

Pz8 Planes and Mercs

Ace Combat Tabletop

1. Que necesitas

Aviones a escala 1/300 o 1/600 en bases hexagonales; una superficie de juego marcada en hexágonos; marcadores de aviones activados y dañados; un D6 normal y algunos D6 pequeños para cada jugador. También necesitas un sistema de calcular cuantos misiles le quedan a cada caza (marcadores, en papel).

2. Secuencia de juego

Al inicio de cada turno, cada jugador lanza su D6. El que saque más tendrá la iniciativa y puede activar uno de sus cazas (dos si tiene el doble, tres si tiene el triple). Entonces el otro jugador activa un caza. Se alterna hasta que no quede ninguno.

3. Puntos de movimiento (MPs)

Cuando un caza se activa, puede gastar sus MP para hacer las siguientes acciones:

Mover un hexadelante	1 MP
Mover uno adelante, bajar un nivel de altura	1 MP
Mover uno adelante, subir un nivel de altura	2 MP
Deslizarse a una casilla contigua, bajar un nivel	2 MP
Mover uno adelante, girar 60°	1 MP
Mover uno adelante, girar 180°	2 MP

Cada caza debe moverse 1/3 de sus MP cada turno a excepción de los VTOL.

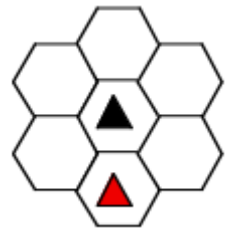
Los cazas no podrán ser activados más de una vez por turno.

No se podrá terminar el turno en la casilla de otro vehículo.

Coloca 1D6 al lado de la base para saber la altura del caza.

4. Tailing

Si un caza está en "tailing", véase le persigue otro caza justo detrás y volando en la misma dirección, se activará el primero en el turno del jugador que lo posee.



Si hay dos o más, el jugador podrá escoger.

En el ejemplo de antes el rojo este "taileando" al negro.

5. Disparando

Disparar se hace tras mover el caza (con cañón o misiles, no ambos) y antes de que active otro caza. Los cazas no bloquean la línea de visión.

Los cañones tienen un alcance de 2 hexágonos.

Misiles **HS (Heat Seekers)** tienen un alcance mínimo de 4 hexágonos y uno máximo de 12.

Los **misiles RH (Radar Homing)** tienen un alcance mínimo de 7 hexágonos y uno máximo de 24.

A) Cañones



Selecciona un objetivo dentro del arco (los hexágonos rojos) y a la misma altitud, entonces lanza un D6:

Distancia	1 hexágono	2 hexágono
D6	4-6	5-6

Modificadores:

- +1 por piloto veterano
- -1 por piloto novato
- -1 si el objetivo cambió de dirección 180°

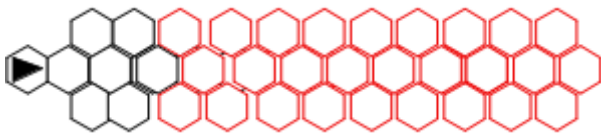
Si se alcanza el objetivo, lanza un D6 + AT enfrentado a un D6 + DF del defensor.

Si el atacante obtiene +1 o +2, el objetivo es dañado: su velocidad se reduce a la mitad (redondeado hacia arriba), subtrae permanentemente -1 a sus tiradas de cañones, -1 a su máxima altura (llevando a cabo una bajada de altura en su próximo turno si la excede). Si ya estaba dañado, es destruido.

Si el atacante consigue +3, el objetivo es directamente destruido.

Si el defensor no resulta destruido, y tiene a tiro el atacante, podrá inmediatamente devolver el disparo, pero resta -1 a la tirada.

B) Misiles HS (Heat Seeker)



Selecciona un objetivo dentro del arco de disparo (los hexágonos rojos), al mismo nivel de altitud o uno superior o inferior y **volando en la misma dirección**. Entonces lanza un D6 y añade los modificadores siguientes:

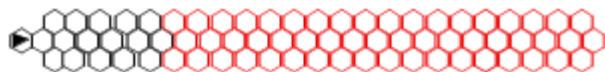
- Por cada misil lanzado +1
- NATO/Israeli +1
- 3º mundo: -1
- Volando a altitud 1: -1
- Misiles de 1º gen: -1

El objetivo lanza su D6 más los siguientes modificadores:

- Caza con 4MP o más: +2
- Piloto veterano: +1
- Piloto novato: -1

Compara los resultados: si el atacante gana, el misil alcanza el objetivo y destruye el caza.

C) Misiles RH (Radar Homing)



Selecciona un objetivo dentro del arco de disparo (los hexágonos rojos) y al mismo nivel de altitud uno superior o inferior. Entonces lanza un D6 y añade los modificadores siguientes:

- Por cada misil lanzado +1
- NATO/Israeli +1
- 3º mundo: -1

- Volando a altitud 1: -1
- Misiles de 1º gen: -1
- Objetivo a más de 12 hex: -1

El objetivo lanza su D6 más los siguientes modificadores:

- Caza con 4MP o más: +2
- Piloto veterano: +1
- Piloto novato: -1

Compara los resultados: si el atacante gana, el misil alcanza el objetivo y destruye el caza.

6. Ataque a tierra:

Las reglas de ataque a tierra son idénticas, salvo que para atacar hay que estar a altitud 1. Los vehículos de tierra se mueven últimos, y se mueven a 1 hex contiguo. Atacan de manera idéntica.

Para atacar a tierra se puede usar cañones, misiles a tierra o UGB. Si un UGB falla, se tirará un dado de dirección y caerá en la casilla de ese lado consiguiente a la de impacto original.

Puedes sustituir misiles por UGB o misiles a tierra. Los misiles a tierra serán equivalentes a HS. Los UGB se usan como la ametralladora, pero hasta 4 hex de distancia y por cada misil sustituido, llevas 2 UGB.

Los **SAM y AA atacan de la misma manera**, y pueden atacar hasta altura 2 y los SAM hasta 5. Tienen misiles infinitos. Los SAM deben girar para tener en el rango de ataque de misil al enemigo.

Los objetivos como tanques, infantería y demás sufren daños de la misma manera que los cazas.

Los edificios tendrán una cantidad de puntos de estructura y son los impactos que se deben conseguir (no hay tirada enfrentada).

7. Factores de creación de cazas:

- **MPs**= 1 por cada 300km/h
- **AT**= 4 es igual a varios cañones ligeros, o bien un cañón más potente
- **DF**= se basa en ECM, velocidad y capacidad de durabilidad
- **ALT**= 1 por cada 3k que pueda subir

9. Jugando solo:

Cada caza del jugador y del NPC tendrá una carta asignada. Coge las cartas de cada caza y mézclalas.

Según se van sacando, ve activando el caza correcto. Si un caza es destruido, quita la carta. Ignora el tailing.

Sistema de campaña

En el sistema de campaña, manejaras un grupo de pilotos (hasta 6) que te acompañaran en misiones. Podrás comprar cazas, contratar pilotos y tendrás que pagar la munición y reparaciones.

Se comienza con 75\$, y un piloto de habilidad normal. Puedes comprar lo que desees bajo ese coste, pero recuerda que debes tener para salir en misiones, mantener los cazas y reparar.

Comprar y vender equipamiento:

Al final de este manual encontrarás tablas con los costes de los diferentes cazas y municiones, así como su nivel de consumición de combustible en base al tamaño.

Si quieres vender equipamiento, este valdrá un 25% del coste de uno nuevo. En el caso de munición será de un 10%.

Reparar equipamiento:

Si tu caza quedó dañado, o fue derribado, deberás pagar un coste de $1D6 \times 10\%$ del coste original de tu caza. La variabilidad es debido a la dificultad de encontrar piezas, y la labor de los mecánicos.

Contratando pilotos:

Los pilotos se contratan en base a su habilidad. Le seguirás pagando lo mismo tras cada misión aun si mejora, con lo cual es mejor contratarlos de menor habilidad y llevarlos en misiones hasta que mejoren. Sus costes son los siguientes:

Habilidad	Coste por misión	Coste al contratar /ciclo
Pobre	1\$	3\$/0.4\$
Normal	2.5\$	5\$/0.8\$
Competente	4\$	8\$/1.4\$
As	7\$	14\$/2\$

Tabla de avance de piloto:

Calidad	Pobre	Normal	Competente	As
Xp para avanzar	8	16	24	-
Modificador	-1	0	+1	+2

Habilidades de piloto:

A partir de su primer avance, a cada nivel un piloto puede escoger una habilidad. Estas se pueden hacer o bien antes de la misión, o en la misma y se pueden usar una vez por cada misión, pero solo los participantes en ella. Esto incluye a tu piloto.

Analista: Puedes volver a lanzar el dado de escoger la misión.

Asesino: Si atacas a alguien fuera de su alcance de misiles y ametralladora, y al menos a 5 hex de distancia, puedes volver a tirar el dado de ataque.

Atacante: Si haces un ataque con ametralladora a tierra, añade un +2 a la tirada de ataque.

Depredador: Obtienes un +1 al atacar a pilotos de habilidad inferior.

Duelista: Si estás en el aspecto trasero de un enemigo de este o inferior nivel de habilidad, puedes activar antes que el (cuando le toque aleatoriamente o lo escoja el otro jugador).

Especialista en justa: Si tú y el caza enemigo os tenéis en rango de ametralladora, puedes atacar esta vez con un +2.

Focalizar fuego: Si fallas un ataque a tierra, puedes volver a lanzar el dado.

Gunfighter: Si fallas un ataque aéreo de ametralladora, puedes volver a lanzarlo.

Instructor: Todos los pilotos de menor nivel que vayan con un instructor ganarán 1px extra si sobreviven la misión. El instructor no ganará ningún XP por la misión.

Navegador: Añade 2 al alcance máximo de tus misiles.

Sin miedo: Si un AAA te alcanza, puedes forzar que vuelva a hacer su tirada de ataque.

Sistema de seguridad: Si atacas AG y fallas, puedes obviar el perder el UGB o AGM.

Suertudo: Si tu misil falla, puedes volver a lanzar el dado de ataque.

Superviviente: Si lanzas en la tirada de eyección y no estás contento con el resultado, vuelve a tirar. El resultado siguiente será definitivo.

Timador: Puedes comprar un elemento (caza o munición) con un descuento del 10%.

Voluntario: No necesitas pagar por la salida a misión de este piloto.

Pilotos heridos:

Si tu caza recibe un ataque de ametralladora, o eres derribado, corres el peligro de quedar incapacitado o incluso morir.

Tira en la tabla siguiente por cada caza herido o derribado, y añade +1 si es derribado:

Resultado	Efecto
1	Sin cambios, el piloto sale indemne
2	Sin cambios, el piloto sale indemne
3	Herida leve: No puede participar en la próxima misión
4	Herida leve: No puede participar en la próxima misión
5	Herida grave: el piloto no participa en las dos misiones siguientes
6	Muerto en combate

Gasto de combustible:

En las estadísticas de los cazas pone su tamaño, y este es el que decide el coste del combustible para una misión.

Tamaño	Coste de combustible
Pequeño	0.1
Medio	0.2
Grande	0.4

Recompensas de misión:

Aquí encontraras una tabla con las ganancias por las victorias en misión. Si no obtienes una victoria menor, no tendrás recompensa.

Amenaza	Victoria menor	Victoria mayor
1	7\$/1xp	14\$/2xp
2	10\$/2xp	20\$/4xp
3	14\$/3xp	28\$/6xp
4	18\$/4xp	36\$/8xp

También hay diferentes niveles de recompensa en experiencia dependiendo de que consigas destruir en la misión.

Tipo de objetivo	XP
AAA	1
SAM	2
Helicóptero	1
Fuerzas terrestres	1
Piloto pobre	1
Piloto normal	2
Piloto competente	3
Piloto as	4
Dañado el objetivo	2
Pilotó sin munición	La xp de victoria menor

Para seguir la experiencia de la misión, haz una pila cerca del lugar donde apuntes el caza del piloto con lo que hay destruido/derribado.

Diseñar misiones:

Para diseñar misiones lo mejor es mirar misiones reales, o bien las creadas por Baron en "Jets fuck yeah!". La amenaza será escogida por el jugador, pero debería ser coherente. No se debe poner nivel 4 a algo muy fácil de llevar a cabo.

Puedes hacer CAS (close air support), CAP (close air patrol), DAS (Deep air strike), misiones de reconocimiento....

Tablas de cazas, objetivos y munición

Cazas de combate:

Nombre	Tamaño	Precio	MP	AT	DF	ALT	Hardpoints	Notas
SR-71 BlackBird	Medium	11.5\$	11	0	2	8	0	Avión espía
A-10 Warthog II	Medium	12\$	2	3	2	4	10	+1 ATG/-1AA
A-4 Skyhawk	Small	4\$	3	1	1	4	4	
ADF-11F Raven	Medium	30\$	10	7	5	3	6	Experimental
ASF-X Shinden II	Small	23\$	6	4	4	6	6	
AV-8B Harrier	Small	13.5\$	4	4	3	6	6	VTOL
B-1 Lancer	Large	14\$	4	1	1	6	38	Solo UGBs, sin ametralladora
B-2 'Spirit'	Small	13\$	2	2	2	5	16	Solo UGBs, sin ametralladora
B-52 Stratofortress	Large	12.5\$	3	2	1	5	40	Solo UGBs, sin ametralladora
Dassault Rafale	Medium	19.5\$	7	4	4	6	14	
EA-3B Sentry	Large	10\$	3	-	1	4	0	Avión radar
EC-121 'Warning star'	Large	7.5\$	1	-	1	8	0	AWACS
EF-111 Raven	Large	12.5\$	8	-	2	4	0	Avión ECW
Eurofighter Typhoon	Medium	19.5\$	8	2	2	6	12	
F-4E Phantom	Medium	11\$	7	4	3	6	8	
F-4G 'Wild weasel'	Medium	13\$	7	4	3	6	8	EW Plane
F-5E Tiger II	Small	12\$	6	4	3	5	6	
F-8 Crusader	Small	11\$	6	4	2	6	6	
F-14A Tomcat	Medium	16.5\$	8	4	2	6	8	
F-15C Eagle	Medium	18.5\$	8	4	3	6	10	
F-15E Strike Eagle	Medium	22\$	10	4	4	6	10	+1 ATG/-1AA
F-16C Fighting Falcon	Small	18\$	8	4	2	6	10	
F/A-18 Hornet	Small	17.5\$	6	3	2	6	8	
F-22 Raptor	Small	20\$	8	3	5	6	8	
F-35B Lightning	Small	19.5\$	8	3	3	6	8	VTOL
F-111 Aardvark	Large	12.5\$	9	2	1	6	9	+1 ATG/-1AA ATGM o UGBs solo
F-117 Nighthawk	Small	9.5\$	3	4	3	4	4	+1 ATG/-1AA ATGM o UGBs solo
Fiat G.91	Small	6.5\$	3	1	1	4	4	
IAI Kfir	Small	15.5\$	8	2	2	5	9	
IAI Neshar	Small	10.5\$	4	1	1	5	6	
Jaguar GR.1A	Small	13\$	4	1	2	4	4	
MIG-19 Farmer	Small	10\$	4	4	3	5	1	
MIG-21 Fishbed	Small	10\$	7	4	3	5	2	
MIG-23MF Flogger	Medium	10.5\$	8	3	1	5	6	
MIG-29A Fulcrum	Medium	18\$	8	3	2	6	6	
Mirage IIIC	Small	14\$	8	2	2	5	3	
Mirage F-1	Small	13.5\$	7	2	3	6	6	
Saab 35 Draken	Small	14\$	7	2	2	6	4	
Saab JA37 Viggen	Small	13.5\$	7	2	1	6	6	
Saab 39 Grippen	Small	15.5\$	8	4	3	6	8	

SU-25 Frogfoot	Medium	4.5\$	3	1	1	2	4	+1 ATG/-1AA
SU-27 Flanker	Medium	20\$	8	4	4	6	10	
SU-30F Flanker-F	Medium	19\$	7	4	3	6	12	
SU-34 Fullback	Medium	17.5	7	3	2	5	12	+1 ATG/-1AA
SU-35 Flanker-E	Medium	20.5\$	8	4	4	6	12	
SU-47 Berkut	Medium	18.5\$	6	4	5	6	6	
SU-57 PAK FA	Small	19.5\$	7	4	4	6	12	
Tornado F.3	Medium	1.5\$	4	1	1	5	10	+1 ATG/-1AA
TU-95MS Bear	Large	11.5\$	3	1	2	4	10	Solo UGBs, sin ametralladora
YF-23 Black Widow	Small	20.5\$	9	4	3	6	6	
UI-4054 Aurora	Large	30\$	14	5	5	6	6	Experimental
X-49 Night Raven	Small	30\$	14	7	3	6	0	Sin misiles, solo láser táctico

Helicópteros de combate

Nombre	Tamaño	Precio	MP	AT	DF	ALT	Hardpoints	Notas
AH-1J Cobra	Small	2.5\$	1	1	1	1	4	
CH-47 Chinook	Small	3.5\$	1	-	-	1	0	Transporte
KA-52 Hokum	Medium	5.5\$	1	3	1	1	8	
MI-24 Hind D	Medium	8.5\$	1	3	2	1	4	Transporte

Objetivos terrestres:

Nombre	MP	AT	DF	Alt. Ataque	Notas
Tanques	1	2	1	-	
APC	3	2	1	2	Stinger
Infantería	2	1	1	1	Stinger
Camiones	3	-	1	-	
AAA Ligero	2	1	1	1	AAA
AAA Medio	1	2	1	2	AAA
AAA Pesado	1	3	2	3	AAA
SAM Ligero	2	1	1	4	SAM
SAM Medio	1	2	1	5	SAM
SAM Pesado	1	2	2	5	SAM
Artillería	1	4	2	-	

Misiles:

Nombre	Tipo	Coste	Alcance	Modificador	Peso
MAA-1A Piranha	HS	0.4\$	4-12	-1	0.5
R-77 Vypel	RH	0.4\$	7-24	-1	1
Raphael PYTHON 3	HS	1\$	4-12	+0	1
IRIS-T	HS	0.5\$	2-8	+0	1
Vypel R-27	RH	1\$	7-24	+0	1.5
AIM-120 AMRAAM	RH	0.7\$	7-20	+0	1
R.550 Magic	HS	2\$	2-6	+1	1.5
AIM-7 Sparrow	RH	2\$	4-18	+1	2
AIM-9 Sidewinder	HS	3.5\$	4-12	+1	2
Python	HS	2.8\$	2-8	+1	1.5
MBDA Meteor	RH	3.5\$	7-24	+1	2.5
Novator KS-172	RH	3.5\$	8-26	+1	3
AGM-12 Bullpup	ATGM	1.5\$	4-12	+0	1.5
Exocet	ATGM	3.5\$	4-16	+1	3
Durandal Cratering bomb*	UGB	5\$	2	+4**	3
100lb bomb	UGB	0.3\$	2	-1	1
250lb bomb	UGB	1\$	2	+0	2
500lb bomb	UGB	1.7\$	2	+1	3
20mm gunpod	Cannon	0.8\$	2	+1	4

*Si el objetivo es una pista de aterrizaje, tiene un +4. Si es otro objetivo, +1.

