

AirWar: C21

-MANUAL EN CASTELLANO-



ÍNDICE

Apartado	Página
Materiales	3
Características de los aviones y sus abreviaturas	3
Definición de los arcos del avión	5
Señuelos contramedida	5
CME (Contramedidas electrónicas)	6
Cohetes aire-aire	7
“Ligeramente cargado”	7
“Pesadamente cargado”	7
Deshacerse de armas	8
Pilotos	8
Ventajas y desventajas (opcional)	8
Orden de juego	9
Iniciativa y orden de movimiento	10
“Pisado de Talones” / “Encolamiento”	10
Movimiento	11
Cambios de velocidad y potencia del motor	11
Movimiento normal y giro	11
Movimientos a baja altitud	12
Maniobras especiales	12
Barrena	14
Sobrepasar la Velocidad Máxima	14
Combate Aire-Aire	14
Cañones, cohetes y paquetes extraíbles de cañones	14
Ataques de cañones y paquetes extraíbles de cañones	15
Cohetes	15
Modificadores de ataque para cañones o cohetes	15
Cañones de cola de bombarderos	16
Misiles Aire-aire (AAMs)	16
Lanzar un misil aire-aire (AAM)	17
Orientación del misil (limitaciones al arco del avión sobre el que se dispara)	17
“Enganches” de los misiles	17
Tiradas para Impactar	18
Alcance de los misiles aire-aire y modificadores	18
Señuelos contramedida (Engañabobos y Bengalas)	19
Daño de los Misiles Aire-Aire	19
Misiles nucleares aire-aire	20
Daño en los aviones	20
Aviones lisiados	20
Daño adicional	20
Eyección	22
Estrellarse (opcional)	22
Listas americanas	23-31
Listas rusas	32-38
Hojas de referencia	39-40

Materiales:

(aparte de los obvios)

-Unidades terrestres / objetivos terrestres (con los que intercambiar estopa)

-Marcadores de misiles: Se puede usar un simple contador con una flechita, o una miniatura de un misil. En cualquier caso, tienen que apuntar a alguna parte. Son para dejar claro que los aviones tienen un misil detrás de ellos, ya esté "enganchado" o no.

-Marcadores de radar apagado: Si en el escenario hay defensas terrestres que usen radar, puede ser que lo quieran apagar por si les disparan un misil anti-radar.

-Marcadores de supresión: para los objetivos terrestres. Bolas de algodón o marcadores amarillos valen.

Características de los aviones y sus abreviaturas:

Mn: velocidad mínima en pulgadas. Si la velocidad de un avión cae por debajo de esto, entra en barrena y puede estrellarse.

Mx: velocidad máxima en pulgadas. La distancia que el avión mueve en cada una de las dos fases de un turno (2" (5cm) por 100 nudos de velocidad). El avión sufre daños si excede la velocidad máxima.

Pt: la potencia pura y dura que los motores del avión generan, y que afectan a la posibilidad de realizar ciertas maniobras.

Ace1: La cantidad de aceleración que el motor puede producir en la fase 1 del turno. Es lo máximo que se puede incrementar la velocidad del avión al inicio de la fase, en pulgadas.

Ace2: la cantidad de aceleración que el motor puede producir en la fase 2 de un turno. Es lo máximo que se puede incrementar la velocidad del avión al inicio de la fase, en pulgadas.

Dec: es la máxima velocidad que el avión puede reducir en cada una de las dos fases de un turno, en pulgadas, cerrando el acelerador, abriendo los aerofrenos, etcétera.

Ma: la capacidad de maniobra de un avión, una medida de su habilidad para girar y realizar maniobras. Puede ser Baja, Media, Alta y Extrema.

Cñ: el número básico de dados que obtiene el avión al efectuar un ataque con sus cañones / ametralladoras internas.

Mu: el número de unidades de munición para los cañones / ametralladoras internos del avión. Cada unidad representa un segundo de disparo.

Bm: La calificación de los ordenadores que controlan las bombas del avión. El modificador refleja la capacidad y acierto de los visores y los ordenadores encargados de controlar el bombardeo.

PD: el valor de daños del avión. El avión se queda "lisiado" cuando el número de puntos de daño sufridos iguala al menos la mitad del valor de PD, y es destruido cuando el número de puntos de daño sufridos iguala o excede este valor.

Eng: la cantidad de unidades de Engañabobos ("Chaff") que lleva el avión en su interior. Una unidad representa varios racimos de Engañabobos.

Be: el número de unidades de Bengalas (Flares) que lleva el avión internamente. Una unidad representa varias unidades de bengalas.

CME: el modificador de Contramedidas Electrónicas del avión, que dicta la efectividad relativa del equipo de ECM (Electronic CounterMeasures) interno del avión.

Rdr: la cantidad de radares del avión, que se usa en los Enganches (Locks) por radar de los misiles y para el avistamiento por radar.

Ta: el modificador de tamaño del avión, para tener en cuenta cómo es de grande a la hora de avistarlo.

Av: el modificador usado cuando la tripulación del avión intenta avistar (sin ayuda de aparatos, visualmente) a otro avión. Da cuenta de la visibilidad dentro de la carlinga, y la cantidad de ojos que miran.

Ca: una medida de la máxima carga externa que el avión puede soportar en condiciones de combate típicas, y que viene expresada en Puntos de Carga (Load Points).



Año: el año desde el cual está disponible el avión.

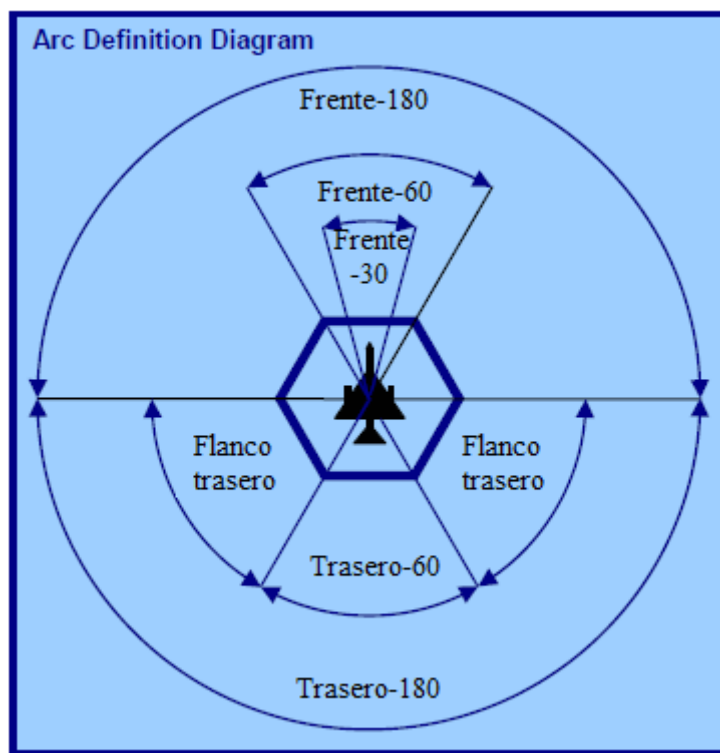
Carga Misiles: carga de misiles que lleva el avión típicamente.

Notas: detalles específicos sobre el avión, como la presencia de cañones / ametralladoras de cola o capacidades especiales o inusuales.

Definición de los arcos del avión:

Sirven para varios usos: armamento, tirada para impactar, etcétera.

Arco	Definición
Trasero-60	Arco de 60° centrado en la parte trasera
Trasero-180	Arco de 180° centrado en la parte trasera
Flanco trasero	Los dos arcos de 60° a cada lado del Trasero-60
Frente-30	Un arco de 30° centrado en el frente del avión
Frente-60	Un arco de 60° centrado en el frente del avión
Frente-180	Un arco de 180° centrado en el frente del avión



Señuelos contramedida:

Los Engañabobos (chaff) y las Bengalas (flares). Proporcionan protección para misiles guiados, en forma de una tirada para Impactar. Algunos aviones llevan los dispensadores de señuelos internamente. En ese caso, la cantidad de racimos de Engañabobos y de Bengalas que llevan vienen

en los datos del avión. También los hay en forma de paquetes extraíbles. Estos llevan 4 racimos de engañabobos y 4 bengalas. Un avión con paquetes de señuelos externos (paquetes extraíbles) se considera al menos Ligeramente Cargado (lo cual se describe más adelante).

CME (Contramedidas electrónicas):

Proporcionan protección contra armas guiadas por radar, en forma de un modificador a la tirada para "Enganchar" (lock) al avión. Esto no cubre los sistemas Stealth, que se explican más adelante. Algunos aviones tienen sistemas CME internos, o están diseñados para ser difíciles de detectar por radar. Su modificador está en las listas. El avión también puede llevar un paquete de CME extraíble externo. Los aviones que llevan estos paquetes externos se consideran al menos Ligeramente Cargados (ver más adelante).

Nota: en el caso de bombarderos pesados que lleven contramedidas electrónicas internas, usa los valores de CME de la tabla de más abajo de acuerdo con el año, pues muchos de ellos (como el B-52) han sufrido puestas al día durante largo tiempo.

Tabla de paquetes de contramedidas electrónicas extraíbles y externas, así como internas (en este último caso solo bombarderos pesados) ---->

AÑO Y USUARIO	CME	Puntos de carga
1960-69		
Estados Unidos	-2	1
Unión Soviética	-1	1
OTAN	-1	1
Pacto de Varsovia	0	1
Segundo Mundo	0	1
Tercer Mundo	0	1

1970-79		
Estados Unidos	-3	1
Unión Soviética	-2	1
OTAN	-2	1
Pacto de Varsovia	-1	1
Segundo Mundo	-1	1
Tercer Mundo	0	1

1980-89		
Estados Unidos	-4	1
Unión Soviética	-3	1
OTAN	-3	1
Pacto de Varsovia	-3	1

Segundo Mundo	-2	1
Tercer Mundo	-2	1

AÑO Y USUARIO	CME	Puntos de carga
1990		
Estados Unidos	-6	1
Rusia / CEI	-4	1
OTAN	-5	1
Segundo Mundo	-4	1
Tercer Mundo	-2	1

Cohetes Aire-Aire:

Se veían en los años 50 y 60, aunque lo habitual es ver cohetes (no misiles) como armas aire-tierra. Si se llevan internamente, no afectan al rendimiento del avión. Si se llevan externamente, el avión se considera al menos Ligeramente Cargado (ver a continuación).

"Ligeramente Cargado"

Un avión ligeramente cargado ve su velocidad máxima reducida en 1. De todas formas, si el avión excede una velocidad de 12 después de que los cambios de velocidad por maniobras se apliquen en el segmento de Velocidad del turno, entonces todas las bombas y cohetes externos, o paquetes extraíbles de cohetes, se vuelven inútiles. Si un avión cumple los requisitos para estar Pesadamente Cargado, se lo considera Pesadamente Cargado, y no Ligeramente.

Se recomienda encarecidamente que, a la hora de documentar escenarios, se incluyan dos líneas de datos para cada avión Ligeramente Cargado: una con las estadísticas del avión Ligeramente Cargado y otra con las estadísticas normales.

"Pesadamente Cargado":

Aviones que lleven armas aire-tierra (cohetes aparte), como los que cuelgan de las alas o pilones del fuselaje, se designan como "Pesadamente Cargados", hasta que suelten o disparen sus armas aire-tierra, o se hayan deshecho de ellas. Mientras esté Pesadamente Cargado, la potencia del motor del avión, así como su maniobrabilidad, se reducen ambos en 1 nivel. Ace1 y Ace2 se reducen en 1, y la velocidad de barrena aumenta en 1. La velocidad máxima se reduce en 2. De todas formas, si el avión excede una velocidad de 12 después de que los cambios de velocidad por maniobras se apliquen en el segmento de Velocidad del turno, entonces todas las bombas y cohetes externos, o paquetes extraíbles de cohetes, se vuelven inútiles.

Se recomienda encarecidamente que, a la hora de documentar escenarios, se incluyan dos líneas de datos para cada avión Pesadamente Cargado: una con las estadísticas del avión Pesadamente Cargado y otra con las estadísticas normales.

Deshacerse de armas:

Un avión se puede deshacer de las armas aire-tierra externas que lleve, para dejar de estar Pesadamente Cargado. En casos extremos, también se puede deshacer de los paquetes extraíbles para dejar de estar Ligeramente Cargado. Simplemente se tacha del "inventario" del avión lo que se quiera tirar. El cambio en el estado de carga del avión toma efecto inmediatamente. Las armas que se tiren de esta forma no afectan a los objetivos de tierra, y no se recuperan.

Pilotos:

Los Pilotos tienen una estadística llamada habilidad del piloto, y que se usa para maniobrar, ataques aire-aire y aire-tierra, y avistamiento. El modificador a los dados de cañones o ametralladoras se aplica a su uso contra objetivos voladores y terrestres.

Tabla de Modificadores por Habilidad del Piloto

Habilidad	Maniobra, Avistamiento, Iniciativa	Dados de cañones / ametralladoras
Novato	-2	-2d6
Pobre	-1	-1d6
En la media	0	Sin Cambios
Bueno	+1	+1d6
UN AS	+2	+2d6

Ventajas y desventajas (opcional):

Si se usa esta regla, por cada ventaja de la tabla hay que escoger una desventaja. No se pueden escoger más de una vez.

VENTAJAS	
Francotirador	+1D6 a los dados de cañones / ametralladoras
Volador nato	+1 a la Habilidad de Vuelo
Motor tuneado	Mejora la Velocidad Máxima en 2
Líneas ideales	Mejora la maniobrabilidad en un nivel
Dispensador de Engañabobos interno	4 racimos de engañabobos adicionales (que no aumentan la carga del avión ni reducen su Velocidad máxima)
Munición flecheta	Vuelve a tirar los Impactos que hagas de cañones / ametralladoras. Cada nuevo acierto hace 1 DP adicional.
Blindaje	Ignora un punto de daño por ataque que te hagan. Reduce la Velocidad Máxima en 2. Se puede volver a escoger, y es acumulativo.
Dispensador de	4 Bengalas adicionales en dispensador interno. No afecta a la carga del

Bengalas Interno	avión ni reduce su Velocidad Máxima.
------------------	--------------------------------------

DESVENTAJAS	
Visión Doble	-1D6 a los dados de cañones / ametralladoras
"¿Qué montaña?"	-1 a la Habilidad de Vuelo
Motor flojo	Empeora la Velocidad Máxima en 2
Flaps diabólicos	Empeora la maniobrabilidad en un nivel
Hechura defectuosa	Reduce en 2 la característica de Puntos de Daño del Avión
Munición de pacotilla	Ignora un punto de daño que causes con cada ataque de cañones / ametralladoras
Frágil	Dobla cualquier daño que recibas
Mala suerte	Tienes que volver a tirar el primer 6 (ó 10) que te salga por cualquier acción durante el turno
"¿Qué cañón?"	El avión solo va armado con misiles
"¿Qué misiles?"	El avión solo va armado con cañones /ametralladoras

Nota: Algunos de los aviones pueden tener rasgos de diseño análogos a las ventajas o desventajas antedichas.

Orden de juego:

Cada turno consta de dos fases.

FASE 1

Segmento de preparación

-Selecciona y aplica los cambios en la velocidad de acuerdo con la potencia del motor (a menos que el avión esté en barrena)

-Coloca las cartas de maniobra *

-Tira Iniciativa, lleva a cabo el avistamiento (visual o por radar).

Segmento de movimiento

-Chequea para el movimiento o las maniobras y ejecuta ambas cosas, *en orden de iniciativa (o de pisado de talones / encolamiento)*

Segmento de fuego

-Resuelve los efectos de cualesquiera misiles lanzados en la fase anterior

-Lanza nuevos misiles (coloca los marcadores de misiles antiaéreos)

-Resuelve los ataques de cohetes aire-aire o cañones / ametralladoras aire-aire

Segmento de velocidad

-Intenta recuperarte de las barrenas

-Resuelve los cambios de velocidad debidos a maniobras o recuperación de las barrenas

-Implementa el daño por velocidad excesiva (incluyendo bombas y cohetes desactivados en aviones cargados)

FASE 2

Idéntica a la fase 1

**Un avión que esté por debajo de velocidad de barrena, o que haya fallado en recuperarse de una barrena no puede mover ni maniobrar.*

Iniciativa y orden de movimiento

Tira 1D6 y añade la Habilidad del Piloto. Subtrae 1 si el avión está volando a menos de 6" (15cm) por fase, o más de 16" por fase. El resultado es el Número de Iniciativa del avión. Los aviones se mueven en orden creciente de Número de Iniciativa, empezando por el más bajo. En caso de empate, sigue la lista siguiente para determinar qué avión mueve antes.

1 El piloto peor calificado mueve antes

2 El avión más lento mueve antes

3 El avión con menos capacidad de maniobra mueve antes

4 El avión más dañado mueve antes

5 Tirada de 1D6 pura y dura (sin modificadores, vuelve a tirar los empates).

En juegos grandes puedes tirar Iniciativa usando 1D10 en vez de 1D6, y si lo deseas, tirar por cada escuadrilla (3-6 aviones) en vez de por cada uno separadamente.

“Pisado de Talones” / “Encolamiento”

Si al inicio del segmento de movimiento, un avión está a 9" (22,5cm) o menos de un avión enemigo, y tiene al avión enemigo en su arco de Frente-30, y además está en el arco Trasero-180 del avión enemigo, puede “encolar” o “pisar los talones” del avión enemigo durante el movimiento. Esto hay que anunciarlo al inicio del segmento de movimiento. Esto significa que ejecuta su movimiento inmediatamente después que el avión al que pisa los talones, sin importar la tirada de Iniciativa que este haga. También significa que el avión que pisa los talones al otro puede intentar cambiar la maniobra que ha elegido para adaptarse a la del objetivo. Si cuando se revelan las maniobras el

avión que pisa los talones al otro quisiera cambiar de maniobras, tira 1D10 y añade la Habilidad del Piloto que pisa los talones al otro. Con una tirada modificada de 6+, puede cambiar la maniobra que haya elegido por la del avión al que persigue.

Nota: El avión que pisa los talones al otro tiene que seguir tirando para realizar con éxito la maniobra en cuestión. Nótese también que el avión que persigue se mueve inmediatamente después que el avión al que está persiguiendo, y antes que cualquier otro movimiento de aviones.

Movimiento

Las velocidades de los aviones se anotan en pulgadas por fase (de las dos que tiene el turno). Para los frikis: 2" (5cm) son 100 nudos de distancia real. Un avión a reacción típico tendrá una velocidad de combate de 8" (20cm) a 12" (30cm), habitualmente.

Cambios de velocidad y Potencia del Motor

La velocidad de un avión se cambia en el segmento de Preparación de cada fase. "Ace1" y "Ace2" indican lo máximo que se puede aumentar la velocidad en cada una de las fases. "Dec" (deceleración) indica lo máximo que se puede disminuir la velocidad en cada una de las fases (es el mismo valor tanto para la 1 como para la 2). El avión también tiene niveles de Potencia del Motor: BP: Baja potencia MP: Mediana potencia y AP: Alta potencia

La potencia del motor afecta a la posibilidad de efectuar ciertas maniobras, y viene indicada en las listas de aviones.

Las maniobras especiales también causan cambios de velocidad. Esto se determina al final de cada fase, y normalmente dependen de si una maniobra ha sido realizada con éxito o no.

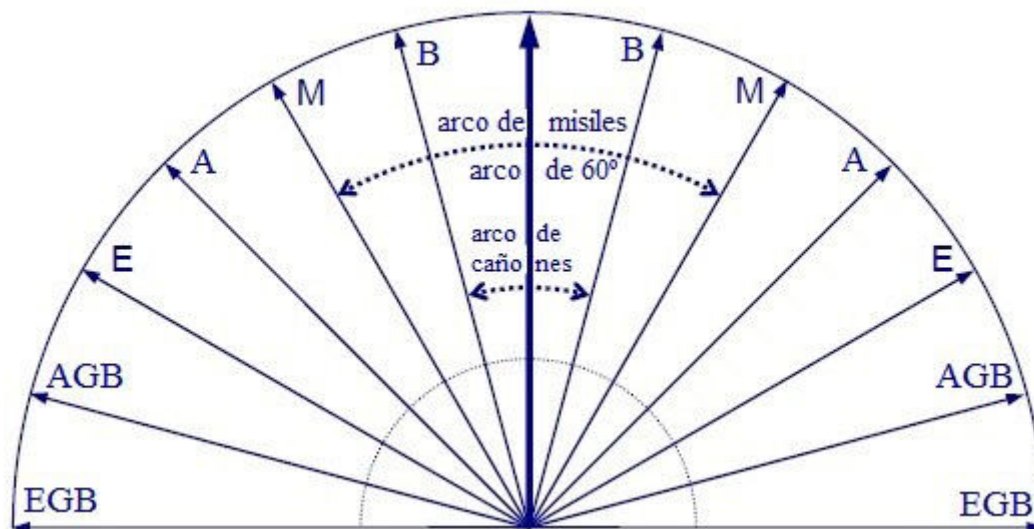
Un ejemplo: un F-14A empieza la fase 1 a una velocidad de 12. Tiene Alta Potencia, Ace1 +3 y Ace2 +2, así que en esta fase puede incrementar su velocidad en +3. Lo hace, y mueve 15 en el segmento de Movimiento de la fase. En esta misma fase completa con éxito una maniobra, un Tonel (ver más abajo), de forma que su velocidad se reduce en 4. Así, acaba la fase 1 del turno a velocidad 11.

Movimiento normal y giro

Un movimiento normal sigue esta secuencia: ½ del movimiento, Giro, ½ del movimiento, Giro. Es decir, cuando un avión mueve normalmente, hará la mitad de la distancia que dicte su velocidad, recto hacia donde esté mirando, antes de poder efectuar un giro, si lo desea. Después de este giro, vuelve a mover la otra mitad de la distancia total, y entonces puede efectuar un giro más.

La cantidad de grados que el avión puede cambiar dirección (girar) después de cada medio movimiento, viene determinada por su valor de Maniobra. Hay cuatro valores: **B - Bajo, M - Medio A - Alto E – Extremo**. Más abajo viene una plantilla de arcos y giros. Para usar la plantilla de giro, alinea la flecha central con la dirección actual del avión. Así, el avión puede cambiar de dirección hasta la línea marcada con la letra del valor de maniobra del avión. Un avión puede girar completamente hasta lo que le permita su valor de maniobra, después de cada mitad del movimiento; Es decir, dos veces en total.

Al efectuar la maniobra “Giro Brusco”, un avión gira dos niveles de maniobra por encima de lo permitido (ver la sección de maniobras especiales para más detalles). En el caso de los aviones con capacidad de maniobra Alta o Extrema, no tendrían dos niveles que subir en el caso del Giro Brusco, así que especialmente para ellos se han creado los niveles de giro AGB y EGB.



(Si quieres medirlo en grados con un transportador, $B=15^\circ$, $M=30^\circ$, $A=45^\circ$, $E=60^\circ$. Se le suma $+30^\circ$ si se ha hecho un Giro Brusco)

Movimientos a baja altitud

Las reglas no se meten en el fregado que supondría usar distintas altitudes, salvo por esta regla. He aquí cómo pegarse al suelo.

Para que se pueda mover en baja altitud en una fase, el avión no puede hacer ninguna maniobra especial en esa fase. Antes de hacer el movimiento normal, el jugador puede elegir pasar a baja altitud. En ese caso, anuncia, antes de mover el avión, que este se va a mover en baja altitud durante esa fase. Apunta que el avión se mueve a baja altitud; el avión se mueve normalmente, a la velocidad que lleve. El estado de “baja altitud” acaba en el Segmento de Velocidad de esa fase. Un avión puede hacer movimientos de baja altitud en fases consecutivas (con lo que se mantiene a baja altitud), pero debe declararlo y apuntarlo antes de mover. Si se te olvida, el avión no se quedará a baja altitud, así que pon cuidado en seguir el protocolo.


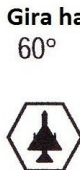
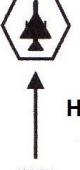




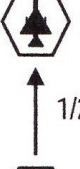


Estar a baja altitud da beneficios a la hora de hacer ataques a tierra durante esa fase, y modificadores para ataques sobre el avión efectuados por otros aviones, así como por las defensas terrestres. Un ataque de cañones / ametralladoras aire-aire que implique baja altitud solo se puede hacer si tanto el avión que dispara como el que recibe los disparos están a baja altitud esa fase.







Maniobras especiales

Al inicio de cada fase los jugadores pueden colocar una carta de maniobra junto a un avión, con lo que declaran su intención de realizar una maniobra especial en vez de mover normalmente. Las

cartas se colocan boca abajo, y se revelan simultáneamente al inicio del Segmento de Movimiento. La carta también puede ser falsa, con la intención de engañar al adversario para que haga una maniobra y así quitártelo de encima. Un avión marcado con una carta de maniobra falsa hace un movimiento normal esa fase.

Cada carta tiene un Índice de Dificultad (ID). Este puede depender de la Potencia del Avión (Pt), que puede ser Baja, Media o Alta.

Tonel ID 5+	Tonel y giro ID 6+	Giro Immelmann ID: BP 8+ / MP 7+ / AP 6	Inversión ID 7+	Giro brusco ID: BP & MP 6+ / AP 5+
 <p>1/2 movimiento</p> <p>✓ Velocidad -4 Bonificación defensiva</p>	 <p>Gira hasta 60°</p> <p>1/2</p> <p>✓ Velocidad -4 Bonificación defensiva</p>	 <p>Cualquiera</p> <p>Hasta 1/2</p> <p>✓ Velocidad -5</p>	 <p>Cualquiera</p> <p>Hasta 1/2 del movimiento</p> <p>✓ Velocidad de +2 a +5</p>	 <p>Movimiento normal, pero gira a 2 niveles de maniobra por encima de su giro normal. El primer giro debe ser todo lo brusco posible.</p> <p>1/2</p> <p>✓ Velocidad -3 Bonificación defensiva</p>
 <p>1/2 movimiento</p> <p>✗ Velocidad -6 Sin bonificación</p>	 <p>1/2</p> <p>✗ Velocidad -6 Sin bonificación</p>	 <p>Aleatorio</p> <p>1/2 movimiento</p> <p>✗ Velocidad -6 Bonificación al disparo enemigo</p>	 <p>Aleatorio</p> <p>1/2 movimiento</p> <p>✗ Velocidad +6 Bonificación al disparo enemigo</p>	 <p>Movimiento normal y giro normal, pero debe hacer los dos giros a su máximo posible</p> <p>1/2</p> <p>✗ Velocidad -5 Sin bonificación</p>

Descargar ID 3+	Yo-Yo alto ID 7+	Viff (Solo aviones de despegue vertical "VTOL") ID 7+
 <p>Sin cambio de orientación</p> <p>Movimiento completo hacia delante</p> <p>✓ Velocidad de +1 a +3</p>	 <p>Gira 60°-120° y luego 1/3 del movimiento</p> <p>Hasta 1/2</p> <p>Gira hasta 60° (max. 120° en total)</p> <p>✓ Velocidad -2</p>	 <p>Sin cambio de orientación</p> <p>Hasta 1/2 movimiento</p> <p>✓ Velocidad hasta -12</p>
 <p>Sin cambio de orientación</p> <p>Movimiento completo hacia delante</p> <p>✗ Velocidad +2 Bonificación al disparo enemigo</p>	 <p>Gira 120° y luego 1/3 del movimiento</p> <p>1/3 del movimiento</p> <p>✗ Velocidad -4 Bonificación al disparo enemigo</p>	 <p>Gira 60° a izquierda o derecha (aleatorio)</p> <p>Reduce velocidad y después mueve, sin giros</p> <p>✗ Velocidad -12 Bonificación al disparo enemigo</p>

Para hacer las maniobras con éxito hay que sacar el valor de ID o más en 1D10. El modificador de Habilidad del Piloto se añade a la tirada. En caso de fallo hay una penalización. Viene en las hojas de referencia rápida, todo condensado.

Barrena

Después de hacer los cambios de velocidad por maniobras, un avión que vea su velocidad reducida a menos de la mínima que soporta, el avión entra en barrena, y pierde la capacidad de volar (¡esperemos que no sea definitivo!). Un avión en barrena no mueve en la siguiente fase. Al inicio del segmento de Velocidad de la fase entrante, tira un D10, añadiendo el modificador de maniobra por Habilidad del Piloto. Si el resultado es 4+, el avión se recupera y podrá volar normalmente en la fase siguiente. Acaba esta fase con una Velocidad igual a la mínima que soporte. Si el resultado es 3 ó menos, la barrena continúa. Tira de nuevo inmediatamente, y si sale un 2 ó menos, el avión se estrella. Si no lo hace, continúa en barrena en la siguiente fase, y en esa fase debe intentar recuperarse de nuevo.

Sobrepasar la Velocidad Máxima

Después de resolver los cambios en la Velocidad por Maniobra, si la Velocidad de un avión excede la máxima que soporta, el avión recibe tanto daño como Velocidad exceda de su máximo, y eso por cada turno que se mantenga esa Velocidad. Recibir daño por sobrepasar la velocidad máxima implica tirar en la Tabla de Daños adicionales.

Nota: este chequeo se lleva a cabo solo durante el segmento de Velocidad, no al aplicar cambios de velocidad por potencia del motor, en el segmento de Preparación.

Combate aire-aire

a menos que se indique lo contrario, un avión solo puede disparar un sistema de armamento cada fase, es decir, solo un Cañón O BIEN un tipo de Misil.

Disparo en sucesión rápida: hasta dos misiles puede disparar un avión en la misma fase, pero tienen que ser del mismo tipo, y apuntar al mismo objetivo. Los dos misiles pueden usar sistemas de guía distintos, sin embargo. Esto se hacía con frecuencia para mejorar las posibilidades de acertar, especialmente con misiles de baja fiabilidad o si es difícil que acierten.

Ejemplo: un avión ruso puede lanzar un IR AA-6 y un SARH AA-6 al mismo tiempo.

Cañones, Cohetes y Paquetes extraíbles de Cañones

Los paquetes extraíbles de cañones se llevan externamente. Sus estadísticas son casi idénticas a los cañones internos.

Nombre: El del arma.

Cañón: La cantidad básica de dados que se usan en un ataque con el cañón.

Munición: Cada unidad de munición representa un segundo de disparo.

Carga: El número de puntos de carga que usa el paquete extraíble.

Ataques con cañones y paquetes extraíbles de cañones

El objetivo debe estar dentro del Frontal-30 del avión que dispara. El avión que dispara debe escoger arma: Cañones internos, o Cañones de paquete extraíble. Como se ha dicho más atrás, no se puede usar más de uno. La estadística “Cañón” del avión que dispara da una cantidad base de D6 que hay que tirar. Ajusta el número de dados de acuerdo con los modificadores, y luego tíralos. Cada dado en el que salga lo necesario para Impactar (dependiendo de la distancia), o más, causa un punto de daño (1 PD).

Hay tres alcances básicos para cañones:

Alcance	Distancia al objetivo	Para Impactar
corto	0-3" (7,5cm)	3 o más
medio	Más de 3" (7,5cm) hasta 6" (15cm)	5 o más
largo	Más de 6" (15cm) hasta 9" (22,5cm)	6 o más

Un ataque con cañones dispara una ráfaga, cuya intensidad es controlable (y gasta distintas cantidades de munición). La cantidad de munición que lleva cada avión viene listada en unidades, en las estadísticas del avión; en el caso de los paquetes extraíbles, viene también en las listas separadas para ellos.

-Ráfaga corta: 1 segundo, gasta 1 de munición

-Ráfaga normal: 2 segundos, gasta 2 de munición

-Ráfaga sostenida: 3 segundos, gasta 3 de munición

Cohetes

Los ataques con cohetes aire - aire se resuelven igual que los ataques con cañones, excepto por el daño. El objetivo debe estar dentro del arco Frontal-30 del que dispara. Tanto los cohetes aire- aire internos como los externos (paquetes extraíbles) son de un solo uso. Los aviones capaces de llevar un sistema de cohetes interno vienen marcados con la palabra Cohetes en la sección de notas. Tanto si son internos como externos, son 5D6 dados, y se tratan igual que los cañones, solo que los Cohetes hacen 1D6 de daño por Impacto.

Modificadores de ataque para cañones o cohetes

Vienen en la tabla siguiente, como un modificador a la cantidad de dados que se tira. Las fracciones se redondean hacia arriba, es decir, la mitad de 7D6 son 4D6.



Modificadores para impactar con cañones / ametralladoras Aire - Aire (aplicar en el orden listado)

Modificador de dados de cañ / amet del Piloto (del que dispara)	Ver tabla
Ráfaga corta (usa 1 de munición)	-2d6
Ráfaga normal (usa 2 de munición)	Sin cambios
Ráfaga sostenida (usa 3 de munición)	+2d6
Disparando desde el flanco trasero ("beam") del objetivo	-2d6
El avión que dispara está "Lisiado"	-1d6
El objetivo está en barrena, o el objetivo ha fallado una Maniobra de forma que da una bonificación al disparo enemigo	+2d6
Disparando desde el Frente del objetivo	Mitad de dados *
El objetivo ha llevado a cabo una Maniobra Exitosa, excepción hecha de "Descargar" y alguna otra	Mitad de dados *

*Redondear hacia arriba

Cañones de cola de bombarderos

Un poco pasados de moda. Un bombardero que tenga esto puede disparar a un objetivo en su arco Trasero-60, cada turno. Lo único que cambia es que dispararle a la parte trasera del objetivo divide los dados a la mitad, mientras que dispararle al frente al objetivo no cambia la cosa.

Misiles Aire-Aire (AAMs)

Características de las listas (omito las obvias):

Guía: La forma de guiar el misil. **IR** Infrarrojo, **SARH** Guía semiactiva por radar, **ARH** Guía activa por radar, **none** Misil no guiado (solo en el caso de los Misiles Aire-Aire Nucleares).

Orientación: desde la que se puede disparar el misil.

Enganche (lock): para misiles **IR**, lo que es necesario sacar en 1D10 para “enganchar” al objetivo. En caso de misiles guiados por radar, aparece eso, “radar”, y hay que usar el número de radar del avión como número de Enganche.

Alcance: mínimo y máximo, en pulgadas.

Para Impactar: lo que es necesario sacar, después de modificar la tirada, para Impactar a un objetivo.

Daño: la tirada da los PD que recibe el avión impactado.

Carga: lo que ocupa el misil.

Lanzar un misil Aire-Aire (AAM)

- 1) Anuncia intención de dispararlo en la porción de “Lanzar nuevos misiles” del segmento de “Fuego” de la fase en la que estés.
- 2) Tira para “enganchar” el misil
- 3) y coloca un marcador de Misil junto al objetivo, por cada misil lanzado (hasta 2, si van en sucesión rápida).

Resuelve los ataques de misiles en la sección de “Resolver misiles en vuelo” del segmento de Fuego de la siguiente Fase.

Para poder disparar el misil, el objetivo debe estar en el arco Frontal-60 del avión que dispara. La posición del que dispara con respecto al objetivo también es importante. Algunos misiles solo pueden ser lanzados desde ciertos arcos **del avión objetivo**. También hay modificadores para Impactar con misiles lanzados desde ciertos arcos. Como recurso mnemotécnico para determinar modificadores, se recomienda que cuando los marcadores de misiles se coloquen junto al avión objetivo, esto se haga en el lado del avión correspondiente al arco desde el que fueron lanzados. Si desde el Frontal-180: colócalos enfrente; Si desde el Flanco Trasero: colócalos al lado del objetivo; Si desde el Trasero-60: colócalos detrás. Otra regla mnemotécnica: orienta el marcador para que apunte al objetivo si el misil fue lanzado con un Enganche, y de lado, o apuntando lejos del objetivo, si se lanzó sin Enganche.

Los misiles van o por radar o por infrarrojos, lo que implica diferentes modificadores y números de enganche, y permiten al avión objetivo usar diferentes contramedidas (Engañabobos y Bengalas, respectivamente).

Orientación del Misil (limitaciones al arco del avión sobre el que se dispara)

La “Orientación” viene en la lista de misiles Aire-Aire de cada nación. Solo se puede disparar un misil desde el arco del objetivo que ahí se especifica.

Los misiles guiados por radar pueden ser de Guía Semiactiva (SARH) o de Guía Activa (ARH). Los SARH, además de tener al objetivo en arco en el momento de disparar, tienen que tener al avión objetivo en el Frontal-60 **en el momento en que el ataque con Misil es resuelto**. Esto es, después de todo movimiento, el avión objetivo debe seguir en el Frontal-60 del avión que dispara. Además, un avión que haya lanzado un misil SARH no puede hacer maniobras especiales durante la fase en que el misil está en vuelo, salvo Tonel, Tonel y Giro, o Giro Brusco. Los misiles ARH no sufren estas restricciones.

“Enganches” de los misiles

A la hora de intentar lanzar misiles, lo primero que tiene que hacer un jugador es tirar para ver si se enganchan. Primero declara cuántos y qué tipo de misiles está intentando lanzar. Luego tira para los Enganches, como se ve más abajo. Se pueden tirar misiles sin enganche, pero con una penalización para Impactar importante.

En las listas, cada misil tiene una columna llamada Enganche. En el caso de los Misiles IR, el

número de enganche aparece ahí. Por cada Misil IR que el jugador intente lanzar, tira 1D10. Si se consigue sacar el número de Enganche o más, el misil se ha enganchado. En el caso de los SARH y ARH, aparece la palabra “radar” en vez de un número. Para ellos, el avión que los lanza tiene que obtener un Enganche por radar sobre el objetivo, tirando para igualar o superar su propio número de radar. El número de Radar viene en las listas de los aviones. Para “enganchar”, tira 1D10. Si el resultado iguala o excede el número de radar, el avión ha conseguido un enganche por radar. A diferencia de los Misiles IR, solo tiras una vez por cada Enganche por Radar, que se aplica a todos los Misiles guiados por radar lanzados en esa fase.

Las tiradas para enganches de misiles solo se aplican a la fase en la que se hacen. En cada fase que un jugador quiera lanzar misiles, debe tirar como se especifica más arriba.

MODIFICADORES PARA TIRADAS DE ENGANCHE DE MISILES	
Condición	Modificador
El Objetivo está a baja altitud	-1
Característica de CME del Objetivo (solo SARH, ARH y CGR)	-?

Tiradas para Impactar

Los misiles tienen un número para Impactar. Es la tirada mínima necesaria en 1D10 para Impactar al objetivo después de todos los modificadores. El número para Impactar del misil aparece en las listas de misiles. Aparte de lo que sea necesario sacar, un 1 natural siempre falla, y un 10 natural siempre acierta. Siempre hay que tirar su dado de 10 separado para cada misil, a la hora de Impactar.

Alcances de los Misiles Aire-Aire y modificadores

Cada misil aparece en las listas con su alcance mínimo y máximo, en pulgadas. Cualquier misil lanzado a una distancia menor que la mínima tendrá un serio modificador negativo para Impactar. No se puede lanzar un misil más allá del alcance máximo listado, excepto por los Lanzamientos a Larga Distancia explicados aquí abajo.

Lanzamientos a Larga Distancia: Los misiles SARH o ARH con un arco de disparo (orientación) de “todas” pueden ser lanzados a objetivos que estén entre 0" y 24" más allá del alcance máximo (ver listas), pero solo si *el avión que dispara* está dentro del arco Frontal-60 del *avión objetivo* (es decir, que el disparo debe producirse más o menos cara a cara). Además, se aplica un modificador negativo para Impactar.



Modificadores de Misiles Aire - Aire

Habilidad del Piloto (del que dispara)	+/- ?
Misil IR disparado desde el Frente del objetivo	-2
Misil IR disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-1
Misil SARH o ARH disparado desde el Frente del objetivo	-1
Misil SARH o ARH disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-2
Misil SARH o ARH lanzado a Larga Distancia (contra el frontal y a 0"-24" más allá de su distancia máxima normal)	-1
Lanzado dentro de la Distancia Mínima	-3
Lanzado sin enganche ("Lock")	-3
El objetivo ha hecho un Giro Brusco o un Viff	-3
El objetivo ha hecho una Inversión, un Giro Immelmann o un Tonel y Giro	-2
El objetivo ha hecho un Tonel o un Yo-Yo alto	-1
El objetivo está a Baja Altitud	-2
El objetivo está en barrena, o el objetivo ha fallado una Maniobra de forma que dé un bonificador al fuego enemigo	+1
El objetivo suelta Bengalas ("Flares") contra Misil IR	-2
El objetivo suelta un Engañabobos ("Chaff") contra un Misil ARH o SARH	-1
El objetivo remolca un sistema de señuelo ("Decoy")	-2

*Sistema de señuelo: si el misil falla, pero la tirada para Impactar obtiene solo 1 o 2 menos que lo necesario para Impactar al avión, el sistema de señuelo es impactado y destruido.

Señuelos contramedida (Engañabobos y Bengalas)

Las bengalas y los engaños se utilizan (se dejan caer) justo después de que se resuelva el ataque de misil. El jugador que controla el avión objetivo anuncia si el objetivo va a tirar Bengalas o Engañabobos antes de que se haga la Tirada para Impactar. Se usa una unidad de bengalas o engaños para cada misil que venga, y al usarla hay que tacharla. El número de bengalas y / o engaños que puede llevar un avión internamente viene en las listas de aviones. El objetivo también puede tener paquetes externos de dispensadores de señuelos que lleven engaños y bengalas.

Daño de los misiles Aire-aire

Cuando un misil impacta, tira daño en el objetivo. Aparece lo que tienes que tirar en las listas de misiles, bajo "Daño". Lo que salga en la tirada es el número de puntos de daño (PD) que recibe el objetivo.

Misiles nucleares Aire-Aire

Reliquias de la Guerra Fría. El misil se lanza como un misil aire-aire normal, pero va recto durante una distancia que hay que especificar (la máxima es su alcance máximo). La distancia hay que apuntarla y mantenerla en secreto hasta la próxima fase, una vez el movimiento de los aviones para esa fase esté completo. Entonces se revela. Todos los aviones a 4" (10cm) o menos son destruidos. Los que estén entre 4" (10cm) y 6" (15cm) reciben 2D10 puntos de daño. Los que estén entre 6" (15cm) y 8" (20cm) sufren 1D10 de daño.

Daño en los aviones

Si se llega a los PD de un avión dañándolo como sea, el avión queda destruido.

Un avión Stealth que sufra cualquier daño perderá inmediatamente sus características y habilidades Stealth. Ya no podrá usar los modificadores del Stealth.

Aviones lisiados

Los aviones quedan lisiados cuando sufren la **mitad o más** de sus puntos de daño totales (si un avión tiene 7 PD, necesitará sufrir 4). Los efectos son los siguientes:

-Pérdida de 1 grado de Maniobrabilidad

-Modificador negativo a los ataques con Cañones

-La Velocidad Máxima queda reducida a la mitad, redondeando hacia arriba (si era 15, se quedará en 8).

NOTA: en la fase en que un avión queda lisiado, durante el Segmento de Velocidad, el avión puede ya recibir daño por sobrepasar su nueva Velocidad Máxima.

Daño Adicional

Cada vez que un avión recibe daño de un arma o por Sobrepasar su Velocidad Máxima, tira en la siguiente tabla a ver qué daño adicional recibe. Se tira una vez por cada ataque con cañones y por cada misil. Si hay un resultado de daño adicional que noquee un sistema que ya ha sido noqueado (por un resultado anterior de Daño Adicional), la tirada queda sin efecto.



Tabla de daños adicionales

Tirada	DAÑOS ADICIONALES
1-3	No hay daño extra
4	Sistema de radar KO. No puede usar misiles SARH/ARH, ni avistar con el radar
5	Sistema de misiles KO
6	Sistema de cañones y ametralladoras KO
7	Sistemas externos KO (CME+ bombas+ etc.)
8	Tira en la tabla de GRANDES CAGADAS
9	Motores dañados, reduce "Pt " en un nivel. Aviones con un solo motor: Tira 1D6: 5+ significa que falla el motor y se estrella.
10	Sistema de control dañado, reduce la calificación de Maniobra (Ma) en un nivel.

Si la tabla de daños adicionales te dirige a la de “GRANDES CAGADAS”, aquí la tienes:

TABLA DE GRANDES CAGADAS

Tirada de dado	<i>Daño Adicional</i> (* = si el daño se debe al exceso de velocidad, ignora estos resultados, y no ocurre daño adicional)
1	Escape de combustible - el avión debe dejar la mesa en un plazo de 4 turnos después del turno que fue alcanzado, o se estrella al inicio del turno 5º.
2*	Explosión catastrófica del motor, la artillería o el combustible. El avión está destruido al instante, modificador de -5 a la eyección.
3*	Piloto herido - ya no son posibles las maniobras de alta aceleración (Giro Immelmann, Inversión, Giro brusco)
4	Piloto incapacitado - El avión se estrella, no hay eyección
5	Controles de vuelo atascados - El avión solo puede volar recto o girar a la derecha, y no puede hacer Maniobras Especiales
6	Controles de vuelo atascados - El avión solo puede volar recto o girar a la izquierda, y no puede hacer Maniobras Especiales
7	Fuselaje dañado - El avión no puede realizar Maniobras Especiales
8	Disrupción del motor de pistones o parón violento del compresor del motor a reacción - el avión se cala y entra en barrena, recuperación normal.
9	Apagón - Armas y radar inútiles; para restaurar la energía eléctrica, saca un 6+ en 1D10 al final de una fase de turno en que el avión voló recto sin realizar maniobras especiales
10*	¡Incendio! Al final de cada fase después de la primera, tira 1D10 y modifica la tirada con +2 si el avión realizó una Inversión (se zambulló). Si sacas un 9+ se apaga el incendio. Si falla la tirada (el fuego continúa), pierdes 1 DP, y además tiras en la Tabla de Daños Adicionales (esto se aplica cada fase).

Eyección

Si un avión es destruido, hay una posibilidad de que la tripulación consiga abandonarlo de una manera u otra. Para ello hay que sacar un 3+ en 1D10, modificado por la tabla de más abajo.

Si hay exceso de daño, por encima del necesario para destruir el avión, los puntos de daño extra se aplican como modificador negativo a la tirada de eyección.

Los "10" naturales siempre son un éxito.

Eyección o abandono del avión (1d10)

3+ modificado es un éxito

Puntos de daño por encima de los necesarios	-?
Eyección arriesgada ('HzEj' en la sección de notas)	-1
Año anterior a 1960 (asiento de eyección primitivo) o abandono manual	-1
Velocidad mayor de 14"	-3

CAMPAÑAS: si un piloto efectúa una eyección sobre territorio amigo, el piloto se salva y puede volver al servicio. Si lo hace sobre territorio enemigo, se salvará sacando un 8+ en 1D10. De otra formas, será capturado.

Estrellarse (opcional)

Un avión que resulta destruido efectúa un movimiento completo hacia adelante, a su velocidad actual, y ahí se estrella. Excepción: Aviones en barrena, que caen justo donde están (velocidad 0). Por cada elemento terrestre a 1" o menos del punto de Impacto del avión, tira 1D10. Si sale 6+, el elemento es impactado, y recibe 1D6 PD.

-LISTAS AMERICANAS-

(DE AVIONES, MISILES Y PAQUETES EXTRAÍBLES DE CAÑONES)

Estados Unidos																				
Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cñ	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
A-1E Skyraider	2	6	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	12	+0	7	-	-	-	-	+0	+1	16	1956	None	No AAMS
A-1H Skyraider	2	6	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	12	+0	7	-	-	-	-	+0	+1	16	1963	None	No AAMS
A-3D Skywarrior	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	3d6	12	+2	7	-	-	-1	-	+1	+1	30	1956	None	No AAMS
A-4B Skyhawk	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	-	-	-	-	+0	+0	15	1956	None	HZEJ No AAMS
A-4C Skyhawk	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	-	-	-	-	+0	+0	15	1959	2xAIM-9	HZEJ
A-4C Skyhawk	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	4	4	-	-	+0	+0	15	1966	2xAIM-9	HZEJ
A-4E Skyhawk	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	4	4	-	-	+0	+0	17	1962	None	HZEJ No AAMS
A-4E Skyhawk	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	8	8	-	-	+0	+0	17	1969	None	HZEJ No AAMS
A-4F Skyhawk	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	4	4	-	-	+0	+0	17	1967	2xAIM-9	HZEJ
A-4L Skyhawk	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+2	5	4	4	-	-	-1	+0	15	1969	None	HZEJ No AAMS
A-4M Skyhawk	4	12	AP	+3/ +2	-4	A	4d6	12	+4	5	8	8	-	-	-1	+0	21	1970	None	HZEJ No AAMS
A-4M Skyhawk	4	12	AP	+3/ +2	-4	A	4d6	12	+2	5	-	-	-	-	-1	+0	21	1970	2xAIM-9	HZEJ Export model
RA-5C Vigilante	5	23	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+2	9	8	8	-1	-	+0	+1	24	1962	None	Variante de reconocimiento
A-6A Intruder	4	11	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+2	7	8	8	-1	-	+0	+1	30	1963	None	No AAMS
A-6E Intruder	4	11	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+4	7	8	8	-1	-	+0	+1	35	1971	2xAIM-9	
A-6E TRAM Intruder	4	11	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+4	7	8	8	-1	-	+0	+1	35	1979	2xAIM-9	
EA-6B Prowler	4	11	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+4	7	8	8	-2	-	+0	+1	35	1977	None	Guerra electró.
A-7A Corsair II	4	12	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	15	+2	6	4	4	-	-	+1	+0	20	1966	2xAIM-9	

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cü	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CMIE	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
A-7B Corsair II	4	12	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	15	+2	6	4	4	-	-	+1	+0	30	1968	2xAIM-9	
A-7C Corsair II	4	12	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	15	+4	6	4	4	-	-	+1	+0	30	1968	2xAIM-9	
A-7D Corsair II	4	12	MP	+2/ +2	-4	M	7d6	10	+4	6	8	8	-	-	+1	+0	30	1968	2xAIM-9	
A-7E Corsair II	4	12	MP	+2/ +2	-4	M	7d6	10	+4	6	8	8	-1	-	+1	+0	30	1969	2xAIM-9	
A-10A Thunderbolt II	3	8	MP	+2/ +2	-4	A	10d6	17	+2	8	16	16	-	-	+0	+1	24	1976	2xAIM-9	
A-10A Thunderbolt II	3	8	MP	+2/ +2	-4	A	10d6	17	+8	8	16	16	-	-	+0	+1	24	1990	2xAIM-9	
A-10C Thunderbolt II	3	8	MP	+2/ +2	-4	A	10d6	17	+8	8	16	16	-	-	+0	+1	24	2005	2xAIM-9	
A-37B Dragonfly	3	8	MP	+2/ +2	-4	M	1d6	15	+0	5	-	-	-	-	+1	+1	12	1964	None	No AAMs
AV-8A Harrier	4	13	AP	+4/ +4	-4	E	6d6	6	+2	5	4	4	-	-	+0	+0	10	1971	2xAIM-9	HZEJ VTOL
AV-8B Harrier II	4	11	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	5	+4	6	8	8	-	-	+0	+0	15	1983	2xAIM-9	VTOL
AV-8B Harrier II+	4	12	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	5	+4	6	8	8	-	4+ L	+0	+0	15	1994	2xAIM-9 2xAIM-120	VTOL
B-1B Lancer	4	14	MP	+2/ +1	-4	B	-	0	+4	15	24	12	-4	-	+3	+1	150	1986	None	
B-52D Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6		+0	15	-	-	-	-	+3	+1	40	1957	None	Solo cañón de cola
B-52D Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6		+0	15	-	-	-2	-	+3	+1	84	1964	None	Solo cañón de cola
B-52F Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6	42	+2	15	-	-	-	-	+3	+1	40	1958	None	Solo cañón de cola
B-52F Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6	42	+2	15	-	-	-	-	+3	+1	76	1964	None	Solo cañón de cola
B-52G Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6	42	+2	15	-	-	-	-	+3	+1	100	1959	None	Solo cañón de cola
B-52G Stratofortress	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	2d6	42	+2	15	-	-	-2	-	+3	+1	100	1967	None	Solo cañón de cola
B-52H Stratofortress	4	11	MP	+2/ +1	-4	B	7d6	12	+2	15	-	-	-2	-	+3	+1	100	1961	None	Solo cañón de cola
B-52H Stratofortress	4	11	MP	+2/ +1	-4	B	7d6	12	+2	15	24	12	-3	-	+3	+1	100	1972	None	Solo cañón de cola

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cū	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
B-52H Stratofortress	4	11	MP	+2/ +1	-4	B	-	0	+4	15	24	12	-6	-	+3	+1	100	1995	None	
B-57B Canberra	4	9	MP	+2/ +1	-4	M	7d6	18	+2	7	-	-	-	-	+1	+1	24	1954	None	
B-57G Canberra	4	9	MP	+2/ +1	-4	M	-	-	+4	7	4	4	-	-	+1	+1	24	1970	None	
B-66B Destroyer	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	3d6	12	+2	7	8	8	-1	-	+1	+1	30	1955	None	Solo cañón de cola
RB-66B Destroyer	4	11	BP	+1/ +1	-4	B	-	-	+2	7	8	8	-2	-	+1	+1	30	1956	None	Guerra electró.
C-5 Galaxy	4	10	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	18	8	8	-	-	+3	+1	582	1970	None	
C-17 Globemaster III	4	9	MP	+2/ +1	-4	B	-	0	+0	15	8	8	-	-	+3	+1	341	1995	None	
C-21 Learjet	4	10	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+0	5	-	-	-	-	-1	+1	8	1964	None	
C-130 Hercules	3	8	BP	+1/ +0	-4	B	-	0	+0	12	-	-	-	-	+3	+1	84	1957	None	
C-130 Hercules	3	8	BP	+1/ +0	-4	B	-	0	+0	12	8	8	-	-	+3	+1	84	1972	None	
C-141 Starlifter	4	10	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	12	4	4	-	-	+3	+1	125	1965	None	
E-2A Hawkeye	3	7	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	8	-	-	-1	3+	+1	+1	-	1964	None	AWACS
E-2C Hawkeye	3	7	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	8	4	4	-1	3+	+1	+1	-	1973	None	AWACS
E-2D Hawkeye	3	7	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	8	8	8	-2	2+	+1	+1	-	2011	None	AWACS
E-3 Sentry (US & NATO)	4	9	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	7	18	18	-2	4+	+2	+0	-	1977	None	AWACS
E-3 Sentry (US & NATO)	4	9	BP	+1/ +1	-4	B	-	0	+0	7	18	18	-2	2+	+2	+0	-	2000	None	AWACS
E-3 Sentry (Non-NATO foreign)	4	9	MP	+2/ +1	-4	B	-	0	+0	7	18	18	-2	4+	+2	+0	-	1977	None	AWACS
F-4B Phantom II	5	26	AP	+3/ +2	-4	M	-	-	+0	8	-	-	-	6+	+1	+1	32	1961	4XAIM-7 4XAIM-9	(Armada y marines)
F-4C Phantom II	5	24	AP	+3/ +2	-4	M	-	-	+0	8	-	-	-	6+	+1	+1	32	1963	4XAIM-7 4XAIM-9	(Fuerza aérea)

Nombre	Mn	Mx	Pt	Ace1/ Ace2	Dec	Ma	Cü	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CM	E Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
F-4D Phantom II	5	24	AP	+3/ +2	-4	M	-	-	+2	8	-	-	-	6+	+1	+1	32	1966	4XAIM-7 4XAIM-9	(fuerza aérea)
F-4E Phantom II	5	25	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	6	+2	8	-	-	-	5+	+1	+1	32	1967	4XAIM-7 4XAIM-9	(fuerza aérea)
F-4E Phantom II	5	25	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	6	+2	8	4	4	-	5+	+1	+1	32	1971	4XAIM-7 4XAIM-9	USAF
F-4G Phantom II Wild Weasel	5	25	AP	+3/ +3	-4	M	-	6	+2	8	8	8	-	5+	+1	+1	32	1970	2XAIM-9	Guerra electró. (fuerza aérea)
F-4J Phantom II	5	25	AP	+3/ +3	-4	M	-	-	+0	8	8	8	-1	5+	+1	+1	32	1967	4XAIM-7 4XAIM-9	(Armada y marines)
F-5A Freedom Fighter	5	16	AP	+3/ +2	-4	A	4d6	11	+0	5	-	-	-	-	-1	+0	13	1959	2XAIM-9	
F-5E Tiger II	5	18	AP	+3/ +2	-4	A	4d6	11	+0	5	-	-	-	6+	-1	+0	13	1972	2XAIM-9	
F-8C Crusader	5	20	AP	+3/ +2	-4	M	5d6	8	+0	6	-	-	-	8+	+0	+0	3	1957	2XAIM-9	
F-8E Crusader	5	20	AP	+3/ +2	-4	M	5d6	8	+0	6	-	-	-	7+	+0	+0	11	1961	4XAIM-9	
F-8J Crusader	5	21	MP	+2/ +2	-4	M	5d6	5	+0	6	-	-	-1	5+	+0	+0	11	1971	4XAIM-9	
F-9F-5 Panther	3	9	MP	+2/ +1	-4	M	4d6	13	+0	6	-	-	-	-	+0	+1	7	1951	None	No AAMS
F-14A Tomcat	4	27	AP	+3/ +2	-4	A	7d6	7	+0	8	4	4	-1	3+	+1	+2	22	1974	4XAIM-9 2XAIM-54	
F-14B Tomcat	4	21	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	7	+0	8	4	4	-1	3+	+1	+2	22	1988	4XAIM-9 2XAIM-54	
F-14D Tomcat	4	21	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	7	+0	8	4	4	-2	2+	+1	+2	22	1990	4XAIM-9 2XAIM-54	
F-15A Eagle	5	29	AP	+4/ +4	-4	A	7d6	9	+4	8	8	8	-1	4+	+1	+1	32	1976	4XAIM-7 4XAIM-9	
F-15C Eagle	5	28	AP	+4/ +3	-4	A	7d6	10	+4	8	8	8	-1	2+	+1	+1	32	1979	4XAIM-7 4XAIM-9	
F-15E Strike Eagle	5	28	AP	+4/ +3	-4	A	7d6	5	+6	8	8	8	-2	2+	+1	+1	49	1989	4XAIM-7 4XAIM-9	
F-16A Block 10	5	23	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+4	6	8	8	-	4+	+0	+1	24	1980	4XAIM-9	
F-16A Block 10 Export	5	23	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+4	6	4	4	-	4+	+0	+1	24	1980	4XAIM-9	Export model

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cü	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
F-16A Block 15 MR	5	23	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+4	6	8	8	-	4+	+0	+1	24	1988	4XAİM-9	
F-16A MLU	5	23	AP	+3/ +3	-4	E	7d6	4	+4	6	8	8	-	4+	+0	+1	24	2003	4XAİM-9 2XAİM-120	Mejorado Exportación
F-16ADF	5	23	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+4	6	8	8	-	4+	+0	+1	24	1989	4XAİM-9 2XAİM-7	
F-16C Block 25	5	26	AP	+3/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	1984	2XAİM-9 4XAİM-120	
F-16C Block 30	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	1987	2XAİM-9 4XAİM-120	
F-16C Block 40	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	1989	2XAİM-9 4XAİM-120	
F-16C Block 50	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	1991	2XAİM-9 4XAİM-120	
F-16CJ Block 50D	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	1993	2XAİM-9 2XAİM-120	Variante SEAD
F-16C Block 60	5	26	AP	+3/ +3	-4	E	7d6	5	+6	6	8	8	-	3+	+0	+1	24	2004	2XAİM-9 4XAİM-120	
F-18A Hornet	5	21	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	6	+4	8	8	8	-1	4+	+0	+1	27	1983	4XAİM-9 2XAİM-120	
F-18C Hornet	5	21	AP	+4/ +3	-4	A	7d6	6	+6	8	8	8	-1	3+	+0	+1	27	1987	4XAİM-9 2XAİM-120	
F-18D Hornet	5	21	AP	+4/ +3	-4	A	7d6	6	+6	8	8	8	-1	3+	+0	+2	27	1987	4XAİM-9 2XAİM-120	Variante SEAD
F-18E Super Hornet	5	23	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	6	+6	8	8	8	-1	3+	+0	+1	27	2001	4XAİM-9 2XAİM-120	
F-18E Super Hornet Block II	5	23	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	6	+6	8	8	8	-1	2+	+0	+1	27	2001	4XAİM-9 2XAİM-120	
EF-18G Growler	5	23	AP	+3/ +3	-4	A	-	6	+6	8	8	8	-2	2+	+0	+1	27	2008	4XAİM-9 2XAİM-120	
F-22A Raptor	5	26	AP	+4/ +4	-4	E	5d6	8	+6	8	8	8	-6	2+	+1	+1	8	2005	2XAİM-9 6XAİM-120	CTOL Solo armamento interno
F-35A JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	3	+6	7	8	8	-6	2+	+0	+0	9	2010	1XAİM-9	
F-35A JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	3	+6	7	8	8	-2	2+	+0	+0	25	2010	1XAİM-9	CTOL

Nombre	Mn	Mx	Pt	Accel/ Ace2	Dec	Ma	Cñ	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CMIE	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
F-35B JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	4	+6	7	8	8	-6	2+ L	+0	+0	5	2009	1xAIIM-9 (cañón)	VTOL (STOVL) (Marines) Solo armamento interno
F-35B JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	4	+6	7	8	8	-2	2+ L	+0	+0	25	2009	1xAIIM-9 (cañón)	VTOL (STOVL) (Marines)
F-35C JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	3	+6	7	8	8	-6	2+ L	+0	+0	9	2012	1xAIIM-9	(Armada) Solo armamento interno
F-35C JSF	5	22	AP	+4/ +3	-4	E	8d6	3	+6	7	8	8	-2	2+ L	+0	+0	25	2012	1xAIIM-9	CTOL (Armada)
F-80C Shooting Star	3	9	MP	+2/ +1	-4	M	3d6	15	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	4	1948	None	No AAMS
F-84E Thunderjet	3	10	MP	+2/ +1	-4	M	3d6	15	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	9	1950	None	No AAMS
F-86A Sabre	4	11	MP	+2/ +1	-4	M	3d6	14	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	4	1948	None	
F-86E Sabre	4	12	MP	+2/ +1	-4	M	3d6	14	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	4	1951	None	
F-86F Sabre	4	12	MP	+2/ +1	-4	A	3d6	14	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	4	1948	None	
F-86D Sabre	4	12	MP	+2/ +1	-4	M		2	+0	5	-	-	-	8+	+0	+1	2	1951	None	Cohetes
F-100D Super Sabre	5	16	MP	+2/ +2	-4	M	7d6	8	+0	6	-	-	-	-	+1	+0	15	1956	4xAIIM-9	HZEj
F-100F Super Sabre	5	15	MP	+2/ +2	-4	M	4d6	8	+0	6	-	-	-	-	+1	+1	10	1966	2xAIIM-9	HZEj
F-101C Voodoo	5	19	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	18	+0	6	-	-	-	8+	+1	+1	16	1957	2xAIIM-4	
RF-101C Voodoo	5	19	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-	-	+1	+1	16	1957	None	Variante de reconocimiento
F-102A Delta Dagger	4	14	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-	8+	+1	+0	8	1956	6xAIIM-4	
F-104A Starfighter	5	21	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	7	+0	5	-	-	-	8+	+0	+0	4	1958	2xAIIM-9	

Nombre	Mn	Mx	Pt	AceI/ Ace2	Dec	Ma	Cũ	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
F-104C Starfighter	5	23	AP	+3/ +3	-4	M	7d6	7	+0	5	-	-	-	8+	+0	+0	4	1958	4xAIM-9	
F-105D Thunderchief	5	24	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	10	+0	7	-	-	-	7+	+1	+0	12	1961	None	HZEJ
F-105F Wild Weasel	5	24	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	8	+0	7	4	4	-	8+	+1	+0	12	1966	None	HZEJ Guerra electró.
F-105G Wild Weasel	5	24	AP	+3/ +2	-4	M	7d6	8	+2	7	8	8	-1	8+	+1	+0	12	1972	None	HZEJ Guerra electró.
F-106A Delta Dart	5	27	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-	7+	+1	+0	14	1959	4xAIM-4 1xAIR-2	
F-106A Delta Dart	5	27	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	9	+0	6	-	-	-	7+	+1	+0	14	1970	4xAIM-4	
F-111A Aardvark	4	25~	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+2	9	4	4	-1	7+	+2	+1	39	1967	None	
F-111D Aardvark	4	25	MP	+2/ +2	-4	M	7d6	20	+6	9	-	-	-	6+	+2	+1	39	1971	None	
F-111E Aardvark	4	25	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+4	9	4	4	-1	7+	+2	+1	39	1969	None	
F-111F Aardvark	4	25~	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+4	9	8	8	-1	6+	+2	+1	39	1972	None	
FB-111A Aardvark	4	25~	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+2	9	4	4	-1	7+	+2	+1	39	1967	None	
EF-111A Raven	4	25~	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+2	9	18	18	-3	5+	+2	+1	39	1983	None	
F-117A Nighthawk	5	12	MP	+2/ +1	-4	M	-	0	+6	7	8	8	-1	-	+0	+0	16	1983	None	Stealth

Estados Unidos								
Nombre	Guía	Orientación	Enganche	Alcance (min-max)	Para impactar	Daño	Carga	Año
AIM-4A Falcon	SARH	todas	radar	10 - 20	10+	1d6	0.25	1956
AIM-4B Falcon	IR	Trasera-60	5+	7 - 18	9+	1d6	0.25	1956
AIM-4C Falcon	IR	Trasera-60	5+	7 - 18	7+	1d6	0.25	1957
AIM-4D Falcon	IR	Trasera-180	5+	7 - 22	7+	1d6	0.25	1963
AIM-4E Super Falcon (only 300 made)	SARH	todas	radar	10 - 22	8+	1d10	0.5	1958
AIM-4F Super Falcon	SARH	todas	radar	10 - 22	7+	1d10	0.5	1959
AIM-4G Falcon	IR	Trasera-180	5+	7 - 22	6+	1d10	0.5	1959
AIM-26A Nuclear Falcon	SARH	todas	radar	12 - 22	nuclear	nuclear	0.5	1960
AIM-26B Super Falcon	SARH	todas	radar	12 - 22	6+	1d10	0.5	1960
AIR-2A Genie	none	n/a	n/a	n/a - 22	nuclear	nuclear	2	1956
AIM-7A Sparrow-I	SARH	Trasera-60	radar	10 - 16	6+	1d10	1	1956
AIM-7C Sparrow-III	SARH	todas	radar	10 - 24	8+	2d6	1	1958
AIM-7D Sparrow-III	SARH	todas	radar	10 - 26	7+	2d6	1	1960
AIM-7E Sparrow-III	SARH	todas	radar	9 - 28	7+	2d6	1	1962
AIM-7E2 Sparrow-III	SARH	todas	radar	7 - 28	7+	2d6	1	1970
AIM-7F Sparrow-III	SARH	todas	radar	9 - 42	6+	2d6	1	1977
AIM-7M Sparrow-III	SARH	todas	radar	5 - 42	5+	2d6	1	1982
AIM-7P Sparrow-III	SARH	todas	radar	5 - 42	4+	2d6	1	1988
AIM-9B Sidewinder	IR	Trasera-60	5+	7 - 16	7+	1d6	0.5	1956
AIM-9C Sidewinder	SARH	todas	radar	10 - 22	10+	1d10	0.5	1962
AIM-9D Sidewinder	IR	Trasera-60	4+	7 - 18	6+	1d10	0.5	1965
AIM-9E Sidewinder	IR	Trasera-60	4+	7 - 18	6+	1d6	0.5	1967
AIM-9E2 Sidewinder	IR	Trasera-60	4+	7 - 18	6+	1d6	0.5	1968
AIM-9G Sidewinder	IR	Trasera-180	4+	7 - 18	6+	1d10	0.5	1967
AIM-9H Sidewinder	IR	Trasera-180	4+	7 - 18	5+	1d10	0.5	1970
AIM-9J Sidewinder	IR	Trasera-60	4+	5 - 18	5+	1d6	0.5	1972
AIM-9L Sidewinder	IR	todas	3+	5 - 22	2+	1d10	0.5	1977
AIM-9M Sidewinder	IR	todas	3+	5 - 22	2+	1d10	0.5	1984
AIM-9N Sidewinder (export)	IR	Trasera-60	4+	5 - 22	5+	1d6	0.5	1973
AIM-9P Sidewinder (export)	IR	Trasera-60	4+	5 - 22	5+	1d6	0.5	1974
AIM-9P3 Sidewinder (export)	IR	Trasera-180	4+	5 - 22	4+	1d10	0.5	1975
AIM-9P4 Sidewinder (export)	IR	todas	4+	5 - 22	4+	1d10	0.5	1984
AIM-9X Sidewinder	IR	todas	2+	5 - 24	2+	1d10	0.5	2002
AIM-54A Phoenix	ARH	todas	radar	12 - 58	6+	2d6	2	1974
AIM-54C Phoenix	ARH	todas	radar	10 - 68	4+	2d6	2	1982
AIM-120A AMRAAM	ARH	todas	radar	5 - 42	4+	2d6	1	1991
AIM-120B AMRAAM	ARH	todas	radar	5 - 42	4+	2d6	1	1993
AIM-120C AMRAAM	ARH	todas	radar	5 - 42	3+	2d6	1	1998

Paquetes de cañones extraíbles

Estados Unidos					
Nombre	Cañón	Munición	Carga	Año	Notas
0.50-cal Single MG	1d6	10	1	1960	
GPU-2/A 20mm	2d6	12	1.5	1964	
GPU-5/A 30mm	6d6	9	4	finales 1970's	Poco tiempo activo
SUU-11 GAU-2/A 7.62mm	1d6	16	1	1965	
SUU-16 20mm Vulcan	5d6	10	4	1966	
SUU-23 20mm Vulcan	6d6	10	4	1970	
Mk-4 twin Mk.12 20mm	3d6	10	3	1964	

-LISTAS RUSAS-

(DE AVIONES, MISILES Y PAQUETES EXTRAÍBLES DE CAÑONES)

Federación Rusa / Unión Soviética																				
Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cñ	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
A-50 Mainstay	4	9	MP	+2/ +1	-4	B	-	-	+0	12	18	18	-1	2+ L	+2	+1	-	1984	None	AWACS
Il-28 Beagle	3	10	BP	+1/ +1	-4	B	3d6/ 3d6	8+ 8	+0	8	-	-	-	-	+1	+1	14	1950	None	Cañones frontal y trasero
IL-76 Candid	4	10	BP	+1/ +1	-4	B	-	-	+0	12	-	-	-	-	+2	+1	-	1974	None	
Mi-8 Hip	0	4	BP	+1/ +0	-4	E	-	-	+0	4	-	-	-	-	+0	+1	-	1967	None	
MiG-15 Fagot-A	4	11	MP	+2/ +1	-4	A	3d6	6	+0	5	-	-	-	-	-1	+1	4	1951	None	HZEj No AAMS
MiG-15bis Fagot-B	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	5	-	-	-	-	-1	+1	4	1951	None	HZEj No AAMS
MiG-17 Fresco-A	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	6	-	-	-	-	-1	+1	5	1952	None	No AAMS
MiG-17F Fresco-C	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	6	+0	6	-	-	-	-	-1	+1	5	1953	None	No AAMS
MiG-17P Fresco-B	4	12	MP	+2/ +1	-4	A	3d6	7	+0	6	-	-	-	-	-1	+1	5	1953	None	No AAMS
MiG-17PF Fresco-D	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	3d6	7	+0	6	-	-	-	-	-1	+1	5	1953	None	No AAMS
MiG-17F Fresco-C Modified	4	12	MP	+2/ +2	-4	A	4d6	7	+0	6	-	-	-	-	-1	+1	8	1970	None	No AAMS Variante de ataque a tierra
MiG-19S Farmer-A	5	16	AP	+3/ +3	-4	A	7d6	5	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	8	1955	None	No AAMS
MiG-19P Farmer-B	5	16	AP	+3/ +3	-4	A	6d6	5	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	8	1960	None	No AAMS
MiG-19PM Farmer-E	5	16	AP	+3/ +3	-4	A	-	5	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	8	1961	2xAA-2	
MiG-21F-13 Fishbed-C	5	23	AP	+3/ +2	-4	A	4d6	4	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	5	1958	2xAA-2	HZEj
MiG-21FL Fishbed-D	5	23	AP	+3/ +2	-4	A	-	4	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	5	1958	2xAA-2	HZEj
MiG-21PF Fishbed-D	5	24	AP	+3/ +3	-4	A	-	-	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	5	1962	2xAA-2	HZEj
MiG-21PFM Fishbed-E	5	24	AP	+3/ +3	-4	A	-	-	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	5	1968	2xAA-2	HZEj

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cñ	Mu	Em	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
MIIG-21MF Fishbed-J	5	24	AP	+3/ +2	-4	A	5d6	4	+0	6	-	-	-	7+	+0	+0	9	1968	4xAA-2	HZEJ
MIIG-21MF Fishbed-J	5	24	AP	+3/ +2	-4	A	5d6	4	+0	6	4	4	-	7+	+0	+0	9	1985	4xAA-2	HZEJ
MIIG-21SMT Fishbed-K	5	23	AP	+3/ +2	-4	A	5d6	4	+0	6	4	4	-	7+	+0	+0	9	1971	4xAA-2	HZEJ
MIIG-21bis Fishbed-L	5	23	AP	+3/ +3	-4	A	5d6	4	+0	6	4	4	-	7+	+0	+0	10	1975	4xAA-2	HZEJ
MIIG-21bis Fishbed-N	5	23	AP	+3/ +3	-4	A	5d6	4	+0	6	4	4	-	7+	+0	+0	10	1978	4xAA-2	HZEJ
MIIG-23M Flogger-B	4	27	AP	+3/ +3	-4	M	5d6	4	+0	7	-	-	-	6+	+0	+0	11	1973	2xAA-7 4xAA-8	
MIIG-23MS Flogger-E	4	27	AP	+3/ +2	-4	M	5d6	4	+0	7	-	-	-	7+	+0	+0	11	1973	4xAA-2	Export model
MIIG-23ML Flogger-G	4	27	AP	+3/ +3	-4	M	5d6	4	+0	7	-	-	-	5+	+0	+0	14	1977	2xAA-7 4xAA-8	
MIIG-23BN Flogger-F	4	20	AP	+3/ +3	-4	M	5d6	4	+2	7	4	4	-1	-	+0	+0	13	1981	None	No AAMs Export model
MIIG-23MLD Flogger-K	4	28	AP	+3/ +3	-4	M	5d6	4	+0	7	4	4	-	5+	+0	+0	12	1982	2xAA-7 4xAA-8	
MIIG-25P Foxbat-A	5	32	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+0	8	4	4	-	6+	+1	+0	14	1969	4xAA-6	
MIIG-25RBS Foxbat-D	5	32	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	8	4	4	-	-	+1	+0	13	1971	None	No AAMs Variante de reconocimiento
MIIG-25PD Foxbat-E	5	32	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	8	4	4	-1	5+	+1	+0	14	1978	2xAA-6 4xAA-8	
MIIG-25BM Foxbat-F	5	32	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	8	4	4	-2	-	+1	+0	14	1982	None	Variante SEAD
MIIG-27 Flogger-D	5	20	AP	+3/ +2	-4	M	10d6	6	+2	8	4	4	-	-	+0	+0	16	1973	4xAA-2	
MIIG-27M Flogger-J	5	20	AP	+3/ +2	-4	M	10d6	6	+2	8	4	4	-	-	+0	+0	17	1985	4xAA-2	
MIIG-29 Fulcrum-A	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+2	6	8	8	-	4+	+1	+1	14	1983	4xAA-10 2xAA-11	
MIIG-29 Fulcrum-A Export	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+2	6	4	4	-	6+	+1	+1	14	1983	4xAA-10 2xAA-11	

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Ci	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CM	E	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
MIIG-29S Fulcrum-C 'Gorbatiy'	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+2	6	8	8	-		4+	+0	+1	17	1986	4XAA-10 2XAA-11	
MIIG-29SM Fulcrum-C	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+2	6	8	8	-1		4+	+0	+1	17	?	4XAA-10 2XAA-11	
MIIG-29K Fulcrum-D	5	24	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	4	+2	6	8	8	-1		4+	+0	+1	20	1984	4XAA-10 2XAA-11	Nunca construido (Armada)
MIIG-29SMT Fulcrum-F	5	26	AP	+4/ +4	-4	E	6d6	5	+2	6	8	8	-		4+	+0	+1	20	1998	4XAA-10 2XAA-11	
MIIG-29M Fulcrum-E	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	4	+2	6	8	8	-1		3+	+0	+1	19	1995	4XAA-10 2XAA-11	Nunca construido
MIIG-31 Foxhound-A	5	37	AP	+3/ +3	-4	M	8d6	2	+0	8	8	8	-		3+	+1	+0	18	1983	4XAA-9 4XAA-8	
MIIG-31B Foxhound-A	5	37	AP	+3/ +3			8d6	2	+0	8	8	8	-		3+	+1		18	1991	4XAA-9 4XAA-8	
MIIG-31M Foxhound-B	5	33	MP	+2/ +1	-4	M	-	4	+0	8	8	8	-		2+	+1	+0	18	1992	6XAA-9 4XAA-12	Nunca entró en servicio
MIIG-35 Fulcrum	5	26	AP	+4/ +4	-4	E	6d6	4	+2	7	8	8	-1		3+	+0	+1	20	2005	4XAA-10 2XAA-11	
Su-7B Fitter-A	5	18	AP	+3/ +3	-4	M	6d6	4	+0	6	-	-	-		8+	+1	+0	9	1961	None	
Su-7BM Fitter-A	5	18	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+0	6	-	-	-		8+	+1	+0	9	1963	None	
Su-7BKM Fitter-A	5	18	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+0	6	-	-	-		8+	+1	+0	9	1965	None	Export model
Su-7BKL Fitter-A	5	18	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+0	6	-	-	-		8+	+1	+0	9	1965	None	
Su-9 Fishpot- B	5	23	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-		8+	+0	+0	6	1959	4XAA-1	
Su-11 Fishpot-C	5	21	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-		7+	+0	+0	7	1964	2XAA-3	
Su-15MF Flagon-D	5	29	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-		7+	+0	+0	7	1969	2XAA-3	
Su-15TM Flagon-E	5	29	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	6	-	-	-		6+	+0	+0	9	1971	2XAA-3 2XAA-8	
Su-17M Fitter-C	4	19	AP	+3/ +3	-4	M	6d6	0	+0	6	-	-	-		8+	+1	+0	17	1972	None	No AAMs

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cñ	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CMIE	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
Su-17M2 Fitter-D	4	19	AP	+3/ +3	-4	M	6d6	0	+2	6	-	-	-	-	+0	+0	17	1974	None	No AAMS
Su-17M-2K Fitter-F	4	19	AP	+3/ +3	-4	M	6d6	0	+0	6	-	-	-	-	+0	+0	16	1974	None	No AAMS Export model
Su-17M3 Fitter-H	4	15	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+2	6	4	4	-	-	+0	+0	22	1978	None	
Su-17M4 Fitter-K	4	15	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+2	6	4	4	-	-	+0	+0	22	1980	2xAA-8	
Su-20 Fitter- C	4	19	AP	+3/ +3	-4	M	6d6	0	+0	6	-	-	-	8+	+1	+0	16	1972	None	No AAMS Export Su- 17M
Su-22M-3K Fitter-J	4	15	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+2	6	-	-	-	-	+0	+0	22	1978	None	Export Su- 17M3
Su-22M-4 Fitter-K	4	15	AP	+3/ +2	-4	M	6d6	4	+2	6	-	-	-	-	+0	+0	22	1980	None	Export Su- 17M4
Su-24 Fencer-A 'Chemodahn'	4	25	AP	+3/ +2	-4	M	8d6	4	+0	9	-	-	-	6+ L	+1	+1	44	1974	2xAA-8	
Su-24M Fencer-D 'Chemodahn'	4	17	AP	+3/ +2	-4	M	8d6	4	+0	9	8	8	-1	6+ L	+1	+1	44	1983	2xAA-8	
Su-24MK Fencer-D	4	17	AP	+3/ +2	-4	M	8d6	4	+0	9	4	4	-	6+ L	+1	+1	44	1983	2xAA-8	Export model
Su-24MR Fencer-E	4	17	AP	+3/ +2	-4	M	-	0	+0	9	8	8	-1	-	+1	+1	44	1985	None	No AAMS Variante de reconocimiento
Su-24MP Fencer-F	4	17	AP	+3/ +2	-4	M	8d6	4	+0	9	8	8	-2	-	+1	+1	44	1979	2xAA-8	Variante ELINT
Su-25 Frogfoot-A	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	8d6	5	+2	8	4	4	-	-	+0	+0	20	1981	2xAA-8	
Su-25K Frogfoot-A	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	8d6	5	+0	8	4	4	-	-	+0	+0	20	1984	2xAA-8	Export model
Su-25SM Frogfoot-A	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	8d6	5	+2	8	8	8	-	-	+0	+0	20	1997	2xAA-8	
Su-25UGT Frogfoot-B	4	11	AP	+3/ +2	-4	A	8d6	5	+2	8	4	4	-	-	+0	+1	20	1988	2xAA-8	(Armada)
Su-25TM / Su-39 Frogfoot-C	4	11	MP	+2/ +2	-4	A	8d6	5	+2	8	8	8	-	-	+0	+0	20	1997	2xAA-8	

Nombre	Mn	Mx	Pt	Acel/ Ace2	Dec	Ma	Cū	Mu	Bm	PD	Eng	Be	CME	Rdr	Ta	Av	Ca	Año	Carga misiles	Notas
Su-27 Flanker-B	5	27	AP	+4/ +3	-4	A	6d6	5	+2	8	8	8	-1	3+	+1	+1	31	1984	6xAA-10 4xAA-11	
Su-27SK Flanker-B	5	27	AP	+4/ +3	-4	A	6d6	5	+2	8	8	8	-	4+	+1	+1	31	2003	6xAA-12 4xAA-11	Export model
Su-30MK Flanker-H	5	23	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+4	8	8	8	-	4+	+1	+2	35	1994	6xAA-12 4xAA-11	Export model
Su-32FN Flanker-IB	5	21	AP	+4/ +3	-4	A	6d6	5	+2	8	8	8	-	4+	+1	+2	35	1995	2xAA-11	Export model
Su-33	5	25	AP	+3/ +3	-4	E	6d6	5	+2	8	8	8	-	3+	+1	+2	35	1991	6xAA-10 4xAA-11	(Armada)
Su-35 Flanker-E	5	27	AP	+4/ +3	-4	A	6d6	5	+2	9	8	8	-	3+	+1	+2	35	1992	6xAA-10 4xAA-11	
Su-37 (Su-27M) Flanker-E	5	26	AP	+4/ +3	-4	E	6d6	5	+2	9	8	8	-	4+	+1	+1	35	1996	6xAA-12 4xAA-11	
Su-47 Berkut	5	27	AP	+3/ +3	-4	E	6d6	5	+2	8	8	8	-	3+	+1	+1	9	1997	6xAA-12 4xAA-11	En fase de pruebas
Tu-128 Fiddler	5	18	MP	+2/ +2	-4	B	-	0	+0	9	-	-	-	7+	+2	+1	10	1965	4xAA-5	
Yak-28I Brewer-C	5	20	MP	+2/ +2	-4	M	5d6	1	+0	7	-	-	-	-	+0	+1	5	1965	None	No AAMS
Yak-28R Brewer-D	5	20	MP	+2/ +2	-4	M	-	8	+0	7	-	-	-1	-	+0	+1	13	1966	None	No AAMS Variante de reconocimiento
Yak-28P Firebar	5	20	MP	+2/ +2	-4	M	-	0	+0	7	-	-	-	7+	+0	+1	13	1964	2xAA-3 2xAA-2	
Yak-38 Forger-A	4	12	MP	+2/ +2	-4	M	-	8	+0	5	-	-	-	-	+0	+1	6	1976	2xAA-8	VTOL
Yak-41M Freestyle	5	19	AP	+3/ +3	-4	M	10d6	5	+0	6	-	-	-	4+	+0	+0	11	1992	2xAA-10 2xAA-11	VTOL No llegó a producirse

Federación Rusa / Unión Soviética								
Nombre	Guía	Orientación	Enganche	Alcance (min-max)	Para impactar	Daño	Carga	Año
AA-1A Alkali (RS-2U)	SARH	Trasera-60	radar	10 - 14	9+	1d6	0.5	1958
AA-1B Alkali (RS-2US)	SARH	todas	radar	10 - 16	8+	1d6	0.5	1965
AA-1C Alkali (RS-1U, R-55T)	IR	Trasera-60	5+	7 - 14	7+	1d6	0.5	1965
AA-2 Atoll (R-3)	IR	Trasera-60	5+	7 - 16	7+	1d6	0.5	1961
AA-2A Atoll (R-3S)	IR	Trasera-60	5+	7 - 18	7+	1d6	0.5	1962
AA-2D Atoll (R-13M)	IR	Trasera-60	4+	5 - 18	6+	1d6	0.5	1973
AA-2C Atoll (R-3R)	SARH	todas	radar	7 - 20	7+	1d6	0.5	1966
AA-2D Atoll (R-13M1)	IR	Trasera-60	3+	5 - 18	5+	1d6	0.5	1983
AA-3 Anab (R-8T)	IR	Trasera-60	5+	7 - 18	7+	2d6	1.5	1964
AA-3 Anab (R-8M)	SARH	todas	radar	9 - 26	8+	2d6	1.5	1964
AA-3A Anab (R-30T)	IR	Trasera-60	5+	7 - 18	6+	2d6	1.5	1968
AA-3B Anab (R-30R)	SARH	todas	radar	9 - 26	7+	2d6	1.5	1968
AA-3C Anab (R-98TM)	IR	Trasera-60	4+	7 - 20	5+	2d6	1.5	1974
AA-3D Anab (R-98RM)	SARH	todas	radar	9 - 30	5+	2d6	1.5	1974
AA-5 Ash (R-4T)	IR	Trasera-60	5+	12 - 26	6+	2d6	2	1965
AA-5 Ash (R-4R)	SARH	todas	radar	14 - 32	8+	2d6	2	1965
AA-6 Acrid (R-40T)	IR	Trasera-60	4+	10 - 30	5+	2d6	2	1971
AA-6 Acrid (R-40R)	SARH	todas	radar	12 - 42	6+	2d6	2	1971
AA-6 Acrid (R-46T)	IR	Trasera-60	3+	10 - 30	4+	2d6	2	1982
AA-6 Acrid (R-46R)	SARH	todas	radar	12 - 50	5+	2d6	2	1982
AA-7 Apex (R-23T)	IR	Trasera-60	4+	7 - 26	6+	1d10	1	1974
AA-7 Apex (R-23R)	SARH	todas	radar	9 - 38	7+	1d10	1	1974
AA-7 Apex (R-24T)	IR	Trasera-60	3+	7 - 26	5+	1d10	1	1985?
AA-7 Apex (R-24R)	SARH	todas	radar	12 - 42	5+	1d10	1	1985?
AA-8 Aphid (R-60T)	IR	Trasera-60	4+	4 - 18	5+	1d6	0.25	1976
AA-8 Aphid (R-60M)	IR	Trasera-180	3+	3 - 18	4+	1d6	0.25	1980
AA-8 Aphid (R-60MK)	IR	todas	3+	3 - 18	3+	1d6	0.25	1985
AA-9 Amos (R-33)	ARH	todas	radar	16 - 56	5+	2d6	2	1983
AA-10A Alamo (R-27T)	IR	todas	3+	7 - 24	5+	2d6	1.5	1986
AA-10B Alamo (R-27R)	SARH	todas	radar	9 - 34	5+	2d6	1.5	1986
AA-10D Alamo (R-27ET)	IR	todas	3+	7 - 24	4+	2d6	1.5	1988
AA-10C Alamo (R-27ER)	SARH	todas	radar	9 - 42	4+	2d6	1.5	1988
AA-10E Alamo (R-27EM)	SARH	todas	radar	9 - 46	4+	2d6	1.5	1990
AA-10F Alamo (R-27AE)	ARH	todas	radar	9 - 42	4+	2d6	1.5	1990
AA-11 Archer (R-73)	IR	todas	3+	4 - 24	4+	1d6	0.5	1983
AA-11 Archer (R-73M)	IR	todas	2+	4 - 24	3+	1d6	0.5	1990
AA-11 Archer (R-74EM)	IR	todas	2+	4 - 26	3+	1d6	0.5	1990
AA-12 Adder (R-77)	ARH	todas	radar	5 - 50	2+	2d6	1	1994
AA-12 Adder (R-77M)	ARH	todas	radar	7 - 58	2+	2d6	1	2007?

Paquetes de cañones extraíbles

Federación Rusa / Unión Soviética					
Nombre	Cañón	Munición	Carga	Año	Notas
UPK-23-250 GSh-23L	4d6	5	1.5	1968	
SPPU-22 GSh-23L	4d6	5	1.5	1971	

Tonel ID 5+	Tonel y giro ID 6+	Giro Immelmann ID: BP 8+ / MP 7+ / AP 6	Inversión ID 7+	Giro brusco ID: BP & MP 6+ / AP 5+
 <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -4 Bonificación defensiva	 <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -4 Bonificación defensiva	 Cualquiera Hasta 1/2 <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -5	 Cualquiera Hasta 1/2 del movimiento <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad de +2 a +5	 Movimiento normal, pero gira a 2 niveles de maniobra por encima de su giro normal. El primer giro debe ser todo lo brusco posible. <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -3 Bonificación defensiva
 <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -6 Sin bonificación	 <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -6 Sin bonificación	 Aleatorio 1/2 movimiento <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -6 Bonificación al disparo enemigo	 Aleatorio 1/2 movimiento <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad +6 Bonificación al disparo enemigo	 Movimiento normal y giro normal, pero debe hacer los dos giros a su máximo posible <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -5 Sin bonificación

Descargar ID 3+	Yo-Yo alto ID 7+	Viff (Solo aviones de despegue vertical "VTOL") ID 7+
 Sin cambio de orientación Movimiento completo hacia delante <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad de +1 a +3	 Gira 60°-120° y luego 1/3 del movimiento Hasta 1/2 Gira hasta 60° (max. 120° en total) <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -2	 Sin cambio de orientación Hasta 1/2 movimiento <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad hasta -12
 Sin cambio de orientación Movimiento completo hacia delante <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad +2 Bonificación al disparo enemigo	 Gira 120° y luego 1/3 del movimiento <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -4 Bonificación al disparo enemigo	 Gira 60° a izquierda o derecha (aleatorio) Reduce velocidad y después mueve, sin giros <input checked="" type="checkbox"/> Velocidad -12 Bonificación al disparo enemigo

Tabla de daños adicionales

Tirada	DAÑOS ADICIONALES
1-3	No hay daño extra
4	Sistema de radar KO. No puede usar misiles SARH/ARH, ni avistar con el radar
5	Sistema de misiles KO
6	Sistema de cañones y ametralladoras KO
7	Sistemas externos KO (CME+ bombas+ etc.)
8	Tira en la tabla de GRANDES CAGADAS
9	Motores dañados, reduce "Pt" en un nivel. Aviones con un solo motor: Tira 1D6: 5+ significa que falla el motor y se estrella.
10	Sistema de control dañado, reduce la calificación de Maniobra (Ma) en un nivel.

Eyección o abandono del avión (1d10)
3+ modificado es un éxito

Puntos de daño por encima de los necesarios	-?
Eyección arriesgada ("HZE" en la sección de notas)	-1
Año anterior a 1960 (asiento de eyección primitivo) o abandono manual	-1
Velocidad mayor de 14"	-3

TABLA DE GRANDES CAGADAS

Tirada de dado	Daño Adicional	(* = si el daño se debe al exceso de velocidad, ignora estos resultados, y no ocurre daño adicional)
1	Escape de combustible - el avión debe dejar la mesa en un plazo de 4 turnos después del turno que fue alcanzado, o se estrella al inicio del turno 5º.	
2*	Explosión catastrófica del motor, la artillería o el combustible. El avión está destruido al instante, modificador de -5 a la eyección.	
3*	Piloto herido - ya no son posibles las maniobras de alta aceleración (Giro Immelmann, Inversión, Giro brusco)	
4	Piloto incapacitado - El avión se estrella, no hay eyección	
5	Controles de vuelo atascados - El avión solo puede volar recto o girar a la derecha, y no puede hacer Maniobras Especiales	
6	Controles de vuelo atascados - El avión solo puede volar recto o girar a la izquierda, y no puede hacer Maniobras Especiales	
7	Fuselaje dañado - El avión no puede realizar Maniobras Especiales	
8	Disrupción del motor de pistones o parón violento del compresor del motor a reacción - el avión se cala y entra en barrena, recuperación normal.	
9	Apagón - Armas y radar inútiles; para restaurar la energía eléctrica, saca un 6+ en 1D10 al final de una fase de turno en que el avión voló recto sin realizar maniobras especiales	
10*	¡Incendio! Al final de cada fase después de la primera, tira 1D10 y modifica la tirada con +2 si el avión realizó una Inversión (se zambulló). Si sacas un 9+ se apaga el incendio. Si falla la tirada (el fuego continúa), pierdes 1 DP, y además tiras en la Tabla de Daños Adicionales (esto se aplica cada fase).	

Hoja de Referencia Rápida

Secuencia del Turno

Fase 1	
Preparación	Aplicar los cambios de velocidad hechos con el motor
	Colocar cartas / tarjetas de maniobra
	Tira Iniciativa, lleva a cabo los avistamientos
Movimiento	Mueve de acuerdo con la Iniciativa o el Encolamiento, y resuelve los ataques a tierra y el fuego antiaéreo de cañones y ametralladoras
Fuego	Resuelve los misiles que estén en vuelo(AAM & SAM)
	Lanza nuevos misiles(AAM & SAM)
	Resuelve los ataques de cañones y ametralladoras (Aire-Aire)
Velocidad	Intenta recuperación de la Barrena
	Resuelve los cambios de velocidad: Maniobras y Recuperación de la Barrena
	Resuelve el daño por velocidad excesiva
LA FASE 2 es idéntica a la Fase 1	

Tabla de Modificadores por Habilidad del Piloto

Habilidad	Maniobra, Avistamiento, Iniciativa	Dados de cañones / ametralladoras	Misil
Novato	-2	-2d6	-2
Pobre	-1	-1d6	-1
En la media	0	Sin Cambios	0
Bueno	+1	+1d6	+1
UN AS	+2	+2d6	+2

Iniciativa:
d6 ± Habilidad del Piloto

Resolviendo empates - En orden:

1. El piloto peor calificado

2. El avión más lento

3. La capacidad de maniobra más lenta

4. El avión más dañado

5. Tirada de d6 pura y dura

Modificadores de Misiles Aire - Aire

Habilidad del Piloto (del que dispara)	+/- ?
Misil IR disparado desde el Frente del objetivo	-2
Misil IR disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-1
Misil SARH o ARH disparado desde el Frente del objetivo	-1
Misil SARH o ARH disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-2
Misil SARH o ARH lanzado a Larga Distancia (contra el frontal y a 0"-24" más allá de su distancia máxima normal)	-1
Lanzado dentro de la Distancia Mínima	-3
Lanzado sin enganche ("Lock")	-3
El objetivo ha hecho un Giro Brusco o un Viff	-3
El objetivo ha hecho una Inversión, un Giro Immelmann o un Tonel y Giro	-2
El objetivo ha hecho un Tonel o un Yo-Yo alto	-1
El objetivo está a Baja Altitud	-2
El objetivo está en barrena, o el objetivo ha fallado una Maniobra de forma que dé un bonificador al fuego enemigo	+1
El objetivo suelta Bengalas ("Flares") contra Misil IR	-2
El objetivo suelta un Engañabobos ("Chaff") contra un Misil ARH o SARH	-1
El objetivo remolca un sistema de señuelo ("Decoy")	-2

Cifras para Impactar con cañones / ametralladoras Aire - Aire

Distancia	Para Impactar	4 +	Recuperado, Velocidad=Min
0" a 3"	3+	3 o menos	Tira 1d10 de nuevo
Más de 3" hasta 6"	5+	1-2	Se estrella.
Más de 6" hasta 9"	6+	3+	Sigue en Barrena en la siguiente Fase

Recuperación de Barrena (1d10)

Modificadores para impactar con cañones / ametralladoras Aire - Aire (aplicar en el orden listado)

Modificador de dados de cañ / amet del Piloto (del que dispara)	Ver tabla
Ráfaga corta (usa 1 de munición)	-2d6
Ráfaga normal (usa 2 de munición)	Sin cambios
Ráfaga sostenida (usa 3 de munición)	+2d6
Disparando desde el flanco trasero ("beam") del objetivo	-2d6
El avión que dispara está "Lisiado"	-1d6
El objetivo está en barrena, o el objetivo ha fallado una Maniobra de forma que da una bonificación al disparo enemigo	+2d6
Disparando desde el Frente del objetivo	Mitad de dados *
El objetivo ha llevado a cabo una Maniobra Exitosa, excepción hecha de "Descargar" y alguna otra	Mitad de dados *

* Redondea el número de dados hacia arriba

Modificadores de Misiles Tierra - Aire

Misil IR disparado desde el Frente del objetivo	-2
Misil IR disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-1
Misil CGR / SARH / ARH / OG / LG disparado desde el Frente del objetivo	-1
Misil CGR / SARH / ARH / OG / LG disparado desde el Flanco Trasero ("beam") del objetivo	-2
Lanzado sin un enganche ("Lock")	-3
El objetivo hizo un Giro Brusco o un Viff	-3
El objetivo hizo una Inversión, un Giro Immelmann o un Tonel y Giro	-2
El objetivo hizo un Tonel o un Yo-Yo alto	-1
El objetivo hizo un movimiento para pasar a Baja Altitud o hizo un Ataque a Tierra	-2
Objetivo en Barrena, o bien el objetivo falló una Maniobra y como resultado hay una bonificación al disparo enemigo	+1
El objetivo suelta Bengalas ("flares") contra Misil IR	-2
El objetivo suelta Engañabobos ("Chaff") contra Misiles CGR / ARH / SARH	-1
El objetivo remolca un Sistema de Señuelo ("decoy")	-2

Modificadores de Fuego Antiaéreo (ametralladoras y cañones)

El objetivo está a Baja Altitud	+1
El objetivo realizó una Maniobra exitosa, a excepción de Descargar y alguna más	-2
El objetivo está en Barrena, o bien el objetivo falló una Maniobra de forma que hay bonificación al disparo enemigo	+2
El objetivo tiene ECM	-1

Modificadores de Avistamiento (Spotting)

RADAR (CIFRA DE ENGANCHE, MAX 60" A MENOS QUE "L")	
Habilidad del Piloto	+/- ?
Modificador de ECM del objetivo	-?
El objetivo está a Baja Altitud	-1
VISUAL (4+, DISTANCIA MÁXIMA 28")	
Habilidad del Piloto	+/- ?
Categoría de Tamaño del objetivo	+/- ?
Categoría de Avistamiento del que avista	+?
Distancia 12" - 20"	-2
Distancia 20"-28"	-4
Objetivo en el Arco Trasero de 180º del Avistador	-1
El objetivo disparó al Avistador en la última Fase	+1
El objetivo tiene un acabado en plateado	+1
El objetivo tiene un acabado en gris para baja visibilidad	-1
De noche o nublado	-4