



picado durante el cual sólo se dispone de un turno para abrir fuego sobre el blanco, se podrá mantener esta bonificación mientras se vuele de este modo.

Sin embargo, debido a que esta maniobra deja el aparato tremendamente indefenso ante los ataques enemigos, todos los disparos realizados contra un avión en vuelo raso se verán modificados con un -3, incluso los de armas ligeras.

## Combate tierra-aire

Al mismo tiempo que los ejércitos reforzaban sus unidades aéreas con aparatos más polivalentes y efectivos, las fuerzas terrestres desarrollaron nuevas armas capaces de derribarlos. En la mayoría de ocasiones estas armas eran meras adaptaciones de modelos utilizados en la guerra convencional a las que se les daba la capacidad de disparar contra el cielo.

En realidad, impactar en un avión en movimiento a cierta distancia es una maniobra complicada, y los derribos conseguidos de esta forma nunca fueron importantes en cantidad. Aun así, en caso de impacto, estas armas son capaces de provocar graves daños y por lo tanto son un elemento disuasorio importante.

**Armas antiaéreas:** En la mayoría de los casos, las armas antiaéreas son afustes formados por una, dos o incluso cuatro ametralladoras que apuntan hacia el cielo.

En determinadas ocasiones también pueden utilizarse cañones de variado calibre en funciones antiaéreas ya que, aunque las posibilidades de impacto son inferiores a la de las ametralladoras, son capaces de causar daños muy importantes si el disparo es certero. Si el avión objetivo mantiene un vuelo raso, se puede abrir fuego contra él con



armas ligeras de infantería aplicando todos los modificadores y límites relativos a cada una de ellas.

**Disparando al cielo:** Como hemos comentado, disparar contra un objetivo en vuelo es una maniobra en extremo complicada. Todos los intentos de lograrlo partirán de una Dificultad de 10, que podrá ser modificada por diversos factores:

*Objetivo volando en picado:* Modificador de -2.

*Objetivo volando en vuelo raso:* Modificador de -3.

*Ajuste de varias ametralladoras:* Modificador de -1.

*Noche:* Modificador de +2.

*Inclencias meteorológicas:* Modificador de +1.

Todos estos factores son acumulables y el Árbitro es libre de aplicar todos aquellos modificadores extras que crea necesario.

## Las maniobras especiales

Durante su turno, un piloto podrá llevar a cabo cualquier Maniobra Especial que conozca. Estas maniobras son complicados ejercicios de pilotaje que se aprenden tras muchas horas de práctica y que, en determinadas ocasiones, pueden salvar la vida del piloto o inclinar la balanza a su favor. Un piloto podrá ejecutar tantas Maniobras Especiales durante un mismo combate como el valor de su Atributo de Intelecto, manteniendo un mínimo de 1 si su Intelecto fuera 0 o aún inferior.

Podremos adquirir una única Maniobra Especial antes del inicio de cada misión con un gasto de 5 Puntos de Victoria.



A continuación explicaremos en qué consisten estas maniobras especiales y cómo se denominan.

**Tonel:** Maniobra de carácter defensivo que consiste en realizar varios giros sobre el eje longitudinal del avión sin variar el rumbo. Con ello se logra dificultar que se haga blanco sobre el aparato. Nadie podrá disparar durante un turno sobre el aparato que realiza un *Tonel*.

**Loop:** Consiste en realizar un rizo de 360 grados que nos situará a la cola de nuestro perseguidor. El turno en que declaremos que lo realizamos, el perseguidor puede dispararnos si lo desea pero el siguiente turno nos hallaremos a su espalda, a distancia corta (-2 al Disparo) y habremos invertido el orden de la persecución. Una vez concluida la maniobra, el piloto deberá superar con éxito un chequeo de Orientación a Dificultad 6 o no podrá llevar a cabo ninguna acción durante su siguiente turno de combate. Podremos utilizar esta maniobra sólo cuando seamos el blanco de una persecución.

**Alabeo irregular:** Consiste en inclinar el avión hacia uno u otro lado dificultando el impacto de las balas enemigas. Cualquier intento de Disparo contra nuestro aparato se verá penalizado por un +2 a la Dificultad. A diferencia del *Tonel*, que sólo dura un turno, el *Alabeo Irregular* puede hacerse de forma indefinida aunque el piloto que lo realiza no puede llevar a cabo ninguna acción ofensiva mientras lo ejecuta.

**Barrena:** Consiste en dejar que el aparato pierda sustentación cayendo rápidamente al vacío ganando velocidad, de manera que puede escapar automáticamente de un *dogfight* colocándose a distancia considerable de su adversario (+2 a la Dificultad de Disparo).



**Tijeras:** Esta maniobra consiste en volar en zigzag perdiendo rápidamente velocidad y obligando al aparato perseguidor a adelantarnos irremediablemente. Cuando nos encontremos en un *dogfight* y nuestro adversario haya logrado la INI, antes de que lleve a cabo ninguna acción, podremos declarar que la utilizamos, pasando a ser el avión atacante durante ese turno con un FD que se obtiene lanzando 1d5 (1d10/2).

**Derrape:** Una de las maniobras más complicadas de realizar, consistente en dar un giro muy brusco mientras somos perseguidos. Este giro reducirá drásticamente la velocidad del avión y nos dejará un segundo encarados hacia nuestro perseguidor a distancia corta (-2 a la Dificultad). Acto seguido, el avión caerá descontroladamente, siendo necesario llevar a cabo un chequeo de Pilotar a Dificultad 8 para retomar el control. Dispondremos de tres intentos durante tres turnos distintos para superar esta tirada antes de estrellarnos contra el suelo.

**Nube de humo:** La maniobra que tratamos ahora no aparece ni aparecerá jamás en ningún manual de aviación debido a lo deshonesto de su planteamiento. Consiste en inyectar combustible de más en el motor, lo que proyectará una espesa nube de humo negro a través de los escapes de nuestra máquina, lo que nos permitirá realizar una tirada de Sigilo y escapar de una persecución o *dogfight* sin importar la distancia que nos separe de nuestro enemigo. La Dificultad de este chequeo será de 6. Quien la use ganará automáticamente un Punto de Villanía.

**Desde el sol:** El turno que declaremos que vamos a realizar esta maniobra lo dedicaremos exclusivamente a volar en dirección al astro rey a la mayor velocidad posible. El siguiente turno, a gran altura y con el sol a nuestras espaldas, podremos elegir un enemigo sobre el que picar a gran



**DOGFIGHT**

AVISO



velocidad. Obtendremos una bonificación de -1 a la tirada de Dificultad de nuestro Disparo y el objetivo no podrá optar por Esquivar nuestro ataque.

**Chandelle:** La filosofía de esta maniobra es similar a la del *Derrape*, pero su ejecución es menos traumática. Consiste en dar un giro cerrado durante una persecución en la que seamos la presa que nos colocará de cara a nuestro oponente y a la misma distancia a la que nos encontráramos ese mismo turno de persecución. El piloto puede elegir Disparar contra su adversario si así lo desea.

**El muerto:** Otra maniobra de orígenes oscuros y ética dudosa. Consiste en simular una *Barrena* e incluso, opcionalmente, un posterior aterrizaje forzoso. Ahogaremos el motor hasta que comience a salir humo negro y, a continuación, entraremos en una pérdida controlada aunque errática. Todos los enemigos que no superen un chequeo de Advertir a Dificultad 10 nos ignorarán automáticamente centrándose en otros objetivos. La utilización de tan artera estratagema otorga automáticamente 2 puntos de Villanía.

Estos son sólo algunos ejemplos de las Maniobras Especiales posibles durante un combate aéreo. Animamos al Árbitro y a los Jugadores a que inventen nuevas teniendo siempre en cuenta que no deben de resultar especialmente desequilibrantes.

## Las armas

En este apartado describiremos todos los tipos de armamento que pueden utilizar tus jugadores en una misión, desde las armas de mano que portan sus personajes hasta las ametralladoras que lleva cada aparato fijas en el fuselaje.



## Ametralladoras

La ametralladora fue el arma más utilizada en combate aéreo durante todo el conflicto. Su potente munición y su alta cadencia de fuego facilitaban, en parte, dar cuenta de las aeronaves enemigas. También fue muy utilizada como arma antiaérea por las mismas razones.

Las ametralladoras pueden ir fijadas al fuselaje del avión, siendo disparadas por el piloto utilizando Puntería, o sobre afustes móviles que son manipulados por el copiloto o artillero mediante Artillería.

Tanto el avión como el afuste pueden ir equipados con una o varias ametralladoras (normalmente dos). El tirador puede elegir cuántas dispara al mismo tiempo pero, en todo caso, se realizará un único chequeo de la Habilidad pertinente.

Si se consigue impactar sobre el objetivo se resolverán los daños causados por cada arma individualmente.

La munición para cada arma es independiente y se consume por separado. Las ametralladoras fijas están alimentadas por cintas de 500 proyectiles cada una que no pueden ser sustituidas en vuelo, mientras que las ametralladoras de los afustes se alimentan por cintas de 100 unidades y el artillero cuenta con una cinta extra de munición para cada arma.

Se tardan 3 turnos en sustituir una de estas cintas en vuelo y 2 turnos en tierra.

Las ametralladoras son las únicas armas capaces de utilizar munición incendiaria. Los proyectiles de este tipo causan 3 Puntos de Daño adicionales por cada impacto a causa de las llamas que provocan. Esta munición es muy dañina pero su peso extra reduce el número de proyectiles



<b>Tabla de Ametralladoras</b>			
Tipo de ráfaga	<b>Corta</b>	<b>Media</b>	<b>Larga</b>
Proyectiles por disparo	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>20</b>
Modificador	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>

que puede acarrear cada aparato a 350 proyectiles por cinta en el caso de las armas fijas y a 60 en el de las móviles.

Un piloto o artillero puede disparar una o varias ametralladoras en tres clases de ráfaga: *Corta*, *Media* o *Larga*. Cada una de ellas gasta un número determinado de munición y ofrece un modificador a la Dificultad de impactar, como refleja la tabla de más arriba. Todas las ametralladoras que se empleen al mismo tiempo y por el mismo PJ deberán ser disparadas en el mismo modo de ráfaga.

### **Armas cortas**

Son las armas de mano que suele llevar la infantería. Las más comunes son las pistolas semiautomáticas y los revólveres. A pesar de que muchos pilotos y tripulantes las llevan encima, no son apropiadas para el combate aéreo, siendo posible utilizarlas sólo en las situaciones de mayor proximidad, como *dogfights*, vuelos rasos o con el enemigo a distancia corta.

Siempre que un PJ quiera utilizar un arma corta hará uso de Armas Ligeras.

Las armas cortas están alimentadas por cargadores o tambores de 6 disparos. Cada vez que se dispare con ellas, consumirán 3 proyectiles y se tarda 1 turno en sustituir un cargador o alimentar un tambor de revólver. Se suministra el arma con 36 proyectiles de munición.



## Armas largas

Rifles, escopetas y carabinas. Al igual que en el caso de las cortas, son más comunes de ver entre la infantería que a bordo de una aeronave. A pesar de ser más polivalentes que pistolas o revólveres, debido a que pueden ser disparadas a cualquier distancia, suponen un último recurso cuando el aparato no cuenta con armamento propio. Lo chequeos para dispararlas se resuelven mediante Armas Ligeras.

Están alimentadas por cargadores, internos o externos, de 8 disparos cada uno y se tarda 2 turnos en recargarlas. Consumen 2 proyectiles por cada turno de Disparo en que se utilicen. Se entregan 3 cargadores por arma.

## Armas automáticas

Son las armas ligeras más utilizadas en aviación en sustitución del armamento de una aeronave. Su alta cadencia de fuego las convierte en armas relativamente válidas para todo tipo de situaciones y distancias, pero debido a su tamaño algo voluminoso sólo pueden ser disparadas por un copiloto o artillero y se utilizan con Armas Ligeras.

Se alimentan por cargadores de 30 proyectiles y disparan ráfagas de 5 tiros. Se entregan 2 cargadores por arma.

## Cañones

A pesar de que durante la Primera Guerra Mundial se utilizaron cañones de muy variados calibres, en *Dogfight* los usaremos de forma genérica como un único modelo de artillería pesada.



En origen, los cañones se diseñaron como armas para la guerra terrestre pero pronto se demostró que podían ser armas antiaéreas relativamente eficaces. A pesar de su bajo índice de impactos, éstos son tan demoledores que normalmente derriban un aparato sin demasiadas complicaciones. Es necesaria una dotación de tres artilleros para utilizar un cañón apropiadamente.

<b>Tabla de Armas</b>					
Tipo de arma	Ametrallad.	A. Corta	A. Larga	Autom.	Cañón
Daño	1d10	1d5	1d10	1d10	3d10
Daño Incendiaria	1d10+3	—	—	—	—
Precisión	0	+2	+2	+1	0
Disparo/Turno	5/10/20	3	2	5	1
Gargador	100-500	6	8	30	—
Cargador Incend.	60-350	—	—	—	—
Encasquillamiento	6	0	9	7	8

Legendas de la Tabla de Armas.

**Tipo de arma:** Su clase. **Daño:** La cantidad que produce por impacto. **Precisión:** El modificador a la Dificultad del chequeo para Impactar. **Disparo/Turno:** Cuánta munición gasta por turno. **Cargador:** Capacidad máxima de proyectiles. **Encasquillamiento:** La probabilidad de encasquillarse el arma al obtener un 1 natural en la tirada de impacto. Se vuelve a lanzar el d10 y, si se obtiene un número igual o superior al indicado, el arma se encasquilla. Será necesario un chequeo de Mecánica y todo un turno para reparar la malfunción. **Radio:** El radio de la zona que afecta la explosión del arma. **Peso:** Peso por unidad. Cada aeronave puede cargar un peso máximo en bombas, este peso máximo viene indicado en sus características.

## Bombas

Al igual que en el caso de los cañones, la variedad de bombas utilizadas durante la Gran Guerra nos obliga a simplificarlas en tres tipos principales según su carga explosiva: *HE*, *Anti-infantería* e *Incendiarias*. Asimismo incluiremos las granadas de mano en este apartado, ya que el bombardeo de trincheras era el principal uso que se le daba a esta arma



<b>Tabla de Bombas</b>				
Tipo	Bomba HE	Anti-infantería	Incendiaria	Gr. de mano
Daño	2d10	1d10	1d5 x turno	1d10
Radio	15 m.	25 m.	15 m.	5 m.
Peso	50 Kg.	30 Kg.	40 Kg.	—

en las fuerzas aéreas. En todos los casos en que un aparato cuente con un copiloto u observador, éste será el encargado de realizar los chequeos de Bombardeo. Sólo si el avión fuera monoplace sería el piloto el responsable de estas tiradas.

*Bombas HE (High Explosive):* Este tipo de carga bélica estaba destinado principalmente a la destrucción de vehículos blindados, fortificaciones y edificios. La mayor parte de su peso consistía en un potente explosivo que generaba una gran detonación capaz de dañar las estructuras más resistentes. Estas bombas destruirán cualquier vehículo o edificio de tamaño pequeño o mediano en el que impacten y, adicionalmente, causarán un Daño de 2d10 a todas las personas u objetos en un radio de 15 metros a partir del punto de impacto.

*Bombas anti-infantería:* Esta bomba, más ligera que la anterior, está diseñada como arma antipersona. Al impactar contra el suelo, la explosión resultante proyectará cientos de esquirlas en un radio de 25 metros. Todo PJ localizado en ese radio sufrirá 1d10 Puntos de Daño.

*Bombas incendiarias:* Al impactar una de estas bombas contra el suelo, cubrirá un radio de 15 metros con un compuesto altamente inflamable que prenderá de forma inmediata. Todos los edificios, vehículos o personas dentro de este radio perderán 1d5 Puntos de Daño automáticamente y por turno, hasta que consigan apagar el fuego.



*Granada de mano:* Es la versión de mano de las bombas anti-infantería. Al explotar se fragmentan en decenas de fragmentos metálicos que causarán 1d10 Puntos de Daño a todos los PJ que se encuentren en un radio de 5 metros desde el punto de impacto. Se suministran en estuches de 5 unidades, 1 estuche por PJ y misión en caso de ser solicitadas.

## Los daños

Una vez que hayamos conseguido impactar sobre un objetivo, pasaremos a concretar los daños causados en el mismo. Para ello seguiremos tres simples pasos: *Determinación del punto de impacto, Daños causados y Consecuencias.*

**Punto de impacto:** Al conseguir hacer blanco con nuestras armas sobre un enemigo, o en el caso de que un rival haga blanco sobre nosotros, lo primero que debemos hacer es comprobar dónde se ha impactado. En caso de que el blanco de nuestros disparos sea una aeronave, lanzaremos un dado de diez caras y aplicaremos a la cifra obtenida la zona correspondiente según la siguiente distribución: el 1 para la cola; el 2, 3, o 4 significará que el daño afecta al fuselaje o chasis; el 5 o el 6, al ala derecha; el 7 o el 8, al ala izquierda; el 9 a la cabina; y el 10 al frontal.

Algunas de estas localizaciones tienen sublocalizaciones y, para ello, se deberá consultar la Tabla de Consecuencias de los Daños antes de resolver la consecuente tirada de Daños.

En el caso de las personas, vehículos, edificios y embarcaciones se considerará que carecen de localizaciones separadas por lo que no será necesaria esta tirada.



**Impactos críticos y esquivas:** Cuando un PJ obtiene un resultado natural de 10 en una tirada de ataque, este impacto se considerará crítico. A pesar de su devastadora efectividad, su objetivo tiene la posibilidad de esquivarlo o, como poco, minimizar los estragos causados.

El piloto que sufra un impacto crítico tendrá derecho a una tirada de Pilotar a Dificultad 8, incluso si ya hubiera realizado cualquier otra tirada de Esquiva o si el orden de INI no le permitiese hacer ninguna. Esta Dificultad es fija y no se verá afectada por ningún otro factor, ya que es más un acto reflejo que una maniobra consciente.

Si se obtiene un éxito en esta tirada, reducirá el impacto de crítico a normal y sufrirá todos los daños de la manera habitual. En caso de obtener a su vez un resultado natural de 10 en esta tirada de Esquiva, el piloto evitará el crítico, no sufriendo daño alguno.

**Calcular el daño causado:** Una vez determinado el punto de impacto, pasaremos a calcular los daños causados. Cada arma es capaz de provocar una cantidad de ellos en función de su potencia, y este valor viene expresado en la descripción de la misma.

Normalmente, el Daño se calcula lanzando uno o varios d10, según el arma, y sumando el total. Este total será restado a los Puntos de Estructura de un objeto inanimado o a los de Resistencia en el caso de seres vivos.

Si a la hora de realizar el chequeo de Disparo obtenemos un resultado natural 10, habremos conseguido un crítico, esto es, un disparo extraordinario. No es necesario calcular los daños causados sino que revisaremos la tabla de consecuencias para ver cuáles son según la localización alcanzada.



En caso de que queramos que el juego resulte menos mortífero para los PJ, cabe la posibilidad de que sólo los Ases enemigos sean los únicos que puedan aplicarse un resultado crítico en un enfrentamiento contra los Personajes. De este modo, reduciremos el realismo pero fomentaremos la diversión.

Como siempre, la aplicación de esta variante queda en manos del Árbitro.

**Blindaje y Puntos de Estructura:** Cada aparato cuenta con un número fijo de Puntos de Estructura por localización. Este valor viene reflejado en la Tabla de Aviones como Blindaje y varía entre los distintos diseños. Calcular con cuántos Puntos de Estructura cuenta una localización es fácil, tan sólo hay que multiplicar el valor de Blindaje correspondiente por la cantidad de números de localización.

Vamos a verlo calculando los Puntos de Estructura de un Fokker E.I. Consultamos el valor de Blindaje en la tabla y comprobamos que es 10.

Empezamos por la cola, que cuenta con un solo número de localización, el 1, por lo que sus puntos de estructura serán 10 (10x1). El chasis tiene tres números de localización, el 2 el 3 y el 4 y por lo tanto posee 30 puntos de estructura (10x3).

Seguiríamos así con el resto de localizaciones, 20 puntos para cada ala, 10 para la cabina y los mismos 10 para el frontal.

**Consecuencias del daño:** Adicionalmente al Daño como concepto numérico, un impacto puede tener otros efectos sobre su objetivo. Un bala perdida puede dañar o incluso destruir el timón de cola, rasgar un ala o inutilizar el motor.



<b>Tabla de Localización de Daños</b>			
Localización	Impacto	Llega a 0	Crítico
Cola (1)	Timón dañado, +1 a Pilotar	Timón desprendido, +4 a Pilotar	¡Arrancado de cuajo...! Aterrizaje forzoso con +4 a la Dificultad.
Chasis (2, 3, 4)	Sin consecuencias.	Fallo general, Aterrizaje forzoso.	El aparato se divide en dos. ¡Buena suerte!
Ala Drcha. (5, 6)	Dañada. +1 a Pilotar.	Desgarrada, +4 a Pilotar.	Desprendida. El avión cae sin control.
Ala Izqda. (7, 8)	Dañada. +1 a Pilotar.	Desgarrada, +4 a Pilotar.	Desprendida. El avión cae sin control.
Cabina (9)	1-5 Estructura. Sin consecuencias. 6-8 Munición, en- casquillamiento de un arma. 9-10 Piloto.	Se pierde el control. Aterrizaje forzoso, +4 a Pilotar	El combustible prende y explota. ¡Boom!
Frontal (10)	1-7 Estructura. Sin consecuencias. 8-9 Hélice, aterrizaje forzoso. 10 Armas, destruidas si las tuviera; si no, estructura.	Motor gravemente dañado. Aterrizaje forzoso.	El frontal se desprende. ¿Traías paracaídas?

Para determinar estos efectos adicionales consultaremos la tabla de arriba, que como se puede observar los contempla según tres valoraciones:

*Impacto:* Cuando una localización resulta impactada, sin importar la cantidad de Puntos de Daño recibidos, consultaremos esta columna.

*Llega a 0:* Cuando los Puntos de Estructura de una localización lleguen a 0 o menos, consultaremos las consecuencias en esta columna.

*Crítico:* Un crítico es un resultado natural de 10 en la tirada de Impactar. Es un disparo devastador y extremadamente preciso y sus dramáticas consecuencias se consultan en esta columna.



En caso de que los impactos no alcancen a un aparato y sea un ser humano quien los sufra, se procederá con respecto a los siguientes supuestos:

*Impactado:* Si el PJ o PNJ sufre daños pero su Resistencia aún no llega a 0, se considerará herido y tendrá +1 a la Dificultad en todas sus acciones. Además, el piloto deberá superar un chequeo de Orientación o perderá su siguiente turno intentando recuperar el control de su aparato.

*Llega a 0:* Cuando los Puntos de Resistencia de PJ o PNJ lleguen a 0, el piloto quedará inconsciente y el aparato empezará a caer libremente hasta estrellarse contra el suelo. ¡Una muerte digna y gloriosa!

## Los aterrizajes forzosos y otros azares similares

Consideramos aterrizaje forzoso a toda circunstancia por la cual un aparato se ve obligado a tomar tierra en condiciones poco adecuadas, bien porque se haya dañado, porque se ha quedado sin combustible, o bien porque aunque el terreno no ofrece garantías resulta el único lugar disponible para hacerlo.

Para realizar un aterrizaje forzoso el piloto deberá superar un chequeo de Pilotar a Dificultad 8 o sufrirá 1d5 Puntos de Daño a causa del violento impacto contra el suelo. Un avión gravemente dañado puede complicar alarmantemente este tipo de aterrizaje.

En caso de caída descontrolada o explosión, el avión se estrellará bruscamente contra el suelo y arderá en llamas.

Si el piloto lleva paracaídas, algo extremadamente raro, saldrá ileso si supera un chequeo de Destreza a Dificultad 6 y salta con



la suficiente antelación. Si no lo supera o si cae junto con su aparato, sufrirá automáticamente 4d10 Puntos de Daño. Sólo los pilotos más afortunados sobreviven a estos accidentes. El uso del paracaídas otorga automáticamente 3 puntos de Villanía al *valiente* de turno.

Si el piloto consigue aterrizar el avión sin mayores consecuencias y él sigue todavía de una pieza, podrá intentar reparar el aparato, para lo cual, por cada hora de trabajo y superando un chequeo de Mecánica a Dificultad 6, podrá reparar 1d10 Puntos de Estructura que podrá repartir entre las localizaciones que elija.

Por último, si durante el vuelo se produjera un encasquillamiento de cualquier arma, quien la maneje (piloto o artillero) deberá superar una tirada de Mecánica a Dificultad 8 para solucionar el percance.

