

AERONAUTICA IMPERIALIS™

VELOCIDAD DE ESCAPE

La evacuación de personal vital de una zona de guerra no ha pasado desapercibida por el enemigo y todas las aeronaves disponibles han sido desplegadas para facilitar una retirada exitosa del combate.

EFFECTIVOS

Este escenario está pensado para escuadrones de entre 50 y 150 puntos, acordado entre los jugadores.

El defensor debe incluir al menos una aeronave con una característica de Transporte 1 o superior – esta aeronave es la Aeronave de Evacuación. El atacante solo puede incluir aeronaves de reconocimiento y cazas. El defensor puede incluir defensas terrestres.

PREPARACIÓN

En este escenario, un jugador es el atacante y el otro el defensor. El ganador de una tirada de dados decide quien será el atacante y quien será el defensor.

El defensor despliega primero, elige un borde del Área de Combate y coloca su Aeronave de Evacuación en un hexágono adyacente a su borde. El resto de sus aeronaves se colocan a seis o menos hexágonos de la Aeronave de Evacuación.

El atacante despliega sus aeronaves en hexágonos adyacentes al borde del Área de Combate opuesto.

Los jugadores pueden elegir la Velocidad y la Altitud de cada aeronave al desplegarla en el Área de Combate. La Aeronave de Evacuación empieza la partida en Altitud 1, incluso si no puede hacerlo de manera habitual.

REGLAS ESPECIALES

Escapar

La Aeronave de Evacuación es una aeronave modificada cargada de pasajeros y carga que intenta escapar a la órbita planetaria.

Independientemente de su característica de Maniobras de As, la Aeronave de Evacuación no puede elegir realizar Maniobras de As 5-8. Además, la Aeronave de Evacuación no puede aumentar o disminuir voluntariamente su Altitud cuando se activa durante la Fase de movimiento. En cambio, al inicio de la Fase Final, desde el segundo turno en adelante, aumenta automáticamente la Altitud de la Aeronave de Evacuación en 1 (ajustando su dial de altitud como es habitual). Esto puede llevar a la aeronave por encima de su Altitud Máxima normal; a efectos de este escenario, se considera que la aeronave tiene una Altitud Máxima de 5.

Si la Aeronave de Evacuación alcanza Altitud 5, la próxima vez que aumente su Altitud, la aeronave se Retirá Voluntariamente. La Aeronave de Evacuación no puede Retirarse Voluntariamente de ninguna otra manera.

CONDICIONES DE VICTORIA

La Aeronave de Evacuación del defensor intenta escapar. Si la aeronave se Retira Voluntariamente después de alcanzar Altitud 5, no concede puntos de victoria. En cambio, el defensor gana puntos de Victoria iguales al doble del coste total en puntos de la aeronave. En caso de que la Aeronave de Evacuación se Retire Accidentalmente, los puntos de victoria se calculan de la manera habitual.

La partida tiene una duración de 7 turnos, o hasta que un bando se vea obligado a retirarse, o hasta que solo un jugador tenga aeronaves operativas en el Área de Combate.

Cuando termina la partida, calcula los puntos de victoria para determinar al ganador.

RESUMEN:

AERONAVE DE EVACUACIÓN

- Inicio de la Fase Final del turno 1: Altitud 1
- Inicio de la Fase Final del turno 2: Altitud 2
- Inicio de la Fase Final del turno 3: Altitud 3
- Inicio de la Fase Final del turno 4: Altitud 4
- Inicio de la Fase Final del turno 5: Altitud 5
- Inicio de la Fase Final del turno 6: Retirada

