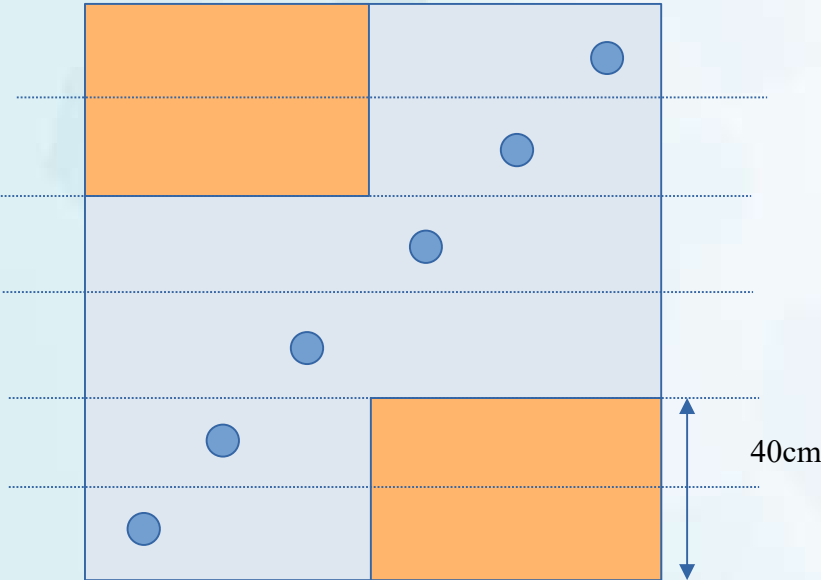


AIR STRIKE v2

Despliegue



Reglas de Despliegue

La mesa se dividirá en 6 franjas de 20cm. Desde 2 esquinas opuestas de la mesa se colocarán 3 antenas a 10x10cm, 30x30cm y 50x50cm de distancia de la esquina respectivamente. Cada antena controlará la franja en la que se encuentra.

Cada jugador desplegará en esquinas opuestas de la mesa en las que no se hayan colocado las consolas, en un área de 60x40cm.

Las tropas con despliegue avanzado podrán avanzar 10 cm (20cm en nivel 2) hacia cada lado de su despliegue. Las tropas con infiltración podrán desplegar en cualquier punto de la mitad de la mesa del jugador o invadir la mitad enemiga superando una tirada de Infiltración.

Puntuación

Ptos	Objetivo	
1	<ul style="list-style-type: none">• Por cada antena activada (max 4)	
2	<ul style="list-style-type: none">• Por haber activado más antenas que el rival al final de la partida.	
2	<ul style="list-style-type: none">• Tener más puntos de supervivencia (PV) que el rival al final de la partida.	
Parametros de Misión		
Clasificados		2
Perdida de Teniente		SI
Retirada		SI
HVT		SI

Bonos de Misión

- En esta misión todas los Chain Rifles i Chain Colt pasan a considerarse munición N/EM.

Reglas Especiales

ACTIVAR ANTENA (Ataque, Orden Corta)
Requisitos: Encontrarse en contacto peana con peana con la antena.
Efectos: <ul style="list-style-type: none">● Permite a una tropa especialista activar la antena superando una tirada de VOL.● Permite a una tropa no especialista activar la antena superando una tirada de VOL -3.● Una antena activada de esta forma pasa a estar desactivada para el jugador enemigo.

SOBRECARGA DE BLANCOS

Ningún jugador podrá tener activadas más de 4 antenas simultáneamente durante la partida. Si se fuera a activar una 5a antena, el oponente podrá elegir una antena previamente activada para que se desactive.

BARRIDO AÉREO

Al final del 3er turno de partida, todas las miniaturas que se encuentren en una franja del tablero cuya antena pertenezca al jugador rival, recibirán 1 impacto de munición EXP con daño 14. Las miniaturas no se podrán beneficiar de ningún bono por cobertura, excepto aquellas que dispongan de las reglas Nanopantalla o Pozo de Tirador y las tengan activadas en el momento del impacto.