

FOX ONE

AIR COMBAT WARGAME

LAST BULLET GAMES

Fox One

AIR COMBAT WARGAME

Early Access Versión 1.0.0



Fox One es un juego ambientado en un universo ficticio. Las aeronaves, nombres y organizaciones que aparecen en este juego son productos de la imaginación de sus autores.

Cualquier similitud con modelos reales o marcas registradas es puramente coincidente o basada en inspiración libre.

Este producto no está afiliado, patrocinado ni licenciado por ninguna entidad gubernamental o fabricante aeronáutico.

Cómo usar este libro8
Qué encontrarás aquí8
Qué necesitas para jugar9
CAPÍTULO 1: MANUAL DE VUELO11
La Hoja de Caza11
Modelo11
Rol de Combate11
Clase11
Atributos12
Estado del Caza12
Daños12
Armamento13
Radar13
Capacidades13
Volando en un caza de combate14
Conceptos de Navegación14
Velocidad de Navegación14
Altitud14
Plantillas de Rumbo y Movimiento15
Chequeos15
Penalizadores15
Chequear varios Atributos16
Tiradas Enfrentadas16
Maniobrar16
Giros Cerrados16
Intercambiar Altura/Velocidad17
Pifias en Giros17
Consumo de FUEL18
Maniobras Especiales19
S Partida19
Immelman19
Tijeras19
Lazo Vertical19
Situaciones adversas20
Pérdida20
Barrena20
Colisión en vuelo20
Procedimientos de cabina21
Operar Radar21
Modo22
Fijar Objetivo22
Búsqueda22
Órdenes de Radio23
Uso de Armas Aire/Aire23
Cañones24
Misil A/A Corta Distancia24
Misil A/A Media y Larga Distancia24
Pitbull Time26
Tabla Penalizadores al Disparar27
Misiles Semi-Activos28
Uso de Armas Aire/Tierra28
Misiles A/T28
Bombas guiadas28
Daño28
Daño Crítico30
Blindaje30
Eyección30
Guerra Electrónica30

POD Saturación (EWS)31
POD de Disrupción (EWD)31
Uso de las Capacidades del caza32
Multi-rol32
Empuje Vectorial32
Supercrucero32
Sensores Avanzados32
Furtivo32
Sistemas Auxiliares32
Condiciones de Vuelo33
Altitudes de Vuelo33
CAPÍTULO 2: ENFRENTAMIENTO PVP35
Combate entre jugadores35
Dogfight35
Dominio Aéreo36
Batalla de Escuadrón36
Secuencia de Turno PVP37
CAPÍTULO 3: ENFRENTAMIENTO PVE40
Activos No Jugadores (ANJs)41
El Turno PVE41
Patrones de Comportamiento para ANJs41
Tipos de ANJs41
Reglas generales de ANJs41
ANJs y Encaramiento41
ANJs y Movimiento41
ANJs Aliados41
Refuerzos de ANJs41
ANJs y Consumo42
Objetivos de ANJs42
ANJs y Estados42
Combate de ANJs43
Combate de ANJ Aire/Aire43
Combate de ANJ Aire/Tierra43
Otros Activos No Jugadores44
Rasgos de ANJ46
Secuencia de Juego PVE46
CAPÍTULO 4: JUGAR UNA CAMPAÑA DE FOX ONE49
Campañas PVE49
Tipos de Campañas49
Victoria o Derrota49
Fase Logística50
Creando un Ala de Combate52
Los Pilotos del Escuadrón52
La Base del Escuadrón52
Instalaciones de la Base53
AMC (Advance Maintenance Center/ Centro de Mantenimiento Avanzado)54
Comprar/Vender Aviones56
Insignias de Vuelo58
Unidades de Apoyo59
CAPÍTULO 5: ALAS DE ACERO61
Cazas Clase C61
Cazas Clase B66
Cazas Clase A72
Cazas Clase S75
Armamento77
Compraventa de Cazas78
Hojas de Activos No Jugadores82
CAPÍTULO 6: ANEXOS88



13 ABR 2039 08.35 Océano de Slobia

"Atención, personal recién asignado. Bienvenidos a bordo del CSV Horizon Sentinel, la joya de la flota de la Coalición y el último bastión sobre el horizonte.

Si están escuchando esto es porque sus resultados, su temple y su hoja de servicio han dejado algo claro: ustedes no son como los demás.

A partir de hoy forman parte del escuadrón de combate Wolfhounds: la élite de la élite. Aquí no se vuela por deporte, aquí se entrena para cazar a los mejores pilotos que cualquier enemigo pueda poner en el aire.

Todo lo que han oído de este programa se queda corto. Prepárense para ser desafiados, para encontrar sus propios límites y superarlos. Aquí forjamos auténticos ases del aire.

Bienvenidos al mejor escuadrón de combate del planeta; bienvenidos a los Wolfhounds."

WOLFHOOUNDS SQUADRON

"Silent at range. Deadly at heart."



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. Prepara tu estrategia, escoge tu armamento y prepárate para romper la barrera del sonido.

Este juego puede enfocarse desde el punto de vista competitivo (jugador contra jugador) o desde el modo cooperativo (jugadores contra IA).

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 sus armas y realizar maniobras de enfrentamiento cercano; el "dogfight".

Además, aprenderás a disputar campañas, mejorando tus aviones y sus pilotos en distintas Misiones.

QUÉ ENCONTRARÁS AQUÍ

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

Capítulo 2- Enfrentamientos PVP: Donde describimos la preparación, las condiciones de victoria y las particularidades del juego competitivo entre jugadores.

Capítulo 3- Enfrentamientos PVE: Aquí se recogen las reglas con las que podrás jugar con tus amigos contra la IA. Descripción de las reglas de comportamiento de los Activos No Jugadores (ANJs).

Capítulo 4- Jugar una Campaña de Fox One: Sistema de reglas y experiencia para llevar tu escuadrón de combate al máximo nivel.

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

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

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 personalizada.

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.

Plantillas de Rumbo: Los cazas y misiles se mueven usando estas plantillas. Puedes fotocopiar las que se incluyen en la parte final de este libro.

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

14 ABR 06.15 Océano de Slobia

"Buenos días, Wolfhounds. Espero que hayan disfrutado de la hospitalidad de este portaaviones, pero no están aquí de vacaciones.

Esta mañana realizaremos un vuelo de entrenamiento en el que se enfrentarán a sus compañeros de escuadrón. Sólo está permitido el uso del cañón, por lo que serán duelos de corta distancia. Como siempre, usaremos las especificaciones del manual que ya deberían conocer; sección 13-C. El suelo de vuelo será de cinco mil pies.

Cada maniobra que ejecuten, cada segundo que tarden en reaccionar, puede ser la línea que separa al piloto del cadáver. Esta mañana sus CA-18 no son simples aviones. Son la extensión de sus instintos.

Si dudan, están muertos. Si improvisan sin pensar, están muertos. Y si se creen mejores que el que tienen al lado, les garantizo que las aguas heladas del océano se encargarán de bajarlos de esa nube. Ahora, súbanse en sus cazas de combate y demuestren que no nos equivocamos al asignarles este escuadrón."

Comencemos por explicarte las reglas referentes a la navegación de tu avión. Desde la ejecución de maniobras y el uso de armamento, hasta operar el radar de tu caza o usar sus contramedidas.

1.1- LA HOJA DE CAZA

La Hoja de Caza es la herramienta más importante de las que vas a usar para jugar a Fox One. En ella tienes toda la información de tu aeronave para una consulta rápida durante la partida. 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: CD-14 y CD-14B)

Rol de Combate

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

Clase

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



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

Los Atributos del caza nos muestran sus prestaciones 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 del sistema de radar que permite localizar y fijar blancos a enormes distancias.

Estado del Caza

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

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.

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

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

Daños

Los daños sobre 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.

Contramidas: Las lanzaderas de Contramidas. 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 que la aeronave puede cargar manteniendo su capacidad de vuelo.

Radar

En esta sección indicarás los blancos que rastreas con tu radar (Aire-Aire o Aire-Tierra). Además si tiene algún blanco fijado o si el radar está en modo Búsqueda (más adelante).

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. Son los siguientes:

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

Empuje Vectorial: Las toberas del caza pueden moverse para dirigir el empuje en vectores que favorezcan la maniobrabilidad.

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

Sensores Avanzados: El avión está dotado con sistemas de localización y seguimiento de blancos.

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

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

CA-4 SPECTER Polivalente C PILOTO: _____

Ve 17+3 MA 9 Av 11+1 TA 13+2 RA 11+1 BLINDAJE: 2

FUEL: 4 CM 2: 3 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 12				
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-3	AAMM-7 Blazer (2)			SA	M	2	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AAMM-7 Blazer (2)			SA	M	2	3
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-3	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-5	SIST. RADAR	Ra-3	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA

IMVELMAN

TIJERAS

LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUICERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

12- 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.

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

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

Velocidad de Navegación (VN)

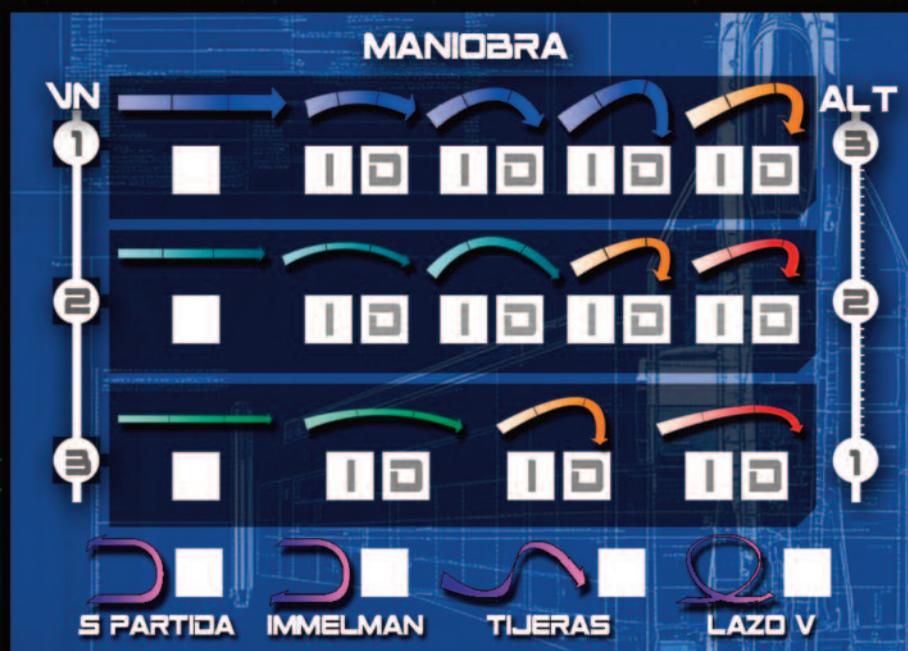
Este valor representa la velocidad a la que vuela la aeronave. Siendo 1 la velocidad más baja a la que se puede navegar y 3 la máxima en una situación de combate. Cada VN tiene asignadas unas Plantillas de Rumbo, que serán las que puedes elegir al navegar a esa velocidad en concreto. Cuanto más lento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

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

Altitud (Alt)

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

Puedes subir o bajar en 1 el valor de tu Altitud



de vuelo antes de declarar tu Plantilla de Rumbo. Del mismo modo que haces con la VN. En este caso interpretamos que el ascenso o descenso se da con el 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 y colocarla tocando el lado frontal de la peana de tu miniatura. Llamamos a estos desplazamientos Acciones de Movimiento para distinguirlas de otras que puedes realizar. Desplaza la miniatura hasta que quede al final de la Plantilla de Rumbo, mirando en la dirección que indique la flecha. Después retira la Plantilla de Rumbo de la zona de juego.

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

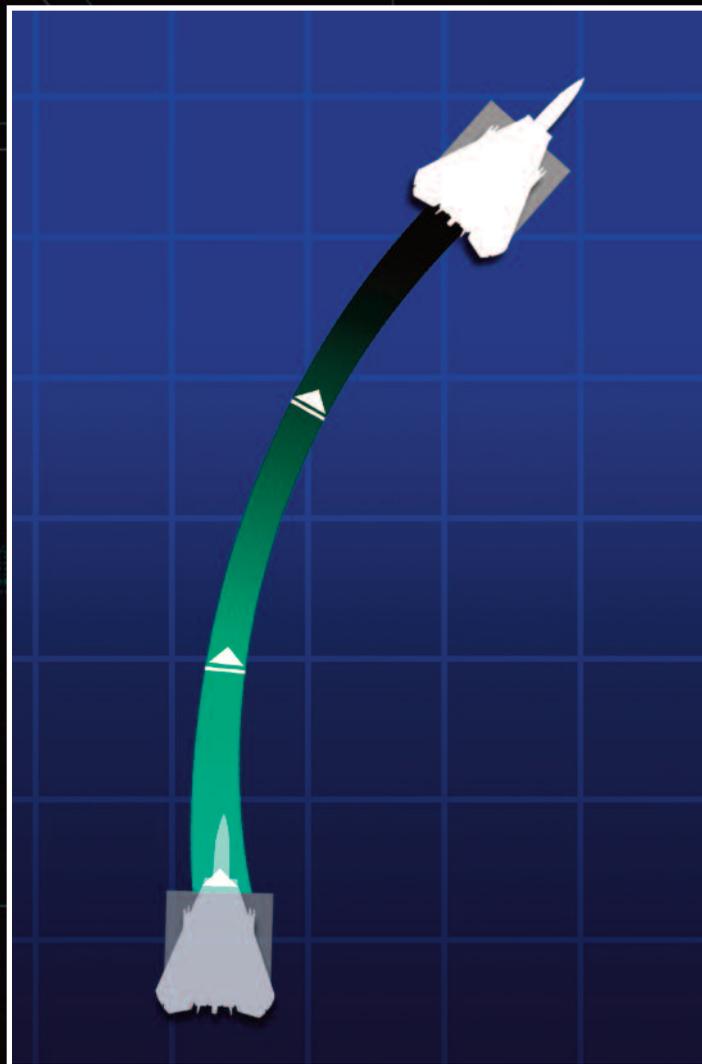
Las Plantillas de Rumbo cuyos colores son Naranja o Rojo indican que para ejecutarlas es necesario realizar un chequeo.

Chequeos

Cuando realizamos un chequeo de alguno de los atributos del caza, debemos obtener un resultado en el d20 igual o inferior al Atributo Activo que muestre la hoja del 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 CA-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 CA-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 CA-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.

Tiradas Enfrentadas

Hay momentos durante el juego que la acción se resuelve mediante una Tirada Enfrentada. Una Tirada Enfrentada implica a dos miniaturas en el chequeo del mismo o distintos Atributos Activos.

Ambos pilotos realizan un chequeo del Atributo Activo correspondiente. Si uno tiene éxito y el otro falla, el primero es el ganador. Si ambos fallan, la miniatura que sea la activa (la que esté

jugando su turno) es la ganadora. Si ambos lo superan, la victoria es para la miniatura con el resultado más alto en el d20. Si empatan superando el chequeo, la miniatura activa tendrá la ventaja. Recuerda sumar los Bonificadores Pasivos también en estas tiradas.

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.

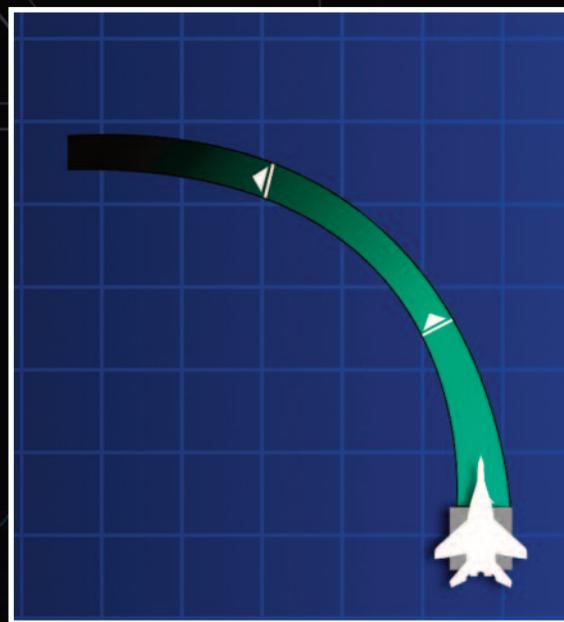
Rojo: Se realiza chequeo con Penalizador de 8 Puntos.

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:

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.



Si fallas alguno de los Atributos chequeados, aplica las consecuencias que correspondan a ese Atributo y a la VN correspondiente.

Por ejemplo: Supongamos que nuestro CA-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 CA-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, no perderá VN por fallar los Atributos Activos de Ve y o Ma como ocurriría normalmente.

Pifias en giros

Si obtenemos un resultado natural (sin aplicar Bonificadores Pasivos) de 1 en un che-

queo de giro, significa que nuestro piloto ha cometido un error grave en la ejecución de la maniobra.

Aplica las consecuencias de la Pifia atendiendo a la VN a la que circulaba mirando la tabla de la siguiente página:



Giros Naranjas	Giros Rojos
<p>VN 1: El caza entra en Pérdida.</p>	<p>VN 1: El caza entra en Barrena.</p>
<p>VN 2: El piloto se ve sometido a tantas fuerzas G que pierde momentáneamente las referencias y su ubicación. Añade un Penalizador de 5 Puntos a todos sus chequeos el siguiente Turno de juego.</p>	<p>VN 2: El piloto se desmaya debido a la fuerza G mientras el avión pierde altura a gran velocidad. El siguiente turno el caza hará un vuelo en rumbo fijo de manera obligatoria. Además no se puede fijar blancos, ni disparar armas o contramedidas durante este turno. El piloto pierde 1 VN.</p>
<p>VN 3: El piloto se desmaya debido a la fuerza G. El siguiente turno el caza hará un vuelo en rumbo fijo de manera obligatoria. Además no se puede fijar blancos, ni disparar armas o contramedidas durante este turno.</p>	<p>VN 3: Ni avión ni piloto están preparados para la fuerza G aplicada. Realiza una tirada de Daño sobre el caza de 2. El avión entra en Barrena.</p>



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. Determinadas circunstancias permiten al jugador hacer gasto del combustible del avión a cambio de ciertos beneficios.

-Postcombustión: Un jugador puede gastar 1 punto de combustible para aumentar la VN de su caza en 2 en ese Turno.

-Maniobrar: Justo tras realizar el chequeo para la realización del movimiento, un jugador puede gastar 1 punto de Fuel para repetirlo.

-Realizar Maniobras Especiales: Hacer cualquiera de las Maniobras Especiales (más adelante) consumen 1 punto de Fuel.

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

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

Maniobras Especiales

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

Como ya hemos indicado, la realización de cualquiera de estas maniobras implica el gasto de 1 punto de Fuel. Además, las Maniobras Especiales exigen ser realizadas a una VN concreta. Si el piloto consume 1 punto de Fuel y vuela a la VN exigida, puede realizar una Maniobra Especial.

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

-S Partida-

El avión asciende hasta quedar en posición invertida. El piloto realiza medio giro en tonel y queda mirando en dirección contraria a una altura mayor.

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

-Immelman-

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

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

-Tijeras-

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

Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma, Ta (Pen8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo de la VN que declaraste. Penalizador de 4 contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 a tu Aviónica.		Fallo: Mueves Rumbo Fijo de VN 1. Pierdes 2 VN.

-Lazo Vertical-

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

Alt: Cualquiera	VN: 2 ó 3	Chequeo: Ma (Pen8)
Éxito: Mueves la Plantilla de Rumbo Fijo VN1. Penalizador de 2 contra todos los ataques recibidos. Penalizador de 2 a tu Aviónica.		Fallo: Gira 180° la miniatura. Pierdes 2 VN.



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 unos pocos segundos que preceden 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.

Barrena

La Barrena es un tipo de caída 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. 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.

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.

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.



Rapier Dos, aquí lead. No seas tan tímido. Quiero esa ala rozando la mía. Recuerda la lección: dos aviones, una sola firma de radar. Cuando estemos a quince millas de ellos te haré una señal, entonces rompe a tu izquierda y ocúltate en ese banco de nubes. Yo haré de señuelo. Vamos a ver qué saben hacer esos cachorritos...



1.3- PROCEDIMIENTOS DE CABINA

Todos los aviones tienen la obligación de ejecutar algún movimiento durante la secuencia de un Turno. Esto representa cómo la aeronave necesita de 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.

Aunque te lo explicaremos más adelante en profundidad, es conveniente que sepas que la acción de un Turno de juego se divide en la Fase de Acciones de Movimiento y la Fase de Acciones de Cabina. Cuando entres en esa segunda fase, te daremos 1 o 2 Puntos de Acción (también llamados PA) para que realices cualquiera

de las acciones que vamos a explicarte a continuación.

Operar Radar

Todos los cazas llevan instalado uno o varios radares 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 uno de sus Puntos de Acción de su turno para operar el radar de su caza.

Modo

Cuando se inicia una Misión, los pilotos deben seleccionar en qué Modo está operando su sistema de radar. Estos Modos son alternos, por lo que no se puede estar en ambos a la vez.

Cambiar el Modo de seguimiento de blancos consume 1 Punto de Acción.

A/A: Este modo permite el seguimiento y el fijado de blancos que estén volando.

A/T: Este modo rastrea y fija blancos terrestres.

Fijar Objetivo

Cuando un jugador tiene un enemigo dentro de los 180° del frontal de su caza, puede intentar fijarlo como objetivo siempre que su radar esté en el Modo adecuado. Gastará 1 PA, entonces realiza un chequeo del Atributo Activo Radar de su caza.

Observa la siguiente tabla y aplica los Modificadores al chequeo en función de las circunstancias:

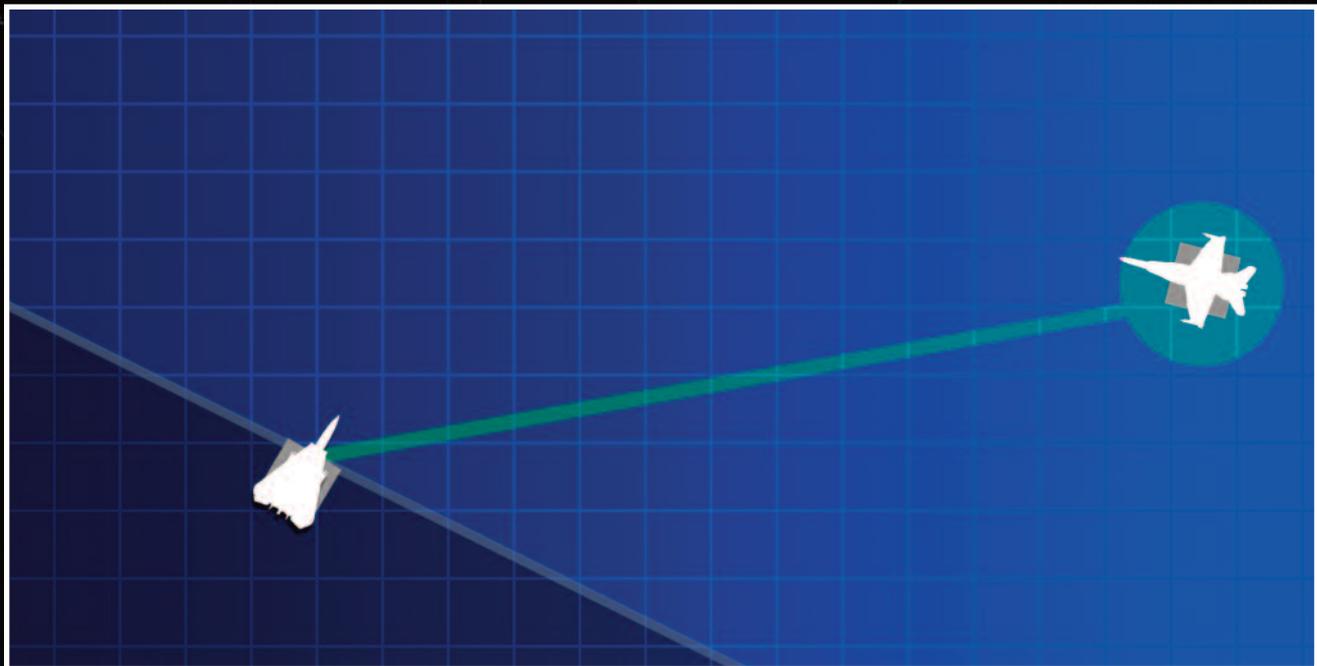
Si el jugador obtiene éxito en el chequeo de Radar habrá fijado el blanco y debe anotarlo en su Hoja de Caza. Ahora tendrá la opción de disparar misiles guiados por radar. El número de blancos que el avión puede tener fijados es igual al Bono Pasivo de Radar del mismo (con un máximo de 3).

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 nuevos enemigos tomarán presencia, e 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 base 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 3 Puntos
Enemigo a baja cota: Si el objetivo a fijar vuela a Alt 1, su firma radar puede confundirse con elementos del terreno.	Penalizador de 5 Puntos
Caza Furtivo: Algunos cazas están diseñados para que su firma radar sea casi imperceptible. Aplica este modificador en caso de que el objetivo a fijar cuente con esta Capacidad.	Penalizador de 8 Puntos
Enemigo a gran altura: Si el objetivo vuela a una Alt de 3 será más fácil encontrar su huella en los radares.	Bonificador de +3 a Radar

Si el chequeo tiene éxito se determinará el área (ver Refuerzos de ANJ en la página 41) por la que aparecerán los refuerzos con un dado o marcador. Además, el Piloto puede fijar en su Radar a tantos enemigos de esos refuerzos como su Radar le permita antes de que aparezca en la zona de operaciones.

Órdenes de Radio

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

Para ello el Piloto debe emplear 1 PA de su Fase de Acciones de Cabina. Entonces el ANJ que él decida adoptará uno de los Objetivos disponibles. Ver (Patrones de Comportamiento de ANJs en la página 41).

Uso de Armas Aire/Aire

Ha llegado la hora de detallar cómo se disparan las muchas y muy diferentes armas que

tienen a su disposición los cazas modernos.

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.

Un objetivo situado dentro de esta área puede ser atacado si el jugador gasta 1 PA. El objetivo debe estar en un Alcance efectivo del Arma. Ten en cuenta que las armas A/A no pueden utilizarse contra enemigos situados en tierra. El jugador puede comprobar qué armas están en



distancia antes de elegir cual empleará.

Los jugadores 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 (ver más adelante).

Sigue las reglas que describa el arma empleada:

Cañones (Alcance: Corta Distancia- Plantilla de Rumbo Fijo VN 3)

El piloto atacante realiza un chequeo de Aviónica aplicando los penalizadores de la columna de Guía Visual de la Tabla de Penalizadores al Disparar. Además, debe encontrarse a la misma Alt que el objetivo, o una Alt de 1 en caso de ataques a tierra. Si se logra superar el chequeo de Aviónica realiza la tirada de Daño que aparece en el perfil del arma. El Bono Pasivo de Aviónica sólo se aplica si el objetivo está Fijado en el radar.

Tanto si hay impacto como si no el jugador debe marcar una línea diagonal en la casilla de Unidades del cañón. 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.

No existen contramedidas 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 un arma que puede dispararse contra objetivos Aire/Aire o

Aire/Tierra indistintamente.

Misil A/A de Corta Distancia (Alcance: Plantilla de Rumbo Fijo de Misil)

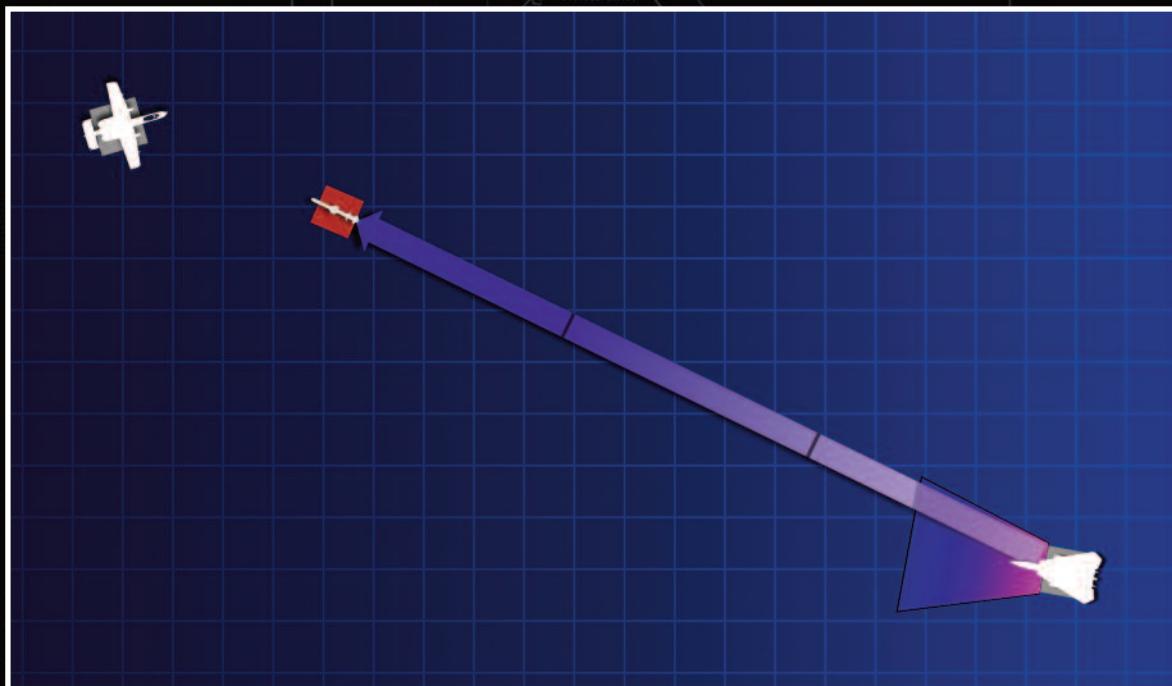
El piloto debe estar a una Alt igual o diferenciada en un nivel como máximo del objetivo, además a una distancia igual o inferior a la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil para poder declarar que usará un Misil de Corto Alcance. Entonces el objetivo debe indicar el número de Contramedidas que usará (si dispone de ellas) contra el ataque. El objetivo tira 1d6 por cada Contramedida usada. Suma el resultado total de la tirada al que añade el Bono Pasivo de Maniobra. La cifra resultante se sumará al Penalizador en Aviónica del piloto atacante.

Además, el piloto atacante debe aplicar los Penalizadores de la columna de Guiado Infrarrojo de la Tabla de Penalizadores al Disparar.

Si el piloto atacante tiene éxito en su Aviónica deberá realizar una tirada del Daño que indique el misil. Independientemente de si hay impacto o no el jugador debe anotar el gasto de dicho misil con una X en la casilla U del armamento de su Hoja de Caza.

Misil A/A de Medio y Largo Alcance (Combate BVR)

Estos misiles están diseñados para recorrer largas distancias e impactar sobre aviones enemigos que son localizados por el radar del avión o del propio misil. Usaremos un sistema que representa el combate más allá del al-



cance visual, o BVR, en los misiles de Medio y Largo Alcance.

Cuando un jugador 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 al blanco que esté fijado en el radar del avión.

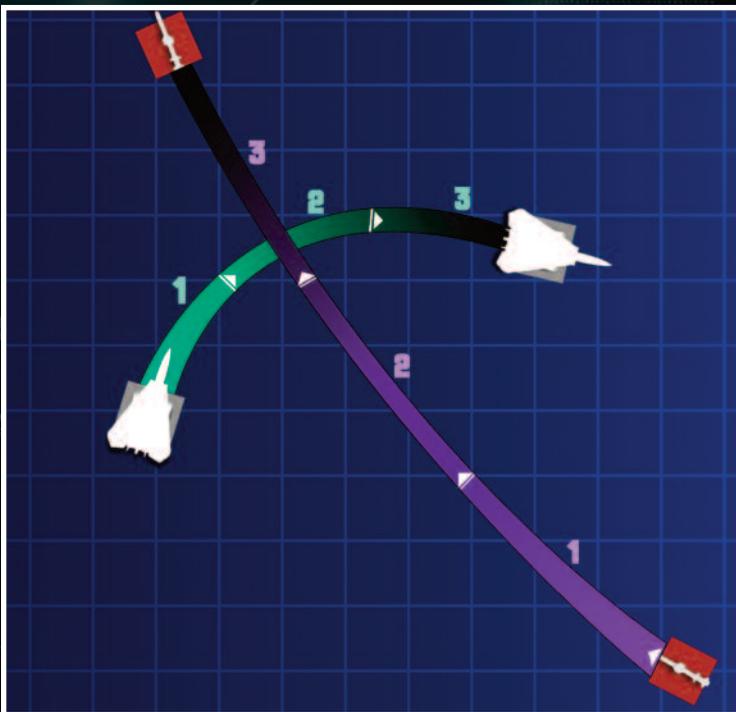
El jugador atacante sitúa el Marcador de Misil a una distancia de su caza igual a la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil, anota el gasto de ese misil en su Hoja de Caza y no debe realizar chequeo alguno (de momento) de Aviónica. Esta distancia es llamada Distancia de Lanzamiento, y tam-

bién delimita la distancia mínima a la que pueden dispararse estas armas.

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.

El Marcador de Misil debe indicar el objetivo al que se dirige para evitar confusiones. Cuando hay un misil en rumbo de impacto hacia un blanco, moveremos la miniatura que lo representa simultáneamente al blanco al que persigue.





Aunque ambas Plantillas se superponen, no hay coincidencia de momento entre caza y misil. El objetivo ha conseguido esquivarlo por muy poco.

El jugador que disparó el misil es quien lo controla y puede hacer todos los cálculos necesarios (usando las Plantillas de Rumbo) para provocar el encuentro con la aeronave enemiga. Esto representa los cálculos que realiza el misil por medio de su electrónica.

Los misiles no pueden volar a velocidades inferiores a las correspondientes a sus Plantillas de Rumbo. Una vez han hecho posible blanco (ver Pitbull Time) se retiran de la mesa de juego.

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 o ser retirados del juego.

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

Pitbull Time

Pitbull Time hace referencia al momento en el que algunos misiles de nuestra realidad encienden su propio radar y empiezan a guiarse

de forma autónoma al objetivo.

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 superponen la Plantilla de Rumbo del blanco con la Plantilla de Rumbo de Misil. Si ambas plantillas se superponen, haremos lo siguiente.

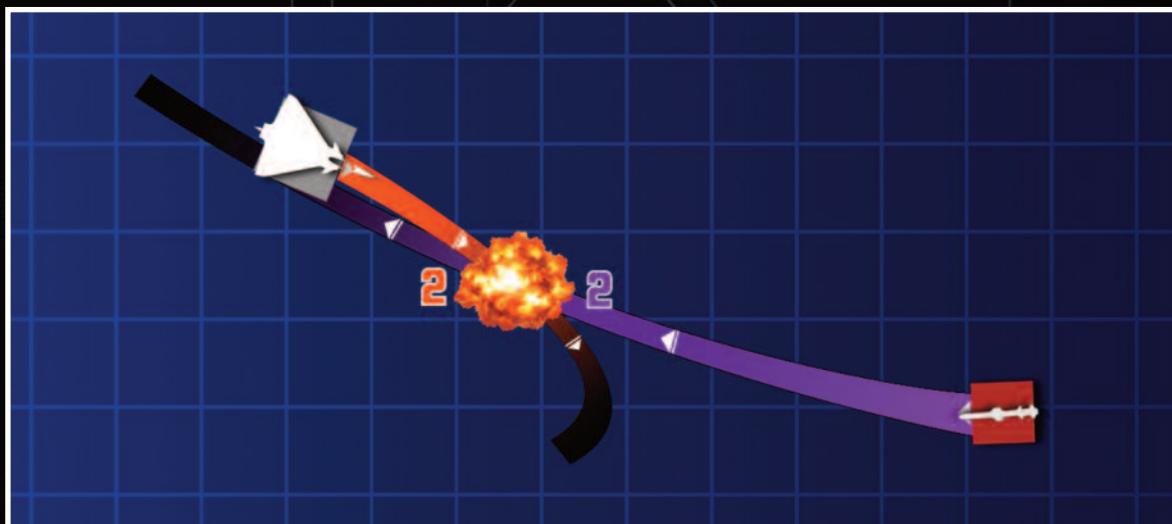
Calcularemos los movimientos usando las fracciones de las plantillas de rumbo (1 a 3) y desplazaremos las miniaturas de la aeronave y misil de fracción en fracción y a la vez.

Si misil y aeronave coinciden en fracciones de sus Plantillas de Rumbo correlativas (1-1, 2-2, 3-3) habrá posible impacto sobre el blanco.

En ese momento, el piloto que lanzó el misil debe realizar un chequeo de Aviónica y atender a los Penalizadores de la columna de Guía Radar de la Tabla de Penalizadores al Disparar. El piloto atacado puede usar Contramedidas Chaff para evitar el impacto del mismo modo que hemos explicado con los misiles de corto Alcance.

Si la aeronave atacada no tiene Contramedidas





Caza y misil coinciden en una pequeña parte del momento 2, por lo que hay posible impacto sobre el objetivo.

Tabla de Penalizadores al Disparar

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	2	-	x2	-
Cobertura	2	x1	x1	x1
Clima Extremo	2	-	x2	-
Turbulencias	2	x1	x1	x1
Furtividad	3	-	x1	-
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.

Misiles Semi-Activos

Algunos misiles de Alcance Medio 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 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 disparó no tiene al objetivo del misil dentro de su Cono de Ataque.

Uso de Armas Aire/Tierra

Una de las capacidades que les han dado a los cazas de combate el estatus de importancia del que gozan, es la de penetrar en espacios aéreos enemigos y realizar ataques selectivos de gran precisión sobre emplazamientos enemigos.

Existen cazas que tienen armas diseñadas para objetivos terrestres. Esto se refleja con asterisco junto al nombre del arma (Por ejemplo: misil AGSM-65 PEGASUS*). Además el cañón, como ya sabes, también puede usarse contra estos objetivos.

Misiles A/T

Estos misiles pueden dispararse a objetivos situados dentro del Cono de Ataque y a una distancia igual o menos de la Plantilla de Rumbo Fijo de Misil. El piloto debe navegar a una Alt de 1 ó 2, gastar 1 PA y chequear la Aviónica de su aeronave atendiendo a los Penalizadores impuestos por Guiado Infrarrojo. Si la tirada es exitosa, realiza la tirada de Daño y aplica los resultados de la tabla para Daños sobre otros activos, situada más abajo.

Bombas guiadas

Estas bombas tienen un alcance de Proximidad (P). El caza puede marcar un punto sobre el que se desplace con su movimiento. Entonces gasta 1 PA y coloca un Marcador de Bombardeo en el punto deseado. Si para cuando llegue la Fase de Acciones de Cabina (ver página 47) hay algún enemigo en contacto con dicho Marcador, el Piloto tendrá derecho a realizar un chequeo de Aviónica para definir si la Bomba hace blanco. Los Penalizadores impuestos 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.

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.

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:



los Bonificadores Pasivos en el Atributo afectado, además de reducirse su Atributo Activo en la cantidad reflejada.

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

Daño sobre Cazas	
Resultado d6	Consecuencia
1	Nada
2-4	Daño Estructural
5-6	Daño Catastrófico

Sistema Dañado	Consecuencias
Motor (Ve)	Pierdes 1 de Alt. Solo puedes navegar a VN1.
Sup. Control (Ma)	Penalizador de 2 a Ma. Sin Maniobras Especiales.
Sist. de Armas (Av)	Pierdes una Ranura de Armas al azar
Compresores (Ta)	Pierdes 1 de VN. Solo puedes volar a Alt 1.
Sistema de Radar (Ra)	Penalizador de 2 a Ra. Sin Búsquedas. 1 Obj. fijado máx.

Daño sobre otros activos	
Resultado d6	Consecuencia
1	Nada
2-6	Daño Acumulativo

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 el aparato o estructura queda destruida y se retira del juego.

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



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 1 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 para la reducción de daño para indicar que ya no cuenta con ellos.

Por ejemplo: Un CA-4 Specter recibe el impacto de un misil AASM-9 enemigo. El AASM-9 provoca un Daño de 3 dados. Como el CA-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 CA-4. Tiran de nuevo el d6 y esta vez el resultado obtenido es un 6. El sistema de Contramedidas del CA-4

queda dañado y este se queda sin defensas contra misiles, aunque puede seguir volando.

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

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.

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 dos tipos de PODs (Point of Delivery) de guerra electrónica que funcionan de distinto modo.

POD de Saturación (EWS)

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

El piloto gasta 1 PA y realiza una tirada de Aviónica con Penalizador de 4 puntos. Si supera el chequeo, cualquier miniatura (enemiga o aliada) situada a una distancia de Plantilla de Rumbo Fijo VN 2 o menos del caza, obtiene un Penalizador de 4 Puntos a sus tiradas de Aviónica y Radar hasta el final del Turno. Coloca un Marcador de EW (Página 92) junto a las miniaturas afectadas.

POD de Disrupción Dirigida (EWD)

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

El piloto gasta 1 PA y declara sobre qué miniatura en la mesa usará el EWD. Esta debe estar situada en los 180° frontales del caza. El piloto realiza un chequeo de Aviónica del avión con un Penalizador de 4 puntos. Si tiene éxito, la miniatura enemiga recibirá un Penalizador de 4 Puntos a sus tiradas de Radar y Aviónica hasta el final del Turno. Coloca un Marcador de EW (Página 92) junto a la miniatura afectada.

"Rapier, aquí lead. Buen trabajo en esos ejercicios de combate, pero mantened la concentración. La madre naturaleza quiere su propia ronda.

Nuestro grupo de combate está a 50 millas, bajo un sistema tormentoso activo. Nada con lo que no podáis lidiar.

Descended a 1.200 pies, escalonados. Luces de posición y de apontaje. Verificad sistema antiescarcha, calefacción de tubos pitot y radar activo modo clima. Vamos Wolfhounds, esto os lo sabéis como vuestra canción favorita.

Iremos de uno en uno, con un intervalo de 90 segundos entre apontajes. Nada de prisas y si la toma no es perfecta, motor y arriba.

Nos pagan por volver vivos, no por impresionar al oficial de cubierta."



14- 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.

Multi-Rol

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 que entren al AMC (durante una Campaña) para ser mejorados y configurados, contarán con mayor catálogo de armamento y PODs de guerra electrónica.

Empuje Vectorial

El caza cuenta con un sistema de toberas direccionales que le proporcionan mayor maniobrabilidad.

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

Supercrucero

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

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

Sensores Avanzados

La fusión de sensores, junto a una aviónica avanzada, permiten al piloto mantener una gran consciencia situacional en todo momento. Antes de realizar un chequeo de Aviónica y una vez por Misión, el piloto puede declarar que usará los Sensores Avanzados de su aeronave. El Bono Pasivo de Aviónica se dobla para ese chequeo.

Furtivo

El estudio avanzado del comportamiento de las ondas electromagnéticas ha permitido a los ingenieros diseñar aviones y compuestos para su fabricación que los hacen invisibles al radar. Los aviones con la Capacidad Furtivo imponen Penalizadores (8 puntos) para ser fijados en los radares enemigos.

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 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 veces.



1.5- CONDICIONES DE VUELO

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

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

Es por ello que añadiremos un Penalizador de 1 punto a todas las tiradas de Velocidad, Aviónica y Radar de nuestro caza ante misiones bajo climas extremos.

Operaciones Nocturnas: Algunas operaciones se realizan al amparo de la noche. Las armas que no cuentan con un sistema de guía (IR, A, L) cuentan con un Penalizador de 2 para todos los chequeos de Aviónica que impliquen dichas armas.

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

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

Si el piloto eligió una Plantilla de Movimiento naranja o roja añade los Penalizadores y realiza una sola tirada. Si el piloto falla el Atri-

buto Activo de Maniobra en dicha tirada recibirá un Daño igual a la VN da la que vuela sobre su aeronave en lugar de aplicar las consecuencias descritas en la sección de Giros Cerrados (pág. 16).

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

Nubes: Las nubes ofrecen Cobertura para radar y ataques con algunas armas a los cazas situados completamente en su interior.

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

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

Altitudes de Vuelo

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

Alt 1 (0- 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.

Velocidad de Navegación 1	Velocidad de Navegación 2	Velocidad de Navegación 3
Sin Penalizador	Penalizador 2	Penalizador 4



CAPÍTULO 2: ENFRENTAMIENTO PVP

19 ABR 19.47 Océano de Slobia

"Damas y caballeros, se acabó el entrenamiento. Hoy a las 19.22, el radar de alerta temprana del Horizon Sentinel detectó una aeronave desconocida penetrando en el espacio aéreo restringido del grupo de combate. El Contacto no ha respondido a los canales de identificación militar ni a las advertencias IFF.

Rapier Uno y Dos, tienen la orden de interceptar y visualizar al contacto. Si no responde a órdenes de desvío, forzar maniobra de salida. No abran fuego sin autorización confirmada.

Esto no es un ejercicio. Vuestro profesionalismo es la primera línea de defensa. Salid, interceptad y traed respuestas."

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

2.1- COMBATE ENTRE JUGADORES

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

Dogfight (2 jugadores)

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

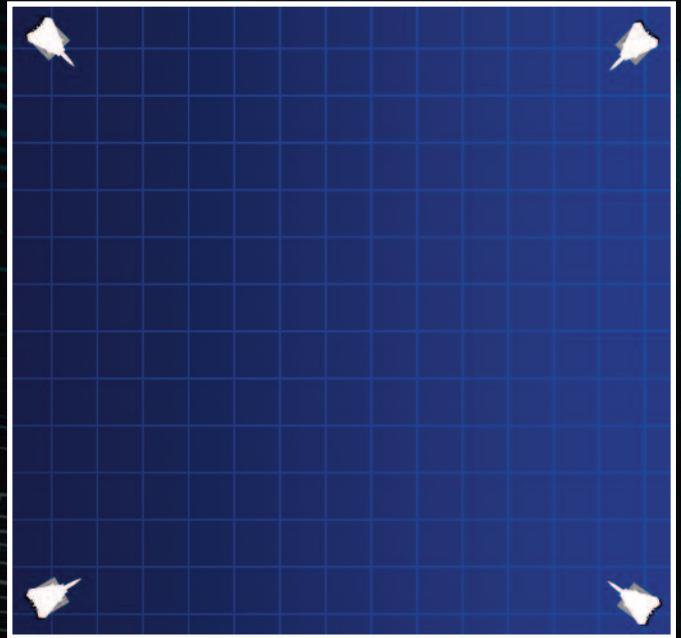
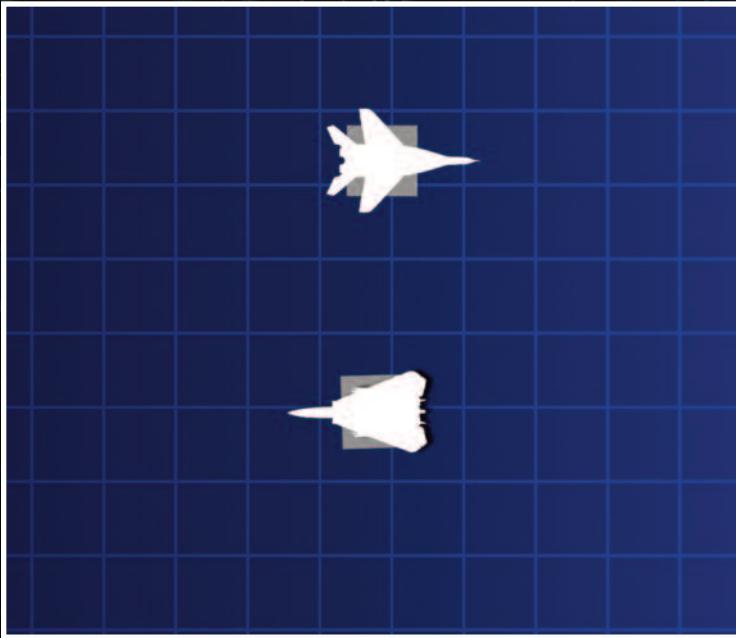
Antes de comenzar el duelo, los jugadores acuerdan la Clase (C, B, A, S) del caza con la que se enfrentarán. Entonces deben seleccionar la Hoja de Caza de esa categoría en secreto. Sin que su rival pueda saber cuál eligió. Una vez ambos jugadores hayan elegido su Hoja de Caza, la revelarán a su oponente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

Área de Juego

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

Condiciones de Victoria

El jugador que Derribe a su oponente es el ganador de la partida. Aunque el enfrentamiento puede extenderse al mejor de 3. Elijan la Clase de caza que elijan, el primero en revelar que Hoja de Caza eligió será el ganador del enfrentamiento anterior. El primer jugador en vencer 2 rondas es el ganador.



Dominio Aéreo (2 a 4 jugadores)

En el Dominio Aéreo los jugadores se enfrentan por el dominio del espacio aéreo en un combate todos contra todos que incluye el uso de misiles de gran alcance. Este modo garantiza altas dosis de acción y también algo de caos.

Preparación de la Partida

Del mismo modo que en Dogfight, los jugadores deben acordar la Clase del caza con la que combatirán, pero esta vez la Hoja de Caza es seleccionada al azar. Cuando todos los jugadores tengan una Hoja de Caza la revelarán al resto y dará comienzo la partida.

La siguiente lista de aeronaves queda excluida del siguiente modo de juego: CM-10, VM-34, CS-117

Área de Juego

Los jugadores toman las miniaturas que representen sus cazas y los sitúan en la mesa de juego que debe tener una dimensión mínima de 90x90 cm. Cada jugador sitúa la miniatura de su caza en una esquina al azar y encarados al punto central de la mesa.

Condiciones de Victoria

El último caza en mantenerse en el aire es el vencedor.

Batalla de Escuadrón (2-8 jugadores)

Este modo de juego propone combates por equipos de hasta 4 cazas por escuadrón por el control aéreo del área. Un modo de juego diseñado para enriquecer el aspecto competitivo de Fox One.

Preparación de la Partida

Los escuadrones deben tener el mismo número de jugadores para que pueda disputarse el enfrentamiento. Los líderes de cada escuadrón deciden al azar cuál de ellos comienza con la elección de cazas.

Entonces un jugador de ese escuadrón debe elegir un caza y mostrárselo a los jugadores del escuadrón rival. Momento en el que uno de los jugadores del mismo debe elegir un caza de la misma Clase que el que le mostraron.

Ahora otro jugador de ese mismo escuadrón debe elegir un Caza de alguna de las Clases restantes y mostrarlo a los jugadores del escuadrón oponente. Que deben elegir a uno de sus integrantes para que tome un caza de la misma Clase.

Este ciclo se repetirá hasta que no queden jugadores por elegir aeronave. Recuerda que no puede haber cazas de la misma Clase en el mismo escuadrón.

Por ejemplo: Dos grupos de 3 jugadores se enfrentarán con -Equipo Alpha- (VD-29, CD-14 y un VD-57) contra -Equipo Bravo- (HURRICANE, VM-34 y un CD-22). Las categorías elegidas han sido C, B y S.

Área de Juego

Los líderes de cada escuadrón deciden al azar quién será el primero en elegir un borde de la mesa. El escuadrón en tener el turno debe desplegar en el caza de menor Clase que tenga. La miniatura debe tener su peana en

contacto con cualquier punto de ese borde de la mesa.

Entonces el escuadrón oponente debe elegir el caza de menor Clase de su escuadrón y colocarlo en el borde contrario del mismo modo. Los turnos de despliegue se irán saltando en un orden de Clase ascendente.

Condiciones de Victoria

El escuadrón que consiga Derribar a todas las aeronaves enemigas obtiene la victoria.



2.2- SECUENCIA DE TURNO PARA PVP

El Turno en PVP

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

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 de caza sobre la mesa han actuado, el Turno termina.

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

Sigue esta secuencia de juego cuando realices enfrentamiento entre jugadores.

1.-FASE DE MOVIMIENTO

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

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

1.3-Los jugadores efectúan los movimientos tal y como se describe en la sección Plantillas y Movimientos en la página 88.

FASE DE ACCIONES DE CABINA

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

2.2-Todos los jugadores realizan una tirada de 1d20. El jugador que obtenga el resultado más alto tiene la iniciativa y puede emplear 1 Punto de Acción para realizar cualquiera de las acciones recogidas en Procedimientos de Cabina, en la página 21. Luego le tocará al siguiente jugador con el mayor resultado en la tirada de d20 que pertenezca a otro bando y así sucesivamente.

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

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



CAPÍTULO 3: ENFRENTAMIENTO PVE

"Sentinel Eye, aquí Rapier Uno. Confirmando visual con el objetivo. Mantiene rumbo 045, altitud 24.000 pies. Nunca había visto un modelo así. Sin marcas. Configuración aerodinámica desconocida.

Solicito permiso para un vistazo más de cerca.

Eh, Dos. ¿Ves esa pintura? Parece absorbente de radar.

Vuelo Rapier, Sentinel Eye. ¡Alerta Táctica! Dos contactos en aproximación a gran velocidad, rumbo 082, ángeles 26. Convergencia directa a vuestro sector.

...Entendido, Sentinel. Eh, cachorro ¿Has oído eso? Esto ya no es una simple interceptación."

El modo cooperativo ofrece a los jugadores la posibilidad de sentirse parte de una misma ala de combate. Añadiendo una enorme profundidad de juego y dramatismo a tus partidas.

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

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



Activos No Jugadores (ANJs)

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

El Turno en PVE

Como ya sabes, en Fox One la acción se divide en Turnos que se dan por finalizados cuando todas las miniaturas han actuado. En el modo PVE utilizamos un nuevo orden de activación que saltea las acciones de los Activos Jugadores (AJ) con las de los ANJs.

3.1- 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.

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

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

Reglas generales de ANJs

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

ANJs y Encaramiento

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

La Alt de vuelo y VN de un ANJ es por defecto de 2, pudiendo variarla en función del Objetivo que tenga.

ANJs Aliados

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

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

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

Refuerzos de ANJs

En ocasiones nuevos ANJs acudirán al área de operaciones para sumarse al combate. Cuando esto ocurre lo primero que debes hacer es definir el borde del tablero por el que llegarán.

Observa el mapa de la Misión que estés disputando y determina al azar uno de los bordes enemigos de este (marcados con un 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.

El Turno en el que unos Refuerzos se sitúan en

un borde de la mesa, no pueden activarse en la Fase de Movimiento, aunque sí lo harán en la Fase de Cabina

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.

Combustible: Los ANJs no pueden usar puntos de Combustible.

Contra medidas: Los ANJs usan 1 Contra medida que se adecue al sistema de guiado del arma empleada contra ellos siempre que puedan. Recuerda anotar el consumo de la que corresponda del modo normal.

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.

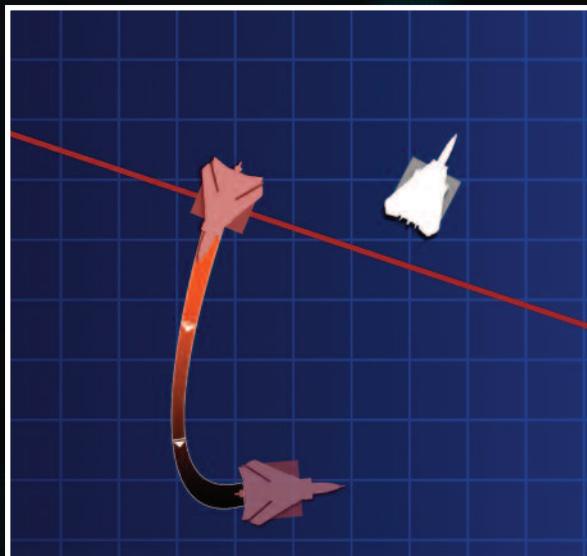
Objetivo Patrulla

El ANJ se desplaza al Punto de Ruta 1 a VN 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.





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

Combate de ANJ Aire/Tierra

El ANJ desciende a Alt 1 y vuela a VN de 2 encarándose al centro de la peana del enemigo en tierra a destruir. Cuando el centro de la peana del enemigo se encuentre por detrás del suyo propio, realizará un movimiento de Rumbo Fijo. Tras lo cual 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.

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

Puedes marcar el Estado del ANJ en la Hoja de Control de ANJs, en la página 95.

Combate de ANJs

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) desciende su VN a 1 y modifica su Alt a la del enemigo a atacar. El ANJ continúa así hasta que el centro de la peana de su enemigo se encuentre detrás del centro de su peana, en ese momento se inicia el Dogfight contra el ANJ.

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



3.2.-OTROS ACTIVOS NO JUGADORES

El panorama de la guerra no sólo moviliza a cazas. Las fuerzas militares modernas cuentan con unidades como helicópteros, tanques, flotas de combate y otros que tomarán presencia en las Misiones de Fox One. Puedes encontrar algunas Hojas de ANJs, así como los Marcadores para representarlos a partir de la página 92 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.

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

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

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

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

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

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

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

La unidad usará todos los sistemas de armas con los que cuente contra los enemigos que haya en alcance de estas. Esto representa como el activo puede estar siendo operado por más de un enemigo, como es el caso de barcos o bases.

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

Por ejemplo: Una Fragata es Operativa con "CO: 13 +1". Cuenta con un sistema de armas "Misi Tierra/Aire", que usará contra el PJ más cercano en cuanto esté en Alcance del arma.

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

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

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

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 y así recordarlo durante la partida.

Audaz: El ANJ puede intentar la Maniobra Immelman o la S Partida para encarar a su rival.

Derrochador: El ANJ gasta 2 Contramedidas por cada misil enemigo que se le lance.

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

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

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

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

3.2- SECUENCIA DE JUEGO PVE

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



1.-FASE 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. Una vez lo realiza coloca un Marcador de Activo por la cara que muestra la flecha junto a la miniatura de su caza.

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.

FASE DE ACCIONES DE CABINA

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

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

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

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

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



CAPÍTULO 4: JUGAR UNA CAMPAÑA DE FOX ONE

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

4.1-CAMPAÑAS PVE

En una campaña PVE un jugador o un grupo de jugadores se ponen al mando de un Escuadrón. Los jugadores deben crear el ala de combate desde cero e intentarán superar cada una de las Misiones que plantea la campaña, recibiendo recompensas por cumplirlas y administrando los diferentes aspectos del Escuadrón. Este Reglamento incluye una Campaña de Iniciación, ideal para introducirse poco a poco en las mecánicas de este modo de juego. Pero antes vamos a explicarte cómo se juega una campaña de Fox One.

Tipos de Campañas

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

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

Victoria o Derrota

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

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

La Misión PVE

Las Misiones son operaciones en las que el Escuadrón toma partido en un escenario bélico, teniendo que cumplir con uno o más objetivos. Las Misiones pueden componerse de una o varias Etapas. Esto significa que los jugadores deben de superar los desafíos de más de un escenario (con el mismo Armamento, Blindaje, Fuel, etc.) para superar la Misión. Cuando una Etapa comienza, todos los Pilotos gastan 1 de Fuel o estarán obligados a retirar la aeronave para esa nueva Etapa de juego.

Las Misiones constan de distintas características que definen su naturaleza.

Nombre: El nombre clave para la Misión.

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

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

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

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

Sinopsis: Explicación de los parámetros de la Misión.

Objetivos: Objetivos a cumplir por los jugadores y ANJs.

Reglas: Describe si hay Reglas adicionales que operan en la Misión.

Refuerzos: El valor numérico refleja la cantidad de refuerzos que podrían acudir a la zona de la Misión. Cuanto más alto es este número, mayor nivel de amenaza de refuerzos.

Recompensa: Muestra la Recompensa en Créditos Estándar (la moneda que usamos en Fox One) y Aeronaves a obtener si se cumple con la Misión. Puedes entrar en www.foxonethegame.com para descargar Misiones PVE.

Fase Logística

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

Después de cada Misión de la Campaña, los jugadores deben seguir los siguientes pasos en el orden mostrado. Una vez hayan jugado todas las sub fases de la Fase Logística, podrán disputar la siguiente Misión.

1-Supervivencia: 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:

2-Insignias: Cuando un Piloto realiza ciertas proezas durante la Misión, recibirá una Insignia. Aunque es conveniente que anotes que un piloto ha logrado una Insignia en el momento en el que cumple el requisito, pasará a ser efectiva en este momento. De modo que podrá hacer uso de ella en la siguiente Misión.

Más adelante te explicamos las insignias disponibles, los beneficios que ofrecen y cómo puedes obtenerlas.

1. Supervivencia

2. Insignias

3. Recompensa/Comercio

4. Mantenimiento

Tabla de Supervivencia

Resultado d20

Consecuencia

1-10	Armado y Preparado: La recuperación es buena y el Derribo sufrido no tendrá consecuencias en el piloto.
11-12	Falta de confianza: El piloto tiene un Penalizador de 1 punto extra a todas sus tiradas durante la siguiente Misión a la que acuda.
13-14	Herido: El piloto no puede participar en la siguiente Misión.
15-16	Secuestrado: El Escuadrón no podrá contar con el piloto hasta pagar un rescate de 10.000 Cr por cada Insignia que tenga dicho piloto.
17-18	Amnesia: El piloto pierde una Insignia al azar.
19-20	Caído en Combate: El piloto ha muerto. Crea otro desde el inicio para que lo sustituya.

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

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

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

- Reparar los cazas dañados
- Mejorar la Base
- Comprar o vender un Caza
- Comprar Unidades de Apoyo

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

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



CREANDO UN ALA DE COMBATE

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

Los Pilotos del Escuadrón

Todos los Escuadrones de Fox One se componen de 4 Pilotos que debes crear antes de comenzar el juego. Para ello debes anotar su nombre de vuelo, o alias en la Hoja de Escuadrón (ubicada en la página 94). Ahora elige un Talento para él/ella de la siguiente lista y anótalo en su apartado de la Hoja de Escuadrón.

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

Convicción: El Piloto suma 5 de Bono Pasivo en un Ataque A/A

Concentración: El Piloto suma 5 de Bono Pasivo en un Ataque A/T

Rastreo: El Piloto suma 5 de Bono Pasivo en un intento de Fijar un Blanco en su radar.

Dinamismo: El Piloto suma 5 de Bono Pasivo en un intento de realizar una Maniobra Especial.

Predestinado: El Piloto suma 3 de Bono Pasivo en todas las tiradas que realice ese Turno.

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

Destrucción: El Piloto puede repetir una tirada de Daño.

Esquiva: El Piloto puede repetir una tirada de Contrainmedidas.

La Base del Escuadrón

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

Del mismo modo que los propios aviones de combate, la Base de tu Escuadrón tiene una clase o categoría. Ésta delimita el número de cazas que puedes albergar en sus hangares, además de la Capacidad de Mantenimiento de la misma. Todos los Escuadrones comienzan la Campaña con una Base de clase C. Durante el transcurso de la sub fase 3 de la Fase Logística el Escuadrón puede mejorar su Base a la siguiente categoría si paga el coste necesario. En ese momento un jugador debe anotar los nuevos valores de la Base.

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

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

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

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

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

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 por instalación)

Pabellón Médico: Permite repetir 1 tirada de Supervivencia por Fase Logística.

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

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

Instalación CLASE B (20.000 Cr por instalación)

Simulador de Vuelo: Un piloto elegido tiene +1 a Ma durante la Misión.

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

Emblema de Escuadrón: Todos los pilotos del Escuadrón suman 1 de Bono Pasivo a la primera tirada que realicen durante una Misión.

Instalación CLASE A (40.000 Cr por instalación)

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

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

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

Instalación CLASE S (80.000 Cr por instalación)

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

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

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



AMC (Advance Maintenance Center / Centro de Mantenimiento Avanzado)

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

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

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

Mejorar un Caza de Combate

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

Clase del Caza a mejorar	Capacidad de Mejora	Mantenimiento	Coste por mejora
C	3	+1	5.000 Cr
B	2	+1	20.000 Cr
A	1	+2	80.000 Cr
S	1	+4	200.000 Cr

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

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

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

Por ejemplo: CA-18X (si la mejor elegida mejora la Capacidad Ofensiva)

Capacidad Ofensiva (X): 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 2 (+1 Bono Pasivo)
Aumenta la Capacidad de Carga en 2

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

Mejora
Aumenta la Maniobra 2 (+1 Bono Pasivo)
Aumenta la Velocidad 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 CD-14 Madcat, 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 CD-14 lleva los 10 puntos de Carga en uso.

Con la Instalación "Depósitos de Combustible" se pueden instalar Tanques de Combustible en cualquier caza.

Tanque de Combustible (1 por Ranura)	+2 FUEL	Peso: 2
---	---------	---------

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

Solo con Centro de Armamento Avanzado

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

Puedes encontrar el listado de todas las armas del juego en la página 77 de este Reglamento.

Reparación de Aeronaves

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

Comprar/Vender Aviones

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

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.

EMBLEMA



ESCUADRÓN

Last Bullet Squadron

CRÉDITOS

7.000

CLASE

A

CAP. MANTENIMIENTO

24/32

HANGAR

7/10

INSTALACIONES DE LA BASE

Pabellón Médico	<input type="checkbox"/>	C	Simulador de Vuelo	<input type="checkbox"/>	B
Barracón de Personal	<input checked="" type="checkbox"/>	C	Almacén de Suministros	<input checked="" type="checkbox"/>	B
Depósitos de Combustible	<input type="checkbox"/>	C	Emblema de Escuadrón	<input type="checkbox"/>	B
Taller de Aleaciones	<input type="checkbox"/>	A	Simulador VR	<input type="checkbox"/>	S
Central Energética	<input type="checkbox"/>	A	Núcleo Enérgtico	<input type="checkbox"/>	S
Guerra Electrónica LAB	<input type="checkbox"/>	A	Centro de Arm. Avanzado	<input type="checkbox"/>	S

HANGAR DEL ESCUADRÓN

MODELO	MANT.	MODELO	MANT.
CM-10 THUNDERBIRD		CD-15 HAWK	
EA-C RAPACE		ED-2000 TEMPEST	
CA-16 VIPER		ED-2000 TEMPEST	
CA-18 WASP X			
CA-18 WASP			

MIEMBROS DE ESCUADRÓN

PILOTO: Nomad

TALENTO: Salvación

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: Wizard

TALENTO: Dinamismo

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: Rogue

TALENTO: Salvación

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: Valkyrie

TALENTO: Esquiva

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

Insignias de Vuelo

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 enemigo haciendo uso del cañón durante una Misión.
-Aplica +1 al resultado del d6 cuando uses el Cañón de tu Caza.

Bailarín: Esquiva 1 misil sin hacer uso de Contramedidas durante una Misión.
-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.

UNIDADES DE APOYO

Las Unidades de Apoyo son activos se pondrán en marcha entre una Etapa y otra de la Misión para reabastecer tus cazas e incluso repararlos.

Tu Escuadrón puede desplegar un total de 2 Unidades de Apoyo por Misión. Sin importar el número de Etapas que esta tenga. Además las Unidades de Apoyo tienen un coste en Mantenimiento propio, tenlo en cuenta a la hora de calcular la Capacidad de Mantenimiento total de tu Escuadrón.

Avión de Repostaje Ligero (10.000 Créditos)

Aeronave táctica especializada en el suministro aéreo de combustible, diseñada para operar en Misiones de alcance medio. Su estructura optimizada permite desplegarse desde bases avanzadas o pistas improvisadas. Utiliza un sistema de manguera y cesta (hose-and-drogue) o boom simplificado, permitiendo reabastecimiento en vuelo a cazas ligeros o UAVs sin comprometer velocidad ni maniobrabilidad.

Sistema: Reabastece hasta 3 puntos de Fuel entre Etapa y Etapa.

Mantenimiento: 6

Avión de Repostaje Pesado (25.000 Créditos)

Plataforma estratégica de gran autonomía diseñada para el reabastecimiento aéreo de múltiples aeronaves en operaciones prolongadas. Capaz de transportar grandes volúmenes de combustible, incorpora sistemas de doble reabastecimiento (boom telescópico y manguera-cesta), redundancia estructural y aviónica avanzada. Puede operar como centro logístico aéreo, coordinando rutas y Misiones de reabastecimiento en zonas hostiles.

Sistema: Reabastece hasta 6 puntos de Fuel entre Etapa y Etapa.

Mantenimiento: 8

Drones de Rearmado IRS (50.000 Créditos)

Los Drones de Rearmado IRS (Independent Re-armament System) son plataformas autónomas aéreas diseñadas para acoplarse a cazas en vuelo mediante sistemas de anclaje magnético y brazos robóticos estabilizados. Equipados con inteligencia artificial táctica y compartimentos modulares, permiten el suministro de misiles o munición ligera sin necesidad de aterrizaje, optimizando la persistencia operativa en combate.

Sistema: Reabastece hasta 3 de Carga en Armas entre dos Etapas.

Mantenimiento: 6

Drones de Rearmado IRS Mk II Sky Anchor (125.000 Créditos)

Los Drones de Rearmado IRS Mk II incorporan mejoras en velocidad, sigilo y capacidad de carga. Utilizan acoplamiento electromagnético adaptativo y manipulación por giroscopios inteligentes para rearmar múltiples puntos duros simultáneamente. Su IA avanzada predice rutas de intercepción segura, permitiendo operaciones de reabastecimiento en entornos hostiles sin comprometer la integridad del escuadrón.

Sistema: Reabastece hasta 5 de Carga en Armas entre dos Etapas.

Mantenimiento: 12

Drones de Reparación de Sistemas RDS (60.000 Créditos)

Unidades autónomas diseñadas para inspeccionar, diagnosticar y restaurar sistemas críticos de aeronaves en vuelo. Equipados con brazos multiusos, sensores de precisión y nanoherramientas, los RDS actúan de forma coordinada para mantener la operatividad en condiciones extremas, reduciendo al mínimo los tiempos de inactividad y exposición.

Sistema: Repara 1 Sistema o 2 puntos de Blindaje entre dos Etapas.

Mantenimiento: 6

Drones de Reparación Avanzados (140.000 Créditos)

Drones autónomos de nueva generación especializados en mantenimiento avanzado de aeronaves. Integran inteligencia adaptativa, herramientas de microfusión y módulos de auto-posicionamiento. Capaces de reparar componentes internos y externos con precisión milimétrica, incluso durante operaciones de despliegue activo o en entornos adversos. Son clave para la continuidad táctica de escuadrones modernos.

Sistema: Repara 2 Sistema o 4 puntos de Blindaje entre dos Etapas.

Mantenimiento: 12





CAPÍTULO 5: ALAS DE ACERO

CAZAS CLASE C

CA-4 SPECTER		Polivalente		C		PILOTO:				
Ve	17+3	MA	9	Av	11+1	TA	13+2			
RA	11+1	BLINDAJE		2						
FUEL	4	CM B:		3	CM C: 3					
ESTRUCTURA			ARMAMENTO			CARGA 12				
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA			U	G	A	O	P
-1	MOTOR	Ve-3	AAMM-7 Blazer (2)				SA	M	2	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AAMM-7 Blazer (2)				SA	M	2	3
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AASM-9 Striker (2)				IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-3	AASM-9 Striker (2)				IR	C	3	2
-5	SIST. RADAR	Ra-3	MM-90 Valkyrie				V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP								
RADAR			NAVEGACIÓN			CAPACIDADES				
<input type="checkbox"/> A/A <input type="checkbox"/> A/T <input type="checkbox"/> BÚSQUEDA <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO			VN 1 ALT E S PARTIDA IMBELMAN TIJERAS LAZO V			<input type="checkbox"/> MULTIROL <input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL <input type="checkbox"/> SUPERCRUZERO <input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS <input type="checkbox"/> FURTIVO <input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES				



CA-5 REAVER		Caza Ligero		C		PILOTO:					
Ve 14+2		MA 16+2		Av 11+1		TA 13+2		RA 11		BLINDAJE: 1	
FUEL: 3		CM 2: 3		CM C: 2							
ESTRUCTURA				ARMAMENTO				CARGA 8			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P			
-1	MOTOR	Ve-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2			
-2	SUP. CONTROL	Ve-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2			
-3	SIST. ARMAS	Av-3	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2			
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2			
-5	SIST. RADAR	Ra-3									
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP									

RADAR		NAVEGACIÓN				CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		<input type="checkbox"/> VN <input type="checkbox"/> ALT <input type="checkbox"/> S PARTIDA <input type="checkbox"/> IMMELMAN <input type="checkbox"/> TIJERAS <input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> S PARTIDA <input type="checkbox"/> IMMELMAN <input type="checkbox"/> TIJERAS <input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> MULT-ROL <input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL <input type="checkbox"/> SUPERCRUCERO <input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS <input type="checkbox"/> FURTIVO <input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES		<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO	

HURRICANE		Caza Polivalente		C		PILOTO:					
Ve 16+3		MA 12+1		Av 12+1		TA 12+1		RA 13+1		BLINDAJE: 1	
FUEL: 3		CM 2: 3		CM C: 3							
ESTRUCTURA				ARMAMENTO				CARGA 10			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P			
-1	MOTOR	Ve-3	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3			
-2	SUP. CONTROL	Ve-3	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2	2			
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2			
-4	COMPRESORES	Ta-3	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2			
-5	SIST. RADAR	Ra-5									
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP									

RADAR		NAVEGACIÓN				CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		<input type="checkbox"/> VN <input type="checkbox"/> ALT <input type="checkbox"/> S PARTIDA <input type="checkbox"/> IMMELMAN <input type="checkbox"/> TIJERAS <input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> S PARTIDA <input type="checkbox"/> IMMELMAN <input type="checkbox"/> TIJERAS <input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> MULT-ROL <input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL <input type="checkbox"/> SUPERCRUCERO <input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS <input type="checkbox"/> FURTIVO <input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES		<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO <input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO	

VS-24 MOLOT | Caza Bombardero | **C** | PILOTO: _____

Ve 14+2 MA 9+1 Av 11+1 TA 9+1 RA 13+1 | BLINDAJE: 2

FUEL: 4 | CM 2: 4 | CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 14				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2	
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AGSM-65 Pegasus*(2)		IR	C	2	2	
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AGSM-64 Ocelot*(2)		IR	C	4	4	
-4	COMPRESORES	Ta-3	AGSM-64 Ocelot*(2)		IR	C	4	4	
-5	SIST. RADAR	Ra-3	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2	
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TIJERAS

LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

CM-10 THUNDERBIRD | Apoyo Cercano | **C** | PILOTO: _____

Ve 9+1 MA 10+1 Av 13+3 TA 8+1 RA 9+1 | BLINDAJE: 3

FUEL: 3 | CM 2: 4 | CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 14				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-5	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2	
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AGSM-65 Pegasus*(2)		IR	C	2	2	
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AGB-12 Fury*(2)		L	P	4	3	
-4	COMPRESORES	Ta-3	AGB-12 Fury*(2)		L	P	4	3	
-5	SIST. RADAR	Ra-3	Cohetes Kraken*(2)		V	C	2	1	
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP	MM-105 Fang		V	VN3	2	3	

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TIJERAS

LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VA-21 RAZBOYNIK | Caza Ligero/ Interceptor | C | PILOTO: _____

Ve 17+3 MA 14+2 Av 10 - TA 15+2 RA 9 - | BLINDAJE: 1 [] [] []

FUEL: 2 [] [] [] [] [] [] | CM 2: 2 [] [] [] [] [] [] | CM C: 2 [] [] [] [] [] []

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

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VD-23 VOLCHOK | Interceptor | C | PILOTO: _____

Ve 16+3 MA 14+1 Av 11+1 TA 14+1 RA 12+1 | BLINDAJE: 1 [] [] []

FUEL: 4 [] [] [] [] [] [] | CM 2: 3 [] [] [] [] [] [] | CM C: 3 [] [] [] [] [] []

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 8				
ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-3	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3	
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2	
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (1)		IR	C	3	1	
-4	COMPRESORES	Ta-3	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2	
-5	SIST. RADAR	Ra-3							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VD-29 UGAR	Interceptor	C+	PILOTO:					
Ve 17+2	MA 17+2	Av 11+1	TA 18+2	RA 12+1	BLINDAJE: 1			
FUEL: 3		CM 2:		CM C: 2				
ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 9			
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-5	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-3	SIST. ARMAS	Av-3	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-3	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2
-5	SIST. RADAR	Ra-3						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR		NAVEGACIÓN		CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		VN	ALT	<input type="checkbox"/> S PARTIDA	MULTI-ROL
<input type="checkbox"/> A/T				<input type="checkbox"/> IMMELMAN	EMP. VECTORIAL
<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA				<input type="checkbox"/> TIJERAS	SUPERCRUZERO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO				<input type="checkbox"/> LAZO V	SENS. AVANZADOS
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO					FURTIVO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO					SIST. AUXILIARES

CAZAS CLASE B

CA-16 VIPER	Caza Polivalente	B	PILOTO:					
Ve 15+2	MA 17+2	Av 15+2	TA 16+1	RA 16+2	BLINDAJE: 1			
FUEL: 3		CM 3:		CM C: 4				
ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10			
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AAMM-7 Blazer (2)		SA	M	2	3
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-8	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2
-5	SIST. RADAR	Ra-5						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR		NAVEGACIÓN		CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		VN	ALT	<input type="checkbox"/> S PARTIDA	MULTI-ROL
<input type="checkbox"/> A/T				<input type="checkbox"/> IMMELMAN	EMP. VECTORIAL
<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA				<input type="checkbox"/> TIJERAS	SUPERCRUZERO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO				<input type="checkbox"/> LAZO V	SENS. AVANZADOS
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO					FURTIVO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO					SIST. AUXILIARES

CA-18 WASP		Caza Polivalente		B		PILOTO:	
Ve 16+3	MA 16+2	Av 16+2	TA 14+1	RA 15+1	BLINDAJE: 2		
FUEL: 4		CM 2: 4		CM C: 3			

ESTRUCTURA			ARMAMENTO			CARGA 9		
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-5	AAMM-7 Blazer (2)		SA	M	2	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AGSM-65 Pegasus* (2)		L	C	2	2
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2
-5	SIST. RADAR	Ra-8						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR		NAVEGACIÓN		CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> -AA		<input type="checkbox"/> VN		<input type="checkbox"/> S PARTIDA	<input type="checkbox"/> MULTI-ROL
<input type="checkbox"/> -A/T		<input type="checkbox"/> ALT		<input type="checkbox"/> IMMELMAN	<input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL
<input type="checkbox"/> -BÚSQUEDA				<input type="checkbox"/> TIJERAS	<input type="checkbox"/> SUPERCRUCERO
<input type="checkbox"/> -OBJ. FIJADO				<input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS
<input type="checkbox"/> -OBJ. FIJADO					<input type="checkbox"/> FURTIVO
<input type="checkbox"/> -OBJ. FIJADO					<input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES



VM-34 GROZA	Caza Bombardero	B	PILOTO:	
Ve 16+3	MA 12+1	Av 16+2	TA 10+1 RA 16+2	BLINDAJE: 3
FUEL: 5	CM 2: 4	CM C: 4		

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 14				
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AGSM-65 Pegasus* (2)			L	C	2	2
-3	SIST. ARMAS	Av-5	AGSM-64 Ocelot* (2)			IR	C	4	4
-4	COMPRESORES	Ta-5	AGSM-64 Ocelot* (2)			IR	C	4	4
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR		NAVEGACIÓN		CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> S PARTIDA	<input type="checkbox"/> MULTI-ROL
<input type="checkbox"/> A/T		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> IMMELMAN	<input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL
<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> TIJERAS	<input type="checkbox"/> SUPERCRUCERO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT		<input type="checkbox"/> FURTIVO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT		<input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES

VD-31 LIS	Interceptor	B	PILOTO:	
Ve 20+3	MA 12+1	Av 18+2	TA 15+1 RA 16+2	BLINDAJE: 2
FUEL: 5	CM 2: 4	CM C: 4		

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 11				
IDB	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-5	AALM-54 Dragon (2)			A	L	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AALM-54 Dragon (1)			A	L	3	1.5
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3	3
-4	COMPRESORES	Ta-5	AAMM-120 Javelin (1)			A	M	3	1.5
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR		NAVEGACIÓN		CAPACIDADES	
<input type="checkbox"/> A/A		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> S PARTIDA	<input type="checkbox"/> MULTI-ROL
<input type="checkbox"/> A/T		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> IMMELMAN	<input type="checkbox"/> EMP. VECTORIAL
<input type="checkbox"/> BÚSQUEDA		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> TIJERAS	<input type="checkbox"/> SUPERCRUCERO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT	<input type="checkbox"/> LAZO V	<input type="checkbox"/> SENS. AVANZADOS
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT		<input type="checkbox"/> FURTIVO
<input type="checkbox"/> OBJ. FIJADO		<input type="checkbox"/> VN	<input type="checkbox"/> ALT		<input type="checkbox"/> SIST. AUXILIARES

CD-14 MADCAT Superioridad Aérea B PILOTO: _____

Ve 18+2 MA 14+1 Av 16+2 TA 14+1 RA 19+3 BLINDAJE: 1

FUEL: 5 CM 2: 4 CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-5	AALM-54 Dragon (2)		A	L	3	3	
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AAMM-7 Blazer (2)		SA	M	2	3	
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker(2)		IR	C	3	2	
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2	
-5	SIST. RADAR	Ra-8							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

Diagrama de maniobras con botones de control y indicadores de altitud (VN, ALT).

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

EM-2000 FANTÔME Caza Polivalente B PILOTO: _____

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

FUEL: 3 CM 2: 3 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 8				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3	
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (1)		IR	C	3	1	
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2	
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2	
-5	SIST. RADAR	Ra-5							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

Diagrama de maniobras con botones de control y indicadores de altitud (VN, ALT).

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES



SD-10 ZHEN LONG
Superioridad Aérea
B
PILOTO: _____

Ve 16+2 MA 18+3 AV 15+1 TA 17+2 RA 16+1
BLINDAJE: 2

FUEL: 3
CM B: 4
CM C: 3

ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA 10	
ID	SISTEMA DAÑO	ARMA	U	G	A
-1	MOTOR	Ve-5		A	M
-2	SUP. CONTROL	Ma-5		A	M
-3	SIST. ARMAS	Av-8		IR	C
-4	COMPRESORES	Ta-5		IR	C
-5	SIST. RADAR	Ra-8			
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP			
		AAMM-120 Javelin (2)			
		AAMM-120 Javelin (2)			
		AASM-9 Striker (2)			
		AASM-9 Striker (2)			

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT S PARTIDA
 IMMELMAN
 TIJERAS
 LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

EA-C RAPACE Caza Polivalente B+ PILOTO: _____

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

FUEL: 4 CM 2: 3 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-5	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-5	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1	2
-5	SIST. RADAR	Ra-5							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VD-35 BARS Superioridad Aérea B+ PILOTO: _____

Ve 18+2 MA 18+2 Av 18+3 TA 15+2 RA 18+1 BLINDAJE: 2

FUEL: 5 CM 2: 3 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-10	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-10	AAMM-7 Blazer (2)			SA	M	2	3
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-8	MM-90 Valkyrie			V	VN3	1	2
-5	SIST. RADAR	Ra-8							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

CAZAS CLASE A

VC-27 VOLK Superioridad Aérea A PILOTO: _____

Ve 17+3 MA 18+3 Av 16+1 TA 16+1 RA 18+3 BLINDAJE: 2

FUEL: 5 CM B: 4 CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 12			
ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-10	AAMM-7 Blazer (2)		SA	M	2	2
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-8	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-5	SIST. RADAR	Ra-10	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR

- AAA
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA
IMMELMAN
TIJERAS
LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

CD-15 HAWK Superioridad Aérea A PILOTO: _____

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

FUEL: 5 CM B: 5 CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 12			
ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-8	AALM-54 Dragon (2)		A	L	3	3
-2	SUP. CONTROL	Ma-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
-3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-4	COMPRESORES	Ta-10	AASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie		V	VN3	1	2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR

- AAA
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA
IMMELMAN
TIJERAS
LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

CS-117 NIGHTWING Cazabombardero **A** PILOTO: _____

Ve 11+1 MA 10+2 Av 17+3 TA 11+2 RA 15+3 BLINDAJE: 1

FUEL: 4 CM B: 4 CM C: 2

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 7				
ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-6	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2	2	
-2	SUP. CONTROL	Ma-6	AGSM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2	2	
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AGB-12 Fury* (2)		IR	C	2	2	
-4	COMPRESORES	Ta-6							
-5	SIST. RADAR	Ra-8							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

EA 39-GRIFFIN Caza Polivalente **A** PILOTO: _____

Ve 16+2 MA 18+3 Av 17+3 TA 15+1 RA 17+2 BLINDAJE: 2

FUEL: 4 CM B: 4 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10				
ID	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AGSM-65 Pegasus* (2)		L	C	2	2	
-2	SUP. CONTROL	Ma-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3	
-3	SIST. ARMAS	Av-10	ASM-9 Striker (2)		IR	C	3	2	
-4	COMPRESORES	Ta-8	ASM-9 Striker (1)		IR	C	3	1	
-5	SIST. RADAR	Ra-10	MM-90 Valkyrie		V	C	1	2	
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

ED-2000 TEMPEST Caza Polivalente A+ PILOTO: _____

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

FUEL: 4 CM 2: 4 CM C: 4

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-8	AALM-54 Dragon (2)			A	L	3 3
-2	SUP. CONTROL	Ma-10	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3 3
-3	SIST. ARMAS	Av-10	ASM-9 Striker (2)			IR	C	3 2
-4	COMPRESORES	Ta-8	MM-90 Valkyrie			V	C	1 2
-5	SIST. RADAR	Ra-8						
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VA-35 OKHOTNIK Superioridad Aérea A+ PILOTO: _____

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

FUEL: 4 CM 2: 5 CM C: 5

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 12			
106	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	Ve-8	AALM-54 Dragon (2)			A	L	3 3
-2	SUP. CONTROL	Ma-10	AAMM-120 Javelin (2)			A	M	3 3
-3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3 2
-4	COMPRESORES	Ta-8	AASM-9 Striker (2)			IR	C	3 2
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie			V	C	1 2
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP						

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

CAZAS CLASE S

CA-35 GHOST
Caza Polivalente
S
PILOTO:

Ve 16+3 MA 15+2 Av 19+3 TA 15+2 RA 18+3
BLINDAJE 1

FUEL: 3
CM 2: 4
CM C: 4

ESTRUCTURA

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

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AGM-65 Pegasus* (2)		IR	C	2	2
AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
AASM-9X Stinger (2)		IR	C	4	3
MM-90 Valkyrie		V	C	1	2

CARGA 10

U	G	A	D	P

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN

ALT

CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V
- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

SD-20 WĒILÓNG
Caza Polivalente
S+
PILOTO:

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

FUEL: 4
CM 2: 4
CM C: 4

ESTRUCTURA

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

ARMAMENTO

ARMA	U	G	A	D	P
AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3
AASM-9X Stinger (2)		IR	C	4	3
MM-90 Valkyrie		V	C	1	2

CARGA 10

U	G	A	D	P

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN

ALT

CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TIJERAS
- LAZO V
- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

75

CD-22 PREDATOR Superioridad Aérea S++ PILOTO: _____

Ve 18+3 MA 19+3 Av 20+3 TA 18+3 RA 18+3 BLINDAJE: 1

FUEL: 4 CM 2: 4 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 10				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AALM-120D Javelin II (2)		A	L	4	3	
-2	SUP. CONTROL	Ma-10	AALM-120D Javelin II (2)		A	L	4	3	
-3	SIST. ARMAS	Av-8	AASM-9X Stinger (2)		IR	C	4	3	
-4	COMPRESORES	Ta-8	MM-90 Valkyrie		V	C	1	2	
-5	SIST. RADAR	Ra-10							
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TIJERAS

LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUZERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

VD-57 STRAZH Superioridad Aérea S++ PILOTO: _____

Ve 18+3 MA 17+3 Av 19+3 TA 17+2 RA 20+4 BLINDAJE: 1

FUEL: 4 CM 2: 4 CM C: 3

ESTRUCTURA			ARMAMENTO		CARGA 12				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	O	P	
-1	MOTOR	Ve-8	AALM-120D Javelin II (2)		A	L	4	3	
-2	SUP. CONTROL	Ma-8	AAMM-120 Javelin (2)		A	M	3	3	
-3	SIST. ARMAS	Av-10	AASM-9X Stinger (2)		IR	C	4	3	
-4	COMPRESORES	Ta-10	AASM-9X Stinger (2)		IR	C	4	3	
-5	SIST. RADAR	Ra-8	MM-90 Valkyrie		V	C	1	2	
-6	CONTRAMEDIDAS	ESP							

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO

NAVEGACIÓN

VN ALT

S PARTIDA

IMMELMAN

TIJERAS

LAZO V

CAPACIDADES

- MULTI-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUZERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SIST. AUXILIARES

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	2	1.5
AAMM-7 Blazer Mk2	SA	M	3	1.5
AAMM-120 Javelin	A	M	3	1.5
AALM-120D Javelin II	A	L	4	1.5
AALM-54 Dragon	A	L	3	1.5

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

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

COMPRAVENTA DE CAZAS

MODELO	CLASE	DESCRIPCIÓN	COSTE
CM-10 Thunderbird	C	<i>El CM-10 es una aeronave de ataque terrestre diseñada para resistir daños extremos y seguir volando. Optimizada para apoyar a fuerzas terrestres, destaca por su potente cañón rotativo, su capacidad de operar a baja altitud y su eficacia contra blindados. Su resistencia y letalidad lo hacen temido y venerado.</i>	19.000
CA-4 Specter	C	<i>El CA-4 Specter 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.</i>	18.000
CA-5 Reaver	C	<i>El CA-5 es un caza ligero, ágil y compacto, diseñado para ofrecer velocidad y maniobrabilidad a bajo coste. Ideal para Misiones de patrulla, entrenamiento avanzado y combate cercano, combina simplicidad operativa con una sorprendente eficacia táctica. Su silueta delgada y rendimiento fiable lo hacen muy valorado en múltiples roles.</i>	18.000
VA-21 Razboynik	C	<i>El VA-21 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.</i>	16.000
VD-23 Volchok	C	<i>El VD-23 es un caza de alas de geometría variable, diseñado para alcanzar grandes velocidades y adaptarse a diferentes perfiles de vuelo. Capaz de despegar en pistas cortas y operar a baja altitud, combina potencia y flexibilidad. Su diseño lo convierte en un formidable oponente en combate aire-aire y Misiones de ataque.</i>	18.000
VS-24 Molot	C	<i>El Molot 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.</i>	17.000
Hurricane	C	<i>El Hurricane es un caza táctico polivalente de ala variable, diseñado para Misiones de ataque a baja altitud, penetración 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.</i>	18.000

MODELO	CLASE	DESCRIPCIÓN	COSTE
CD-14 Madcat	B	<i>El CD-14 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.</i>	37.000
CA-16 Viper	B	<i>El Viper es un caza ligero y versátil, reconocido por su agilidad y maniobrabilidad excepcionales. Diseñado para operaciones multifunción, puede ejecutar Misiones aire-aire y aire-tierra con eficacia. Su cabina avanzada y diseño aerodinámico lo convierten en una plataforma equilibrada entre rendimiento, coste y capacidad táctica.</i>	35.000
CA-18 Wasp	B	<i>El CA-18 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.</i>	36.000
SD-10 Zhen Long	B	<i>El SD-10 es un caza monomotor versátil diseñado para superioridad aérea y Misiones de ataque. Combina agilidad con sistemas electrónicos modernos, lo que le permite operar eficazmente en combates más allá del alcance visual y en Misiones tácticas de precisión. Su diseño aerodinámico lo hace muy maniobrable.</i>	37.000
EM-2000 Fantôme	B	<i>El EM-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.</i>	34.000
VD-31 Lis	B	<i>El Lis 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.</i>	37.000
VB-35 Bars	B+	<i>El Bars 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.</i>	42.000

MODELO	CLASE	DESCRIPCIÓN	COSTE
EA-C Rapace	B+	<i>El EA-C Rapace 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.</i>	41.000
VM-34 Groza	B	<i>El VS-34 Groza 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.</i>	39.000
ED-2000 Tempest	A+	<i>El ED-2000 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.</i>	85.000
CD-15 Hawk	A	<i>El Hawk 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.</i>	80.000
CS-117 Nightwing	A	<i>El Nightwing 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.</i>	70.000
VC-27 Volk	A	<i>El VC-27 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.</i>	76.000
VA-35 Okhotnik	A+	<i>El Okhotnik 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.</i>	90.000

MODELO	CLASE	DESCRIPCIÓN	COSTE
A 39-Griffin	A	<i>El A 39-Griffin 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.</i>	80.000
CD-22 Predator	S++	<i>El Predator 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.</i>	192.000
CA-35 Ghost	S	<i>El CA-35 Ghost 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.</i>	154.000
SD-20 Wēilóng	S+	<i>El SD-20 es un caza furtivo de quinta generación con capacidad para operaciones a larga distancia y superioridad aérea. Su diseño angular y sus sistemas avanzados de detección y evasión lo convierten en una plataforma difícil de rastrear, ideal para penetrar defensas enemigas y establecer dominio aéreo en entornos hostiles.</i>	174.000
VD-57 Strazh	S++	<i>El VD-57 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.</i>	190.000

HOJAS DE ACTIVOS NO JUGADORES

Unidades de Tierra

Artillería Antiaérea (AAA)

Móvil:NO	Operativo:SI	CO:12+1	Estr:1	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1

Artillería Antiaérea Mk II (AAA+)

Móvil:NO	Operativo:SI	CO:15+2	Estr:2	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2

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

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

Vehículo Blindado

Móvil:SI (1-1)	Operativo:SI	CO:11 -	Estr:1	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7 mm			V	VN3	1

Tanque Ligero

Móvil:SI (1-1)	Operativo:SI	CO:12 -	Estr:2	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
Cañón 30 mm			V	VN3	2

Tanque Pesado

Móvil:SI (1-1)	Operativo:SI	CO:14+1	Estr:3	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
Cañón 12.7mm			V	VN3	1
Misil Tierra/Aire			IR	C	2

Helicópteros

Helicóptero de Ataque HAS- 68 Avenger

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

Helicóptero de Ataque ZHAR-24 Kestrel

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

Helicóptero de Transporte TH-417 Impala

Móvil:SI (1-3)	Operativo:NO	CO:-	Estr:3	CM B:2	CM C:2
Armamento			G	A	D
-			-	-	-



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

Fragata

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

Destructor

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



Estructuras

Búnker

Móvil:NO	Operativo:NO	CO:-	Estr:4	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
-			-	-	-

Torre de Radar

Móvil:NO	Operativo:NO	CO:-	Estr:2	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
-			-	-	-

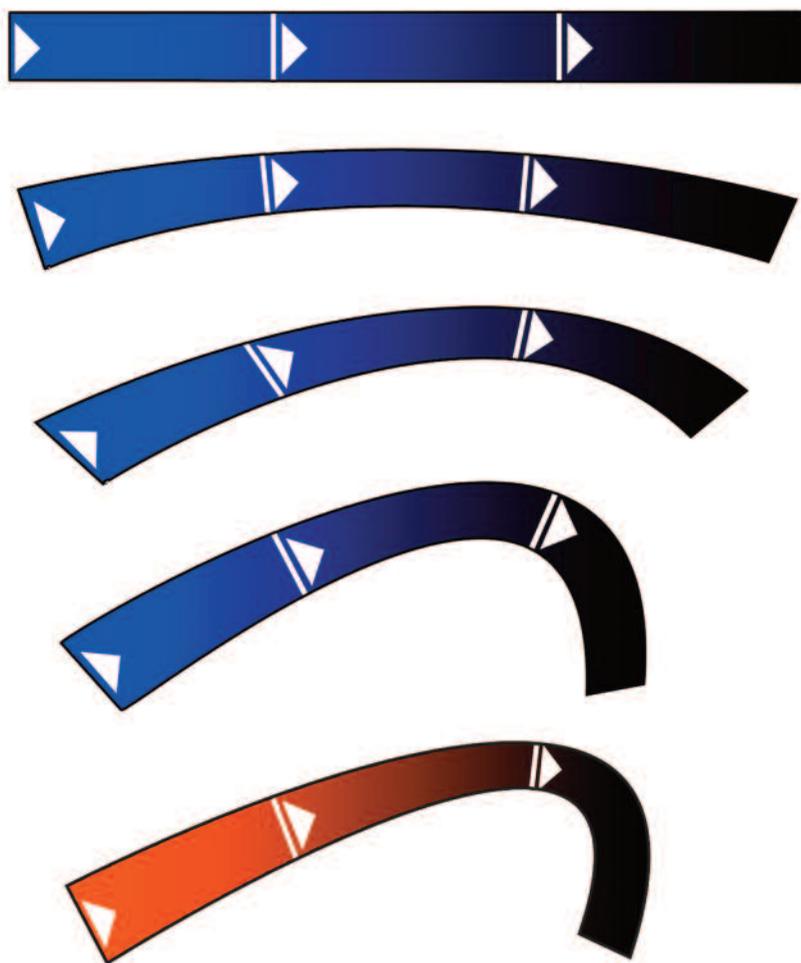
Instalación Militar

Móvil:NO	Operativo:NO	CO:-	Estr:3	CM B:-	CM C:-
Armamento			G	A	D
-			-	-	-

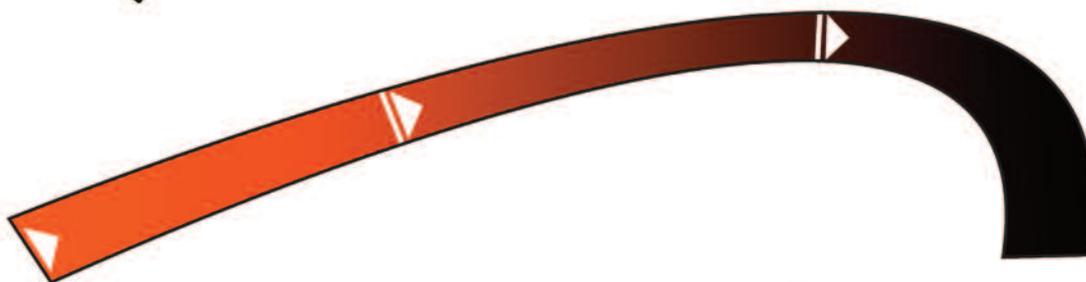
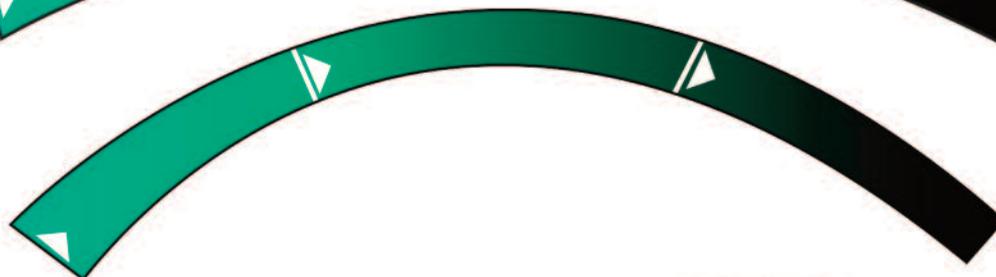


CAPÍTULO 6: ANEXOS

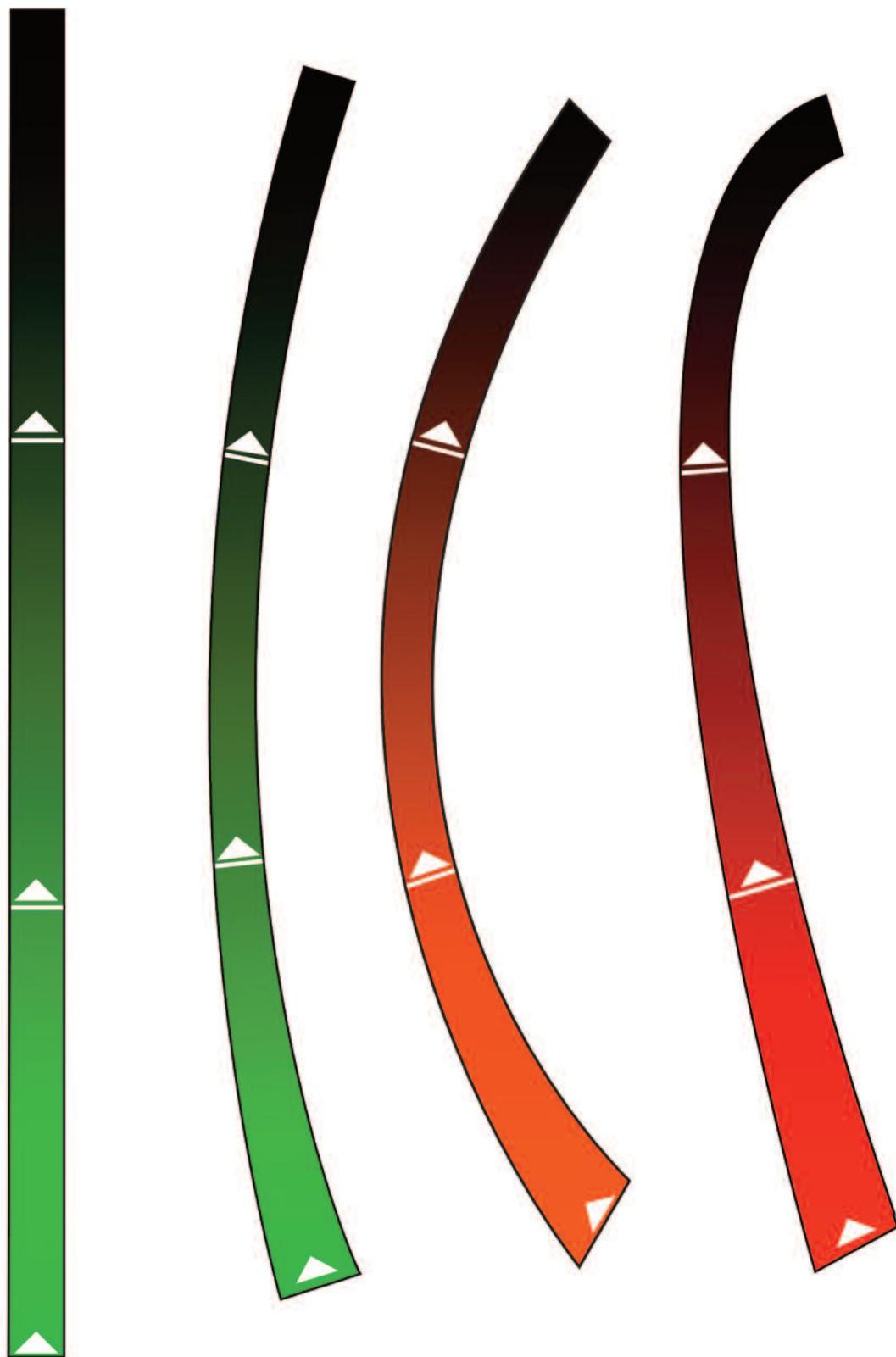
PLANTILLAS DE RUMBO VN 1



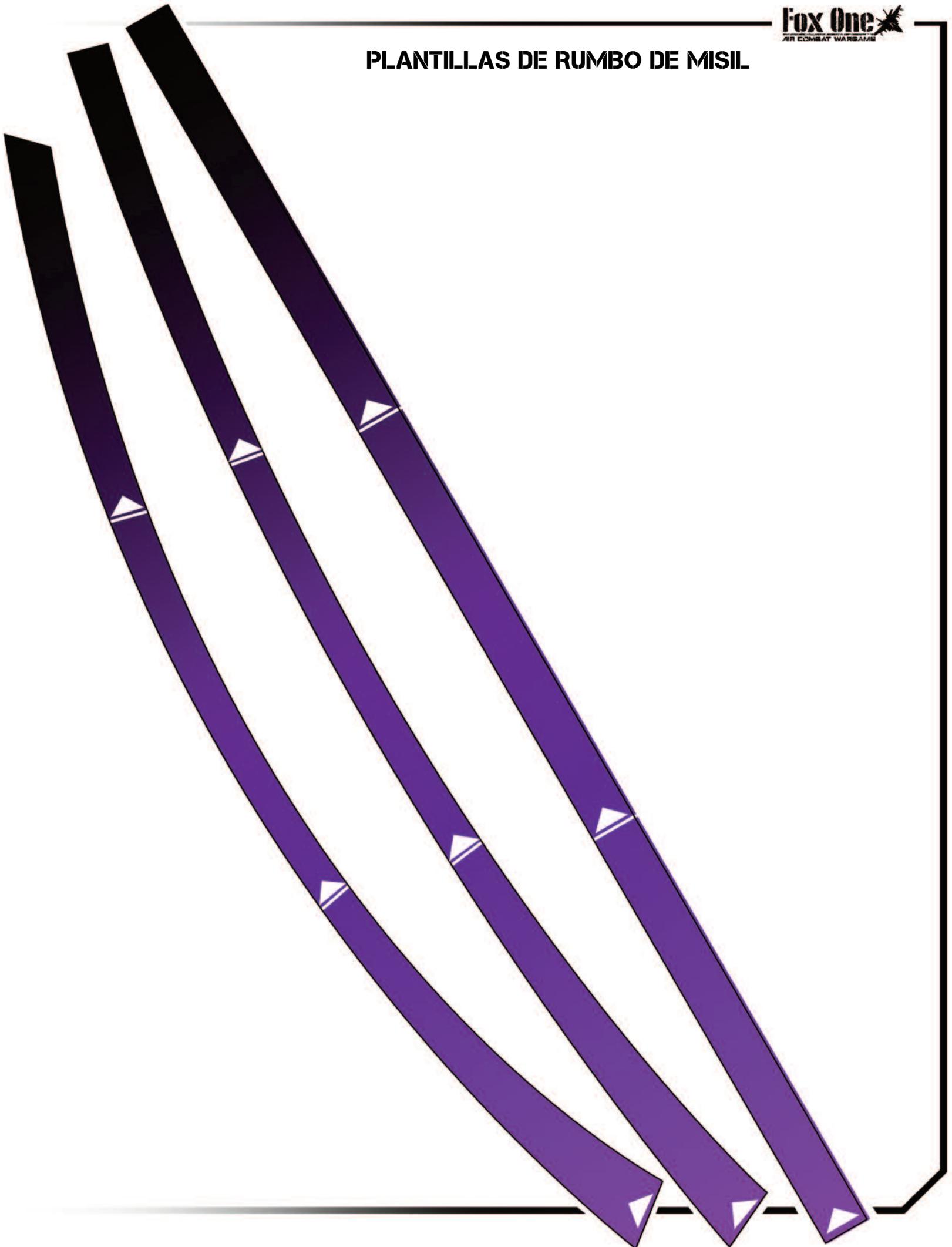
PLANTILLAS DE RUMBO VN 2

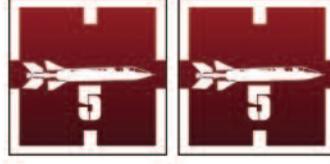
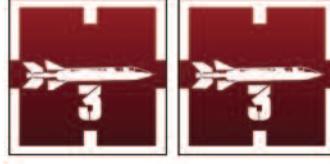
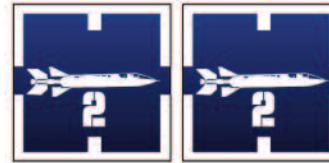
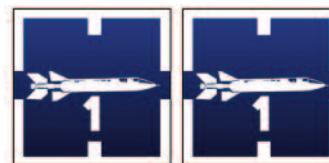
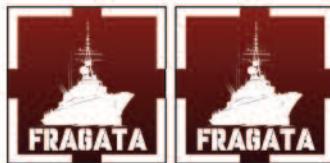


PLANTILLAS DE RUMBO VN3



PLANTILLAS DE RUMBO DE MISIL





FLOTO: [] [] [] []

Ve [] MA [] Av [] TA [] RA []

BLINDAJE: [] [] [] []

FUEL: [] [] [] [] [] [] [] []

CM B: [] [] [] [] [] [] [] []

CM C: [] [] [] [] [] [] [] []

ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-2	SUP. CONTROL	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-3	SIST. ARMAS	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-4	COMPRESORES	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-5	SIST. RADAR	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-6	CONTRAMEDIDAS	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]

RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO



NAVEGACIÓN

VN [] [] [] [] [] [] [] [] ALT [] [] [] [] [] [] [] []



CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TUERAS
- LAZO V
- MULT-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SST. AUXILIARES

FLOTO: [] [] [] []

Ve [] MA [] Av [] TA [] RA []

BLINDAJE: [] [] [] []

FUEL: [] [] [] [] [] [] [] []

CM B: [] [] [] [] [] [] [] []

CM C: [] [] [] [] [] [] [] []

ESTRUCTURA		ARMAMENTO		CARGA				
IDG	SISTEMA	DAÑO	ARMA	U	G	A	D	P
-1	MOTOR	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-2	SUP. CONTROL	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-3	SIST. ARMAS	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-4	COMPRESORES	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-5	SIST. RADAR	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]
-6	CONTRAMEDIDAS	[] []	[] [] [] [] [] [] [] []	[]	[]	[]	[]	[]

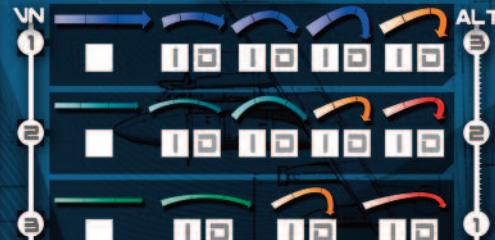
RADAR

- A/A
- A/T
- BÚSQUEDA
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO
- OBJ. FIJADO



NAVEGACIÓN

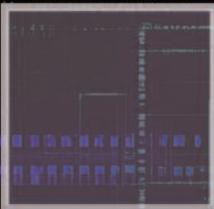
VN [] [] [] [] [] [] [] [] ALT [] [] [] [] [] [] [] []



CAPACIDADES

- S PARTIDA
- IMMELMAN
- TUERAS
- LAZO V
- MULT-ROL
- EMP. VECTORIAL
- SUPERCRUCERO
- SENS. AVANZADOS
- FURTIVO
- SST. AUXILIARES

EMBLEMA



ESCUADRÓN

CRÉDITOS	CLASE	CAP. MANTENIMIENTO	HANGAR

INSTALACIONES DE LA BASE

Pabellón Médico	<input type="checkbox"/>	C	Simulador de Vuelo	<input type="checkbox"/>	B
Barracón de Personal	<input type="checkbox"/>	C	Almacén de Suministros	<input type="checkbox"/>	B
Depósitos de Combustible	<input type="checkbox"/>	C	Emblema de Escuadrón	<input type="checkbox"/>	B
Taller de Aleaciones	<input type="checkbox"/>	A	Simulador VR	<input type="checkbox"/>	S
Central Energética	<input type="checkbox"/>	A	Núcleo Enérgico	<input type="checkbox"/>	S
Guerra Electrónica LAB	<input type="checkbox"/>	A	Centro de Arm. Avanzado	<input type="checkbox"/>	S

HANGAR DEL ESCUADRÓN

MODELO	MANT.	MODELO	MANT.

MIEMBROS DE ESCUADRÓN

PILOTO: **TALENTO:**

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: **TALENTO:**

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: **TALENTO:**

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO CAZADOR

PILOTO: **TALENTO:**

-INSIGNIAS-

DUELISTA BALARÍN FRANCOOTIRADOR SUPERVIVIENTE AS
 CAÑONERO ACRÓBATA VETERANO PROBADO 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.



Versión Alpha 1.0

