

# HOJA DE REFERENCIA



@studio23\_s23



Disparo



Agilidad



Velocidad



Nivel del piloto



Impacto



Activado En Cobertura



## Orden de Activación

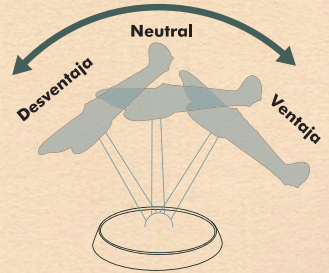
1. Ventaja



2. Neutral



3. Desventaja



Posiciones de la base

## Activando un avión

### 1. Disparo

Ventaja a Neutral  
Ventaja a Desventaja  
Neutral a Desventaja

+ = número de dados

Aviones en desventaja  
¡¡ no pueden disparar !!

### 1. Quemar Ventaja

para realizar una de las siguientes acciones:

#### - MANIOBRA

Puedes realizar un giro de hasta 180° en cualquier punto de tu movimiento.

#### -DIVE

Añade 6" a en este turno

Quemar ventaja hace que el avión pase de Ventaja a Neutral o a Desventaja

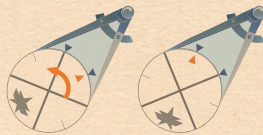
### 5. Fin de la activación

Coloca un token para indicar que el avión ya ha sido activado este turno.

### 3. Mover

Mueve el número de pulgadas que indica   
Al final del movimiento realiza un giro de hasta 45°

Un avión debe de mover al menos la mitad, redondeando hacia arriba de su capacidad de movimiento



Giro de hasta 45° al final del movimiento

### 4. Acción de piloto

Elige una de las 3 opciones:

- DISPARO  
Repite la acción 1.

- OUTMANOEUVERING  
Compara los niveles para reducir la ventaja del enemigo un nivel.

- ELEVARTE  
Aumenta el nivel de ventaja de tu avión un nivel.

## Test

### Disparo

+ = número de dados

### Esquivar

+ = número de dados

### Impacto Crítico

Dos o más infringen un impacto crítico

Aplica un -1 cuando intentes esquivar

## Test de cartas

### Piloto

= número de dados

### Maniobra

+ = número de dados

### Disparo

+ = número de dados

## Outmanoeuvring

Se puede realizar sobre cualquier avión que este a 9" en cualquier dirección.

Compara las habilidades del piloto, si el objetivo no es el más cercano, la habilidad del piloto objetivo se incrementa en 1.

- Si el atacante tiene mayor nivel que el defensor, el outmanoeuvring se produce automáticamente.
- Si el nivel del atacante es menor o igual que el defensor, realiza un test de maniobra, sumando  $\star + \curvearrowright$  con un resultado de  $\spadesuit$ , el objetivo es outmanoeuvered.

Un avión outmanoeuvered reduce su nivel de ventaja en uno.

## Cartas de doctrina y teatro

| Aviones por bando        | Doctrina  | Teatro  |
|--------------------------|--|--|
| 1-6                      | 1  | 2  |
| 7-12                     | 2  | 2  |
| 13-18                    | 3  | 2  |
| Por cada 6 aviones extra | +1   | +0   |

3 cartas por jugador, 4 si son 12 aviones o más.

Sólo se puede utilizar una carta al activar el avión, si no se indica lo contrario.

Se reponen cartas al finalizar la activación.

Al final del turno se pueden descartar y crear una nueva mano

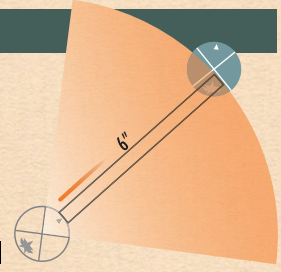


## Disparo

El objetivo debe de estar a 6" dentro del arco frontal

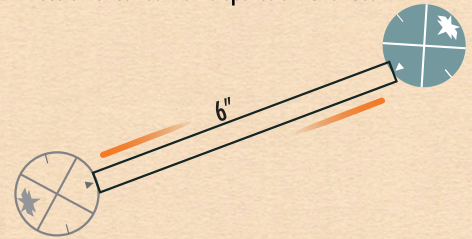
Para resolver el disparo, el atacante suma su valor de  $\star$  con el valor  $\spadesuit$ , lanza los dados. Si consigo al menos un valor de  $\spadesuit$ , habra impactado y el oponente debe de coger una ficha  $\star$

El defensor suma su  $\star$  con  $\curvearrowright$ , si en el resultado se obtiene al menos un  $\spadesuit$ , el ataque es esquivado, de lo contrario, pierde ventaja, si su estado era en desventaja, pasa a ser derribado.



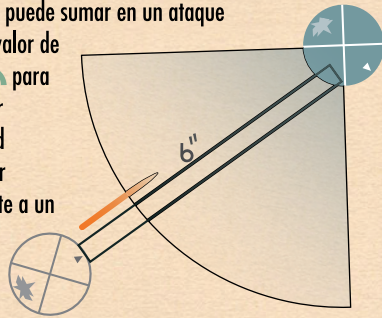
## Disparo frontal

Ambos aviones realizan disparos simultaneos



## Disparo lateral

El defensor puede sumar en un ataque lateral, el valor de  $\star$  y  $\curvearrowright$  para representar la dificultad de impactar lateralmente a un avión.



## Ponerse a cola

Un avión no puede "ponerse a cola" de un enemigo si esta en desventaja o si esta en el arco frontal de un avión enemigo

