

Una Misión para:

DOGFIGHT

Por el Contemplador

TOP SECRET





Introducción

Esta partida, pretende servir de introducción al juego Dogfight, de la colección Cliffhanger. Así, ha sido diseñada teniendo en mente un grupo de 2 a 3 jugadores (sin contar con el Arbitro de Juego), que quieran adentrarse en este apasionante juego de estrategia bélica, ambientado en los cielos de la Gran Guerra.

A continuación, se presenta el esquema de desarrollo de la misión (usaremos ese término para referirnos a las aventuras en este juego), así como las características de la misma.

No se hará referencia a ningún lugar específico, ni a ningún bando en concreto, para que así, la misión se ajuste a cualquier grupo de juego.

La misión:

El objetivo principal de ésta, es la destrucción del aeropuerto militar enemigo, con el fin de mermar sus fuerzas aéreas, de cara a un próximo ataque terrestre. Sin embargo, el enemigo, cuenta con varias piezas de artillería anti-aérea, que deberán ser destruidas previamente al ataque sobre el aeropuerto, para evitar bajas. Cuando los aviones de los jugadores destruyan la primera pieza de artillería, comenzarán a llegar los primeros refuerzos enemigos.

Las condiciones atmosféricas y la visibilidad:

La misión se llevará a cabo durante la mañana, comenzando a las 10:00 horas, con un cielo nublado, que ocultará a los jugadores hasta que realicen su primer ataque. A discreción del AJ, tras un número determinado de turnos, podría comenzar una fuerte tormenta, que subiría en 1 la dificultad de cualquier prueba de disparo. El lugar de entrada de los PJ, será la zona Suroeste del mapa.

El AJ puede leer:

“Un extenso campo se abre ante vosotros. Mientras vuestros aviones surcan el cielo, protegidos por las grises nubes, hasta las posiciones enemigas.

La zona donde os encontráis, se trata de un campo despejado, sin casi zonas boscosas, que anteriormente se usaba como zona de cultivo.”

Las Piezas de artillería:

Cuando los jugadores se acerquen a cualquiera de las piezas de artillería, el AJ, puede leer:

“En tierra, un pequeño grupo de soldados enemigos se afanan en preparar unas ametralladoras de gran tamaño, unidas para formar un arma de terrible peligro para los aviones.”

Cada pieza de artillería, está conformada por dos ametralladoras unidas (permiten realizar dos ataques simultáneos a un mismo objetivo), con un total de 5 cargadores de 500 proyectiles cada uno.

Para el primer ataque, los jugadores ganarán la iniciativa, debido a que habrán cogido por sorpresa al enemigo. Tras esto, los turnos se determinan de la forma habitual.

La dificultad para impactar con una acción de bombardeo, en alguna de los emplazamientos, será de 8 para el primer ataque (antes de dar la alarma) y de 9 tras este primer ataque (debido a que ahora, los jugadores se verán asediados por los ataques enemigos.

Cada emplazamiento, cuenta con un valor de Puntos de estructura de 25. Cuando dicho valor se reduzca a 0, se considerará destruido.

El fuego de las armas anti-aéreas, supondrá un continuo impedimento para los jugadores, imponiendo un penalizador de 2 a cualquier acción, mientras sobrevuelen dichas localizaciones.

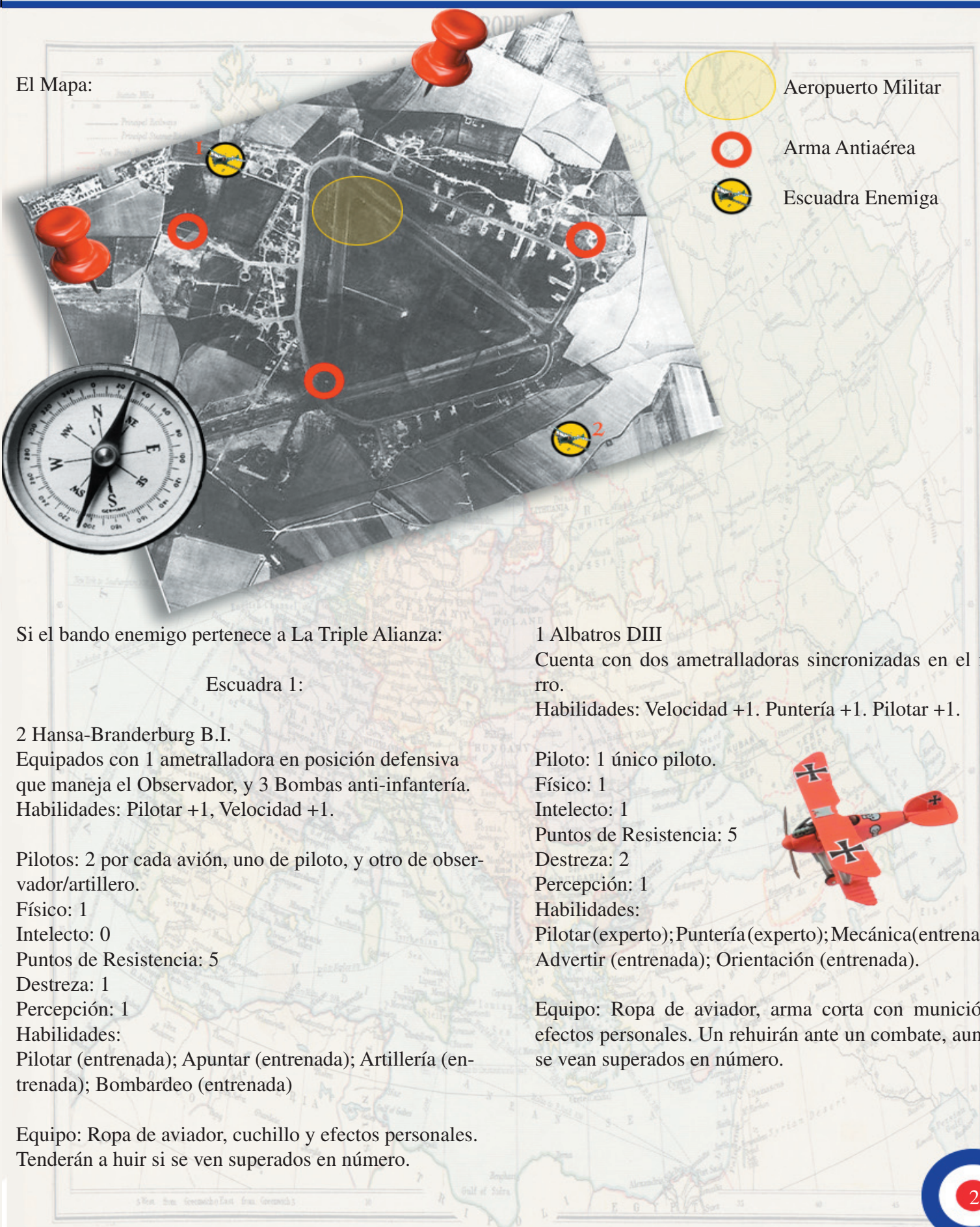
Las escuadras enemigas:

Al comenzar la misión, los aviones enemigos no se encontrarán en la zona, pero, tras realizar el primer ataque contra alguno de los emplazamientos de armas anti aéreas, las escuadras enemigas aparecerán por las zonas señaladas. Cada escuadra está conformada por:





El Mapa:



Si el bando enemigo pertenece a La Triple Alianza:

Escuadra 1:

2 Hansa-Brandenburg B.I.

Equipados con 1 ametralladora en posición defensiva que maneja el Observador, y 3 Bombas anti-infantería.

Habilidades: Pilotar +1, Velocidad +1.

Pilotos: 2 por cada avión, uno de piloto, y otro de observador/artillero.

Físico: 1

Intelecto: 0

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 1

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (entrenada); Apuntar (entrenada); Artillería (entrenada); Bombardeo (entrenada)

Equipo: Ropa de aviador, cuchillo y efectos personales.

Tenderán a huir si se ven superados en número.

1 Albatros DIII

Cuenta con dos ametralladoras sincronizadas en el morro.

Habilidades: Velocidad +1. Puntería +1. Pilotar +1.

Piloto: 1 único piloto.

Físico: 1

Intelecto: 1

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 2

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (experto); Puntería (experto); Mecánica (entrenada); Advertir (entrenada); Orientación (entrenada).

Equipo: Ropa de aviador, arma corta con munición y efectos personales. Un rehuirán ante un combate, aunque se vean superados en número.





Escuadra 2:

3 Hansa-Branderburg B.I.

Equipados con 1 ametralladora en posición defensiva que maneja el Observador, y 3 Bombas anti-infantería.
Habilidades: Pilotar +1, Velocidad +1.

Pilotos: 2 por cada avión, uno de piloto, y otro de observador/artillero.

Físico: 1

Intelecto: 0

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 1

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (entrenada); Apuntar (entrenada); Artillería (entrenada); Bombardeo (entrenada)

Equipo: Ropa de aviador, cuchillo y efectos personales.
Tenderán a huir si se ven superados en número.

Si el bando enemigo pertenece al Bando Aliado:

Escuadra 1:

3 Voisin III

Equipados con 1 ametralladora en un afuste exterior que maneja el Observador, y 3 Bombas anti-infantería.
Bonificadores: Bombardero/Armas ligeras +1, Velocidad -2.

Pilotos: 2 por cada avión, uno de piloto, y otro de observador/artillero.

Físico: 1

Intelecto: 0

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 1

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (entrenada); Apuntar (entrenada); Artillería (entrenada); Bombardeo (entrenada)

Equipo: Ropa de aviador, cuchillo y efectos personales.
Tenderán a huir si se ven superados en número.

Escuadra 2:

2 Voisin III

Equipados con 1 ametralladora en un afuste exterior que maneja el Observador, y 3 Bombas anti-infantería.
Bonificadores: Bombardero/Armas ligeras +1, Velocidad -2.

Pilotos: 2 por cada avión, uno de piloto, y otro de observador/artillero.

Físico: 1

Intelecto: 0

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 1

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (entrenada); Apuntar (entrenada); Artillería (entrenada); Bombardeo (entrenada)

Equipo: Ropa de aviador, cuchillo y efectos personales.
Tenderán a huir si se ven superados en número.

1 Spad S.XIII

Equipados con 2 ametralladoras sincronizadas fijas, en el morro.

Habilidades: Pilotar +1, Velocidad +3.

Piloto: 1 único piloto.

Físico: 1

Intelecto: 1

Puntos de Resistencia: 5

Destreza: 2

Percepción: 1

Habilidades:

Pilotar (experto); Puntería (experto); Mecánica(entrenada); Advertir (entrenada); Orientación (entrenada).

Equipo: Ropa de aviador, arma corta con munición y efectos personales. Un rehuirán ante un combate, aunque se vean superados en número.





El aeropuerto:

Una vez comience el ataque de los jugadores, el AJ, deberá ir anotando el número de rondas de juego en el que se encuentran. Cuando lleguen a la 5 Ronda, del aeropuerto despegarán un par de aeronaves enemigas, que intentarán destruir a los jugadores. Dichos aviones, serán o bien Voisin III o Hansa-Branderburg B.I. dependiendo a que bando pertenezca.

EL AJ puede narrar un par de turnos antes, como algunos aviones en el aeropuerto parecen estar siendo preparados para el combate.

El aeropuerto, cuenta con un total de Puntos de Estructura de 55, de tal forma que para su destrucción, se deberá reducir su valor a 0 puntos. Si antes de alcanzar la quinta ronda (como ya se ha descrito anteriormente), se ha reducido el blindaje del aeropuerto hasta 20 puntos, no despegará ningún avión para reforzar a las tropas enemigas.

Un intento de destruir el aeropuerto mediante una acción de bombardeo, requerirá superar una dificultad de 6, mientras que un ataque usando el armamento del aeroplano, requerirá superar una prueba de dificultad 7. Si en el momento del ataque al aeropuerto, aun quedan emplazamientos anti-aéreos en activo, se aumentará en 3 la dificultad para impactar al aeropuerto (debido a verse sometido al fuego enemigo).

Puntos de Victoria:

- Destrucción de los emplazamientos Anti-aéreos: 1 punto
- Acabar con todas las aeronaves enemigas: 1 Punto
- Destruir el Aeropuerto: 2 Puntos (sí se impidió que despegaran los aviones de refuerzo, añade un punto adicional)

Más Aventuras, Reseñas y Artículos en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

