

JUEGO DE CAMPAÑA “BLUE MAX” (Versión 2.0)

La campaña comienza en cualquier momento entre Enero de 1917 y Octubre de 1918, en el Frente Occidental, entre la aviación aliada (británicos, franceses y estadounidenses) y la alemana. Se juegan 2 turnos por mes. La iniciativa va pasando sucesivamente de un bando a otro en cada turno.

Cada bando tiene al inicio del juego una unidad con varios modelos de aviones (de observación o bombardeo y de caza) estacionados en su aeródromo.

CREACIÓN DE LAS UNIDADES

COMPOSICIÓN INICIAL DEL SQUADRON ALIADO Y DEL FELDFLIEGER ABTEILUNG ALEMAN:

Tripulaciones:

Tripulaciones disponibles:

12 Pilotos

6 Observadores

El bando aliado deberá determinar la nacionalidad de los pilotos. Se supone que el aeródromo es de uso compartido por los ejércitos aliados, pero un piloto sólo podrá volar en aviones de su propia nacionalidad.

Aeroplanos:

Aeroplanos disponibles:

8 Cazas

4 Biplazas de Observación / Bombardeo

Los aeroplanos se escogerán de entre aquellos modelos existentes hasta la fecha en que empieza la Campaña. Sólo podrán escogerse DOS ejemplares de cada modelo como máximo (a menos que no haya suficiente variedad de modelos de aeroplanos al inicio de la Campaña).

DESARROLLO DE CADA TURNO DE JUEGO

ZONAS DE JUEGO:

Según el tipo de misión se juega en Zona de Trincheras o en Zona de Retaguardia (usando el mismo tablero hexagonado original del juego para ambas zonas).

La **Zona de Trincheras** no modifica el juego original; las tres columnas de hexágonos tras las líneas amarillas son trincheras, y el terreno entre ambas es la “tierra de nadie”.

Si se juega en la **Zona de Retaguardia**, se asume que TODO el tablero es zona enemiga y las líneas amarillas únicamente sirven como referencias para la colocación inicial de las formaciones y de los objetivos.

TIPO DE MISIÓN:

El bando en posesión de la iniciativa determina el tipo de misión que va a realizar en ese turno (consultar la Tabla de Misiones). Según el tipo de misión, se determina la respuesta del otro bando, así como la posibilidad de encuentro con Patrulla Fronteriza (ver más adelante).

No puede repetirse una misión hasta que se han realizado todas las posibles misiones. *Excepción:* Puede repetirse una vez una misión de observación fallida (1.1, 1.2 y 1.3).

Nº de Misión	MISIÓN	RESPUESTA
1.1	Observar Aeródromo Enemigo *	Patrulla Defensiva
1.2	Observar Batería de Artillería Enemiga *	Patrulla Defensiva
1.3	Observar Concentración de Tropas Enemigas *	Patrulla Defensiva
2.1	Bombardear Aeródromo Enemigo **	Patrulla Defensiva
2.2	Bombardear Batería de Artillería Enemiga **	Patrulla Defensiva
2.3	Bombardear Concentración de Tropas Enemigas **	Patrulla Defensiva
3	Dirigir Fuego de Artillería	Patrulla Ofensiva
4	Ametrallar Trincheras Enemigas	Patrulla Fronteriza

5	Derribo de Globos	Patrulla Defensiva
6	Patrulla de Caza ***	Patrulla de Caza ***

* Una Misión de Observación exitosa permite realizar una Misión de Bombardeo sobre el objetivo ya observado en el siguiente turno.

** Una Misión de Bombardeo sólo puede llevarse a cabo si previamente se ha realizado con éxito una Misión de Observación sobre el objetivo.

*** La Patrulla de Caza puede ser Ofensiva, Defensiva o Fronteriza (ver descripción del tipo de misión).

1. **OBSERVACIÓN:**

El aeroplano de observación debe volar directamente sobre el hexágono a observar (terminar la Fase de Movimiento situado sobre él) con una maniobra de dirección Centro, a velocidad de crucero (velocidad inferior a su velocidad máxima), sin picar ni trepar, y a Altitud Media o inferior.

Durante la observación, el Observador no puede disparar su ametralladora.

El aeroplano de observación debe volver de la misión para ganarse los puntos de experiencia por observación.

1.1 Aeródromo Enemigo: 1 hexágono aleatorio en territorio enemigo (Zona de Retaguardia enemiga) a 1D6+6 columnas de hexágonos de la línea de trincheras enemiga (línea amarilla que delimita la colocación de los aviones del bando propio). Para determinar la ubicación exacta del aeródromo, numerar las casillas de la columna y lanzar 1D10.

Puntos de Experiencia: Piloto 10; Observador 20.

1.2 Batería de Artillería Enemiga: 2 hexágonos contiguos en territorio enemigo (Zona de Retaguardia enemiga) a 1D6+6 columnas de hexágonos de la línea de trincheras enemiga (línea amarilla que delimita la colocación de los aviones del bando propio). Para determinar la ubicación exacta de la batería, numerar las casillas de la columna y lanzar 1D10. El jugador dueño del territorio elige el otro hexágono adyacente.

Puntos de Experiencia: Piloto 10; Observador 20. Deben observarse los 2 hexágonos para que la misión tenga éxito.

1.3 Concentración de Tropas Enemigas: 4 hexágonos contiguos en territorio enemigo a 1D6+6 columnas de hexágonos de la línea de trincheras enemiga (línea amarilla que delimita la colocación de los aviones del bando propio). Para determinar la ubicación exacta de las tropas, numerar las casillas de la columna y lanzar 1D10. El jugador dueño del territorio elige los otros 3 hexágonos adyacentes.

Puntos de Experiencia: Piloto 3 x hexágono; Observador 6 x hexágono. Deben observarse como mínimo 3 hexágonos para que la misión tenga éxito.

2. **BOMBARDEO:**

El aeroplano de bombardeo debe volar directamente sobre el hexágono a bombardear (terminar la Fase de Movimiento situado sobre él) con una maniobra de dirección Centro, a velocidad de crucero (velocidad inferior a su velocidad máxima), sin picar ni trepar, y a Altitud Media o inferior.

Durante el bombardeo, el Observador no puede disparar su ametralladora.

El bombardeo se realiza como el último paso de la Fase de Combate.

El aeroplano de bombardeo debe volver de la misión para ganarse los puntos por bombardeo.

Número de Bombas estándar por aeroplano: 4

Posibilidad de Impacto por bomba arrojada. Lanzar 1D6:

Altitud Muy Baja: 2-6 para obtener un Impacto.

Altitud Baja: 3-6 para obtener un Impacto.

Altitud Media: 4-6 para obtener un Impacto.

2.1 Aeródromo enemigo: La ubicación se determina como se explica en el apartado de Observación. El jugador atacante podrá bombardear el objetivo tantas veces como quiera (mientras le queden bombas y aeroplanos de bombardeo). Por cada Impacto se lanza 1D6 para determinar que zona del aeródromo se ha alcanzado:

1-2 Cuarteles. Se lanza 1D6:

1-3 Un piloto al azar que estuviera en tierra resulta gravemente herido. No podrá pilotar durante 1 mes. No se puede sustituir esa baja con reemplazos.

4-6 Un piloto al azar que estuviera en tierra resulta muerto.

3 Talleres. Un avión al azar que estuviera en reparación resulta destruido.

4-6 Hangares.

1-3 Un avión al azar estacionado en tierra resulta dañado. Deberá permanecer la siguiente quincena en reparaciones.

4-6 Un avión al azar estacionado en tierra resulta destruido.

Fuego Antiaéreo: Cada vez que se esté bombardeando el hexágono de aeródromo, los Antiaéreos enemigos tiran el dado en la columna 1 de daños de la Tabla de Resultados del Combate:

Altitud Media: 1D6-2

Altitud Baja: 1D6-1

Altitud Muy Baja: 1D6

Puntos de Experiencia: Piloto 5 x Impacto; Observador 10 x Impacto. La misión tiene éxito si se consiguen al menos dos impactos.

2.2 Batería de Artillería Enemiga: La ubicación se determina como se explica en el apartado de Observación. El jugador atacante podrá bombardear el objetivo tantas veces como quiera (mientras le queden bombas y aeroplanos de bombardeo).

Puntos de Experiencia: Piloto 5 x Impacto; Observador 10 x Impacto. La misión tiene éxito si se consigue al menos un impacto en cada hexágono del objetivo (dos impactos en total).

2.3 Concentración de tropas enemigas: La ubicación se determina como se explica en el apartado de Observación. El jugador atacante podrá bombardear el objetivo tantas veces como quiera (mientras le queden bombas y aeroplanos de bombardeo).

Puntos de Experiencia: Piloto 5 x Impacto; Observador 10 x Impacto. La misión tiene éxito si se consigue al menos un impacto en tres hexágonos distintos del objetivo (tres impactos en total).

3. DIRIGIR ARTILLERÍA:

El aeroplano de observación debe volar 1D6 veces sobre una columna de 6 hexágonos en territorio propio (Zona de Retaguardia propia) situada 1D6 hexágonos por detrás de sus trincheras (línea amarilla que delimita la colocación inicial de los aviones enemigos), con una maniobra de dirección Centro, a velocidad de crucero (velocidad inferior a su velocidad máxima), sin picar ni trepar, y a Altitud no inferior a Media.

Para determinar la ubicación exacta de los 6 hexágonos, numerar las casillas de la columna y lanzar 1D10. El jugador dueño del territorio donde se juega elige los otros 5 hexágonos adyacentes, siempre dentro de la misma columna.

El aeroplano de observación debe volar directamente sobre cada hexágono (terminar la Fase de Movimiento situado sobre él).

Mientras dirige la artillería, el Observador no puede disparar su ametralladora.

El avión debe volver de la misión para ganarse los puntos por dirigir la artillería.

Puntos de Experiencia: Piloto 3 x hexágono; Observador 6 x hexágono. Debe dirigirse la artillería sobre 1D6 hexágonos para que la misión tenga éxito.

4. AMETRALLAR TRINCHERA ENEMIGA:

Se juega sobre la Zona de Trincheras. La misión la realizan Cazas a Altitud Baja o Muy Baja sobre el hexágono de trinchera enemiga ametrallada (el aeroplano debe terminar la Fase de Movimiento situado sobre el objetivo).

Fuego Antiaéreo: Cada vez que se esté ametrallando un hexágono de trinchera, los Antiaéreos enemigos tiran el dado en la columna 1 de daños de la Tabla de Resultados del Combate:

Altitud Baja: 1D6-1

Altitud Muy Baja: 1D6

Puntos de Experiencia: Piloto: 5 x hexágono ametrallado desde Altitud Baja; 10 x hexágono ametrallado desde Altitud Muy Baja. Hasta un máximo de 6 hexágonos ametrallados. La misión tiene éxito si se ametralla un mínimo de 3 hexágonos.

5. DERRIBO DE GLOBOS:

Ubicación de los globos: Designar al azar de 1 a 3 casillas (según el número de aeroplanos participantes en la misión) a 1D6+4 hexágonos de la línea de trincheras enemiga (línea amarilla que delimita la colocación de los aviones del bando propio), sobre la Zona de Retaguardia enemiga. Los globos deben tener al menos un hexágono de separación entre ellos. Los globos están siempre a Altitud Media hasta que los aviones enemigos les atacan, causen o no daños. Después todos (aunque sólo haya sido atacado uno) descienden 1 nivel de altitud por turno (en la Fase de Movimiento). Una vez aterrizados no pueden ser atacados, pero se les puede atacar en el turno en que descienden de Altitud Muy Baja al Suelo.

Destrucción: Para destruir un globo debe hacerse 2 o más Fichas Rojas de Daño en un solo turno. Los aviones armados con munición incendiaria (todos los aviones desde Julio de 1917) suman +1 a la tirada de la Tabla de Resultados del Combate cuando disparan a Globos.

Modificadores al Disparo contra Globos:

- A los Globos se les considera siempre a Baja Velocidad.
- No se puede perseguir a los Globos.
- Para evitar la Deflacción al disparar contra un Globo, basta con situarse en línea recta frente a él.

Fuego Antiaéreo: Los 6 hexágonos que rodean al globo tienen Fuego Antiaéreo. Cada vez que un aeroplano atacante termine la Fase de Movimiento sobre uno de esos hexágonos, se tira el dado en la columna 1 de daños de la Tabla de Resultados del Combate:

Altitud Media: 1D6-2

Altitud Baja: 1D6-1

Altitud Muy Baja: 1D6

Aunque un globo sea destruido, sus antiaéreos permanecen activos, y también podrán disparar sobre la casilla donde estaba el globo derribado.

Los Globos como obstáculo: La casilla sobre la que está situado un globo no puede ser cruzada a la altitud en la que se encuentra éste. Si por cualquier razón un aeroplano realiza esa maniobra, chocará contra el globo recibiendo daños (ver más abajo).

Un aeroplano puede pasar por encima de un globo, e incluso terminar su movimiento sobre éste, pero desde esa posición no puede disparar contra el globo.

El globo está sujeto a tierra por unos cables de acero. Es por ello que si un aeroplano cruza el hexágono donde está el globo a una altitud inferior a la de éste, corre el peligro de golpear los cables. Se lanza 1D6:

Piloto Novato: 1-3 Esquiva los cables. 4-6 Choca con un cable.

Piloto Veterano: 1-4 Esquiva los cables. 5-6 Choca con un cable.

Para determinar los daños de un choque contra un globo o los cables que lo sujetan, lanzar 2D6 y sumar el resultado para establecer la columna de la Tabla de Resultados del Combate en que se tirará el daño. Lanzar 1D6 y aplicar el resultado.

Puntos de Experiencia: Cada Globo derribado proporciona 20 al Piloto u Observador. La misión tiene éxito si se derriban todos los globos. Si dos o más aviones disparan simultáneamente sobre un globo y lo destruyen, se reparten los Puntos de Experiencia.

6. PATRULLA DE CAZA:

Para determinar el tipo de Patrulla, lanzar 1D6:

1-2 **Patrulla de Caza Ofensiva:** Sobre territorio enemigo (Zona de Retaguardia enemiga).

3-4 **Patrulla de Caza Fronteriza:** Sobre la línea de frente (Zona de Trincheras).

5-6 **Patrulla de Caza Defensiva:** Sobre territorio propio (Zona de Retaguardia propia).

La misión de Patrulla de Caza del bando contrario responderá al tipo de Patrulla de Caza del bando que tiene la iniciativa en el turno (Defensiva, Fronteriza u Ofensiva respectivamente).

Puntos de Experiencia: 10 puntos adicionales si la misión tiene éxito (para todos los pilotos u observadores supervivientes). La misión tiene éxito si el enemigo pierde más aviones (por derribo).

POSIBLE ENCUENTRO CON PATRULLA FRONTERIZA:

Si el jugador en posesión de la iniciativa va a enviar sus aeroplanos a territorio enemigo (**Misiones 1, 2 o 5**), el otro bando tendrá la posibilidad de intentar interceptar la escuadrilla enemiga.

Además de su Patrulla Defensiva como respuesta, podrá organizar -si lo desea- una Patrulla Fronteriza. Tendrá que asignar tripulantes y aviones a ambas formaciones.

Se pasará al **Mapa de Campaña**. El jugador en posesión de la iniciativa apuntará secretamente por qué hexágono de la línea de frente cruzará su escuadrilla en dirección al objetivo. El movimiento total desde su aeródromo no puede ser superior a CUATRO hexágonos. A continuación, el otro bando colocará su Patrulla Fronteriza en una de las cuatro casillas que conforman la línea de frente.

Si ambos bandos han coincidido en el hexágono elegido, la escuadrilla atacante habrá sido interceptada.

ENCUENTRO EN EL FRENTE:

Se juega sobre la Zona de Trincheras. El objetivo de la escuadrilla atacante es PASAR, es decir, cruzar el tablero y salir por el lado de enfrente, el opuesto a su zona de colocación inicial.

Combustible:

La escuadrilla de aeroplanos atacante, es decir, la que intenta cruzar el tablero para poder cumplir su misión, sólo empieza a gastar combustible a partir del Turno 11 de juego. Durante los 10 primeros turnos no gasta carburante.

La Patrulla Fronteriza gasta el combustible normalmente.

Los aeroplanos atacantes que logren pasar (salir del tablero por el lado de enfrente), pueden llevar a cabo su Misión

normalmente. Pero el combustible gastado en su enfrentamiento con la Patrulla Fronteriza NO se recupera.

Daños:

Los daños sufridos por los aviones atacantes en su encuentro con la Patrulla Fronteriza enemiga se mantienen al inicio de la Misión. Esto incluye humo, fuego, daños en la tela, en el motor, etc.

Sin embargo, los encasquillamientos y las maniobras obligatorias (por piloto rozado o timón atascado) no se tendrán en cuenta. El jugador aliado podrá reemplazar los cargadores de las ametralladoras Lewis antes de empezar la Misión (pero la munición usada no se recupera).

Experiencia:

Ambos bandos obtienen Puntos de Experiencia por los turnos de vuelo, los daños causados (fichas azules y rojas) y los derribos logrados. Sin embargo, esta experiencia no se aplica hasta que la Misión ha concluido, tenga éxito o no.

TIPO Y NÚMERO DE AVIONES POR MISIÓN:

Número de aviones:

Depende del número de Jugadores por bando:

1 jugador por bando:

Misiones 1, 2 y 3: 2 Aviones por bando.

Misiones 4, 5 y 6: 1 Avión por bando.

2 jugadores en al menos un bando:

Misiones 1, 2 y 3: 2 Aviones por bando.

Misiones 4, 5 y 6: 2 Aviones por bando.

3 jugadores en al menos un bando:

Misiones 1, 2 y 3: 3 Aviones por bando

Misiones 4, 5 y 6: 3 Aviones por bando.

El número de aviones por bando puede alterarse si los jugadores se ponen de acuerdo. Se recomienda mantener el equilibrio entre ambos bandos.

Un método sencillo y recomendado de ampliar el número de aviones consiste en añadir 1 o 2 cazas a cada bando.

En principio, cada jugador llevará un avión, pero si hay aviones en exceso algún jugador deberá controlar dos. No se recomienda llevar más de dos aparatos.

Tipo de aviones:

Depende del tipo de misión:

Misiones 1, 2 y 3: Al menos un avión de observación o bombardeo.*

Misiones 4, 5 y 6: Todos los aviones son cazas. Puede incluirse un avión biplaza en cada bando si todos los jugadores están de acuerdo.

* Como regla general, el número de aviones de observación o bombardeo no puede superar al de cazas de escolta.

Modelos de avión y Altura Máxima:

Si el bando atacante dispone de aviones que alcancen el nivel de altitud Muy Alta y el defensor no, estará prohibido iniciar el combate aéreo a esa altitud.

ASIGNACIÓN DE TRIPULACIONES:

Cada bando asigna un Piloto a cada Caza y un Piloto y un Observador a cada Biplaza que vaya a participar en la misión. La asignación de pilotos es secreta, aunque durante el combate aéreo podrá saberse si un tripulante es o no veterano en función de las tiradas que haga o las habilidades que utilice.

El resto de tripulaciones no asignadas se consideran en tierra, en el aeródromo.

COLOCACIÓN INICIAL DE LAS ESCUADRILLAS:

Sea cual sea la Misión en juego, la Escuadrilla Aliada entra en el tablero por el Oeste y la Alemana por el Este. Los aviones se colocan inicialmente en cualquiera de las tres columnas de hexágonos de su lado, delimitadas por la línea amarilla.

FIN DE LA MISIÓN:

Una misión finaliza cuando todos los aviones de un bando son derribados, escapan o rompen el contacto.

Un avión logra escapar si sale del tablero o si aterriza.

Romper el contacto sólo será posible si los jugadores deciden de mutuo acuerdo aceptar esa regla.

Romper el contacto: Un aeroplano puede decidir romper el contacto mientras la misión continúa su desarrollo. En el momento en que esté a 10 o más hexágonos de cualquier avión enemigo, se considera que el contacto está roto y la misión acaba en ese instante para ese avión, que se retira del tablero como si hubiera salido por su lado propio del tablero.

Eliminación de oponentes y cumplimiento de la Misión: Si el bando en posesión de la iniciativa se queda sin oponentes (por derribo o huida de los mismos), deberá comprobar si ha tenido éxito en la Misión que estaba llevando a cabo. Es decir, deberá mover sus aeroplanos, hacer las tiradas pertinentes (bombardeo, disparo, Fuego Antiaéreo, etc.) y comprobar que dispone de combustible suficiente para abandonar el tablero de juego.

Si la Misión requería de un avión de observación o bombardeo y la escuadrilla carece de uno, la Misión se considerará automáticamente fallida.

CONSECUENCIAS POST-MISIÓN:

Aeroplano estrellado: El aeroplano es destruido y su tripulación muere. Fin de la historia.

Aterrizaje sobre Territorio Propio:

Aeroplano: Vuelve automáticamente a su unidad.

Tripulación: Vuelve automáticamente a su unidad.

Aterrizaje sobre Territorio Enemigo:

Aeroplano: Lanzar 1D6.

1: Capturado por el enemigo, que lo lleva a su aeródromo y podrá utilizarlo como propio.

2-6: Destruído por su tripulación.

Tripulación: Lanzar 1D6 por cada tripulante.

1-3: Capturado por el enemigo. Para él se acabó la guerra.

4-6: Escapado con éxito. Regresa a su unidad.

Modificadores a la tirada (sólo para Tripulación):

Retaguardia enemiga: -1

Herido: -1

Aterrizaje sobre Tierra de Nadie:

Aeroplano: Destruído.

Tripulación: Lanzar 1D6 por cada tripulante.

1: Muerto antes de alcanzar sus líneas.

2-6: Escapado con éxito. Regresa a su unidad.

Modificadores a la tirada (sólo para Tripulación):

Herido: -1

Aviones que salen del tablero por su lado de entrada: Aeroplano y tripulación vuelven automáticamente a su unidad.

Aviones que salen del tablero por un lado distinto del propio:

- Si el aeroplano sale del tablero voluntariamente: Aeroplano destruido y tripulación muerta.

- Si el aeroplano sale del tablero por causa de una maniobra obligatoria provocada por una Ficha de Daños, se lanza 1D6:

1-3: Por cualquier razón (ataque, accidente...), el aeroplano se estrella antes de regresar a su base.

4-6: Aeroplano y tripulación vuelven automáticamente a su unidad.

Tripulantes Heridos: Una herida supone 1 mes (2 turnos) fuera de combate.

Aeroplanos dañados: Los aeroplanos que pierden más de la mitad de sus puntos de daño en cualquier localización (motor, alas, fuselaje o cola) deberán ser reparados en el taller del aeródromo. No podrán ser utilizados la siguiente quincena, pero no pueden ser sustituidos con reemplazos.

PUNTOS DE EXPERIENCIA:

Al final de la misión, los jugadores anotan a cada uno de sus tripulantes supervivientes los puntos de experiencia

ganados.

Pilotos: 1 x Turno de vuelo.
1 x Ficha de Daños Azul causada.
2 x Ficha de Daño Roja causada.
25 x Derribo confirmado.
5 x Misión con éxito.
Según Misión.

Observadores: 5 x Misión realizada, sea éxito o fracaso.
1 x Ficha de Daños Azul causada.
2 x Ficha de Daño Roja causada.
25 x Derribo confirmado.
5 x Misión con éxito.
Según Misión.

Puntos de Experiencia por vuelo: El máximo de puntos ganados por turnos de vuelo es de 24.

Adjudicación de Derribos: Cada avión al que se causen daños en el turno en que es destruido, puede ser reclamado como derribo. Dos o más pilotos u observadores pueden, por tanto, recibir puntos de un mismo derribo.

Derribos Compartidos: Los pilotos y observadores en aviones multiplazas no comparten los derribos, cada uno recibe puntos de experiencia por sus propios derribos.

REEMPLAZOS:

Reemplazo de Tripulantes: Si en la unidad hay menos de 12 Pilotos activos, o menos de 6 Observadores activos, tiene derecho a recibir reemplazos.

Recibe 1D3+1 Pilotos novatos por quincena para reemplazar sus bajas.

Recibe 1D3 Observadores novatos por quincena para reemplazar sus bajas.

Bajo ningún concepto puede superarse el número máximo original de Pilotos (12) u Observadores (6).

Reemplazo de Aeroplanos: Si la unidad tiene menos del número máximo de Aeroplanos de Caza (8) o de Observación / Bombardeo (4), tiene derecho a recibir reemplazos.

Recibe 1D3 Aeroplanos de Caza por quincena para reemplazar sus pérdidas.

Recibe 1D2 Biplazas de Observación / Bombardeo por quincena para reemplazar sus pérdidas.

No puede superarse bajo ningún concepto el número máximo original de Aeroplanos de Caza (8) u Observación / Bombardeo (4).

Modelos de Aeroplanos de Reemplazo:

Los aeroplanos de reemplazo se escogen ALEATORIAMENTE de entre los modelos disponibles de aviones de Caza y Observación / Bombardeo respectivamente.

Nuevo modelo de Aeroplano:

El mes en que aparece un nuevo modelo de aeroplano, se reciben automáticamente DOS ejemplares de dicho modelo, sin necesidad de lanzar el dado, pero respetando el número máximo de aparatos. SÓLO se reciben esos dos aviones nuevos.

Cada bando recibe los nuevos modelos de aeroplano en la fase de Reemplazos del primer turno del mes, por lo que no puede utilizarlos hasta la SEGUNDA QUINCENA del mes en que aparecen. Si en un mes aparece más de un modelo nuevo de aeroplano, se recibirán DOS ejemplares de cada tipo sin tirar el dado.

Si se quiere obtener el número máximo de aviones nuevos, pueden retirarse a cambio otros modelos viejos de los que ya se disponga en el aeródromo. Esto SÓLO puede hacerse para obtener aviones de un modelo novedoso, no para recibir otro tipo de aparatos.

Pilotos Ases: Si la unidad cuenta con algún Piloto que sea As (5 o más derribos), puede elegir directamente UNO de los aviones de reemplazo de entre los modelos disponibles, en lugar de hacerlo aleatoriamente.

Variaciones de Armamento: Si un modelo de avión puede tener varios armamentos (ver hojas de características), al recibirlo como reemplazo, se determina aleatoriamente el tipo de armamento que lleva. Un Piloto con categoría de As puede elegir que tipo de armamento lleva el avión que él escoge.

APÉNDICES

COLISIONES

Si al final de la Fase de Movimiento dos o más aeroplanos se encuentran en el mismo hexágono y a la misma altura, puede producirse una colisión en vuelo.

Por cada aeroplano en el hexágono se lanza 1D6 al final de la Fase de Movimiento y antes de la de Fase de Combate. Si dos o más aviones obtienen un 6 en la tirada, se ha producido una colisión entre ellos. Para determinar los daños producidos, por cada avión implicado se tira 1D6 y se suman los resultados, lo que dará la columna correspondiente en la Tabla de Resultados del Combate. Una vez obtenida esta columna, por cada aeroplano implicado en la colisión se lanza 1D6 y se aplican los resultados antes de empezar la Fase de Combate.

En el caso de colisiones direccionales, se aplican los resultados de idéntica manera a un impacto direccional en la Fase de Combate.

PARACAÍDAS ALEMÁN

A partir de Mayo de 1918 el bando alemán dispone de paracaídas. Los pilotos y observadores podrán saltar en paracaídas al final de un turno de juego si su aeroplano ha entrado en barrena o cae en picado por haber sido derribado.

Pero para poder hacerlo el aeroplano deberá estar en Altitud Media o superior.

Por cada tripulante que salte se deberá tirar 1D6:

- 1: El tripulante no logra salir del aeroplano, o bien el paracaídas no se abre. Tripulante muerto.
- 2-6: El tripulante logra lanzarse en paracaídas con éxito.

Movimiento del paracaidista: Cada turno, en la fase de Movimiento, el paracaidista desciende un nivel de Altitud y deriva una casilla en una dirección aleatoria (utilizar la tabla impresa en el tablero).

Disparos contra paracaidistas (una acción muy poco caballerosa):

Modificadores:

- Siempre de les considera a Baja Velocidad.
- Siempre hay Deflacción (por su pequeño tamaño).
- No se les puede perseguir.

Resultados del disparo:

- Dos Fichas de Daño Azules o una Roja matan al paracaidista.
- Una ficha de Daños Azul le hiere. Un paracaidista herido muere si recibe otra herida.

El destino del paracaidista: Para determinar qué le ocurre a un paracaidista que aterriza sano y salvo, consultar el apartado "Consecuencias post-Misión", considerando al paracaidista como un tripulante de aeroplano que consigue aterrizar.

HABILIDADES ESPECIALES

Los Pilotos y Observadores reciben habilidades especiales cuando acumulan Puntos de Experiencia.

Categorías de Pilotos:

Piloto Novato: Menos de 50 Puntos de Experiencia. Entra en Barrena con 4, 5 ó 6. Sale con 4, 5 ó 6.

Piloto Veterano: 50 Puntos de Experiencia o más. Entra en Barrena con 5 ó 6. Sale con 3, 4, 5 ó 6.

Piloto As: Tiene acreditadas cinco victorias o más sobre aeroplanos enemigos.

Al alcanzar 100, 200, 350, 500 o 1.000 Puntos de Experiencia, o por cada 5 derribos, se obtiene una Habilidad de Pilotaje o de Disparo. Los Observadores sólo pueden recibir Habilidades de Disparo.

HABILIDADES DE PILOTAJE:

Evadir Persecución: El piloto no podrá ser Perseguido por ningún piloto enemigo que no tenga categoría de As.

Maniobrabilidad: El piloto puede emplear todas las Maniobras Restringidas como si no lo fuesen.

Persecución: El piloto puede perseguir a un aeroplano enemigo a una distancia de 4 hexágonos en lugar de únicamente 3.

Estabilidad: Si el aeroplano del piloto tiene indicada una Estabilidad C, se considerará Estabilidad B; si tiene Estabilidad B, se considerará Estabilidad A.

Sólo Pilotos Ases:

Control: El piloto sólo entra en Barrena con un 6, y sale de ella con 2, 3, 4, 5 ó 6.

Acrobacias: El piloto puede repetir las Maniobras No Repetibles.

HABILIDADES DE DISPARO:

Puntería: Se puede añadir +1 al resultado del dado al consultar la Tabla de Resultados del Combate. Los resultados superiores a 6 se considerarán igualmente 6.

Encasquillamiento: Las ametralladoras tan sólo se encasquillarán con un resultado de 6, y se desencasquillarán con un resultado de 3, 4, 5 ó 6.

Deflacción: No se deberá aplicar el modificador correspondiente cuando se efectúen disparos con Deflacción.

Bombardeo (sólo Observadores): El observador puede sumar +1 a todas las tiradas de bombardeo.

Sólo Pilotos u Observadores Ases:

Valor de Combate: Tiene siempre un modificador al Valor de Combate de +1 además de todos los demás modificadores que puedan ser aplicables.

Largo Alcance: Si se dispara desde una distancia de 3 hexágonos, se considerará como si se estuviese disparando desde una distancia de 2. Si se está disparando desde una distancia de 2 hexágonos, se considerará como si se estuviese disparando desde una distancia de 1.

CRÉDITOS

Autor: David Gómez Relloso.

Basado en las reglas de campaña de **Manuel H.**

Playtesting: Pablo Álvarez, David Barquilla, Ion Calafel, Miguel Ángel García, Mikel López, Jorge del Moral, Yago Rodríguez, Julen Rodríguez, Alfredo Román.