

Traduzione: Rolli

rolli626@gmail.com



La Tana
dei Goblin

PHANTOM LEADER DELUXE

The Vietnam Air Solitarie Strategy Game



Regolamento in Italiano

Phantom Leader vi pone al comando di uno Squadrone di caccia tattici dell'US Air Force o della US Navy in Vietnam tra il 1965 e il 1972. Non dovete solo distruggere gli obiettivi ma anche saper bilanciare le delicate ripercussioni politiche dei vostri attacchi. Se gli obiettivi selezionati sono considerati troppo aggressivi, Washington sospenderà la vostra campagna aerea. Se diventate troppo passivi, verrete criticati per aver perso la guerra.

Benvenuti nella Guerra Aerea del Vietnam!

Ognuna delle campagne può essere giocata al comando di una squadriglia di Aerei appartenenti all'US Air Force oppure della US Navy. Gli obiettivi assegnati a ciascuna missione sono diversi e cambia la complessità delle campagne. Ogni campagna è giocata utilizzando una delle tre durate: Corta, Media o Lunga.

Ognuno dei vostri piloti ha le proprie abilità uniche. La giusta scelta dei piloti e delle armi per una missione saranno di vitale importanza per il successo. In base a come svolgerete le missioni, i vostri piloti acquisiranno esperienza e fatica. Con l'esperienza, le loro capacità avranno modo di migliorare ma con l'aumento della fatica le loro abilità diminuiranno, fino a far diventare il pilota incapace al volo per diverse missioni e dovrà effettuare un recupero delle proprie abilità, prima di essere nuovamente operativo.

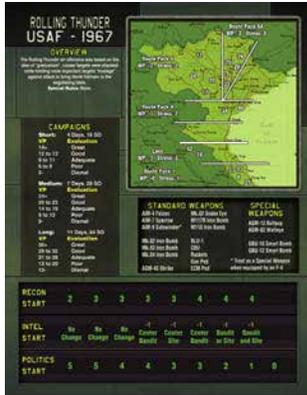
Come comandante di uno Squadrone, vi verranno comunicate le missioni, gli obiettivi da distruggere e un rapporto dell'intelligence per fornirvi le informazioni circa la destinazione e le posizioni delle potenziali difese aeree nemiche. Sulla base di queste informazioni, spetterà a voi scegliere i vostri piloti e armare i loro velivoli. Il vostro successo influenzerà la capacità strategica del nemico di rispondere alle future missioni e non meno importante, sarà come svolgerete la pianificazione tattica della missione e l'esecuzione.

In **Phantom Leader** non dovete preoccuparvi di far volare realmente i velivoli. I piloti del vostro Squadrone, si presume che siano professionisti e che abbiano avuto tutta la formazione e le competenze necessarie per svolgere il loro lavoro. Invece, la sfida consiste nel condurre con successo il vostro Squadrone attraverso ogni missione. Avrete bisogno di scegliere le migliori armi da usare contro il Bersaglio e le sue difese, il modo migliore per avvicinarvi, come dividere le forze per gli attacchi tra Aria-Aria e Aria-Terra e se dovesse essere necessario usare delle armi speciali per la missione. Se sarete abbastanza bravi, sarete in grado di compiere con successo la vostra missione e riportare tutti i piloti a casa.

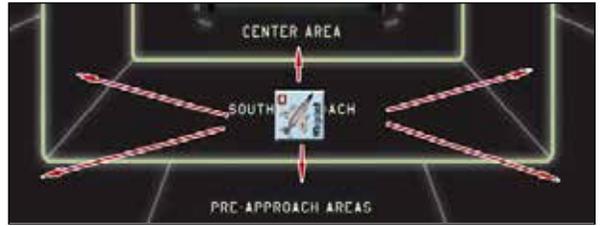
Le seguenti regole guidano il gioco di **Phantom Leader** e sono presentate nello stesso ordine della "Sequenza fasi di Gioco". E' una buona idea quella di leggere tutte le regole prima di iniziare a giocare la partita.

•Componenti di Gioco

Mappa Campagna



Questa Mappa mostra i possibili obiettivi e altre informazioni per ogni Campagna. I numeri sulla mappa sono i Bersagli e corrispondono ai numeri nell'angolo in alto a sinistra delle carte Bersaglio. Nella parte inferiore ci sono 3 tracciati che registrano i valori di **Riconoscimento**, **Intelligence** e **Politica**.



Le Aree adiacenti all'Area di Pre-Avvicinamento sono: le due Aree di Pre-Avvicinamento che toccano l'Area di Pre-Avvicinamento attuale e l'Area di Avvicinamento che tocca l'attuale Area Pre-Avvicinamento.

Scheda di Aiuto



Questa scheda contiene tutte le tabelle di riferimento e le informazioni di carattere generale di cui avrete bisogno per giocare la partita.

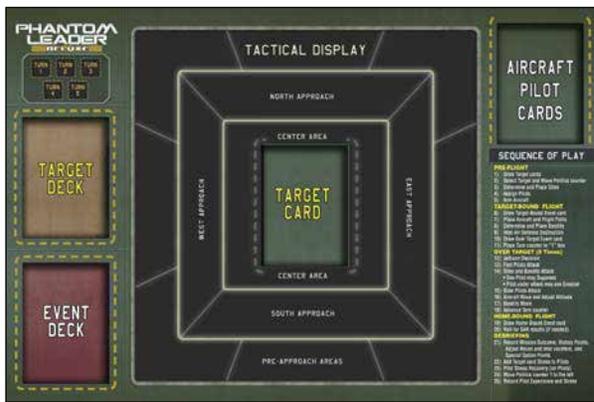
Il Dado

Ogni qualvolta che nel gioco è richiesto un tiro di dado si tira un dado a 10 facce (d10). Questo genererà numeri casuali da 1 a 10. Alcuni dadi hanno numeri che vanno da 1 a 10, altri vanno da 0 a 9. Trattare il risultato "0" del dado come un "10".

Pedine



Velivoli: ogni pedina ha un lato di Bassa Quota "L" e un lato di Alta Quota "H".



Schermo Tattico

Utilizzerete questa plancia per risolvere la fase di gioco dell'Over Target (*Sopra il Bersaglio*) di ogni missione. Inoltre sono presenti delle aree per organizzare i diversi tipi di carte che utilizzerete durante una partita.

Aree Adiacenti

Lo Schermo Tattico è diviso in 13 Aree di movimento: 1 Zona Centrale, 4 Aree Avvicinamento e 8 Aree Pre-Avvicinamento. Utilizzare sempre il percorso più breve quando calcolate la distanza per un attacco o per un movimento.

Le aree adiacenti alla Zona Centrale sono: le quattro Aree Avvicinamento.

Le Aree adiacenti alle Aree di Avvicinamento sono: l'Area Centrale, le due Aree Avvicinamento che toccano l'attuale Area di Avvicinamento e le tre Aree di Pre-Avvicinamento che toccano l'attuale Area di Avvicinamento.

Difese Aeree: queste pedine sono a doppio lato. Hanno un lato **Sito** e un lato **Bandito**.



I Siti sono riconoscibili dalla figura di Cannoni con base a terra, Sistemi Missilistici nemici o unità di Fanteria che attaccano i vostri Velivoli.



I Banditi (*Bandits terminologia Slang Militare*) sono Aerei da caccia nemici che attaccano i vostri Velivoli.

Posizionate tutte le pedine di Difesa Aerea in una tazzina a cui attingere quando si stanno determinando i Siti e i Banditi presenti durante una missione.

Le pedine di Difesa Aerea hanno i loro numeri di attacco stampati nella parte superiore.

Il numero nel cerchio nero indica il Raggio Massimo di attacco della pedina.

Se la pedina non dispone di un numero in un cerchio nero, allora può attaccare solo Velivoli nella sua stessa Area.

La lettera **H** o **L** indica la sua capacità di attaccare Velivoli ad Alte Quote (**H**) o Basse Quote (**L**) oppure ad entrambe.

Se la pedina ha il simbolo della **R**" in alto a sinistra, può essere attaccata con armi Anti-Radar e armi normali. Se la pedina ha il simbolo della "S" in alto a sinistra, viene considerata un bersaglio Soft (*Facile*). Alcune armi prendono un bonus quando attaccano i bersagli Soft. Il bonus Soft (**S**) è stampato sopra i segnalini Arma.

Segnalini



Angolo di Attacco: questi segnalini limitano le Aree di attacco di un Sito in una Area di Avvicinamento e specificano in quali Aree possono attaccare e da quali Aree possono essere attaccati.



Traiettorie di Volo: questi segnalini simulano le Traiettorie di Volo limitate degli aerei in Vietnam come furono costretti a volare nella realtà del conflitto.

Dovete inserire questi segnalini all'inizio di ogni missione per dichiarare dove il vostro Velivolo inizia e dove termina la missione.



Stress: utilizzato per registrare la quantità di Stress ricevuto da ciascuno dei vostri Piloti. Quando un Pilota riceve lo Stress, porre immediatamente il segnalino Stress sulla carta Velivolo e ne subisce gli effetti per essere Agitato (*Shaken*) o Incapace (*Unfit*).

Se lo Stress rende il Pilota Agitato, usare le sue ridotte statistiche per Agitazione (*Shaken*) anziché le sue statistiche Regolari (*Okay*). Se lo Stress rende il Pilota Incapace (*Unfit*), rimuovere tutti i segnalini (tranne i Pods) dal Velivolo.

Il Velivolo non può più compiere attacchi o eseguire attacchi di Soppressione (*Fuoco di Copertura*). Un Velivolo con un Pilota Incapace, può ancora Evadere gli attacchi nemici.

Lo Stress di un Pilota non può mai essere ridotto al di sotto di 0.



Danni Bersaglio: usato per annotare i Colpi che vengono inflitti al Bersaglio della Missione.



Segnalino Bersaglio della Mappa Campagna: porre il segnalino Bersaglio (*Target*) sulla Mappa della Campagna come promemoria su quale regione della Mappa e ubicato il vostro attuale Bersaglio.



Porre questi 3 segnalini sui 3 spazi "Start" dei rispettivi tracciati sulla Mappa

della Campagna. Quando si fa riferimento ai valori di Ricognizione, Intel e Politica utilizzare le informazioni sullo spazio a destra di ogni segnalino.

Non avanzare un segnalino nello spazio più a destra del suo tracciato. Lasciare sempre in mostra nella parte più a destra il numero o la notazione. *In pratica il segnalino raffigura due frecce verso destra. Il valore indicato dal segnalino non è dato dallo spazio che occupa, ma dal primo spazio adiacente a destra indicato dalle frecce.*



Potrete armare il vostro Velivolo con i segnalini Arma durante la fase **Armare i Velivoli**.

Le Armi sono munizioni esterne, interne o sistemi trasportati dai Piloti dei Velivoli. Ogni singolo Velivolo è limitato a ciò che può e non può portare a causa del peso, punti di ancoraggio delle armi e sistemi di volo. In Phantom Leader sarà vostro compito quello di armare il vostro Velivolo con la giusta combinazione di armi per completare ogni missione.

Ogni arma rappresentata nel gioco ha le seguenti caratteristiche:

Punti Peso: il costo in Peso per armare un Velivolo con il segnalino Arma.

Valore di Attacco: risultato minimo da ottenere con il lancio del dado per colpire con successo un bersaglio nemico e il Bersaglio della Missione.

Raggio Massimo di Attacco (nero): la distanza massima che un'arma può raggiungere per colpire un bersaglio nemico e il Bersaglio della Missione.

Raggio Minimo di Attacco (rosso): se un'arma non può attaccare ad una specifica distanza, questo viene riportato sul segnalino in rosso, accanto al Raggio Massimo di attacco.

Massima Altitudine di Attacco: l'arma può essere utilizzata da un Velivolo solamente ad Alta Quota.

Minima Altitudine di Attacco: l'arma può essere utilizzata da un Velivolo solamente a Bassa Quota.

Nome Munizione: il nome dell'arma o della designazione militare.

Carte Velivolo

Ogni carta Pilota/Velivolo rappresenta il suo equipaggio e velivolo. Ci sono 3 carte a doppia faccia per ogni Pilota che rappresentano i diversi livelli di Abilità. Nel corso di queste regole, i termini Velivolo e Pilota si riferiscono a queste carte.

E' possibile scegliere un singolo Pilota con il proprio nome una sola volta, quando lo assegnate al vostro Squadrone.

Esempio: non si può avere uno stesso Pilota, ad esempio "Showtime" nel vostro Squadrone con un livello di Abilità sia Inesperto (Green) che Veterano (Veteran).



1 - Nome del Pilota - Il nome del Pilota è solo a scopo di riferimento. Non influenza il gioco.

2 - Servizio di Appartenenza - Le carte Velivolo appartenenti agli "United States Air Force" (USAF) hanno un simbolo alato color argento, mentre le carte Velivolo appartenenti alla Marina "United States Navy" (USN) hanno un simbolo alato color oro.

3 - Livello di Abilità - I livelli di Abilità di un Pilota sono: Principiante (*Newbie*), Inesperto (*Green*), Medio (*Average*), Esperto (*Skilled*), Veterano (*Veteran*) e Asso (*Ace*). Maggiore è il livello di Abilità, superiori saranno le capacità del Pilota.

4 - Valore di Promozione - Il numero di Punti Esperienza (XP) che il Pilota deve guadagnare per essere promosso ad un livello di Abilità superiore.

5 - Tipo Velivolo - E' la designazione militare per il Velivolo.

6 - Punti Opzione Speciale (SO) - Il numero di Punti SO extra che saranno assegnati per la scelta del Velivolo. I 3 diversi numeri identificano i Punti SO maturati in base alla durata della Campagna che si sta giocando - Breve (*Short*), Media (*Average*) o Lunga (*Long*).

Si possono spendere Punti SO durante la Campagna per ottenere l'uso di Armi Speciali e per vantaggi di Priorità.

7 - Anni in Servizio - Il periodo di anni in cui il Velivolo ha prestato servizio.

8 - Calma (C) - Rimuovere questo numero di punti Stress dal Pilota al termine di ogni missione (*sia se questo Pilota ha volato oppure no*). Non è possibile ridurre lo Stress del Pilota al valore inferiore a 0.

9 - Stress - I Piloti soffrono lo Stress quando volano nelle missioni. Subiscono ulteriore Stress quando vengono attaccati da Banditi e Siti.

Se i punti Stress di un Pilota rientrano nel range "Okay" (*Regolare*), usare le sue statistiche nella riga Okay sulla sua carta. Il range Okay della carta raffigurata qui a fianco va da 0 a 5. Quando un Pilota supera il range Okay, diventa Agitato (*Shaken*).

Quando un Pilota diventa Incapace (*Unfit*) rimuovere tutti i segnalini (*tranne i Pods*) dal Velivolo. Il range Incapace della carta raffigurata qui a fianco è 10+. Un Pilota Incapace non può attaccare, tentare attacchi di Soppressione o utilizzare qualsiasi tra le Abilità Speciali annotate sulla sua carta. I Piloti Incapaci possono comunque Evadere gli attacchi.

10 - Stato (Status) - Okay (*Regolare*), Agitato (*Shaken*), Incapace (*Unfit*). Questo effetto si basa sui punti Stress attuali del Pilota.

11 - Velocità (Speed) - Veloce (*Fast*) o Lento (*Slow*). Un Pilota Veloce attacca prima di essere attaccato da Banditi o Siti in ogni turno. Un Pilota Lento attacca dopo che hanno attaccato Banditi o Siti in ogni turno.

12 - AtA - Abilità *Aria-Aria*. Questo numero modificatore viene aggiunto al risultato del dado, per modificare tutti gli attacchi effettuati dal Pilota di tipo *Aria-Aria* e attacchi di Soppressione.

13 - AtG - Abilità *Aria-Terra*. Questo numero modificatore viene aggiunto al risultato del dado, per modificare tutti gli attacchi effettuati dal Pilota di tipo *Aria-Terra* e attacchi di Soppressione.

14 - Punti peso (WP) - Il numero massimo di Punti Peso in segnalini Arma che il Velivolo può trasportare.

15 - Munizioni - Un elenco di tutti i tipi di segnalini Arma che possono essere armati sul Velivolo. Se il nome di una arma non appare nella lista della carta Velivolo, non può essere armata.

16 - Cannoni (Gun) - Identifica la disponibilità nativa del Velivolo all'equipaggiamento di un Cannone automatico e le informazioni si trovano in questa area. Solo gli F4 dell'USAF hanno la disponibilità di utilizzare dei Cannoni automatici interni dal 1967 in poi. Alcuni velivoli non hanno un Cannone automatico interno e hanno la scritta "No Gun" (*Nessun Cannone*).

Carte Evento



La carta Evento è divisa in 3 sezioni. Ogni sezione, attiva un Evento Missione che dovrete risolvere durante il volo verso una delle seguenti destinazioni:

← **Evento: verso il Bersaglio**

← **Evento: sopra il Bersaglio**

← **Evento: ritorno alla Base**

Quando vi viene chiesto di pescare una carta Evento per una esatta destinazione, attingete da questo mazzo. La sezione superiore mostra l'Evento Missione per la destinazione - **verso il Bersaglio** - che si verifica durante il volo verso il Bersaglio. La sezione centrale mostra l'Evento Missione per la destinazione - **sopra il Bersaglio** - ossia, eventuali modifiche apportate alle Difese Aeree per il Bersaglio della Missione. La sezione inferiore mostra l'Evento Missione per la destinazione - **ritorno alla Base** - che si verifica durante il volo di ritorno dal Bersaglio della Missione.

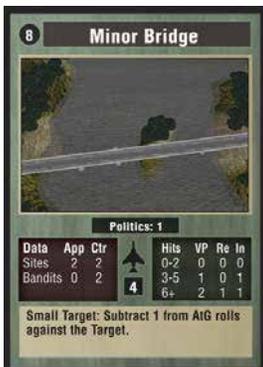
Regole degli Eventi

Siti e Banditi, specificamente elencati su carte Bersaglio che fanno parte della missione non sono interessati da Eventi.

Nella sezione centrale gli Eventi sono divisi in 2 parti.

Se una parte non può essere eseguita, si esegue comunque l'altra.

Un Bersaglio con 0 Colpi inflitti, non ne subisce di ulteriori a causa di Eventi. Se una carta Bersaglio ha uno o più Colpi, gli Eventi non possono mai ridurre i suoi Colpi al di sotto di 1.



Carte Bersaglio

Le carte Bersaglio forniscono in dettaglio gli obiettivi della vostra missione e le loro difese.

Il numero del bersaglio si trova nell'angolo in alto a sinistra e corrisponde ai numeri sulla Mappa della Campagna.

Prendete le carte Bersaglio e selezionate solo quelle che hanno

un numero di Bersaglio corrispondente a quelli sulla Mappa della Campagna. Utilizzate queste carte per formare il proprio mazzo Bersaglio. Riporre le altre carte Bersaglio non utilizzate dentro la scatola. Queste non verranno utilizzate durante la Campagna.

• Preparazione Campagna

Posizionate lo Schermo Tattico e la Mappa della Campagna scelta di fronte a voi.

Mescolate i mazzi Bersaglio ed Eventi e poneteli a faccia in giù negli appositi spazi dello Schermo Tattico.

Durante la partita, rimescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo quando si necessita di pescare una nuova carta e non ce ne sono di disponibili.

Posizionate le tazzine con le pedine di Difesa Aerea e i segnalini Angolo di attacco vicino alla Mappa della Campagna.

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 16 SO
VP Evaluation	
14+	Great
12 to 13	Good
9 to 11	Adequate
6 to 8	Poor
5-	Dismal
Medium:	7 Days, 28 SO
VP Evaluation	
24+	Great
20 to 23	Good
14 to 19	Adequate

Scegliete la durata della Campagna tra: Breve, Media e Lunga (*Short, Medium e Long*) in cui viene specificato il numero di missioni o di giorni che si volerà nella campagna.

La durata della campagna determina anche il numero di Punti Opzione Speciale (SO) che sono disponibili e il numero di Punti Vittoria (VP) che dovrete guadagnare,

necessari per raggiungere il successo di ogni livello della Campagna.

Tabella della Campagna

RECON START	2	Recon	3	3	3
INTEL START	No Change	Intel	-1	Center Bandit	Center Site
POLITICS START	5	Politics	4	4	3

I tre tracciati sulla Mappa della Campagna registrano i danni inflitti dal vostro Squadrone alle risorse strategiche del nemico.

Porre i segnalini Intelligence (*intel*), Ricognizione (*Recon*) e Politica (*Politics*) sui 3 spazi "Start" dei rispettivi tracciati della Mappa della Campagna.

Esempio: nella foto sopra, le frecce del segnalino Recon indicano un "3", il segnalino Intel indica "-1 Center Bandit" e il segnalino della Politica indica un "4".

Ricognizione (Recon)

Questo tracciato rappresenta la capacità del nemico di limitare gli sforzi delle Ricognizioni da parte degli Stati Uniti. Mentre le capacità del nemico vengono danneggiate, si aprono più possibilità sui Bersagli da scegliere per il vostro Squadrone, aumentando il numero di carte Bersaglio pescate durante la selezione della destinazione per una missione.

Intelligence (Intel)

Questo tracciato rappresenta la capacità del nemico di determinare quali obiettivi gli Stati Uniti potrebbero attaccare e di posizionare le difese nelle sue vicinanze. Mentre le capacità di Intelligence del nemico vengono danneggiate, il numero di pedine Sito e Bandito a disposizione per difendere il Bersaglio viene ridotta.

Politica (Politics)

Questo tracciato rappresenta il sostegno Politico per la guerra.

Ogni F-100, F-5, A-4, A-3, e F-8 guadagna:
 +3 Punti SO all'inizio di una Campagna Breve
 +6 Punti SO all'inizio di una Campagna Media
 +9 Punti SO all'inizio di una Campagna Lunga

Ogni F-102 e F-104 guadagna:
 +4 Punti SO all'inizio di una Campagna Breve
 +8 Punti SO all'inizio di una Campagna Media
 +12 Punti SO all'inizio di una Campagna Lunga

Ogni F-101 guadagna:
 +5 Punti SO all'inizio di una Campagna Breve
 +10 Punti SO all'inizio di una Campagna Media
 +15 Punti SO all'inizio di una Campagna Lunga

Ogni E-2 costa:
 -2 Punti SO all'inizio di una Campagna Breve
 -4 Punti SO all'inizio di una Campagna Media
 -6 Punti SO all'inizio di una Campagna Lunga

Esempio: se decido di mettere due Velivoli F-100 nello Squadron, dovrei iniziare la Campagna Media con 12 Punti Opzione Speciale.

Priorità Promozione Pilota

Dopo aver scelto la durata della Campagna e i Piloti, è possibile acquistare l'opzione di **Priorità Promozione Pilota**. Questo permette di promuovere immediatamente uno o più dei vostri Piloti. Ogni Pilota promosso per una Campagna Breve costa 6 SO, Media 12 SO, e Lunga 18 SO.

• Sequenza Fasi di Gioco

Pre-Volo

- Pescare le carte Bersaglio
- Scelta del Bersaglio della Missione e Movimento del segnalino della Politica
- Determinare e piazzare i Siti
- Assegnare i Piloti
- Armare i Velivoli.

Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio

- Evento Missione per la destinazione - verso il Bersaglio
- Piazzare i Velivoli e le Traiettorie di Volo
- Determinare e piazzare i Banditi
- Intel, Distruzione delle Difese Aeree Nemiche
- Evento Missione per la destinazione - sopra il Bersaglio
- Posizionare il segnalino Turno sullo spazio "1"

Sopra il Bersaglio (5 Turni)

- Decisione Jettison
- I Piloti Veloci attaccano
- Siti e Banditi attaccano

Un Pilota può effettuare un attacco di Soppressione

I Piloti sotto attacco possono tentare l'Evasione

- I Piloti Lenti attaccano
- I Velivoli si spostano e regolano la Quota di Volo
- I Banditi si spostano
- Avanzamento del segnalino Turno

Volo di Ritorno alla Base

- Evento Missione per la destinazione - ritorno alla Base
- Tiro di dado per il SAR (Search And Rescue - Ricerca e Salvataggio Pilota Abbattuto), se necessario

Debriefing

- Registrare l'Esito della Missione, i VP, regolare i segnalini Recon, Intel e i Punti SO
- Aggiungere lo Stress del Bersaglio ai Piloti
- I Piloti recuperano lo Stress (*tutti i Piloti*)
- Spostare il segnalino della Politica di 1 spazio a sinistra
- Registrare l'Esperienza e lo Stress dei Piloti sul Diario

• Pre-Volo

Pescare le Carte Bersaglio



Fare riferimento al tracciato del segnalino Recon sulla Mappa della Campagna per determinare il numero di carte Bersaglio che potete pescare per questa missione. Il numero indicato a destra dal segnalino (*dove la freccia indica*) è il numero di carte che pescate.

Esempio: in base alla posizione del segnalino Recon nell'immagine superiore, pescò 3 carte Bersaglio.

Scelta del Bersaglio della Missione e Movimento del Segnalino della Politica

Esaminare ciascuna delle carte Bersaglio appena pescate scegliendone una come **Bersaglio della Missione** e posizionatela nella zona centrale dello Schermo Tattico. Ponete le altre carte Bersaglio fuori dalla mappa, da un lato. Si può scegliere solo una carta Bersaglio con un valore Politico uguale o inferiore al numero visibile a destra del segnalino della Politica.

Priorità di Ricognizione

Dopo aver visto il Bersaglio a vostra disposizione, è possibile scegliere di acquistare l'opzione **Priorità di Ricognizione** con l'utilizzo dei vostri Punti SO.

Potete spendere 2 Punti SO in modo da pescare altre 2 carte Bersaglio. Una volta visti gli ulteriori Bersagli, ciò si può fare nuovamente. Si può ripetere tutte le volte che si vuole, pagando il costo in Punti SO.



Una volta scelto un Bersaglio, spostare il segnalino della Politica a destra di una serie di spazi pari al valore Politico della carta Bersaglio.

Esempio: questa carta Bersaglio ha un valore Politico di 1.

Inattività

Se non siete in grado di scegliere nessuna delle carte Bersaglio a causa del loro elevato Valore Politico, allora non sarete in grado di volare per l'attuale turno di questa missione.

Si può anche scegliere di non volare un turno della missione corrente.

Se non si vola un turno della missione di questa campagna, allora passate alla fase **Debriefing** ed eseguite questi passaggi: spostate i segnalini della Politica, Intel e Recon di 1 spazio a sinistra.

Determinare e Piazzare i Siti

Solitamente ci saranno Siti nell'Area Centrale e nelle Aree di Avvicinamento circostanti.

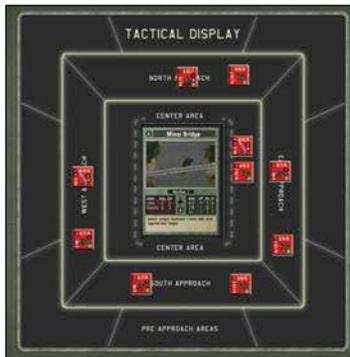
Data	App	Ctr
Sites	2	2
Bandits	0	2

Small Target: Sub

Le Difese Aeree nemiche vengono specificate nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta Bersaglio, dove c'è un numero che identifica quante pedine Sito, devono essere piazzate in ogni Area di Avvicinamento (*App*), e un secondo numero che identifica quante pedine Sito devono essere piazzate nell'Area Centrale (*Ctr*).

Esempio: per questo Bersaglio, piazza 2 Siti in ciascuna delle quattro Aree di Avvicinamento e 2 Siti nell'Area Centrale.

Plancia Schermo Tattico



Utilizzate lo Schermo Tattico per organizzare tattiche di combattimento Aereo, Aria-Aria e Aria-Terra. La plancia include un tracciato dei turni per registrare il tempo trascorso dei Velivoli nei 5 turni, durante la fase **Sopra il Bersaglio** nel corso di ogni missione.

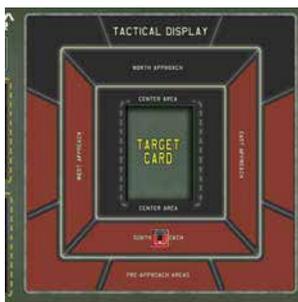
Quando i vostri Velivoli sono sopra questa plancia, sono considerati nella fase **Sopra il Bersaglio**.

Per ogni Area di Avvicinamento e per l'Area Centrale, pescare casualmente il numero appropriato di pedine di Difese Aeree dalla tazza. Porre le pedine dal lato Sito nelle Aree di Avvicinamento/Centrale per cui sono state pescate.

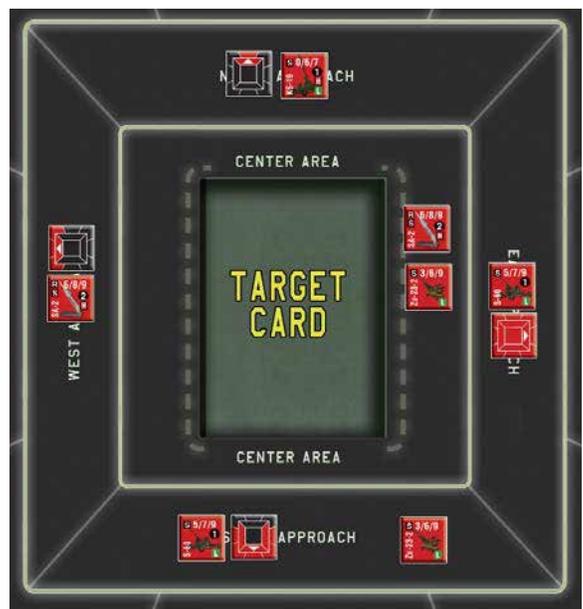
Limitazioni degli Angoli di Attacco

Per ogni pedina Sito con un Raggio di attacco di 1 o 2 ubicata in una Area di Avvicinamento, pescare 1 segnalino Angolo di attacco.

Porre il segnalino accanto alla pedina Sito con la sua freccia bianca che punta all'opposto dell'Area Centrale.



Le Aree Rosse del segnalino Angolo di attacco delimitano le Aree in cui il Sito può attaccare e da cui può essere attaccato. Le Aree Nere indicano Aree che il Sito non può attaccare e da cui non può essere attaccato e rappresentano i punti ciechi della linea di vista, quali colline, creste o edifici.



Esempio: nell'immagine precedente, i Siti Zu-23-2 non hanno un segnalino Angolo di attacco perché hanno come Raggio Massimo di attacco solo 0. Il Sito SA-2 nell'Area Centrale non dispone di un segnalino Angolo di attacco perché solo i Siti nelle Aree di Avvicinamento hanno i segnalini Angolo di attacco. Il Sito KS-19 a Nord può solo attaccare Velivoli nella sua Area di Avvicinamento e nell'adiacente Area a Nord di Pre-Avvicinamento. Il Sito S-60 ad Est può attaccare nella sua Area, e anche in qualsiasi Area adiacente. Il Sito S-60 a Sud può attaccare nella propria Area, nelle Aree di Avvicinamento a Est e Ovest e verso tutte le 3 Aree di Pre-Avvicinamento a Sud-Ovest, Sud e Sud-Est. Il Sito SA-2 a Ovest può attaccare nella sua stessa Area così come nelle 3 Aree di Pre-Avvicinamento a Ovest.

Se un Evento aggiunge o sposta un Sito con Raggio di attacco di 1 o 2 verso Aree di Avvicinamento o di Pre-Avvicinamento, pescare un segnalino Angolo di attacco per quel Sito.

Se un Evento sposta un Sito nell'Area Centrale o in una Area di Pre-Avvicinamento, scartare il suo segnalino Angolo di attacco.

Assegnare i Piloti

Decidete quale Piloti volete assegnare per compiere la missione.

Questo è un passo fondamentale verso il completamento di una missione. Fate del vostro meglio nella scelta dei Piloti in base alle statistiche del Bersaglio.



Su ogni carta Bersaglio è indicato il numero massimo di Velivoli che possono partecipare alla missione. Questo numero è indicato sotto il simbolo del velivolo, nella parte centrale inferiore della carta. Potete inviare meno velivoli in missione, ma non è possibile inviarne di più del numero indicato.

Esempio: questo Bersaglio indica che 4 Velivoli possono essere impiegati per la missione.

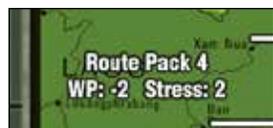
Scegliete i Piloti del vostro Squadrone che voleranno in questa missione e ponete le loro carte di fronte a voi in modo che possano essere armati.

Non è possibile assegnare Piloti Incapaci (*Unfit*) ad una missione.

Armare i Velivoli

Assegnate le **Armi** e **Pods** (*Cannoni automatici e contromisure elettroniche ECM*) a ciascuno dei Velivoli che avete selezionato per questa missione.

Le specifiche Armi che sceglierete, dipendono dal ruolo in combattimento che vorrete attribuire a ciascun Velivolo durante la Missione. Il numero e il tipo delle Armi che potrete caricare, dipende dal tipo di Velivolo, dai Punti Peso che il Velivolo può utilizzare e dai Punti SO che intendete spendere per le Armi.



Limite dei Punti Peso

Ogni Velivolo ha un numero massimo di Punti Peso di armi che può trasportare.

Questo numero è ridotto in base alla zona del Bersaglio sulla Mappa della Campagna, (*questi Punti Peso tolti dalle armi, simulano l'utilizzo di portare serbatoi di carburante extra, per obiettivi più lontani*).

Esempio: per l'immagine sopra, ogni Velivolo in missione nella zona Route Pack 4, può trasportare 2 Punti Peso (WP: -2) in meno.

Armi Speciali

Pagare 1 Punto SO per ogni Punto Peso speso per l'acquisto di **Armi Speciali** che avete selezionato.

Esempio: se le CBU (Unità Bombe a Grappolo) sono elencate sulla Mappa della Campagna, come Arma Speciale, devo pagare 1 Punto Opzione Speciale (SO) per ogni CBU che armo sul Velivolo, perché ogni CBU ha un costo in Punti Peso di 1.

Priorità di Rifornimento

È possibile scegliere di acquistare l'opzione **Priorità di Rifornimento** durante la fase "Armare i Velivoli". Questo simula il rifornimento in volo con Aereocisterne. Avere la Priorità di Rifornimento riduce nella missione la penalità dei Punti Peso a **WP: -0**.

Pagare 1 Punto SO per ogni Velivolo partecipante alla missione. Se si sceglie questa opzione, si deve pagare per rifornire tutti i Velivoli, anche quelli che non vengono utilizzati perché superano il limite dei Velivoli per la missione.

Punti Peso



Ogni arma ha un costo in Punti Peso. I segnalini Arma forniti limitano la scelta. Non potete utilizzare più di uno stesso tipo di segnalino Arma, rispetto al numero effettivo di quel segnalino fornito con il gioco. I segnalini hanno un tipo di Arma da un lato e di un tipo diverso dall'altra. Per selezionare le Armi, prendete i segnalini scelti (*e averne pagato il costo in Punti SO*) e poneteli sulle carte Velivolo appropriate.



Esempio: sto attaccando un Bersaglio nel Vietnam del Nord, nella zona Route Pack 5, durante la Campagna Short Rolling Thunder - USAF - ciascuno dei miei Velivoli subirebbe una penalità di WP-2 (Punti Peso).

Un F-4 Phantom II, che di solito può trasportare 6 Punti Peso, sarebbe in grado di trasportare solo 4 Punti Peso (WP).

Tipologia delle Armi

Ci sono tre tipi di segnalini Arma: **Aria-Aria**, **Aria-Terra** e **Pods** (*Cannoni automatici e contromisure elettroniche ECM*).

Armi **Aria-Aria** (AIM-4, AIM-9 e AIM-7) possono essere utilizzate solo contro Banditi. Questi segnalini hanno delle strisce gialle come promemoria visivo, al fine di ricordare che possono essere utilizzati solo contro i segnalini dei Banditi, anch'essi con le strisce gialle.

Tutte le altre armi sono di tipo **Aria-Terra** e possono essere utilizzati per attaccare Siti e Obiettivi, ma non i Banditi.

Pods (*Cannoni automatici e contromisure elettroniche ECM*) sono **Armi Speciali**. Se un Velivolo ha la denominazione "No Gun" ma è scritto sulla carta che può equipaggiare un **Gun Pod** (*Cannone automatico*) è possibile equipaggiare 1 Gun Pod sul Velivolo. Un **ECM Pod** aiuta a proteggere il Velivolo da attacchi nemici. Fate riferimento all'elenco delle Armi per le regole specifiche per ciascuna.

• Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio

Questo rappresenta il periodo di tempo che intercorre da quando il Velivolo decolla, fino al raggiungimento della posizione del Bersaglio.

Evento Missione - Verso il Bersaglio

Pescate una carta Evento e utilizzate la sezione di destinazione - **verso il Bersaglio** - per risolvere l'evento.

Opzione Annullamento Missione

Dopo che è stato risolto l'Evento di destinazione - **verso il Bersaglio** - potete decidere di annullare nessuno, alcuni o tutti i Velivoli dalla missione. Ciò permette ad un Velivolo danneggiato di tornare alla base senza dover affrontare le difese del Bersaglio oppure di annullare l'intera missione se non può avere successo.

I Piloti dei Velivoli che annullano la missione, non guadagnano i Punti Esperienza, ma soffrono lo **Stress del Bersaglio** normalmente (**vedi pag. 15**). I Velivoli che non annullano la missione devono passare attraverso la risoluzione della fase **Sopra il Bersaglio** e la fase **Volo di Ritorno alla Base**.

Piazzare i Velivoli e le Traiettorie di Volo

Piazzate ogni pedina Velivolo in una delle Aree di Pre-Avvicinamento. Più di un Velivolo può iniziare in una stessa Area. Questo è buon momento per pianificare e al contempo attivare i vostri Velivoli. Selezionate anche la **Quota di Volo (H o L)** iniziale per ogni Velivolo.

Traiettorie di Velo



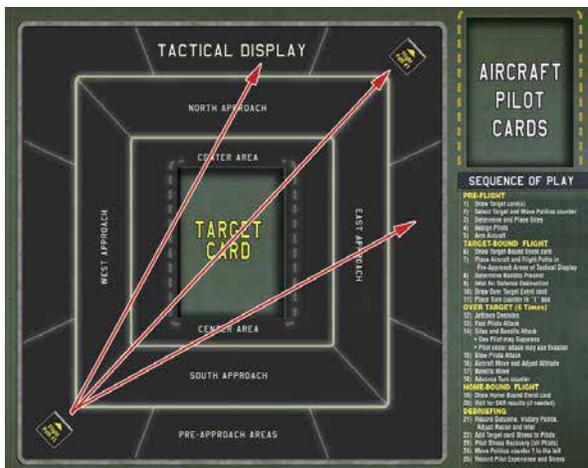
Flight Path #1

Ponete un segnalino Traiettorie di Velo numerato in un'Area di Pre-Avvicinamento, con la freccia che indichi il lato di entrata in cui si desidera far iniziare un vostro Velivolo, poi ponete il corrispondente segnalino di uscita con lo stesso numero, dentro l'Area di Pre-Avvicinamento opposta a quella di entrata.

Se disponete di Velivoli che entrano da più di 1 Area di Pre-Avvicinamento, ponete una serie di segnalini Traiettorie di Velo numerati, per ogni Velivolo che entra da Aree di Pre-Avvicinamento diverse.

I Velivoli che iniziano con il proprio segnalino di entrata della Traiettorie di Velo, devono uscire al termine della fase **Sopra il Bersaglio**, dall'Area di Pre-Avvicinamento con il segnalino corrispondente di uscita *oppure* da un'Area di Pre-Avvicinamento **adiacente** a quel segnalino.

Esempio: nell'immagine superiore, ci sono due traiettorie di volo. Il Velivolo che segue la traiettoria di volo #1, inizia nell'Area Pre-Avvicinamento a Sud-Ovest e deve uscire dalla fase "Sopra il Bersaglio" dalle Aree Pre-Avvicinamento di Nord-Est, Nord o Est. Un Velivolo che segue la traiettoria di volo #2 inizia nell'Area-Pre-Avvicinamento ad Ovest e deve uscire da una delle 3 Aree-Pre-Avvicinamento ad Est, Nord-Est, Sud-Est.



Determinare e Piazzare i Banditi

La carta Bersaglio mostra una quantità di caccia nemici, che troveremo a copertura del Bersaglio. L'esatto numero e il tipo di caccia presenti non sarà noto fino al raggiungimento del bersaglio.

Data	App	Ctr
Sites	2	2
Bandits	0	2

Small Target: Subtract against the Target

Controllate la carta Bersaglio per determinare il numero dei Banditi. Nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta Bersaglio è indicato il numero di pedine Bandito da piazzare in **ogni** Area di Avvicinamento e nell'Area Centrale.

Esempio: per questo Bersaglio, sono designati 0 segnalini Bandito per ogni Area Avvicinamento e 2 segnalini Bandito per l'Area Centrale.

Per ogni Area di Avvicinamento e l'Area Centrale, pescare in modo casuale il numero appropriato di pedine Bandito dalla tazza. Piazzate le pedine dal lato Bandito, nelle Aree di Avvicinamento o Area Centrale per cui sono state designate. Dopo aver piazzato tutte le pedine Bandito, rivedere le pedine. Se nelle pedine ve ne sono una o più che mostrano la scritta "No Bandit" rimuoverle dallo Schermo Tattico e rimetterle nella tazza. Le restanti pedine rappresentano i caccia nemici a Difesa del Bersaglio.

Intel, Distruzione delle Difese Aeree nemiche

Consultate il segnalino Intel sul suo tracciato per determinare se è possibile rimuovere un Sito e/o un Bandito.

Se il segnalino Intel sul tracciato indica uno spazio dove leggete "Center", Distruggete il tipo di Difesa indicata nell'Area Centrale. Se non leggete "Center", Distruggete il tipo indicato di Difesa dall'Area Centrale o da una qualsiasi altra Area.

Evento Missione - Sopra il Bersaglio

C'è la possibilità che le difese del Bersaglio non siano come vi è stato comunicato. Per determinare le eventuali modifiche, pescate una carta Evento e utilizzate la sezione di destinazione - **sopra il Bersaglio** - per risolvere l'evento.

• Sopra il Bersaglio (5 Turni)

La Risoluzione della fase **Sopra il Bersaglio** è divisa in 5 turni identici. Durante ogni turno, tenete traccia dei movimenti e dei combattimenti sullo Schermo Tattico. Usate il segnalino "Turn" sugli appositi spazi dello Schermo Tattico per identificare il turno di gioco corrente.

Decisione Jettison

Un Velivolo, può ora "gettare a mare" (Jettison) Una, Alcune o Tutte le munizioni che trasporta. Queste munizioni sono perse e non attaccano le unità nemiche. Ciò, è eseguito solitamente da Velivoli che trasportano armi Aria-Terra, per evitare penalità negative da combattimenti Aria-Aria (Vedi Modificatori di Penalità Punti Peso-AtG, a Pag. 11).

Sequenza di Attacco dei Velivoli

Durante l'appropriata fase di un turno, i Velivoli possono impiegare le loro munizioni disponibili per attaccare il Bersaglio, i Siti o i Banditi.

La Velocità di ogni Pilota è utilizzata per determinare quando un Velivolo attacca.

I Piloti con una classificazione di attacco **Veloce (Fast)**, attaccano prima dei Siti e Banditi.

I Piloti con una classificazione di attacco **Lento (Slow)**, attaccano dopo che hanno attaccato i Siti e Banditi.

Ogni Velivolo attacca individualmente e può attaccare un solo nemico o Bersaglio. Risolvere l'attacco di un Velivolo prima di dichiarare un attacco con un altro Velivolo.

Restrizioni degli Attacchi

Un Velivolo è limitato a quali unità nemiche può attaccare in base alla sua attuale posizione, Quota di Volo e il carico di armi. Ogni turno un Velivolo può:

Attaccare la carta Bersaglio con un numero qualsiasi di segnalini Arma **Aria-Terra** disponibili e che siano nel Raggio di attacco con il Bersaglio e il Velivolo sia alla corretta Quota di Volo.

OPPURE

Attaccare la carta Bersaglio con i **Cannoni (Gun)**, se il Velivolo è a Bassa Quota ed è nell'Area Centrale.

OPPURE

Attaccare un qualsiasi Sito con un numero qualsiasi di segnalini Arma **Aria-Terra (AtG)** disponibili e che siano nel Raggio di attacco con l'unità nemica e che il Velivolo sia alla corretta Quota e Angolo di attacco.

OPPURE

Attaccare un qualsiasi Sito con i **Cannoni (Gun)**, se il Velivolo è a Bassa Quota e nella stessa Area del Sito.

OPPURE

Attaccare un qualsiasi Bandito con un numero qualsiasi di segnalini Arma **Aria-Aria (AtA)** disponibili e che siano nel Raggio di attacco con l'unità nemica.

OPPURE

Attaccare un qualsiasi Bandito con i **Cannoni (Gun)**, se il Velivolo è nella stessa Area dell'unità nemica.

Quando un Velivolo è pronto ad attaccare, specificate il bersaglio dell'attacco e le armi che volete impiegare oppure se l'attacco sarà effettuato con i Cannoni. Risolvete l'attacco come descritto nella sezione seguente.

E' necessario infliggere un determinato numero di Colpi per distruggere il Bersaglio.

Ogni carta Bersaglio mostra 3 righe di informazioni per i Colpi subiti: **Integro**, **Danneggiato** e **Distrutto**.

La carta mostra 4 colonne di informazioni per ogni riga: **Colpi (Hits)**, **Punti Vittoria (VP)**, **Ricognizione (Re)**, **Intel (In)**.

Se si infliggono Colpi che rientrano nella prima riga, il Bersaglio rimane **Integro**, non subisce nessun danno. Alcuni Bersagli mostrano nella prima riga dei VP in negativo. Questo significa che vengono sottratti i VP dalla Campagna per aver svolto così malamente l'attacco.

Esempio: se ho inflitto tra 0-2 Colpi sulla carta Bersaglio mostrata, non lo avrei Danneggiato. Ricevo un punteggio di 0 VP e non ho variazioni per i segnalini sui tracciati Recon e Intel, perchè hanno un valore di 0.

Se si infliggono Colpi che rientrano nella seconda riga, il Bersaglio viene **Danneggiato**. Si guadagnano i VP rilevati e si spostano i segnalini Recon e Intel sui rispettivi tracciati verso destra, del numero di spazi indicati dalla carta Bersaglio.

Esempio: se ho inflitto tra 3-5 Colpi sulla carta Bersaglio mostrata, è stato Danneggiato. Ricevo 1 VP e ricevo 1 variazione del segnalino Intel di uno spazio verso destra del suo tracciato.

Se si infliggono Colpi che rientrano nella terza riga, il Bersaglio viene **Distrutto**. Si guadagnano i VP rilevati e si spostano i segnalini Recon e Intel sui rispettivi tracciati verso destra, del numero di spazi indicati dalla carta Bersaglio.

Esempio: se ho inflitto tra 6 o più Colpi sulla carta Bersaglio mostrata, è stato Distrutto. Ricevo 2 VP e ricevo la variazione dei segnalini Recon e Intel di uno spazio ciascuno verso destra, sui rispettivi tracciati.

Attacchi Aria-Aria (AtA)

Valore di Attacco



Quando utilizzate armi **Aria-Aria (AtA)** o usate i **Cannoni** contro un Bandito, avete la possibilità di infliggere un Colpo all'unità nemica. Tirate un dado d10 per ogni arma

che apre il fuoco e guardate il Valore di attacco di quel segnalino Arma. Se il risultato del tiro di dado modificato è uguale o maggiore al Valore di attacco dell'arma, un Colpo viene inflitto al Bandito. Rimuovere ogni segnalino Arma usato dal Velivolo. Un Bandito viene sempre abbattuto dopo che ha ricevuto 1 Colpo.

Modificatore Aria-Aria (AtA)

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 4	Okay	Fast	-1	+0
5 to 7	Shaken	Slow	-3	-2	

Aggiungete il modificatore AtA (Aria-Aria) del Pilota che esegue l'attacco ai tiri di dado. Il modificatore AtA varia in base ai Punti Stress attuali del Pilota e altri modificatori che potrebbero essere in effetto.

Esempio: quando questo Pilota ha 0-4 Stress è Veloce, ha come Abilità di attacco Aria-Aria (AtA) -1 e come Abilità di attacco Aria-Terra (AtG) +0. Quando sale ha 5-7 di Stress, diventa Lento, con -3 per gli attacchi Aria-Aria (AtA) e -2 per gli attacchi Aria-Terra (AtG). Quando subisce 8 o più Stress, diventa Incapace (Unfits).

Modificatori Penalità Punti Peso Aria-Terra (AtG)

La seguente tabella mostra i modificatori di penalità che un Pilota subisce quando effettua un **Attacco/Soppressione** che ha come obiettivo un Bandito in una stessa Area, in base a quanti Punti Peso di **Armi Aria-Terra (AtG)** trasporta.

Tali penalità non si applicano se il Bandito è a 1 Area o più di distanza.

Hits	VP	Re	In
0-2	0	0	0
3-5	1	0	1
6+	2	1	1

subtract 1 from AtG rolls

Punti Peso AtG Penalità AtA

2 o meno	-0
3	-1
4	-2
5 o più	-3

Risoluzione dei Combattimenti Aerei

Se viene inflitto un Colpo, il Bandito designato è abbattuto e viene tolto dallo Schermo Tattico. Riporre la pedina del Bandito abbattuto nella tazzina con le altre pedine. Rimuovere i segnalini Arma impiegati dal Velivolo, anche quelli che non sono stati efficaci.

Esempio di un Combattimento Aria-Aria (AtA):



Showtime sta attaccando un Mig-17 con due missili AtA AIM-9. Lancio i missili rimuovendoli dalla carta del Velivolo tirando un dado d10 per ogni segnalino (due tiri d10). Sto tentando un risultato pari o superiore al Valore di attacco nella parte superiore del segnalino. Un AIM-9 ha un Valore di attacco di 6. Posso anche aggiungere l'abilità AtA del mio Pilota al tiro di dado che è +2. Il Mig-17 sarà abbattuto se riesco a segnare almeno un Colpo con uno dei missili. Tiro il dado (due volte), esce un 7 e un 3. Showtime ha una abilità AtA di +2 che aggiungo ai risultati dei tiri di dado e ottengo un 9 e un 5. Il risultato di 9 è uguale o superiore al Valore di attacco (6) dell'AIM-9. Il Mig-17 è abbattuto.

Attacchi Aria-Terra (AtG)

Quando utilizzate armi Aria-Terra (AtG) per attaccare il Bersaglio o un Sito, avete la possibilità di infliggere uno o più Colpi. Tirate un dado d10 per ogni arma che apre il fuoco e guardate il Valore/i di attacco di quel segnalino Arma.

Assegnazione del Numero di Colpi

Valore di Attacco



Se il risultato del tiro di dado, modificato è uguale al primo numero, ma minore del secondo, viene inflitto un solo Colpo.

Se il risultato del tiro di dado modificato è uguale al secondo numero, ma minore del terzo, vengono inflitti due Colpi.

Se il risultato del tiro di dado modificato è uguale al terzo numero, ma minore del quarto, vengono inflitti tre Colpi.

Se il risultato del tiro di dado modificato è uguale o superiore al quarto numero, vengono inflitti quattro Colpi.

Rimuovere i segnalini Arma impiegati dal Velivolo, anche quelli che non sono stati efficaci.

Nota: non tutti i segnalini Arma hanno più numeri relativi ai Colpi.



Esempio: durante l'uso di una Mk. 82, se realizzo un risultato tra 1-6 non ho effetti. Un risultato tra 7-9 infliggo 1 Colpo. Un risultato di 10 o più infliggo 2 Colpi.



Esempio: durante l'uso di una Mk. 84, se realizzo un risultato tra 1-2 non ho effetti. Con un risultato tra 3-4 infliggo 1 Colpo. Con un risultato tra 5-7 infliggo 2 Colpi. Con un risultato di 8 o più infliggo 3 Colpi.

Se state attaccando il Bersaglio o un Sito con i **Cannoni**, il Velivolo deve essere a Bassa Quota. Tirate un dado d10 per i Cannoni. Se il risultato modificato è uguale o maggiore di 10, un Colpo viene inflitto al Bersaglio o Sito.

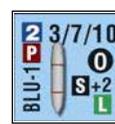
Modificatore Aria-Terra (AtG)

C STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 4	Okay	Fast	-1 +0
	5 to 7	Shaken	Slow	-3 -2

Aggiungete il modificatore AtG (Aria-Terra) del

Pilota che esegue l'attacco ai tiri di dado. Il modificatore AtG varia in base ai Punti Stress attuali del Pilota e altri modificatori che potrebbero essere in effetto.

Obiettivi Soft e Radar



Tutte le pedine dei Siti hanno un simbolo "S" e alcune carte Bersaglio la dicitura

"Soft". Alcune armi, come le CBU e le BLU-1 ottengono un bonus ai loro tiri di dado quando attaccano questi obiettivi. Il bonus specifico è stampato su ogni segnalino Arma che ne usufruisce. **Nota:** spostate il segnalino della Politica di 1 spazio verso destra quando utilizzate l'arma BLU-1 (*bomba al Napalm*).



Le pedine Sito SA-2 hanno un simbolo "R" (*Radar*). I missili AGM-45 e AGM-78 hanno un simbolo corrispondente "R" (*Radar*) e possono attaccare solo Siti SA-2.

Danni ai Siti

Se ad un Sito vengono inflitti 1 o più Colpi è distrutto. La pedina viene rimossa dallo Schermo Tattico e riposta nella tazzina.

Esempio: dopo aver sganciato una Mk. 84 su un S-60 tiro il dado e ottengo il risultato di 10. Il Sito S-60 è distrutto e rimosso dallo Schermo Tattico e riposto insieme alle altre pedine, nella tazzina.

Danneggiare il Bersaglio



Utilizzare i segnalini Danni al fine di ricordare i Colpi inflitti al Bersaglio della Missione.

Esempio: dopo aver sganciato una Mk. 84 sul Bersaglio, tiro il dado e ottengo un 6 e subisce 2 Colpi. Ho posto un segnalino 2 Colpi Danno sul Bersaglio.

Non è necessario per distruggere i Siti e i Banditi se non espressamente richiesto dalla carta Bersaglio.

Danni e Colpi in Eccedenza

I Danni eccedenti non incidono mai su un altro obiettivo nemico. I Colpi extra inflitti ad un Sito non incidono e non influenzano un altro Sito o la carta Bersaglio. Allo stesso modo, Colpi supplementari inflitti contro la carta Bersaglio non incidono sui Siti.

Siti e Banditi Attaccano

Dopo l'attacco di uno o più Velivoli condotto da Piloti con abilità Veloce, tutti i Siti e Banditi sopravvivuti attaccano. Un Sito è limitato a quale Velivolo può attaccare in base all'Altitudine, dal suo Raggio di attacco in base alla posizione del Velivolo del giocatore e dal suo eventuale segnalino di Angolo di attacco. Un Bandito ha l'attacco limitato dal suo Raggio di attacco nei confronti dei Velivoli del giocatore.

Ogni Sito e Bandito attacca singolarmente e possono ognuno attaccare un solo Velivolo. Risolvere l'attacco per il Sito o il Bandito prima di iniziare un attacco per un altro Sito o Bandito.

Un Sito o Bandito indirizza il proprio attacco automaticamente verso il Velivolo più vicino. Se più di un Velivolo è equidistante, determinare in modo casuale (con un lancio di dado d10, 1-5 e 6-10) quale Velivolo del giocatore verrà attaccato.

Reazione dei Velivoli

Il Velivolo sotto mira da parte di un Sito o un Bandito può reagire all'attacco. Per prima cosa è possibile tentare un attacco di **Soppressione** oppure se fallisce, può tentare un'Evasione.

Soppressione - (Fuoco di Copertura)

Un (1) qualsiasi Velivolo, può tentare un attacco di Soppressione su un Sito o un Bandito. Specificate un attacco **se con i Cannoni oppure con uno o più segnalini Arma che volete impiegare**. Applicate tutti i modificatori di attacco per la Soppressione al tiro di dado normalmente. Se il tiro/i di dado/i per l'attacco di Soppressione indica che un colpo è inflitto, l'attacco del Sito o del Bandito viene negato. Tuttavia, il Sito o il Bandito non prende Colpi o Danni provocati dall'attacco di Soppressione. Se il tentativo/i di Soppressione fallisce, il Velivolo non può tentare un nuovo attacco di Soppressione, ma può comunque tentare Soppressioni qualora fosse oggetto di attacchi futuri.

Esempio: Papa è sotto mira da un Sito S-60. Chevy sgancia una Mk.82, colpisce l'S-60. L'attacco del Sito S-60 contro Papa viene annullato, ma il Sito non viene distrutto.



Quando si tenta un attacco di Soppressione con un "Rocket" (Lanciamissili multiplo), aggiungete +3 al tiro di dado per la Soppressione (S+3 sul segnalino).

Evasione

Il Velivolo sotto mira da parte di un Sito o un Bandito può scegliere di andare in Evasione per ridurre le probabilità di essere colpito. Quando un Velivolo esegue l'Evasione, ponete 2 punti Stress sulla sua carta. Quando tirate il dado per l'attacco del Sito o Bandito, tirate 2 dadi e utilizzate il risultato inferiore.

Esempio: Misty è stato attaccato da un MiG-17. Egli sceglie di andare in Evasione e tira due dadi per l'attacco del MiG. I risultati sono 10 e 1. Utilizzando il risultato di 1, Misty viene mancato dal MiG-17.

L'Evasione può essere utilizzata da un Velivolo solo per gli attacchi provenienti da un Sito e Bandito e solo

durante la fase **Sopra il Bersaglio** o quando reagisce ad un attacco di un Evento Speciale.

Risoluzione degli Attacchi

Tirate un dado d10 per la pedina di Difesa Aerea (Sito o Bandito) che sta attaccando e guardate i Valori di attacco del Sito/Bandito per risolvere l'attacco.

Se il risultato modificato (a volte il tiro di dado viene modificato da carte Evento) è minore del primo numero, non vi è alcun effetto sul Velivolo del giocatore.

Se il risultato modificato è uguale al primo numero ma minore del secondo, aggiungere 1 Punto Stress da bersaglio agli eventuali punti stress già presenti sul Pilota.

Se il risultato modificato è uguale al secondo numero ma minore del terzo, il Velivolo bersagliato è Danneggiato. Rimuovere tutti i segnalini Arma e Pod, inoltre il Pilota riceve 2 Punti Stress. Se un Velivolo viene Danneggiato una seconda volta, viene Distrutto.

Se il risultato modificato è uguale o maggiore al terzo numero, il Velivolo bersagliato è Distrutto. Più tardi, verrà effettuato un controllo SAR (Search and Rescue - Ricerca Pilota Abbattuto) per ogni Velivolo Distrutto durante la fase **Volo di Ritorno alla Base**.



Esempio: Mad Dog è sotto mira da un Sito SA-2. Mad Dog non effettua Soppressione e non Evade. Lancio il dado per l'attacco del Sito. Se realizzo un 9 o superiore, Mad Dog è abbattuto.

Se realizzo un 8, Mad Dog viene Danneggiato. Se realizzo un 6 o 7, Mad Dog prende un segnalino Stress da porre sopra la carta Velivolo di Mad Dog. Se realizzo un 5 o meno, Mad Dog viene mancato dall'attacco del Sito.



Esempio: Buzzard sta volando ad Alta Quota nella stessa Area dove è presente un Sito S-60. Un S-60 può avere come Bersaglio solo velivoli a Bassa Quota. Buzzard non può essere attaccato.

Movimento dei Velivoli e Cambio di Quota

Durante questa fase è possibile spostare i vostri Velivoli dall'Area attuale a un'Area adiacente.

È inoltre possibile modificare la Quota di Volo dei vostri Velivoli.

Ci sono due livelli di Quota nel gioco: **Alta (High)** e **Bassa (Low)**. I livelli di Quota influiscono su quali armi un Velivolo può usare e da quali Siti possono essere attaccati.

Alla termine della fase **Sopra il Bersaglio**, nel 5° Turno, tutti i Velivoli devono lasciare il Bersaglio e iniziare la fase **Volo di Ritorno alla Base**.

Limitazione dei Movimenti

Durante il Movimento dei Velivoli, nel 4° Turno della fase **Sopra il Bersaglio** è necessario spostare tutti i Velivoli, dall'Area Centrale verso le Aree di Avvicinamento.

Durante il Movimento dei Velivoli, nel 5° Turno della fase **Sopra il Bersaglio** è necessario spostare tutti i Velivoli, dalle Aree di Avvicinamento verso le Aree di Pre-Avvicinamento.



Lasciare l'Area del Bersaglio

Nel corso di una missione, al termine di una fase di Movimento dei Velivoli, si possono avere un numero qualsiasi di Velivoli in una Area di Pre-Avvicinamento che potrebbero uscire anticipatamente dalla fase **Sopra il Bersaglio**. Se alcuni Velivoli lasciano il Bersaglio prima, devono attendere fino a che **tutti** i Velivoli escano dal Bersaglio prima di iniziare la fase **Volo di Ritorno alla Base** della missione.

Movimento dei Banditi

I Banditi muovono dopo che hanno mosso i Velivoli del giocatore. Ogni **Bandito** può muoversi di un'Area, ma non è richiesto muovere. I Banditi non usano l'Altitudine. Utilizzate le seguenti regole per stabilire se e dove un Bandito si sposta:

Se ci sono uno o più Velivoli nel suo Raggio di attacco, il Bandito non si sposta.

Se nessun Velivolo è nel suo Raggio di attacco, spostate il Bandito in direzione di un'Area verso il Velivolo più vicino. Se più di un Velivolo è equidistante, determinate in modo casuale verso quale Velivolo si sposta il Bandito.

Esempio: durante la fase Movimento dei Banditi, un MiG-19 è nell'Area Centrale e Buick si trova nell'Area di Avvicinamento a Sud. Il MiG-19 si sposta nell'Area di Avvicinamento a Sud. Se ho un Velivolo sia a Nord sia nell'Area di Avvicinamento a Sud, il MiG-19 si sposta in modo casuale. Tiro un dado per il Mig (1-5 - si sposta a Nord, 6-10 - si sposta a Sud) e tiro un 2. Il Bandito si sposta nell'Area di Avvicinamento a Nord.

Avanzamento del segnalino Turno

Avanzate il segnalino Turno allo spazio successivo sullo Schermo Tattico.

• Volo di Ritorno alla Base Evento Missione - Ritorno alla Base

Pescate una carta Evento e utilizzate la sezione di destinazione - **ritorno alla Base** - per risolvere l'evento.

Ricerca Pilota Abbattuto (SAR) - (se necessario)

Dopo aver risolto l'Evento Missione per la destinazione - **ritorno alla Base** - eseguire un controllo per la **Ricerca e Salvataggio Pilota Abbattuto (SAR)** per ogni Velivolo che è stato abbattuto mentre era in volo nelle fase **Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio** o nella fase **Sopra il Bersaglio** o da Eventi associati alla fase **Volo di Ritorno alla Base**. Ciò, si svolge tirando un dado SAR (d10), modificando il risultato e confrontandolo con la tabella sottostante. Tirate un dado per ogni Pilota abbattuto. Prima di tirare il dado, potete scartare i segnalini Arma Aria-Terra AtG dai Velivoli per modificare il vostro tiro di dado SAR.

Risultato del tiro di dado SAR già modificato:

9+ Recupero rapido: il Pilota subisce 3 segnalini Stress

6-8 Recupero sotto fuoco nemico: il Pilota subisce 5 segnalini Stress

5- Disperso in Azione: rimuovere il Pilota dalla Campagna a meno che non venga successivamente salvato da una carta Evento.

Il risultato per il tiro di dado **SAR** viene modificato come segue:

- Sottrarre la penalità dei Punti Peso forniti dal Bersaglio (*indicati sulla Mappa della Campagna in base alla zona*). Questo valore non viene modificato anche se avevate scelto l'opzione di **Priorità di Rifornimento**.

- Aggiungere 1 per ogni Punto Peso di armi Aria-Terra AtG scartate dal giocatore per questo tiro di dado SAR. (*Questo modificatore si applica solo al tiro di dado SAR corrente, non per tutti i tiri di dado SAR eventualmente successivi per altri Piloti abbattuti*).

- Aggiungere 2 al tiro di dado SAR se il Pilota è stato abbattuto durante la fase **Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio** o 1 se è stato abbattuto durante la fase **Volo di Ritorno alla Base**.

• Debriefing

Nella colonna della missione in corso sul Diario del Giocatore, registrate il numero della carta Bersaglio che avete appena attaccato.

Più in basso, registrate le informazioni dei Piloti, registrate il numero di Punti SO che avete speso durante la missione e il numero rimanente.

Sotto la linea delle Opzioni Speciali, registrate lo stato finale del Bersaglio. Se il Bersaglio è stato **Distrutto** durante la missione, scrivere una "X" nella casella e scrivere il numero di Punti Vittoria (VP) forniti dalla carta Bersaglio (*indicati in basso a destra*) sulla riga appropriata. Se il Bersaglio è rimasto **Integro**, scrivere sulla casella una "I" e scrivere i VP forniti dalla carta Bersaglio sulla riga appropriata.

Regolazione dei Tracciati della Campagna

Hits	VP	Re	In
0-2	0	0	0
3-5	1	0	1
6+	2	1	1

Se il Bersaglio è stato **Danneggiato** o **Distrutto**, fare riferimento alla carta Bersaglio per determinare quali segnalini sui tracciati della Mappa della Campagna devono essere regolati e di quanti spazi.

Il numero indicato sulla carta Bersaglio per **Recon (Re)** e **Intel (In)** è il numero di spazi verso destra che il corrispondente segnalino deve percorrere su quel tracciato, tuttavia, un segnalino non viene mai spostato verso sinistra oltrepassando lo "Start" o verso destra a coprire l'ultimo spazio del tracciato.

Esempio: in caso di Danneggiamento, questo Bersaglio non regola il segnalino Recon (Re), ma sposta il segnalino Intel (In) di 1 spazio verso destra. Se questo Bersaglio viene Distrutto, si spostano entrambi i segnalini di 1 spazio a destra.

Stato del Bersaglio

Se il bersaglio è stato **Danneggiato** o **Distrutto** durante la missione, ponete la carta Bersaglio da parte fino al termine della Campagna.

Se il bersaglio è rimasto **Intatto**, ponete la carta negli scarti per un'eventuale selezione successiva quando il mazzo delle carte Bersaglio è esaurito.

Esito della Campagna

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 16 SO
VP	Evaluation
15+	Great
13 to 14	Good
10 to 12	Adequate
6 to 9	Poor
5-	Dismal

Se questa missione era l'ultima missione della Campagna, confrontare i Punti Vittoria totali del giocatore con quelli elencati sul Mappa della Campagna,

in base alla durata che state giocando

Esempio: se stessi giocando la Campagna USN Linebacker in modalità Corta e avessi guadagnato 11 Punti Vittoria nel corso dei 4 giorni, avrei guadagnato un esito di Vittoria della Campagna con un risultato di "Adeguata".

Stress Pilota, Recupero e Esperienza

Durante la missione, i Piloti subiscono Stress e guadagnano Esperienza. I Piloti che non hanno volato una missione non subiscono Stress. Il numero di **Punti Stress** che un Pilota ha ricevuto, modificano il suo **Stato (Status)**. Il numero di **Punti Esperienza** che un Pilota ha guadagnato, determinano il suo successivo **livello di Abilità** in base al raggiungimento del suo **Valore di Promozione**, mostrato in alto a destra sulla carta Pilota.

Aggiungere lo Stress del Bersaglio

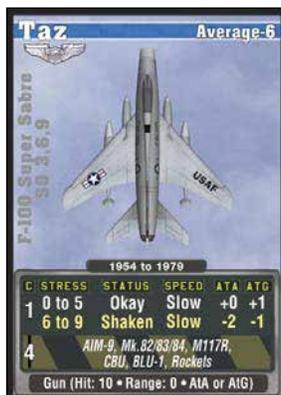


Dopo il termine della missione, tutti i Piloti che hanno volato (anche i Piloti che hanno annullato la Missione) subiscono la penalità fornita dallo **Stress del Bersaglio**, che viene assegnato in base alla zona della Mappa in cui si trova il numero del **Bersaglio della Missione** che è stato attaccato dallo Squadrone.

Esempio: tutti i Piloti USAF che hanno volato in una missione contro il Bersaglio #34 o #40 nella zona della Mappa Route Pack 4 (vedi immagine), subiscono 2 Punti Stress.

Recupero Stress dei Piloti

Dopo che i Punti Stress del Bersaglio sono determinati, il totale dei Punti Stress del Pilota vengono ridotti dal suo numero di **Calma (C)** indicato sulla carta del Pilota. Questo numero è stato anche scritto sul Diario del Giocatore all'inizio della Campagna.



Quando un Pilota non vola una missione, recupera stress pari al suo numero di Calma (C) più 2.

Esempio: Taz ha guadagnato 6 Punti Stress durante le ultime due missioni. Lui è Agitato (Shaken) e non volerà la missione in corso. Al termine della missione che non ha volato, guarirà di 1 Punto Stress dovuto dal suo Punto di Calma (C), più 2 Punti Stress perché ha riposato durante la missione invece di partecipare. All'inizio della prossima missione avrà solo 3 Punti Stress sul suo Velivolo e sarà in grado di utilizzare le sue statistiche Regolari (Okay).

Recupero della Politica

Spostare il segnalino della Politica di 1 spazio verso sinistra dopo ogni missione.

Priorità di Riposo e Recupero

Una volta, dopo ogni missione si possono spendere 9 Punti SO per rimuovere 2 Punti Stress da ogni Pilota del vostro Squadrone.

Velivoli Danneggiati

Vengono automaticamente riparati e sono pronti a volare la prossima missione normalmente. L'unica limitazione sulla partecipazione alla missione successiva è vincolata dallo Stress accumulato dal Pilota.

Velivoli Abbattuti

Se il Pilota è Recuperato dall'azione SAR (*Search and Rescue - Ricerca e Salvataggio*), aggiungete la quantità indicata di Stress sulla sua carta, il Pilota si ricongiunge al vostro Squadrone e continua normalmente.

Se il risultato dell'azione SAR è **Disperso in Azione**, rimuovere il Pilota dalla Campagna.

Trasferimento di Piloti Incapaci

Dopo che tutte le regolazioni sui Punti Stress sono state eseguite, se un Pilota ha Punti Stress che oltrepassa la soglia di **Agitato (Shaken)**, diventa **Incapace (Unfits)** di volare. Si può scegliere di Trasferire i Piloti Incapaci dal vostro Squadrone.

Stress per MIA e Trasferimento Piloti

I Piloti Dispersi in Azione (MIA - Missing in Action) o Incapaci che vengono Trasferiti aggiungono Punti Stress ai restanti Piloti dello Squadrone. Più alto è il livello di Abilità del Pilota Trasferito o Disperso in Azione, più Punti Stress si aggiungono.

La seguente tabella indica il numero di Punti Stress che ciascun Pilota rimanente subisce, per ogni Pilota Trasferito o Disperso in Azione.

Livello di Abilità	Punti Stress Piloti Trasferiti	Punti Stress MIA
Newbie (Principiante)	0	0
Green (Inesperto)	0	1
Average (Medio)	1	1
Skilled (Esperto)	1	2
Veteran (Veterano)	2	2
Ace (Asso)	3	3

Esempio: al termine di una missione, Trasferisco 1 Pilota Incapace con Abilità Average (Medio) e ho 1 Pilota Veteran (Veterano) MIA. Aggiungo 3 Punti Stress a ciascuno dei Piloti rimanenti dello Squadrone.

È possibile che lo Stress inflitto ai Piloti a causa del Trasferimento e MIA di altri compagni, provochi l'Incapacità di altri membri dello Squadrone. Continuare ad applicare e risolvere lo Stress a tutti i Piloti dello Squadrone finché avete Piloti da Trasferire.

Una volta che tutto lo Stress è stato assegnato, procedere ai Rimpiazzi dei Piloti.

Rimpiazzo Piloti

Dopo ogni missione, si ottiene automaticamente un **Pilota di Rimpiazzo** per ciascuno dei vostri Piloti Trasferiti o MIA.

Scegliere casualmente un Pilota di Rimpiazzo abilitato allo stesso tipo di Velivolo. Non scegliete un nome di un Pilota che abbia già partecipato alla Campagna. Il Pilota rimpiazzato deve avere un livello di Abilità di 1 livello inferiore a quello del Pilota Trasferito o MIA. Un Newbie (*Principiante*) sostituirà un Newbie (*Principiante*). Se avete poca disponibilità di scelta tra i Piloti, scegliete casualmente una qualsiasi categoria di Velivoli che possano partecipare alla Campagna per il vostro Servizio di Appartenenza (USAF o USF).

Se un Pilota MIA, viene salvato successivamente da una carta Evento, sottrarre lo Stress dai Piloti attuali dello Squadrone. Se ciò accade, è necessario scegliere quale Pilota mantenere: o il Pilota salvato o il Pilota che lo ha rimpiazzato. Rimuovere dalla Campagna il Pilota che si è scelto di non mantenere.

Punti Esperienza e Stress dei Piloti

Scrivete il numero attuale di Punti Stress per ogni Pilota sul Diario del Giocatore nella colonna della missione in corso.

Ogni Pilota che ha volato nella missione guadagna 1 Punto Esperienza nella colonna XP sul Diario del Giocatore. Se il Bersaglio è stato Distrutto e nessun Velivolo è stato abbattuto durante la missione, ogni Pilota che ha volato nella missione guadagna un ulteriore Punto Esperienza.

Promozione dei Piloti

Verificare la Promozione dei Piloti dopo aver risolto lo Stress del Bersaglio. Se un Pilota detiene un totale di Punti Esperienza acquisiti, pari o maggiori al suo Valore di Promozione, il Pilota viene promosso. La Promozione consiste nella sostituzione della Carta Pilota con un'altra Carta di più alto livello di Abilità dello stesso Pilota.

I **Punti Esperienza** utilizzati per la promozione del Pilota vengono esauriti. Se il Pilota ha guadagnato più Punti Esperienza rispetto a quelli previsti per la sua Promozione, egli conserva i Punti eccedenti per la sua prossima Promozione.

I **Livelli di Abilità** di un Pilota sono (dal più alto al più basso): **Ace** (Asso), **Veteran** (Veterano), **Skilled** (Esperto), **Average** (Medio), **Green** (Inesperto) e **Newbie** (Principiante).

•Regole Opzionali

All'inizio di una Campagna, decidere quali regole opzionali si desidera utilizzare e registrarle sul Diario del Giocatore.

AIM-9 Sidewinder di Prima Generazione

I primi **Sidewinders** hanno avuto problemi di affidabilità che sono stati successivamente risolti. I Sidewinders utilizzati prima del 1968 subiscono una penalità di -1 in attacco, quindi colpiscono con un 7. Se si utilizza questa opzione per le Campagne che si svolgono durante il 1968 o prima, si guadagnano 3, 6 o 9 Punti SO per la rispettiva durata della Campagna, Breve, Media o Lunga.

Volare con 1 Velivolo in meno o 1 in più

Potete utilizzare un Velivolo aggiuntivo rispetto al numero specificato dalla carta Bersaglio, ma si perde 1 VP. Se usate un Velivolo in meno rispetto al numero specificato dalla carta Bersaglio e Distruggete anche il Bersaglio, guadagnate 1 VP aggiuntivo. Se si utilizza questa seconda opzione, pagare 2, 4 o 6 Punti SO per la rispettiva durata della Campagna, Breve, Media o Lunga.

Difficoltà della Campagna

Il livello base di difficoltà di una Campagna è "Average" (*Media*). È possibile regolare la difficoltà scegliendo alcune opzioni di **Svantaggi** e **Vantaggi**. Registrare la difficoltà che scegliete e apportate le regolazioni per la Campagna. È possibile scegliere ogni regolazione solo una volta, per ciascuna delle opzioni scelte.

Difficoltà	Opzioni
Ace (Asso)	Scegliere 3 Svantaggi
Veteran (Veterano)	Scegliere 2 Svantaggi
Skilled (Esperto)	Scegliere 1 Svantaggi
Average (Medio)	Nessuna opzione
Green (Inesperto)	Scegliere 1 Vantaggio
Newbie (Principiante)	Scegliere 2 Vantaggi

Svantaggi

Punti Stress Extra: i Piloti subiscono 1 Punto Stress del Bersaglio aggiuntivo quando volano in una missione.

Miglioramento dei Siti/Banditi: quando attaccano aggiungete +1 al risultato di dado.

Aumento dei Siti/Banditi: piazzare 1 pedina Sito in più quando si posizionano i Siti nell'Area Centrale e piazzate una pedina Bandito in più quando vengono determinati i Banditi nell'Area Centrale.

Riduzione dei Punti SO: iniziare la Campagna con un minor numero di Punti SO. Breve = -3, Media = -6, e Lunga = -9.

Vantaggi

Riduzione dei Punti Stress: i Piloti subiscono -1 Punto Stress del Bersaglio quando volano in una missione.

Declassamento dei Siti/Banditi: quando attaccano sottrarre -1 al risultato di dado.

Riduzione dei Siti/Banditi: piazzare 1 pedina Sito in meno quando si determinano i Siti nell'Area Centrale e piazzare 1 pedina Bandito in meno quando vengono determinati i Banditi nell'Area Centrale.

Aumento dei Punti SO: iniziare la Campagna con un maggior numero di Punti SO. Breve = +3, Media = +6, e Lunga = +9.

Scelta Causale dello Squadrone

Scegliete i vostri Piloti in modo casuale. Ponete tutte le pedine Velivolo selezionabili (*sulla base degli Anni di Servizio dei Velivoli*) in una tazza. Pescate il numero appropriato di pedine dalla tazza e assegnare ad ogni Velivolo pescato un livello di Abilità prima di pescarne un altro. Pagate e/o guadagnate i Punti SO in base alla Qualità del Velivolo (vedi pag. 6) designato. Se utilizzate questa opzione, aumentate di 6, 12 o 18 Punti SO per la rispettiva durata della Campagna Breve, Media o Lunga. Se terminate con meno di 0 Punti SO, restituite le pedine Velivolo alla tazza e pescatene di nuove.

Aumento dello Stress per Attacchi e Soppressioni

Durante il turno, prima che un Pilota effettui un qualunque attacco o una Soppressione, può decidere di ottenere un +1 su tutti i suoi tiri di dado per gli Attacchi normali e quelli di Soppressione. Il Pilota che usufruisce questa opzione, subisce 1 Punto Stress per ogni turno che viene applicata. Un Pilota può usufruire di questa opzione una volta sola per turno. Se si seleziona questa opzione, pagate Punti SO di 2, 4 o 6 per la rispettiva durata della Campagna Breve, Media o Lunga.

Campagne collegate

Potete svolgere le Campagne in ordine cronologico:

Crisi dei Missili a Cuba, Guerra nel Sud, Rolling Thunder e poi **Linebacker** con lo stesso gruppo di Piloti.

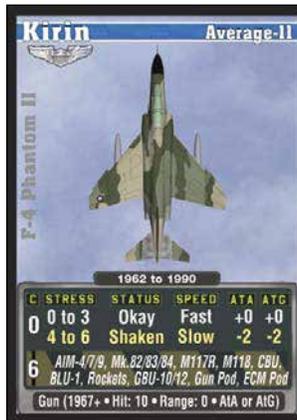
Potrebbe essere necessario scegliere alcuni nuovi Piloti per gestire lo Squadrone. Potreste aver bisogno di rimuovere alcuni Piloti se scegliete di volare da una Campagna di durata più lunga ad una più corta che utilizza un minor numero di Piloti.

Pagare 6 Punti OS per ogni volta che i vostri Piloti sono stati Promossi nella Campagna precedente. Se non si desidera pagare i Punti SO in questo modo per un Pilota, allontanarlo dallo Squadrone e sostituirlo con uno nuovo con un livello di Abilità Green (*Principiante*) al vostro servizio.

• Crediti

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Suggestions and Ideas	Dave Schueler, Chris Fawcett
Front Cover Box Art:	Wan Chiu
Rule Editing	Jim Silsby Jr.
Playtest Coordinator:	Steven Ellis
Playtesters:	Mike Kowalski, Jereme Baldus, Joshua Hakken, Chelsea Klaas, Rob MacRae, Cody Parker, Zack Ribbe, Dustin Smither, Richard Aaron Stanz

Velivoli Air Force



F-4 Phantom II:

Air Force - l'Air Force accettò la propria versione del F-4 Phantom poco dopo che l'aereo fu distribuito alla Marina. A differenza della controparte navale, la versione dell'Air Force era armato non solo di missili ma anche con un Cannone automatico interno (*Gun Pod*). Con il successivo modello assegnato all'Air Force, furono tutti equipaggiati con lo stesso Cannone automatico interno da 20 millimetri Gatling-Style come era utilizzato nel F-105 Thunderchief.



F-105 Thunderchief:

Air Force - il Thunderchief fu progettato per volare ad alte altitudini, un'aereo d'attacco in grado di penetrare nello spazio aereo nemico con velocità accecante per sganciare il suo carico nucleare.

La sua mancanza di manovrabilità e di un pessimo sistema di mira ne decretò l'insuccesso per il ruolo poco adatto ai combattimenti, ma l'aereo eccelleva nel suo carico di munizioni convenzionali per i bersagli e anche se colpito avrebbe continuato a volare.



Mad Dog Average-5

F-105 Wild Weasel
SO 2,4,6

1966 to 1973

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
1	0 to 5	Okay	Slow	-2	+2
6	10 to 10	Shaken	Slow	-4	+0

AIM-9, Mk. 82/83/84, M117R, M118, CBU, BLU-1, AGM-45/78, Rockets, ECM Pod

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



F-105 Wild Weasel:
Air Force - la versione del F-105 armato di missili anti-radar e bombe a grappolo, ha due posti "Wild Weasel" (*Donnola Selvatica*) ed è stato impiegato per eliminare radar nemici e siti di difesa aerea.

Ruff Average-4

F-101 Voodoo
SO 9,10,16

1957 to 1966

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
1	0 to 5	Okay	Slow	+2	-2
6	6 to 9	Shaken	Slow	+0	-4

AIM-4, ECM Pod

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



F-101 Voodoo:
Air Force - l'F-101 stava raggiungendo la fine temporale del suo servizio massimo all'inizio della guerra in Vietnam. Vide un'azione limitata nella guerra del Vietnam.

Barley Average-6

A-7 Corsair II

1972 to 1976

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 5	Okay	Slow	+1	+1
6	6 to 10	Shaken	Slow	-1	-1

AIM-9, Mk. 82/83/84, CBU, M117R, M118, AGM-12/45/78, BLU-1, Rockets, ECM Pod

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



A-7 Corsair II:
Air Force - il Corsair II si è rivelato essere una preziosa risorsa dell'Air Force come caccia d'attacco. Ha continuato a servire per molti anni dopo la fine della guerra del Vietnam.

Blade Average-7

F-102 Delta Dagger
SO 4,6,12

1956 to 1976

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
1	0 to 5	Okay	Slow	+0	+1
6	6 to 9	Shaken	Slow	-1	+0

AIM-4, Rockets, ECM Pod

No Gun



F-102 Delta Dagger:
Air Force - l'F-102 è stato progettato come un bombardiere intercettore ad alta altitudine per abbattere i bombardieri Sovietici. Vide qualche azione in Vietnam nel ruolo come caccia.

Montana Average-9

F-5 Freedom Fighter
SO 3,6,9

1962 to 1990

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
2	0 to 4	Okay	Slow	-1	+1
4	5 to 8	Shaken	Slow	-2	+0

AIM-9, Mk. 82/83, M117R, BLU-1, Rockets, ECM Pod

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



F-5 Freedom Fighter:
Air Force - l'F-5 è stato progettato per essere un caccia bombardiere leggero e ha visto l'impiego in Vietnam del Sud. Il suo carico utile limitato gli impediva di volare in missioni di attacco in profondità verso il Nord.

Too Tall Average-6

F-104 Starfighter
SO 4,8,12

1954 to 1975

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 4	Okay	Slow	+2	+1
3	5 to 7	Shaken	Slow	+0	-1

AIM-9, Mk. 82

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



F-104 Starfighter:
Air Force - lo Starfighter è stato un altro membro della "Serie del Secolo" e venne utilizzato da diverse nazioni. Il suo profilo a forma di razzo e lucido diede all'F-104 il soprannome di "Spillone".

Misty Average-8

F-100 Super Sabre
SO 3,6,9

1954 to 1979

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
1	0 to 5	Okay	Slow	+1	+2
4	6 to 9	Shaken	Slow	-2	-1

AIM-9, Mk. 82/83/84, M117R, CBU, BLU-1, Rockets

Gun (Hit: 10 • Range: 0 • AIA or AIG)



F-100 Super Sabre:
Air Force - "Hun" (abbreviazione di "Hundred") è stato il primo di una linea di aerei nota come "Serie del Secolo". Originariamente concepito come un caccia bombardiere, l'Hun si è evoluto fino a diventare un efficace aereo d'attacco al suolo.

Bat Average-7

EB-66 Destroyer

1956 to 1973

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 3	Okay	-	-	-
1	4 to 5	Shaken	-	-	-

Can ignore Events on 6+ • Freely add to Mission
-1 from enemy rolls targeting this Area

No Gun



EB-66 Destroyer:
Air Force - l'EB-66 è un aereo da supporto elettronico. Il suo compito è quello di disturbo e sbarramento delle difese aeree nemiche.

Regole di Gioco:

Un EB-66 non conta ai fini del numero di Velivoli impiegati in una missione. Alcuni EB-66 permettono di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. Come descritto sulle carte,

sottrarre 1 o 2 da tutti i tiri di dado, dagli attacchi di tutti i Siti e Banditi che bersagliano qualunque Velivolo in una stessa Area con un EB-66 e anche quando l'attacco dei Siti o Banditi è dettato da un Evento Speciale.

Velivoli della Marina



F-4 Phantom II:

Marina - il Phantom è uno dei velivoli da combattimento di maggior successo nella storia. In grado di eseguire più compiti, Aria-Aria o di attacco a Terra, l'F-4 è ancora in funzione oggi in

diverse forze aeree straniere. Originariamente concepito per la Marina Militare, come un intercettore di flotta a lungo raggio, l'USN F-4 non ha un cannone interno e fa affidamento solo sui missili per impegnarsi con aerei nemici.



A-4 Skyhawk:

Marina - armato con due cannoni da 20 mm, dotato di un'elevata manovrabilità, l'A-4 Skyhawk è stato il cavallo da battaglia della Marina degli Stati Uniti durante la guerra del Vietnam per gli attacchi a Terra, sostituito poi con l'A-6 Intruder e l'A-7 Corsair II. Lo "Scooter" potrebbe portare un carico di bombe non indifferente e la sua realizzazione di così piccole dimensioni lo ha perfettamente adattato per le operazioni sulle portaerei.



A-3 Skywarrior:

Marina - lo Skywarrior fu progettato come bombardiere strategico da alta quota e fu utilizzato dalla Marina durante i primi anni in Vietnam.

Regole di Gioco:

Un A-3 è armato con un

Cannone a torretta per la difesa. Se un A-3 sta per essere attaccato da un Bandito nella sua stessa Area, lanciare un dado per l'attacco con il Cannone a

torretta contro il Bandito. Se l'attacco ha successo Distruggere il Bandito. Se l'attacco non riesce, risolvere l'attacco del Bandito normalmente.



A-6 Intruder:

Marina - un aereo biposto utilizzato dalla Marina Militare per missioni ad ampio spettro. L'A-6 ha una capacità di carico sorprendente ed è in grado di lasciar cadere al suolo la maggior parte di armi

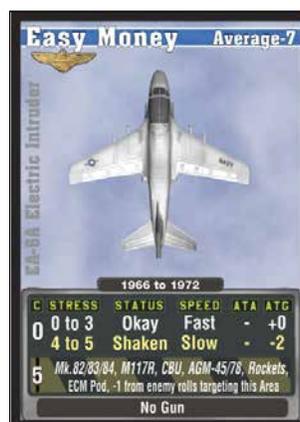
Aria-Terra. Anche se l'A-6 non ha capacità aeree di combattimento Aria-Aria è una preziosa risorsa per un qualsiasi squadrone.



A-7 Corsair II:

Marina - così come per l'A-6 Intruder, l'A-7 ha cominciato ad assumere il ruolo dell'A-4 Skyhawk per l'attacco a terra dalla fine del 1960. L'A-7 si è dimostrato un aereo da attacco molto versatile per

la Marina e poi per l'Air Force.



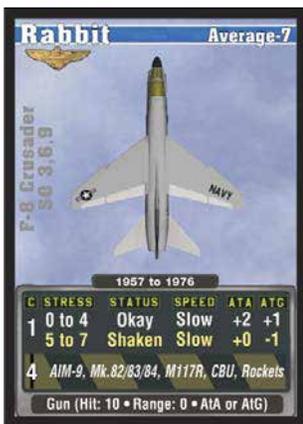
EA-6A Electric Intruder:

Marina - è una versione modificata dell'A-6 Intruder. E' specializzato nell'attaccare Siti nemici.

Regole di Gioco:

sottrarre 1 da ogni tiro di

dado, dagli attacchi di tutti i Siti e Banditi che bersagliano qualunque Velivolo in una stessa Area con un EA-6A e anche quando l'attacco dei Siti o Banditi è dettato da un Evento Speciale.



F-8 Crusader:

Marina - conosciuto come "L'ultimo dei Pistolieri", l'F-8 è stato il primo aereo da caccia impiegato dalla Marina fino a quando l'F-4 Phantom II è stato in servizio. Armato con quattro cannoni da 20 mm, il

Crusader era veloce, agile nei combattimenti e con una reputazione impressionante. Le versioni successive dell'aereo furono armate con un massimo di quattro missili Sidewinder.



E-1 Tracer:

Marina - l'E-1 è stato uno dei primi velivoli radar (*AEW*) di preallarme aereo messo in campo dalla Marina. Era gli occhi elettronici della flotta.

Regole di Gioco:

Un E-1 non conta ai fini del numero di Velivoli impiegati in una missione. Alcuni E-1 permettono di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. All'inizio di ogni Turno della fase **Sopra il Bersaglio**, scegliere un qualsiasi Pilota Lento (*Slow*) e tirare un dado. Se il risultato del tiro di dado è uguale o maggiore di quello indicato sulla carta Velivolo dell'E-1, il Pilota diventa Veloce (*Fast*) per quel turno.



E-2 Hawkeye:

Marina - l'E-2 ha iniziato a sostituire l'E-1 con il procedere della guerra. Ad oggi, l'E-2 continua a servire la Marina.

Regole di Gioco:

Quando scegliete questo Velivolo all'inizio di una Campagna, dovete pagare 2, 4 o 6 punti SO (*in base alla durata della Campagna*) in modo da includere un E-2 nel vostro Squadrone. Un E-2 non conta ai fini del numero di Velivoli impiegati in una missione. Un E-2 permette di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. All'inizio di ogni Turno della fase **Sopra il Bersaglio**, scegliete un qualsiasi Pilota Lento (*Slow*) e tirare un dado. Se il risultato è pari o maggiore a quello indicato sulla carta dell'E-2, il Pilota diventa Veloce (*Fast*) per il turno corrente.



AIM-7 Sparrow: lo Sparrow è il primo missile Aria-Aria americano a guida laser nell'era del Vietnam. Quest'arma è usata per abbattere aerei nemici da una o due Aree di distanza. Un AIM 7 Sparrow non può essere utilizzato contro i Banditi nella stessa Area.



AIM-9 Sidewinder: il Sidewinder è il primo missile Aria-Aria americano a ricerca di calore in Phantom Leader. Quest'arma è usata per abbattere aerei nemici nella stessa Area o un'Area adiacente.



AIM-4 Falcon: il Falcon è stato progettato per abbattere i bombardieri sovietici poco agili e si è dimostrato molto carente contro i caccia nemici ben più agili. Ben presto si fece una pessima reputazione tra i piloti.



Mk.82: questa categoria permette una vasta gamma di attacchi al suolo da distanza ravvicinata nella stessa Area con un peso di 500 libbre.



Mk.83: questa categoria permette una vasta gamma di attacchi al suolo da distanza ravvicinata nella stessa Area con un peso di 1000 libbre.



Mk.84: questa categoria permette una vasta gamma di attacchi al suolo da distanza ravvicinata nella stessa Area con un peso di 2000 libbre.



Mk.82 Eye Snake: queste bombe erano basate sulle Mk.82, ma aggiungevano delle alette di resistenza per rallentare la caduta della bomba. Questo permetteva loro di essere sganciate da quote più basse e si dimostrarono efficaci contro bersagli facili (*Soft*) come ad esempio truppe nemiche.



M117R: la M117 pesava 1.000 libbre e fu dotata di alette di resistenza. Si è rivelata molto utile quando si attaccavano bersagli facili (*Soft*).



M118: la M118 è stata una delle bombe più pesanti comunemente utilizzate dai caccia bombardieri durante la guerra. Ognuna pesava 3000 libbre.



CBU (Cluster Bomb Unit): questa è la bomba a grappolo standard utilizzata dalle forze armate americane.



BLU-1 (Napalm): queste armi diffondono materiale infiammabile su una vasta area. Spostare il segnalino della Politica di 1 spazio verso destra quando si sgancia una BLU-1 **la prima volta** di ogni missione, per un Attacco o una Soppressione. Ulteriori bombe BLU-1 sganciate nella stessa missione non influiscono sul movimento del segnalino della Politica.



AGM-12 Bullpup: missile Aria-Terra radio-guidato.



AGM-45 Shrike: il primo missile antiradar progettato per distruggere le postazioni in territorio nemico. Un AGM-45 Shrike può attaccare solo Siti SA-2.



AGM-78 standard: è un missile antiradar. Era la versione antiradar dello Standard SAM, per cui era tre volte più pesante dello AGM-45 Shrike, circa 600 kg, utilizzato su distanze maggiori.



AGM-62 Walleye: un ibrido tra un missile Aria-Terra ed una bomba a guida televisiva, con cui acquisiva il bersaglio e veniva guidato.



GBU-10: questa è la versione a guida laser della bomba Mk.84.



GBU-12: questa è la versione a guida laser della bomba Mk.84.



Rockets: ogni segnalino Rocket rappresenta un tubo lanciamissili multiplo. Come ulteriore vantaggio, se un Pod Rocket viene utilizzato per Sopprimere l'attacco di un Sito, aggiungere +3 al tiro di dado.

Pods

Le **Armi Pods** non vengono utilizzate e poi esaurite come le altre armi. Rimangono con il Velivolo per tutti i combattimenti e sono sempre disponibili.



Gun Pod: si può equipaggiare un F-4 dell'Air Force con un Gun Pod (*Cannone esterno montato su aerei che solitamente ne erano sprovvisti*) prima del 1967. Se un F-4 è fornito di un Gun Pod, si può attaccare un bersaglio nemico (*Aria-Aria o Aria-Terra*) tirando un 10+. Un F-4 deve essere a quota Bassa per Attaccare / Sopprimere bersagli terrestri e Siti. I Modificatori delle Abilità del Pilota influenzano il tiro di dado. Ogni F-4 può equipaggiare solo 1 Gun Pod. Non togliere il segnalino arma Gun Pod dal Velivolo dopo l'uso. Il giocatore lo mantiene per tutta la missione.



ECM: questo Pod è una contromisura elettronica usata per difendere il proprio Velivolo da attacchi nemici. Ogni qualvolta che il Velivolo viene attaccato da un Sito o un Bandito, tirare un dado

per l'ECM Pod prima di effettuare un attacco di Soppressione o tentare l'Evasione. Con un risultato di 6 o maggiore, l'attacco nemico è negato. Le Abilità AtA e AtG del Pilota non modificano questi tiri di dado. Un ECM Pod fornisce la stessa protezione al Velivolo anche da eventuali attacchi portati da Eventi Speciali nella fase **Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio** o nella fase **Volo di Ritorno alla Base**. Ogni segnalino ECM utilizza 1 Punto Peso su un Velivolo. Ogni Velivolo può trasportare solo 1 ECM Pod. Non togliere il segnalino arma ECM Pod dal Velivolo dopo l'uso. Il giocatore lo mantiene per tutta la missione.

Cannoni di serie dei Velivoli



Oltre alle armi che possono essere equipaggiate a bordo, molti Velivoli sono equipaggiati di serie con dei Cannoni. Questi possono essere utilizzati in due modi:

In **combattimento Aria-Terra**, i Cannoni possono essere usati per attaccare il Bersaglio e Siti nella stessa Area del Velivolo. Il Velivolo deve essere a Quota Bassa. Un attacco riuscito infliggerà 1 Colpo. Utilizzare le Abilità AtG del Pilota per modificare l'attacco.

In **combattimento Aria-Aria**, i Cannoni possono essere usati per attaccare i Banditi nella stessa Area del Velivolo. Il Velivolo può essere a Quota Bassa o Alta. Un attacco riuscito infliggerà 1 Colpo. Utilizzare le Abilità AtA del Pilota per modificare l'attacco.

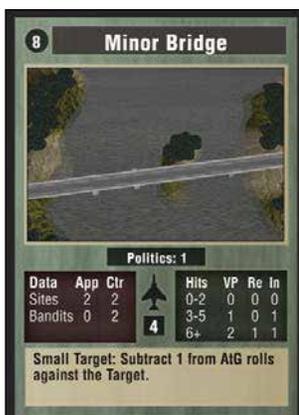
Un Pilota può usare un Cannone solo se è indicato sul suo Velivolo. Tutti i Cannoni colpiscono con un tiro di dado di 10+.



•Esempio Missione

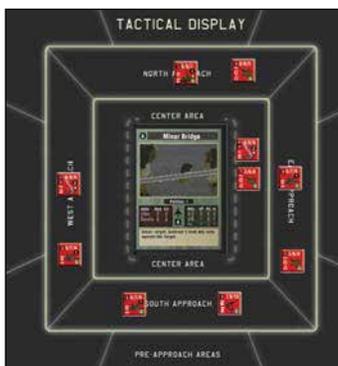
Ho deciso di giocare una Campagna Linebacker Breve utilizzando la Mappa della Campagna US Navy. Scelgo i miei 8 Piloti che utilizzano la Regola Speciale Linebacker, (è scritta sulla Mappa) che mi permette di rimuovere 1 Pilota Newbie (Principiante) e aggiungendo 1 Pilota Skilled (Esperto).

Scelgo **Griz** (Green) e **Taxi** (Skilled) con gli A-7 Corsair IIs, **Pluto** (Average) con un A-4 Skyhawk, **Easy Money** (Green) con un EA-6A Electric Intruder, **Firefly** (Average) e **Gringo** (Average) con gli A-6 Intruders, e **Buick** (Skilled) e **Whiplash** (Average) con gli F-4 Phantom IIS come mio Squadrone.



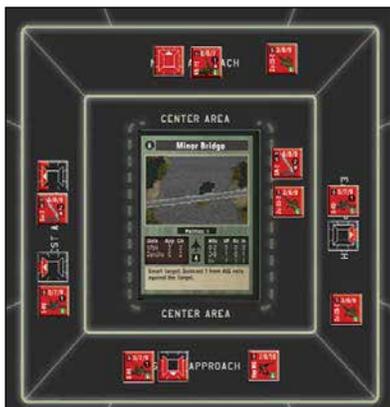
Preparazione della Campagna

Comincio la mia prima missione pescando due carte Bersaglio. Pesco i Bersagli 31 e 8. Scelgo come destinazione il Bersaglio n° 8, il Minor Bridge (Ponte secondario). Il valore Politico di questo Bersaglio è 1, quindi sposto il segnalino della Politica di 1 spazio verso destra del suo tracciato.



Poi, determino i Siti presenti. Ci saranno 2 Siti in ciascuna Area di Avvicinamento e 2 Siti nell'Area Centrale. Pesco dalla tazzina i seguenti:

Nord: KS-19 e Zu-23-2
Sud: S-60 e una Hvy MG.
Est: Zu-23-2 e S-60
Ovest: S-60 e SA-2
Centro: SA-2 e Zu-23-2



Devo aggiungere anche i segnalini Angolo di attacco per i Siti in Aree di Avvicinamento che hanno una Raggio di attacco di 1 o più:

KS-19 a Nord,
S-60 a Est,
S-60 a Sud, e
S-60 e SA-2 a Ovest.



Per partecipare a questa missione scelgo 4 Velivoli. Ogni Velivolo ha una penalità in Punti Peso di -2, perché il Bersaglio è nella zona della mappa in Route Pack 6B che specifica: Punti Peso WP -2.

Decido di non acquistare l'opzione priorità di Rifornimento. Potrei aver bisogno di Punti SO più avanti nella Campagna.

Armo i miei Velivoli come segue:

Pluto: CBU Rockets, Mk.82

Easy Money: AGM-45, Mk.83

Gringo: CBU Rockets, Mk.82, Mk.82, Mk.82, Mk.82

Buick: AIM-7, AIM-7, AIM-9, Gun Pod

Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio

I miei Velivoli sono pronti a decollare dalla portaerei e dare inizio alla missione! Dopo il decollo, durante il volo verso il Ponte pesco la carta Evento "AC-47 Spooky" e risolvo l'evento di destinazione nella sezione - verso il Bersaglio - che mi comunica che posso Distruggere un qualsiasi Sito. Ho scelto di distruggere il Sito KS-19.

Sopra il Bersaglio

Piazzo tutti i miei Piloti nell'Area di Pre-Avvicinamento a Nord e ad Alta Quota, insieme al segnalino di entrata della Traiettoria di Volo. Poi, piazzo quello di uscita nell'Area di Pre-Avvicinamento a Sud.

Con tutti i miei Velivoli in un stessa Area, guadagno l'Abilità speciale fornita dal mio Pilota **Easy Money** che sottrae 1 da tutti i tiri di attacco nemici che mirano ai Velivoli nella sua stessa Area.

Una volta arrivato al Ponte, pesco le seguenti pedine Bandito:

Area Centrale: MiG-17 e no Bandit.

Pesco la carta Evento "Down Time" e risolvo l'evento di destinazione nella sezione - sopra il Bersaglio. Dice di spostare ogni mio segnalino di uscita della Traiettoria di Volo, di 1 Area di Pre-Avvicinamento in senso antiorario.

Turno 1



Ecco ciò che si vede sullo Schermo Tattico all'inizio del Turno 1.

I miei Piloti Veloci attaccano prima. **Buick** lancia 2 AIM-7 al MiG-17 e ottiene un 2 e 4.

Aggiungo 1 al tiro per la sua abilità AtA, ma non è sufficiente perché un AIM-7 colpisce con un 6 o superiore. Scarto i segnalini AIM-7 dal Velivolo.

Il Sito SA-2 nell'Area Centrale attacca in modo casuale **Buick**. Egli sceglie di andare in Evasione e subisce 2 Punti Stress. Il Sito SA-2 attacca con due tiri di dado con il risultato di 7 e 3 che diventano un 6 e 2 a causa di **Easy Money**. Io uso il risultato di 2, il suo attacco viene mancato.

Ora risolvo gli attacchi per i miei Piloti Lenti. **Easy Money** lancia la sua AGM-45 contro la SA-2 nell'Area Centrale e tira un 9, distruggendolo. Poi, scarto il segnalino AGM-45 e ripongo la pedina SA-2 nella tazzina.

Ora che tutti gli attacchi dei miei Piloti Lenti sono risolti, muovo i miei Velivoli nell'Area di Avvicinamento a Nord. Il MiG-17 nell'Area Centrale si muove verso l'Area di Avvicinamento a Nord.

Turno 2



Ecco come appare lo Schermo tattico all'inizio del turno 2.

I miei Piloti Veloci attaccano. **Buick** lancia un AIM-9 al MiG-17 e ottiene un 1, mancato.

Ora attaccano i nemici. Il MiG-17 seleziona casualmente un Velivolo e attacca **Pluto**.

Buick tenta una Soppressione con il suo Cannone (*Gun Pod*) e tira un 4, mancato! **Pluto** sceglie di andare in Evasione e subisce 2 Punti Stress. Il Bandito sottrae 1 dal suo tiro di attacco a causa dell'abilità di **Easy Money** e tira un 10 (*diventa un 9*) e un 2 (*diventa un 1*). Ovviamente scelgo di utilizzare l'1 per nessun effetto.

Tutti gli altri Siti sono fuori tiro utile per via del Raggio di attacco, Altitudine e Angolo di attacco.

Muovo **Pluto**, **Easy Money** e **Gringo** nell'Area Centrale e cambio la loro Altitudine su Bassa. Lascio **Buick** nell'Area di Avvicinamento. Il Bandito non muove e rimane con **Buick**.

Turno 3



Ecco come appare lo Schermo tattico all'inizio del turno 3.

I miei Piloti Veloci attaccano. **Buick** attacca con il suo Cannone (*Gun Pod*) il Bandito, tira un 9, e lo Distrugge. **Pluto** lascia cadere la sua Mk.82 sul Ponte, tira un 8, meno 1 per la nota sulla carta Bersaglio, per un totale di 7 e infligge 1 Colpo.

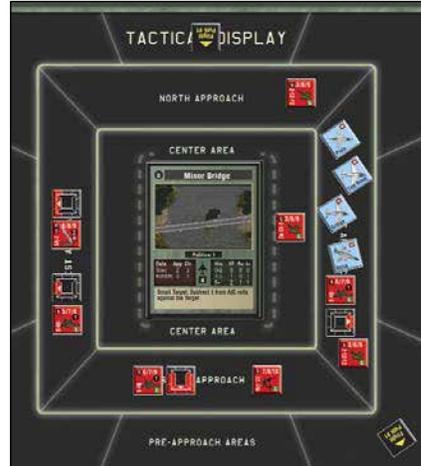
Il Sito Zu-23-2 nell'Area Centrale attacca casualmente **Gringo**. Egli lancia un suo Rockets come attacco di Soppressione, tira un 6, aggiunge 2 per l'abilità AtA e aggiunge 3 per il bonus del Rockets per la Soppressione, per un totale di 11, e sopprime l'attacco con successo.

Ora risolvo gli attacchi dei Piloti Lenti. **Easy Money** lascia cadere la sua Mk.83 sul Ponte, tira un 10, meno 1 per il ponte un 9 e infliggo 2 Colpi! **Gringo** lascia cadere 4 Mk.82 e una CBU sul Ponte. Egli aggiunge 2 e sottrae 1 da ogni tiro di dado e i risultati sono: 2, 4, 7, 9 e infligge 2 Colpi con le Mk.82 mentre con la CBU il risultato modificato è un 3, mancato. Il Ponte ha ora 5 Colpi inflitti.

Muovo **Pluto**, **Easy Money** e **Gringo** nell'Area di

Avvicinamento a Est e li faccio andare ad Alta Quota. Anche **Buick** lo muovo nella stessa Area.

Turno 4



Ecco come appare lo Schermo tattico all'inizio del turno 4.

Io non conduco alcun attacco in questo turno, e tutti i Siti sono fuori portata per Altitudine o Angolo d'attacco.

Muovo tutti i miei Velivoli nell'Area di Pre-Avvicinamento a Est.

Al termine del turno, scelgo di avere tutti i miei Velivoli in un'Area di Pre-Avvicinamento abilitata all'uscita. Così facendo tutti Velivoli possono lasciare la fase **Sopra il Bersaglio** della missione in corso. La fase Sopra il Bersaglio è terminata e inizia la fase Volo di Ritorno alla Base.

Volo di Ritorno alla Base

Pesco l'Evento "SAM Site" e risolvo la sezione di destinazione - ritorno alla Base -. Subisco 3 attacchi, 1 in meno per ogni arma Aria-Terra che ho usato. **Pluto** ha usato il suo Rockets e la CBU, negando 2 attacchi. L'ultimo attacco è casuale e va su **Buick**, ma Evade e subisce 2 Stress. Il Sito tira e il risultato è un 10 e un 7 (*che diventano 9 e 6 per l'abilità di Easy Money*) e **Buick** subisce 1 Stress.

Debriefing

Ho inflitto 5 Colpi al Ponte. Se avessi inflitto tra 0-2 Colpi, il Ponte sarebbe rimasto Integro, con 4-5 Colpi Danneggiato e 6 o più Distrutto. Infiggendo 5 Colpi l'ho Danneggiato, guadagno i Punti Vittoria e sposto il segnalino Intel di 1 spazio verso destra.

Dato che ho Danneggiato (*o Distrutto*) il Ponte, metto da parte la carta Bersaglio e non verrà pescata di nuovo in questa Campagna. Sposto il segnalino della Politica di 1 spazio verso sinistra.

Ognuno dei 4 Piloti guadagna 1 Punto Esperienza per aver volato nella missione. Subiscono tutti 3 Punti Stress del Bersaglio per aver volato nella zona **Route Pack 6B**.

Pluto 5 Stress (Shake -Agitato)

Easy Money - 3 Stress

Gringo -3 Stress

Buick - 8 Stress (Unfit - Incapace)

Dato che **Buick** è Incapace, posso trasferirlo fuori dal mio Squadrone e rimpiazzarlo con un Pilota sempre F-4 con un livello di Abilità Average (*Medio*). Se lo faccio, tutti gli altri Piloti del mio Squadrone subiranno 1 Stress perchè **Buick** ha un livello di Abilità Skilled (*Esperto*). Decido di tenerlo.

Questa non è stata una grande missione. I miei Piloti hanno subito un notevole Stress e non sono riusciti a Distruggere il Bersaglio. Solo un altro giorno nella Guerra del Vietnam.

Velivoli Iniziali

Livello Abilità Pilota	Campagna Breve	Campagna Media	Campagna Lunga
Newbie	1	1	1
Green	2	2	2
Average	4	5	6
Skilled	1	1	2
Veteran	0	1	1

Sequenza Attacco Velivoli

Selezionare un obiettivo, poi scegliere i segnalini Arma che si vogliono usare oppure tentare un Attacco con i Cannoni.

- Lanciare un dado per risolvere ogni segnalino arma impiegato nell'attacco o per risolvere l'attacco con i Cannoni.
- Se un Velivolo sta attaccando un Bandito a Raggio 0, usare la seguente tabella per determinare la penalità da applicare al tiro di dado in base a quanti Punti Peso di Armi **AtG** sono trasportati dal Velivolo (*No Pod*):

Punti Peso AtG	Penalità
2 o meno	0
3	-3
4	-2
5 o più	-3

Applicare i Colpi al Bersaglio o Distruggere un **Sito/Bandito** per gli attacchi che hanno avuto successo.

Sequenza Attacco Sito/Bandito

Determinare il Velivolo che sta per essere Attaccato.

Reazione dei Velivoli:

- **Soppressione:** Un qualsiasi Velivolo può attaccare un **Sito** o **Bandito**. Tentare l'attacco normalmente. Se si ha successo, l'attacco del Sito o Bandito viene negato. Siti o Banditi non subiscono Colpi per gli attacchi di Soppressione.
- **Evasione:** Il Velivolo sotto attacco può Evadere. Il Pilota che Evade subisce 2 Punti Stress.

Risoluzione degli attacchi

- Tirare un dado e fare riferimento ai numeri di attacco sulla pedina Sito o Bandito per determinare l'esito dell'attacco.
- Se il Pilota Evade, tirare 2 dadi per l'attacco di un Sito o Bandito e usare il risultato più basso tra i 2 dadi.

Movimento Bandito

Un Bandito non esegue nessun movimento se c'è un Velivolo all'interno del suo Raggio d'attacco. In caso contrario, il Bandito si muove di 1 Area verso il Velivolo più vicino.

Punti Esperienza

- Ogni Velivolo guadagna 1 Punto Esperienza per aver completato la missione.
- Ogni Velivolo guadagna 2 Punti Esperienza per aver completato la missione, se ha Distrutto il Bersaglio e nessun Velivolo è stato Distrutto.

Costi Punti 50

- **Promozioni Piloti:** 6, 12, 18
- **Priorità di Ricognizione:** 2 (+2 carte *Bersaglio*).
- **Priorità di Recupero e Riposo:** 9 (-2 Stress per tutti i Piloti dello Squadrone).
- **Priorità di Rifornimento:** 1 per ogni Velivolo dello Squadrone.
- **Armi Speciali:** 1 per ogni Punto Peso (*WP*) dell'Arma.

Regole Speciali

- **Aumento Stress per Attacco e Soppressione:** 2, 4 o 6 (+1 Stress per il Turno e +1 in Attacco per il Turno).
- **+1/-1 Velivolo in missione:** 2, 4 o 6

Accumulo dello Stress

Piazzare i segnalini Stress immediatamente.

- **Shaken:** Utilizzare le statistiche **Shaken** (*Agitato*) se lo Stress del Pilota rientra nel range **Shaken**.
- **Unfit:** Scartare tutti i segnalini Arma se lo Stress rende il Pilota **Unfit** (*Incapace*).
- **Dopo la missione:** Ogni Pilota subisce Stress pari al numero dello Stress del Bersaglio.
- **Velivolo Danneggiato:** Rimuovere tutti i segnalini Arma e Pod. Non può Attaccare né Sopprimere. Subisce 2 Punti Stress.
- **Velivolo Distrutto:** Rimuovere il Velivolo dalla missione. Tentare un'**Operazione SAR** (*Ricerca e Salvataggio*) durante la fase - **Volo di Ritorno alla Base**.
- **MIA e Trasferimento:** Aggiungere Punti Stress ai Piloti dello Squadrone rimanente per **MIA** (*Missing in Action*) e i Piloti **Trasferiti**.

Trasferiti /MIA	Penalità Trasferiti	Penalità MIA
Newbie	0	0
Green	0	1
Average	1	1
Skilled	1	2
Veteran	2	2
Ace	3	3

Operazione SAR

- d10** **Condizioni del Pilota**
- 9+ Recupero Rapido, 3 Stress
- 6-8 Recupero sotto fuoco nemico, 5 Stress
- 5 Disperso in Azione (*MIA*), Rimosso
- Sottrarre la Penalità dei Punti Peso del Bersaglio (*vedi zona Mappa WP:-X*).
 - Aggiungere +1 al tiro di dado per ogni segnalino **Arma AtG** scartato per modificare questo tiro.
 - Aggiungere +2 se il Velivolo è stato Distrutto durante la fase - **Volo verso il Bersaglio** oppure aggiungere +1 se è stato Distrutto durante la fase - **Volo di ritorno verso la Base**.

Tipologia delle Armi

 <p>AIM-7 Sparrow Missile AtA</p> <p><i>Non può essere usato con un Raggio di attacco 0</i></p>	 <p>AIM-9 Sidewinder Missile AtA</p>	 <p>AIM-4 Falcon Missile AtA</p>
---	--	--

 <p>Mk.82 Snake Eye AtG</p> <p>Può essere usata da Velivoli abilitati Mk.82</p> <p><i>Aggiunge 2 quando attacca bersagli Soft</i></p>	 <p>Mk.82 Iron Bomb Bomba AtG 500lb</p>	 <p>Mk.83 Iron Bomb Bomba AtG 1000lb</p>	 <p>Mk.84 Iron Bomb Bomba AtG 2000lb</p>
---	---	--	--

 <p>BLU-1 Bomba al Napalm</p> <p><i>Muovere il segnalino della Politica di 1 spazio a destra quando usi per la prima volta nella missione, la BLU-1 per Attacchi o Soppressione. Non spostare il segnalino di altri spazi se usi altre bombe BLU-1 durante la missione.</i></p>
--

 <p>AGM-12 Bullpup Missile AtG</p>	 <p>AGM-45 Shrike Missile Anti-Radar</p> <p><i>Può solo attaccare Siti SA-2.</i></p>	 <p>AGM-62 Walleye Missile - Bomba a guida televisiva</p>	 <p>AGM-78 Standard Missile Anti-Radar</p> <p><i>Può essere sparato solo contro Siti con il simbolo "R" sul segnalino</i></p>
--	--	---	---

 <p>GBU-10 Bomba a guida laser 2000lb</p>	 <p>GBU-12 Bomba a guida laser 500lb</p>	 <p>M117R Bomba AtG 1000lb</p> <p><i>Aggiunge 3 contro bersagli Soft</i></p>	 <p>M118 Bomba AtG 3000lb</p>
---	--	--	---

 <p>Cannone automatico Interno</p> <p>AtG: il velivolo deve essere a Bassa Quota AtA: Alta/Bassa Quota</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raggio di attacco solo 0 - applica i modificatori AtA e AtG - infligge un Colpo con un risultato di 10+ <p><i>Non può sparare insieme ad altre Armi!</i></p>

 <p>ECM Pod</p> <p>Risultato 6 o ></p> <p>Ogni volta che il Velivolo è attaccato (da Siti, Banditi o Eventi speciali) tentare le seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eventi: spendere segnalini Arma per ridurre il numero degli attacchi - Tiro di dado per ECM Pod - Soppressione - Evasione <p><i>Negate l'attacco nemico con un tiro di 6 o più. Non scartare il segnalino dopo l'uso. Rimane con il Velivolo per tutta la missione.</i></p> <p>1 ECM Pod per Velivolo</p>
--

 <p>Gun Pod Cannone automatico esterno</p> <p>Utilizzabile dagli F-4 dell'Airforce prima del 1967.</p> <p>Si usa come il Cannone interno.</p> <p>Il Velivolo F-4 deve essere a Bassa Quota per Attacco/Soppressione dei bersagli terrestri e Siti.</p> <p>Non scartare il segnalino dopo l'uso. Rimane con il Velivolo per tutta la missione.</p> <p>1 Gun Pod per Velivolo</p>

 <p>Rockets Lanciamissili Multiplo</p> <p>Quando state usando il Rockets per una Soppressione di un Sito, <i>Aggiungere 3</i> al tiro di Soppressione</p>

Velivoli – Descrizione:

Velivoli Air Force	In Servizio	WPs	+/- SO	Regole Speciali
F-4 Phantom II	1962-1990	6	-/-	
F-105 Thunderchief	1958-1984	6	2/4/6	
F-105 Wild Weasel	1966-1973	6	2/4/6	
A-7 Corsair II	1972-1975	6	-/-	
F-5 Freedom Fighter	1962-1990	4	3/6/9	
F-100 Super Sabre	1954-1979	4	3/6/9	
F-101 Voodoo	1957-1966	6	5/10/15	
F-102 Delta Dagger	1956-1976	6	4/8/12	
F-104 Starfighter	1954-1975	3	4/8/12	
EB-66 Destroyer	1956-1973	-	-/-	Nessun Cannone. Gli EB-66 non contano per il numero di Velivoli in volo durante una missione. Alcuni EB-66 permettono di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. Come scritto sulle carte, sottrarre 1 o 2 da tutti i tiri di un Sito e Bandito quando attacca un Velivolo nella stessa Area dell'EB-66, così anche quando l'attacco di un Sito o Bandito è dettato da un Evento Speciale.

Velivoli Navy	In Servizio	WPs	+/- SO	Regole Speciali
F-4 Phantom II	1961-1986	6	-/-	Nessun Cannone.
A-4 Skyhawk	1956-2003	5	3/6/9	
A-3 Skywarrior	1956-1991	6	3/6/9	L'A-3 è armato con un Cannone a torretta per la difesa. Se l'A-3 sta per essere attaccato da un Bandito a distanza 0, tirare un attacco per la torretta contro il Bandito. Distruggete il Bandito se infliggete 1 colpo. Se il vostro attacco fallisce, risolvere l'attacco del Bandito normalmente.
A-6 Intruder	1963-1997	8	-/-	Nessun Cannone.
A-7 Corsair II	1967-1993	6	-/-	
EA-6A Electric Intruder	1966-1972	5	-/-	Nessun Cannone. Sottrarre 1 da ogni tiro di attacco di un Sito e Bandito che bersaglia un Velivolo nella stessa Area dell'EA-6A, così anche quando ogni attacco di un Sito e Bandito è dettato da un Evento Speciale.
F-8 Crusader	1957-1976	4	3/6/9	
E-1 Tracer	1956-1977	-	-/-	Nessun Cannone. Gli E-1 non contano per il numero di Velivoli in volo durante una missione. Alcuni E-1 consentono di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. All'inizio di ogni turno della fase - Sopra il Bersaglio - scegliere un Pilota Lento e tirare un dado. Se il risultato è pari o maggiore di quello indicato sulla carta dell'E-2, quel Pilota diventa Veloce per quel turno.
E-2 Hawkeye	1961-1986	-	-2/-4/-6	Nessun Cannone. Quando selezionate il Velivolo all'inizio di una Campagna, si deve pagare 2, 4 o 6 punti per includere un E-2 nel vostro Squadrone. Gli E-2 non contano per il numero di Velivoli in volo per la missione. Gli E-2 consentono di ignorare gli effetti di una carta Evento sul tiro di dado indicato o superiore. All'inizio di ogni turno della fase - Sopra il Bersaglio - scegliere un Pilota Lento e tirare un dado. Se il risultato è pari o maggiore di quello indicato sulla carta dell'E-2, quel Pilota diventa Veloce per quel turno.

Campagne – Livelli Esperienza + Numero di Piloti

Corta	1 Newbie, 2 Green, 4 Average, e 1 Skilled
Media	1 Newbie, 2 Green, 5 Average, 1 Skilled, e 1 Veteran
Lunga	1 Newbie, 2 Green, 6 Average, 2 Skilled, e 1 Veteran

Penalità Punti Peso AtG per Combattimento Aereo

(La penalità che subisce un Pilota quando Attacca o Sopprime a Raggio di attacco 0 un Bandito, in base al carico di munizioni Aria-Terra AtG).

Punti Peso AtG	Penalità AtA
2 o meno	0
3	-1
4	-2
5 o più	-3

Ricerca Pilota abbattuto

Modificatori:	<p>1) Sottrarre la penalità dei Punti Peso forniti dal Bersaglio. (indicati sulla Mappa della Campagna in base alla zona - WP:?) - Non viene modificato anche se avete scelto l'opzione di Priorità di Rifornimento.</p> <p>2) Aggiungere 1 per ogni Punto Peso di armi AtG scartate</p> <p>3) Aggiungere 2 al tiro se il Pilota è stato abbattuto durante la fase - Volo di Avvicinamento verso il Bersaglio.</p> <p>4) Aggiungere 1 se è stato abbattuto durante la fase - Volo di Ritorno alla Base.</p>
Risultato del tiro già mod.	<p>9+ Recupero rapido: il Pilota subisce 3 segnalini Stress oltre allo Stress del Bersaglio e guadagna 1 XP come se avesse volato la missione normalmente.</p> <p>6-8 Recuperato sotto fuoco nemico: il Pilota subisce 5 segnalini Stress oltre allo Stress del Bersaglio e guadagna 1 XP come se avesse volato la missione normalmente.</p> <p>5- Disperso in Azione: rimuovere il Pilota dalla Campagna a meno che non venga successivamente salvato da una carta Evento.</p>

Siti / Banditi : Tiro di dado e Colpi

Minore del Primo numero	Nessun Effetto
Uguale/Maggiore al Primo numero ma minore del secondo	1 Stress
Uguale/Maggiore del Secondo numero ma minore del terzo	Danneggiato. Rimuovere tutte le Armi e Pods, inoltre il Pilota subisce 2 Punti Stress. Se il Velivolo viene danneggiato una seconda volta, viene distrutto.
Uguale/Maggiore del Terzo numero	Distrutto. Rimuovere il Velivolo dalla missione. Condurre un controllo SAR per ogni Velivolo distrutto durante la fase - Volo di Ritorno alla Base.

CUBAN MISSILE CRISIS USAF - 1962

OVERVIEW

In reazione alle basi missilistiche nucleari USA in Europa, l'Unione Sovietica ha segretamente dispiegato missili nucleari R-12 a Cuba. Gli Stati Uniti hanno circondato Cuba con un blocco navale il 13 ottobre. Il 27 ottobre, quando è apparso che la crisi si sarebbe risolta pacificamente, un aereo da ricognizione U-2 americano è stato abbattuto sopra Cuba. Gli USA hanno fatto subito decollare dei velivoli armati a supporto dell'operazione SAR. L'incidente sfociò in uno scontro a fuoco che durò due giorni.

Regole Speciali: Nessuna.

CAMPAIGNS

Short: 3 Days, 9 SO

VP Evaluation

10+ Great
8 to 9 Good
6 to 7 Adequate
4 to 5 Poor
3- Dismal

Medium: 6 Days, 19 SO

VP Evaluation

19+ Great
15 to 18 Good
11 to 14 Adequate
7 to 10 Poor
6- Dismal

Long: 9 Days, 29 SO

VP Evaluation

27+ Great
22 to 26 Good
16 to 21 Adequate
10 to 15 Poor
9- Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-4 Falcon	Mk.82 Snake Eye
AIM-7 Sparrow	M117R Iron Bomb
AIM-9 Sidewinder*	M118 Iron Bomb
Mk.82 Iron Bomb	Gun Pod
Mk.83 Iron Bomb	Rockets
Mk.84 Iron Bomb	ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
BLU-1
CBU

* Trattare come una Arma Speciale se viene equipaggiata su un F-4

RECON
START

2 2 2 3 3 3 4 4 5

INTEL
START

+1 Center Site +1 Center Site No Change No Change No Change -1 Center Site -1 Bandit -1 Bandit -1 Bandit or Site

POLITICS
START

5 5 5 5 4 4 3 3 2

CUBAN MISSILE CRISIS USN - 1962

OVERVIEW

In reazione alle basi missilistiche nucleari USA in Europa, l'Unione Sovietica ha segretamente dispiegato missili nucleari R-12 a Cuba. Gli Stati Uniti hanno circondato Cuba con un blocco navale il 13 ottobre. Il 27 ottobre, quando è apparso che la crisi si sarebbe risolta pacificamente, un aereo da ricognizione U-2 americano è stato abbattuto sopra Cuba. Gli USA hanno fatto subito decollare dei velivoli armati a supporto dell'operazione SAR. L'incidente sfociò in uno scontro a fuoco che durò due giorni.

Regole Speciali: Nessuna.

CAMPAIGNS

Short: 3 Days, 5 SO

VP Evaluation

9+ Great
8 Good
6 to 7 Adequate
4 to 5 Poor
3- Dismal

Medium: 6 Days, 11 SO

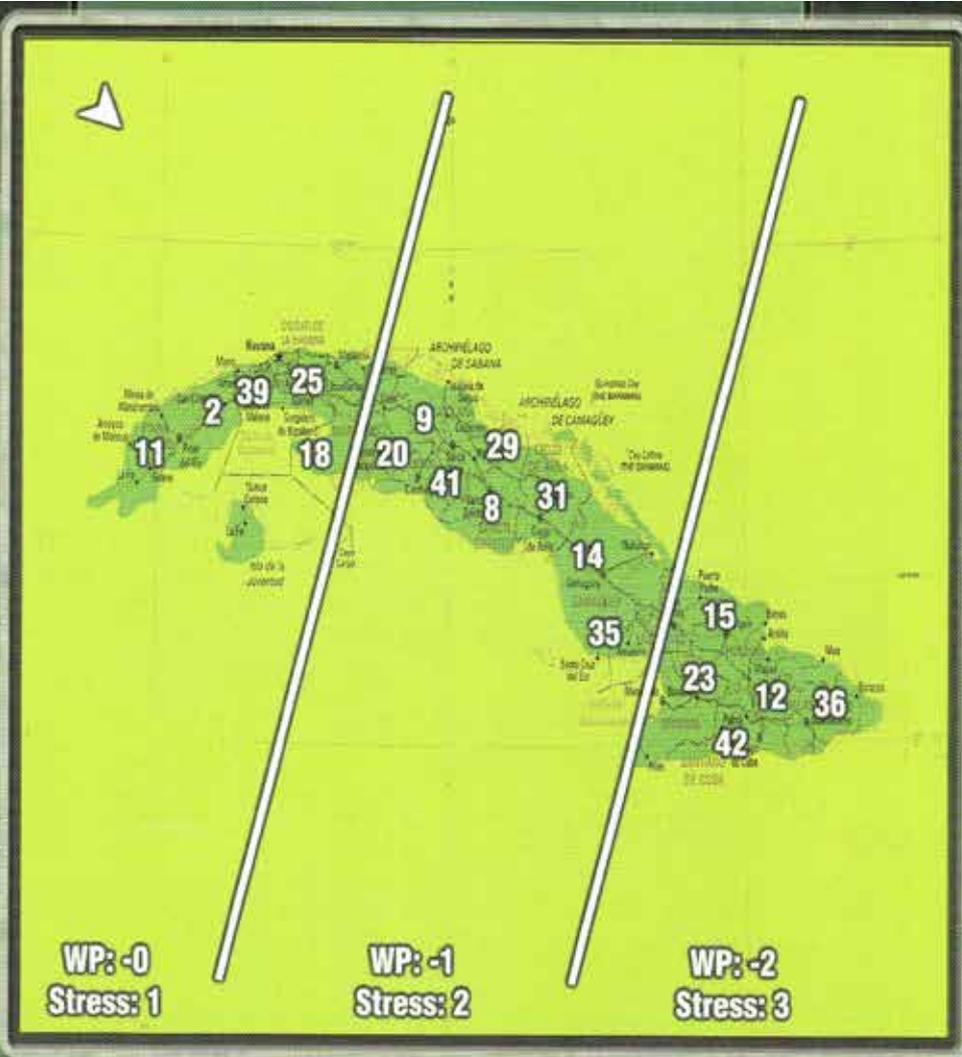
VP Evaluation

17+ Great
14 to 16 Good
11 to 13 Adequate
7 to 10 Poor
6- Dismal

Long: 9 Days, 17 SO

VP Evaluation

25+ Great
20 to 24 Good
15 to 19 Adequate
9 to 14 Poor
8- Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-4 Falcon

AIM-7 Sparrow

AIM-9 Sidewinder

Mk. 82 Iron Bomb

Mk. 83 Iron Bomb

Mk. 84 Iron Bomb

Mk. 82 Snake Eye

M117R Iron Bomb

M118 Iron Bomb

Gun Pod

Rockets

ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup

AGM-45 Shrike

BLU-1

CBU

RECON

START

2

2

2

3

3

3

3

4

4

INTEL

START

+1
Center
Site

No
Change

No
Change

No
Change

No
Change

-1
Center
Site

-1
Center
Site

-1
Bandit

-1
Bandit
or Site

POLITICS

START

5

5

5

4

4

4

3

3

2

LINEBACKER USAF - 1972

OVERVIEW

L'Operazione Linebacker ha ampliato l'elenco degli Obiettivi includendo molte posizioni vitali nell'area intorno e centrale di Hanoi. I Piloti hanno cancellato uno ad uno questi Obiettivi, facendolo con vero entusiasmo. Il danno inflitto da questi attacchi costrinse alla fine, il Vietnam del Nord a sedersi al tavolo dei negoziati per porre fine alla guerra.

Regole Speciali: Quando selezionate il vostro Squadrone, scegliete 1 Pilota Newbie (Principiante) in meno e scegliete 1 Pilota Skilled (Esperto) al suo posto. Rimuovere le seguenti carte Evento: Peace Rallies, Political Limitations e Political Considerations.

CAMPAIGNS

Short: 4 Days, 16 SO

VP Evaluation

14+	Great
12 to 13	Good
9 to 11	Adequate
6 to 8	Poor
5-	Dismal

Medium: 8 Days, 32 SO

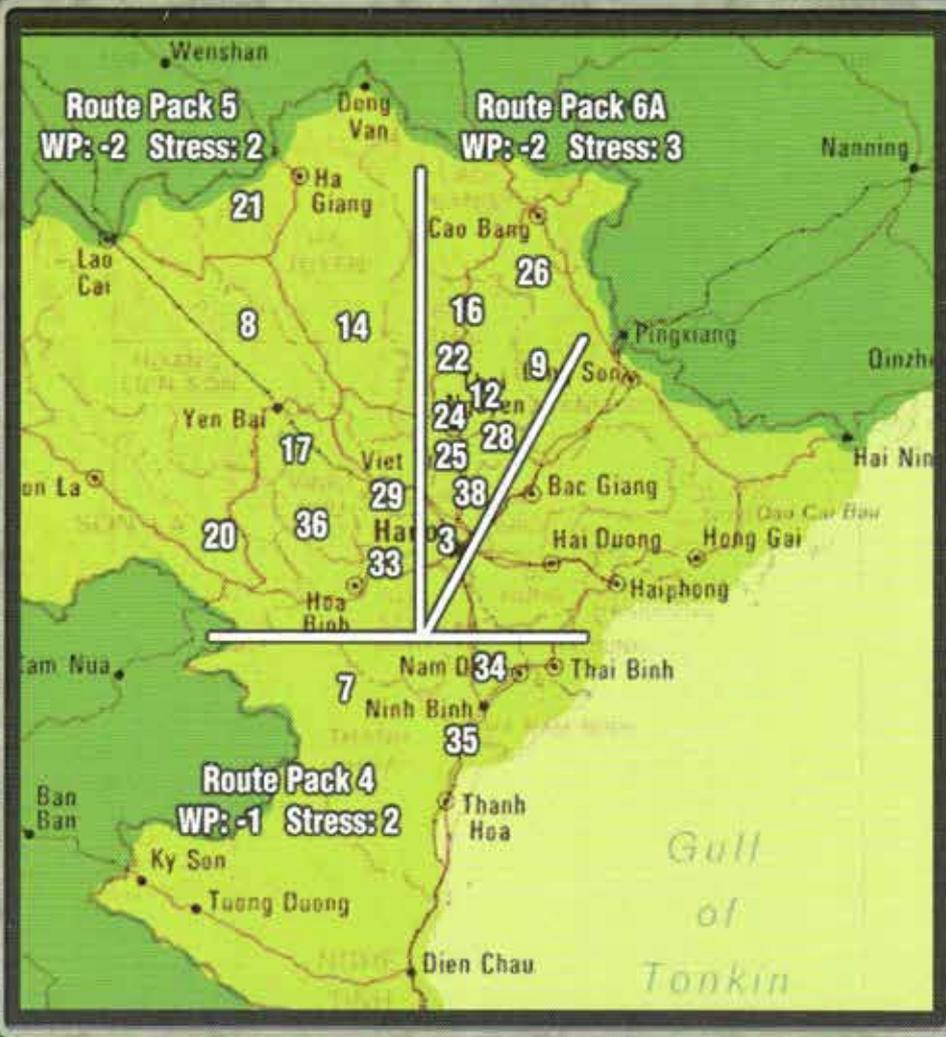
VP Evaluation

28+	Great
23 to 27	Good
17 to 22	Adequate
11 to 16	Poor
10-	Dismal

Long: 12 Days, 48 SO

VP Evaluation

40+	Great
33 to 39	Good
24 to 32	Adequate
14 to 23	Poor
13-	Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-4 Falcon	Mk.82 Snake Eye
AIM-7 Sparrow	M117R Iron Bomb
AIM-9 Sidewinder	M118 Iron Bomb

Mk.82 Iron Bomb	BLU-1
Mk.83 Iron Bomb	CBU
Mk.84 Iron Bomb	Rockets
AGM-45 Shrike	Gun Pod
AGM-78 Standard	ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
AGM-62 Walleye

GBU-10 Smart Bomb
GBU-12 Smart Bomb

**RECON
START**

2 2 3 3 4 4 4 5

**INTEL
START**

No Change No Change No Change No Change -1 Center Site -1 Center Bandit -1 Bandit or Site -1 Bandit or Site

**POLITICS
START**

5 5 5 4 4 3 2 1 0

LINEBACKER USN - 1972

OVERVIEW

L'Operazione Linebacker ha ampliato l'elenco degli Obiettivi includendo molte posizioni vitali nell'area intorno e centrale di Hanoi. I Piloti hanno cancellato uno ad uno questi Obiettivi, facendolo con vero entusiasmo. Il danno inflitto da questi attacchi costrinse alla fine, il Vietnam del Nord a sedersi al tavolo dei negoziati per porre fine alla guerra.

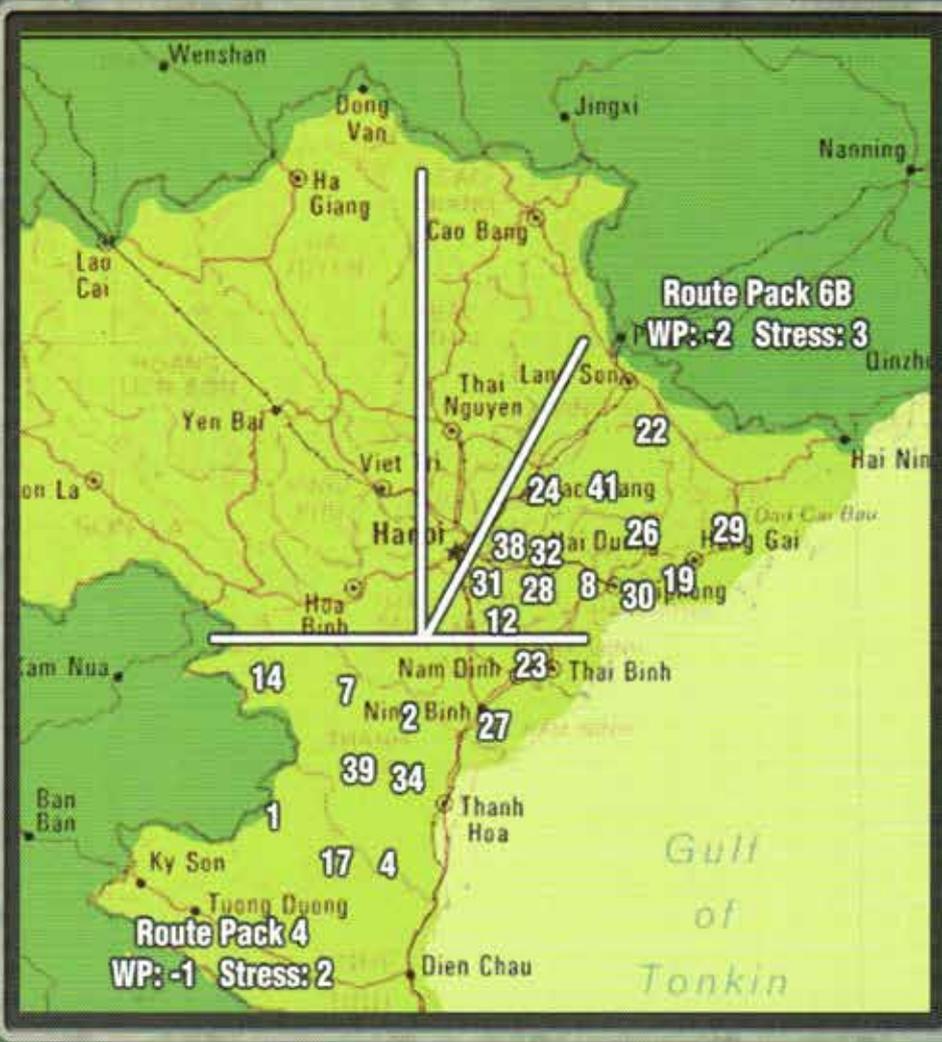
Regole Speciali: Quando selezionate il vostro Squadrone, scegliete 1 Pilota Newbie (Principiante) in meno e scegliete 1 Pilota Skilled (Esperto) al suo posto. Rimuovere le seguenti carte Evento: Peace Rallies, Political Limitations e Political Considerations.

CAMPAIGNS

Short: 4 Days, 16 SO
VP Evaluation
15+ Great
13 to 14 Good
10 to 12 Adequate
6 to 9 Poor
5- Dismal

Medium: 8 Days, 32 SO
VP Evaluation
30+ Great
24 to 29 Good
18 to 23 Adequate
12 to 17 Poor
11- Dismal

Long: 12 Days, 48 SO
VP Evaluation
42+ Great
35 to 41 Good
25 to 34 Adequate
15 to 24 Poor
14- Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-7 Sparrow
AIM-9 Sidewinder
Mk.82 Iron Bomb
Mk.83 Iron Bomb
Mk.84 Iron Bomb
AGM-45 Shrike
AGM-78 Standard

Mk.82 Snake Eye
M117R Iron Bomb
M118 Iron Bomb
BLU-1
CBU
Rockets
ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
AGM-62 Walleye
GBU-10 Smart Bomb
GBU-12 Smart Bomb

RECON
START

2 2 2 3 3 3 4 4

INTEL
START

No Change No Change No Change No Change -1 Center Site -1 Center Site -1 Bandit or Site -1 Bandit or Site

POLITICS
START

5 5 4 4 3 3 2 1 0

ROLLING THUNDER USAF - 1967

OVERVIEW

La Rolling Thunder è stata l'offensiva aerea basata sull'idea del "gradualismo". Furono attaccati Obiettivi minori tenendo quelli più importanti in "ostaggio" contro l'attacco, al fine di portare il Vietnam del Nord al tavolo dei negoziati.

Regole Speciali: Nessuna.

CAMPAIGNS

Short: 4 Days, 16 SO

VP Evaluation

14+ Great
12 to 13 Good
9 to 11 Adequate
6 to 8 Poor
5- Dismal

Medium: 7 Days, 28 SO

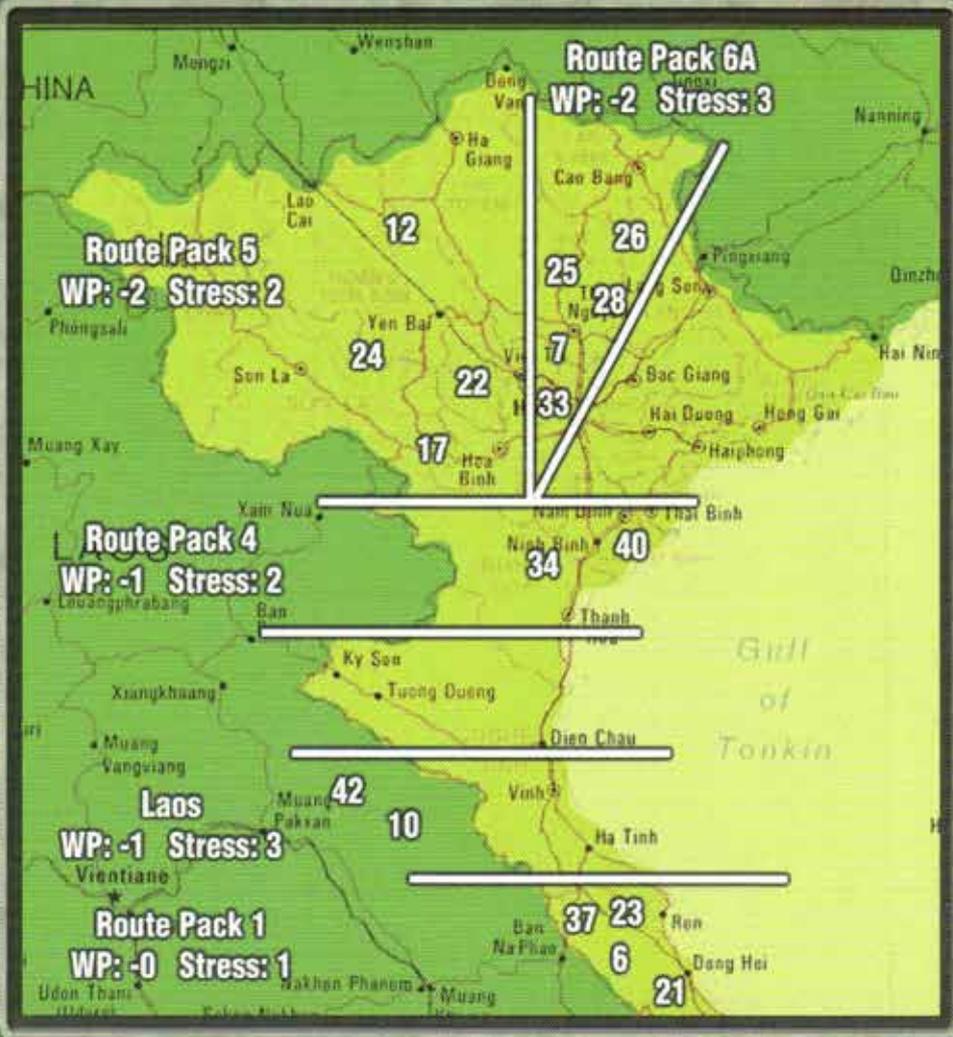
VP Evaluation

24+ Great
20 to 23 Good
14 to 19 Adequate
9 to 13 Poor
8- Dismal

Long: 11 Days, 54 SO

VP Evaluation

36+ Great
29 to 35 Good
21 to 28 Adequate
13 to 20 Poor
12- Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-4 Falcon
AIM-7 Sparrow
AIM-9 Sidewinder*

Mk. 82 Iron Bomb
Mk. 83 Iron Bomb
Mk. 84 Iron Bomb

AGM-45 Shrike

Mk. 82 Snake Eye
M117R Iron Bomb
M118 Iron Bomb

BLU-1
CBU
Rockets
Gun Pod
ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
AGM-62 Walleye

GBU-10 Smart Bomb
GBU-12 Smart Bomb

* Treat as a Special Weapon when equipped by an F-4

RECON
START

2 3 3 3 3 4 4 4

INTEL
START

No Change No Change No Change -1 Center Bandit -1 Center Site -1 Center Bandit -1 Bandit or Site -1 Bandit and Site

POLITICS
START

5 5 4 4 3 3 2 1 0

ROLLING THUNDER USN - 1967

OVERVIEW

La Rolling Thunder è stata l'offensiva aerea basata sull'idea del "gradualismo". Furono attaccati Obiettivi minori tenendo quelli più importanti in "ostaggio" contro l'attacco, al fine di portare il Vietnam del Nord al tavolo dei negoziati.

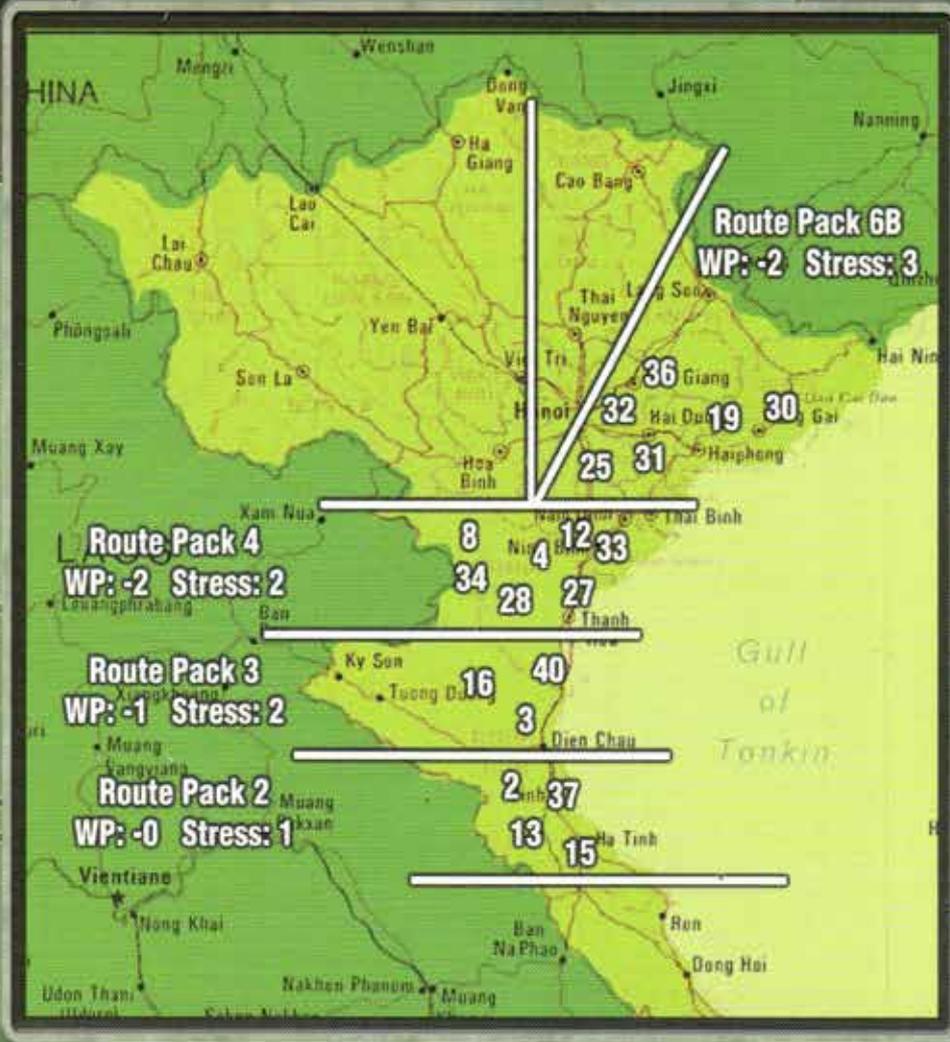
Regole Speciali: Nessuna.

CAMPAIGNS

Short: 4 Days, 16 SO
VP Evaluation
 16+ Great
 13 to 15 Good
 10 to 12 Adequate
 7 to 9 Poor
 6- Dismal

Medium: 7 Days, 28 SO
VP Evaluation
 27+ Great
 22 to 26 Good
 17 to 21 Adequate
 11 to 16 Poor
 10- Dismal

Long: 11 Days, 54 SO
VP Evaluation
 41+ Great
 33 to 40 Good
 24 to 32 Adequate
 15 to 23 Poor
 14- Dismal



STANDARD WEAPONS

AIM-7 Sparrow
 AIM-9 Sidewinder
 Mk. 82 Iron Bomb
 Mk. 83 Iron Bomb
 Mk. 84 Iron Bomb
 AGM-45 Shrike

Mk. 82 Snake Eye
 M117R Iron Bomb
 M118 Iron Bomb
 BLU-1
 CBU
 Rockets
 ECM Pod

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
 AGM-62 Walleye

GBU-10 Smart Bomb
 GBU-12 Smart Bomb

RECON START

2 3 3 3 3 4 4 4

INTEL START

No Change No Change No Change -1 Center Bandit -1 Center Site -1 Center Bandit -1 Bandit or Site -1 Bandit and Site

POLITICS START

5 5 4 4 3 3 2 1 0

WAR IN THE SOUTH USAF - 1965

OVERVIEW

Nella Guerra del Sud si fece il primo grande uso della forza aerea degli Stati Uniti nella regione. L'obiettivo primario era quello di fermare il flusso di truppe e attrezzature Nord Vietnamite verso il Vietnam del Sud attraverso il sentiero di Ho Chi Min.

Regole Speciali: Quando selezionate il vostro Squadrone, scegliete 3 Piloti Medi (Average) in meno, Rimuovete le pedine SA-2. Rimuovete le seguenti Carte Evento: Bandits!, Sam Site!, B-52 Strike e Show of Force. Sottrarre 2 aerei dal numero massimo di Velivoli a cui è permesso di volare in ogni missione. Non pescate e non posizionate Banditi.

CAMPAIGNS

Short: 2 Days, 4 SO

VP Evaluation

5+ Great
4 Good
3 Adequate
2 Poor
1- Dismal

Medium: 4 Days, 8 SO

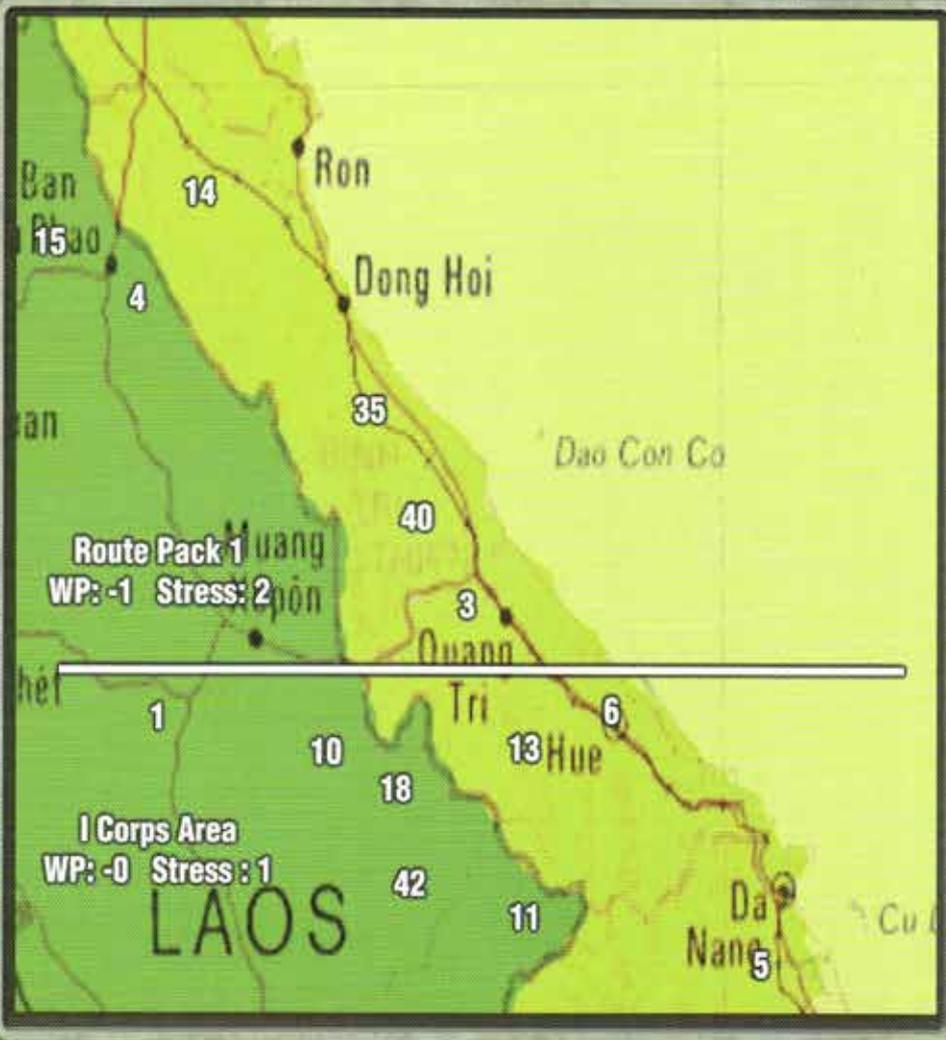
VP Evaluation

10+ Great
8 to 9 Good
6 to 7 Adequate
4 to 5 Poor
3- Dismal

Long: 7 Days, 12 SO

VP Evaluation

17+ Great
14 to 16 Good
10 to 13 Adequate
6 to 9 Poor
5- Dismal



STANDARD WEAPONS

Mk.82 Iron Bomb
Mk.83 Iron Bomb
Mk.84 Iron Bomb

Mk.82 Snake Eye
M117R Iron Bomb
M118 Iron Bomb

Gun Pod
Rockets

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup
BLU-1
CBU

RECON

START

2 2 3 3 4 4

INTEL

START

No Change No Change -1 Center Site -1 Center Site -1 Site -1 Site

POLITICS

START

2 2 1 1 1 0

WAR IN THE SOUTH USAF - 1965

OVERVIEW

Nella Guerra del Sud si fece il primo grande uso della forza aerea degli Stati Uniti nella regione. L'obiettivo primario era quello di fermare il flusso di truppe e attrezzature Nord Vietnamite verso il Vietnam del Sud attraverso il sentiero di Ho Chi Min.

Regole Speciali: Quando selezionate il vostro Squadrone, scegliete 3 Piloti Medi (Average) in meno, Rimuovete le pedine SA-2. Rimuovete le seguenti Carte Evento: Bandits!, Sam Site!, B-52 Strike e Show of Force. Sottrarre 2 aerei dal numero massimo di Velivoli a cui è permesso di volare in ogni missione. Non pescate e non posizionate Banditi.

CAMPAIGNS

Short: 2 Days, 4 SO

VP Evaluation

5+ Great
4 Good
3 Adequate
2 Poor
1- Dismal

Medium: 4 Days, 8 SO

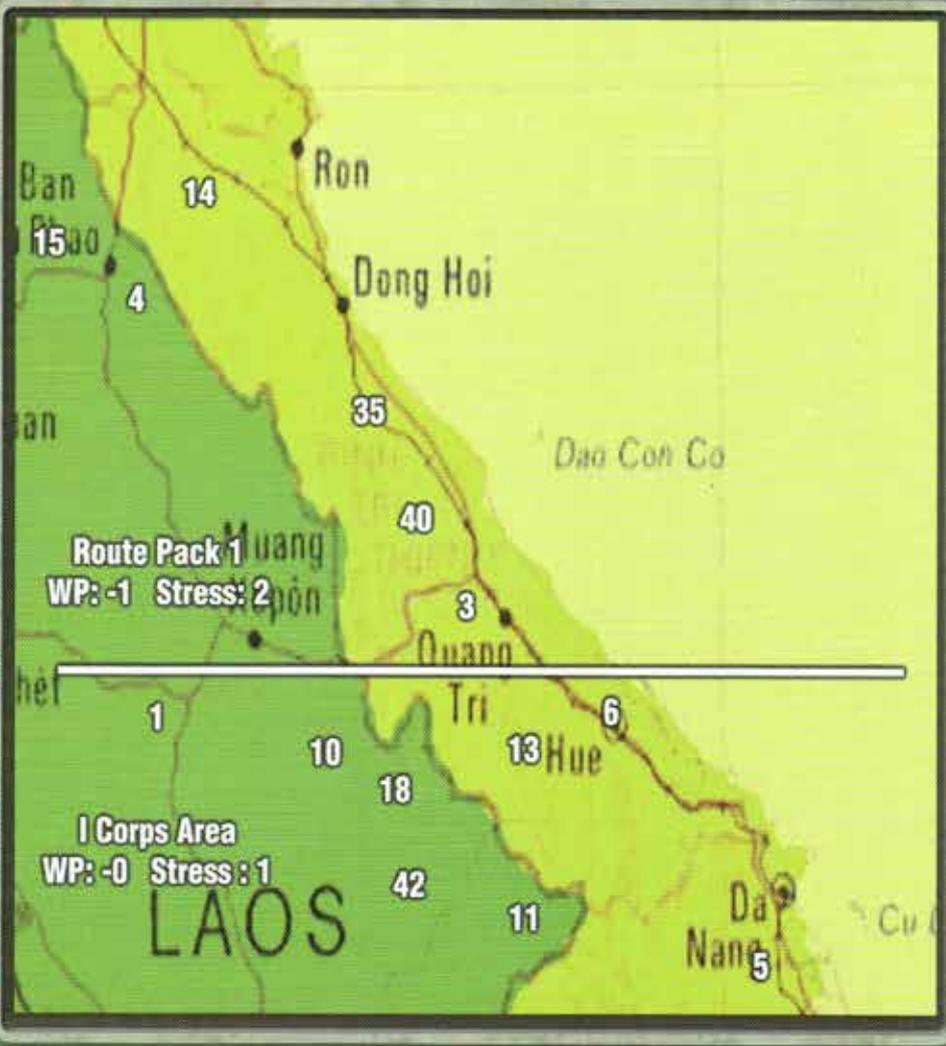
VP Evaluation

10+ Great
8 to 9 Good
6 to 7 Adequate
4 to 5 Poor
3- Dismal

Long: 7 Days, 12 SO

VP Evaluation

17+ Great
14 to 16 Good
10 to 13 Adequate
6 to 9 Poor
5- Dismal



STANDARD WEAPONS

Mk.82 Iron Bomb

Mk.83 Iron Bomb

Mk.84 Iron Bomb

Mk.82 Snake Eye

M117R Iron Bomb

M118 Iron Bomb

Gun Pod

Rockets

SPECIAL WEAPONS

AGM-12 Bullpup

BLU-1

CBU

RECON

START

2 2 3 3 4 4

INTEL

START

No Change No Change -1 Center Site -1 Center Site -1 Site -1 Site

POLITICS

START

2 2 1 1 1 0