
Cañonero ☐

Bailarín ☐
Acróbata ☐

Francotirador ☐
Veterano ☐

Superviviente ☐
Probado ☐

As ☐
Cazador ☐

PILOTO:

TALENTO:

Duelista ☐
Cañonero ☐

Bailarín ☐
Acróbata ☐

Francotirador ☐
Veterano ☐

Superviviente ☐
Probado ☐

As ☐
Cazador ☐

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.

- De 1 a 4 jugadores cooperativo**
- Sistema de juego ágil y letal**
- Crea y personaliza tu Escuadrón**
- 28 Cazas diferentes**
- Despliega tu estrategia, cumple con la Misión**
- Pinta y colecciona tus miniaturas**
- Diseñado para jugadores que valoran su tiempo**



112