

Introduzione.....	1
Sequenza di gioco.....	2
Set-up Campagna.....	2
Inizio del Giorno.....	7
Risoluzione Missione:	
Avvicinamento al Bersaglio.....	8
Risoluzione Battaglia.....	13
Ritorno a Casa.....	19
Fine del Giorno.....	21
Fine della Campagna.....	22
Regole Opzionali.....	22
Crediti.....	23
Aerei e Artiglieria.....	23
Indice.....	25
Esempio di Gioco.....	26

• Introduzione

Siete il comandante di uno squadrone aereo di supporto alle forze di terra (CAS – Close Air Support).

Il vostro squadrone effettuerà missioni di supporto contro battaglioni nemici in varie zone del mondo, dal 1980 ai nostri giorni.

In ogni vostra missione dovrete prendere decisioni sia a livello operativo che tattico. Il mezzo aereo che sceglierete e l'assegnazione delle armi, saranno vitali per il successo della Campagna come i battaglioni nemici che sceglierete di attaccare. Una volta giunti sul campo di battaglia sarete impegnati a schivare i proiettili, mentre piomberete sul vostro nemico.

Dovrete bilanciare strategia e tattica se volete avere una speranza di successo.

• Sequenza di Gioco

Questo regolamento é organizzato secondo questa sequenza di gioco.

Set-Up Campagna

Preparazione Campagna
Scelta della carta Campagna
Scelta carta Situazione
Carte Battaglione
Comprare Velivolo
Comprare segnalini Ricognitore
Scelta dei Piloti
Regolazione Livello di Abilità del Pilota
Priorità di Avanzamento del Pilota
Piazzamento Punti SO e segnalini giorno

Inizio del Giorno

Condizione Speciale
Assegnare Pilota e Velivolo
Assegnare Ricognitore

Risoluzione Missione

Avvicinamento al Bersaglio

Opzione Annullamento Missione
Armare il Velivolo
Evento Missione di Avvicinamento al Bersaglio
- Controllo Danni al Motore
Piazzamento esagoni Terreno
Piazzamento Unità Nemiche
Piazzamento Velivoli Amici
Verifica dei Ricognitori
Piazzare il Segnalino Tempo di Volo

Risoluzione Battaglia

Pescare segnalino Pop-Up
Tiro di Copertura Nemica
Veloce – Altitudine, Muovere/Attacco
Attacchi Nemici
Lento – Altitudine, Muovere/Attacco
Far avanzare il Segnalino Tempo di Volo
- Piazzamento Segnalino Bingo Fuel

Ritorno a Casa

Regolazione Segnalino Forza Battaglione
Evento Missione Ritorno a Casa
- Controllo Bingo Fuel
Ricerca Pilota Abbattuto SAR
Registrare Stress Pilota
Registrare Punti Esperienza Pilota
Registrare Punti Vittoria Missione

Fine del Giorno

Recupero Stress
Guadagnare Punti Opzione Speciale
Muovere Battaglioni Nemici
Perdere Punti Opzione Speciale (Mappa)
Rimpiazzi
Riparare Velivoli
Priorità R&R
Avanzamento Segnalino Giorno

Fine della Campagna

Risultato della Campagna

• Set-Up Campagna

Preparazione Campagna

Schermo Tattico

Piazzate lo Schermo Tattico davanti a voi sul tavolo.



Usate il foglio dello schermo Tattico per rappresentare una parte del Campo di Battaglia della Missione. Questo foglio mostra la Sequenza di Gioco, il Settore della Mappa, le Informazioni sul Campo di Battaglia, e le aree

dove posizionare le vostre carte.

Carte

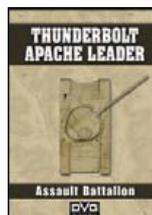
Separate le carte per tipo: Carte Velivolo, Carte Pilota, Carte Campagna, Carte Situazione, Carte Battaglione, Carte Condizione Speciale, e Carte Evento Missione.



Formate un mazzo Carte Condizione Speciale, e un mazzo Carte Evento Missione mescolando ogni mazzo. Piazzateli nelle rispettive aree sullo Schermo Tattico. Quando dovrete pescare una carta da un mazzo che non ha più carte, mescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.



Carte Velivolo, Carte Pilota, Carte Campagna e Carte Situazione sono i tipi di carta che potrete scegliere.



Mettete da parte le Carte Assalto, Supporto, Comando Battaglione, le userete in futuro.

Base Aerea



Piazzate il foglio della Base Aerea vicino lo Schermo Tattico. Questo foglio contiene informazioni di aiuto e generali di cui avrete bisogno durante il gioco, e le aree dove poter piazzare le vostre carte.

Diario del Giocatore



Usate le informazioni che scriverete sul Diario del Giocatore, per determinare la Promozione del Pilota, i Punti Opzione Speciale, lo Stato del Battaglione, lo Stato del Pilota e del Velivolo, i Punti Vittoria guadagnati. Fotocopiate questo foglio o scaricatelo dal sito www.dvg.com.

Il Dado

Ogni volta che sarete chiamati ad un lancio di dado durante il gioco, lanciate un dado da 10 facce (d10). Questo genererà un numero casuale da 1 a 10. Alcuni dadi hanno i numeri che vanno da 1 a 10, mentre altri partono da 0 fino a 9. Considerate il risultato di "0" come se fosse il "10".

Fine della Campagna

La Campagna termina quando avrete completato l'ultimo giorno della vostra Campagna, oppure quando non ci sono più Battaglioni da attaccare, o quando voi dovete pagare un Punto Opzione Speciale e non potete farlo.

Scelta della Carta Campagna



Scegliete la Carta Campagna che vorreste usare e piazzatela sul foglio Base Aerea. Vi consigliamo di iniziare con la Carta Campagna Introduttiva Iraq.

Queste carte indicano il livello di successo per la Campagna, il totale di Punti Vittoria delle Carte Battaglione che dovrai attaccare, gli esagoni terra usati, e le note specifiche che influenzeranno la Campagna.

Le parti di una Carta Campagna sono le seguenti:



1 – Nome Luogo

2 – Anno della Campagna

3 – Livello di Difficoltà

I Livelli di difficoltà dal più facile al più difficile sono: Introduttivo, Standard, Avanzato, e Esperto.

4 – Valutazione

La tabella dei Punti Vittoria mostra come avete agito durante la Campagna. Guadagnerete

Punti Vittoria (VP) quando distruggerete un Battaglione Nemico. Quando avete finito di giocare la Campagna, confrontate il numero di Punti Vittoria guadagnati con la tabella di valutazione sulla carta Campagna.

5 – Set-Up

Questo numero mostra il totale dei Punti Vittoria delle carte Battaglione che pescherete casualmente all'inizio della Campagna.

6 - Terreno



Ogni carta Campagna elenca le 10 tipologie di esagoni terreno che saranno usati durante la Campagna.

7 – Note Speciali

Ogni Campagna ha una sezione Note che riporta delle istruzioni speciali per la Campagna in questione.



Se una Nota Speciale su una carta Campagna o una Carta Condizione Speciale, vi indicano di rimuovere segnalini Pop-Up "No Enemy", rimuovete il numero specificato di segnalini Pop-Up con la scritta "No Enemy" sul retro dalla Campagna.

Campaign:	Pakistan	Situ
Days:	8	Outcome:___

Scrivi il nome della Carta Campagna selezionata sul Diario del Giocatore.

Raggruppare gli Esagoni Terreno



Prendete i 10 esagoni terreno indicati sulla carta Campagna e piazzateli accanto allo Schermo Tattico. Riponete gli altri esagoni non usati nella scatola, non saranno utilizzati in questa Campagna.

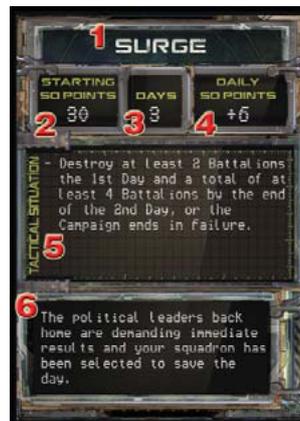
Scelta della Carta Situazione



Scegliete la Carta Situazione che volete usare e piazzatela sul foglio Base Aerea. Vi consigliamo di cominciare con la Carta Situazione "Surge".

Queste carte mostrano informazioni specifiche sul tipo di conflitto scelto.

Le parti di una Carta Situazione sono le seguenti:



1 – Nome Situazione

2 – Punti SO iniziali

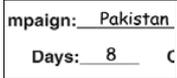
Ogni Carta Situazione specifica il numero di punti Opzione Speciale (punti SO) che avrete all'inizio della Campagna.

Potrete comprare Armi, Velivoli, Riparazioni Velivoli, e Opzioni Prioritarie con i vostri Punti Opzione Speciale. I Punti SO possono essere utilizzati anche durante una Condizione Speciale e un Evento di

Missione. Il costo delle Armi sarà indicato sul segnalino Arma. I costi prioritari si trovano sul foglio della Base aerea. I Costi dei Velivoli si trovano sulle Carte Velivolo.

3 – Giorni

Avete un numero specifico di giorni per terminare la Campagna.



Scrivete il numero di giorni sul Diario del Giocatore.

4 – Punti SO giornalieri

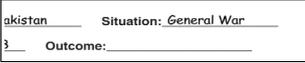
Alla fine di ogni giorno, guadagnerete un certo numero di punti SO.

5 – Situazione Tattica

Ogni Situazione ha regole specifiche che modificano la vostra Campagna

6 – Descrizione

Una descrizione della situazione complessiva.



Scrivete il nome della Carta Situazione scelta sul Diario del Giocatore.



Ogni Carta Situazione specifica il numero di Punti Opzione Speciale disponibili all'inizio della Campagna.



Scrivete questo numero sul Diario del Giocatore.

Carte Battaglione



Le Carte Battaglione riportano i tuoi obiettivi di Missione e le Unità Nemiche presenti.

Le parti di una Carta Battaglione sono le seguenti:

1 – Nome Battaglione

2 – Titolo Battaglione

Corrisponde al segnalino Battaglione che verrà piazzato sulla mappa dello Schermo Tattico.

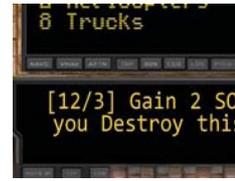
3 – Unità Nemiche

In questa sezione è riportato il numero e il tipo di Unità Nemiche presenti nel Battaglione.

4 – Valore dei Punti Vittoria (VP)

Indica i Punti Vittoria che guadagnerete distruggendo questa carta Battaglione.

5 – Valori di Distruzione / Dimezzamento



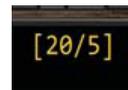
Ogni Carta Battaglione riporta un gruppo di numeri tra parentesi quadre. Il Battaglione risulterà dimezzato se il numero di Unità Nemiche rimaste è ridotto al primo numero. Mentre il Battaglione risulterà distrutto se il numero di

Unità Nemiche rimaste è uguale o minore al secondo numero.



Il valore dei punti su ogni segnalino Unità Nemica è riportato nell'angolo in alto a sinistra.

Esempio: Questo segnalino SCUD ha un valore di 3 Punti.



Esempio: se, alla fine di una Missione il valore dei punti delle Unità Nemiche rimaste sul campo di battaglia è compreso tra 6 e 20, la forza del Battaglione è stata dimezzata. Se invece ci sono 5 o meno punti, il Battaglione è stato distrutto.

6 - Note Speciali

Ogni condizione speciale viene visualizzata in questa parte della carta Battaglione. A meno che specificato diversamente, le Note Speciali riguardano solo la carta Battaglione.

Quando riducete la forza di un Battaglione a metà, ignorate la sua Nota Speciale per il resto della Campagna. Non ignorate invece le Note che si riferiscono alla distruzione del Battaglione.

Esempio: Non ignorate le note che ti permettono di guadagnare Punti Esperienza dopo la distruzione del Battaglione.

Caratteristica del Battaglione

Alcune Carte Battaglione riportano una parola caratteristica nell'area delle Note.

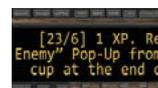
All – Questo testo si applica a TUTTI i Battaglioni fino a quando questo Battaglione viene dimezzato o distrutto.



Statici (Fixed) – Questo Battaglione non si muove nella fase di movimento dei Battaglioni Nemici, e riporta un edificio disegnato sul segnalino. I Battaglioni Statici rimangono fermi anche quando vengono dimezzati.

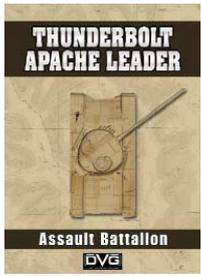


Zona – Il Battaglione inizia la Campagna nella zona indicata. Questo potrebbe essere ulteriormente modificato da una Carta Situazione.



XP – Quando distruggete questo Battaglione, date a ciascun Pilota assegnato alla Missione, il bonus di Punti Esperienza, anche se il Pilota è stato ucciso durante la Missione. Scrivete i Punti Esperienza sul Diario del Giocatore.

Determinare e Piazzare i Battaglioni



Dividete le Carte Battaglione in tre mazzi: Assalto, Supporto, e Comando.

Pescate Carte Battaglione dai mazzi Battaglione una alla volta nel seguente ordine: Assalto, Assalto, Supporto, Comando. Ripetete questo ciclo quando serve. Sommate i valori VP delle carte fino a raggiungere o superare il valore di Set-Up sulla Carta Campagna.



Una volta pescate Carte Battaglione la cui somma dei Punti Vittoria (VP) raggiunge o supera il valore di Set-Up della Campagna, terminate di pescare Carte Battaglione.

Esempio: Mentre eseguo il set-up per la Campagna in Iraq del 1991, pescò le seguenti carte battaglione: 8A (2VP), 1A (5VP), 4S (3VP), 5C (4VP), 4A (3VP), 9A (3VP), e 1S (6VP). Smetto di pescare carte battaglione in quanto ho raggiunto e superato il valore di 25 Punti Vittoria di Battaglioni pescati.

Riponete nella scatola le restanti carte Battaglione, non verranno usate durante la Campagna

Trovate i segnalini Battaglione che hanno lo stesso nome delle carte Battaglione pescate per la Campagna.



I segnalini Battaglione vanno piazzati sul settore Mappa dello Schermo Tattico, con il lato "Full" rivolto verso l'alto.



Ogni Battaglione viene designato come A (Assalto), S (Supporto), o C (Comando).

Se non diversamente indicato sulla carta Battaglione:

Piazzate i segnalini dei Battaglioni d'Assalto sulla zona "Front Line".

Piazzate i segnalini dei Battaglioni di Supporto nella zona "Enemy Transit".

Piazzate i segnalini Battaglione Comando nella zona "Enemy Rear".

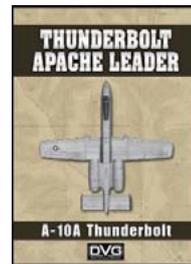
Alcune Carte Situazione e Carte Battaglione possono modificare il piazzamento dei segnalini Battaglione sulla Mappa.

Esempio: Un Battaglione di Comando verrebbe generalmente piazzato nella zona "Enemy Rear", tuttavia il Battaglione di Comando 6C ha delle note speciali che ne impongono in piazzamento nella zona "Friendly Transit".

Le modifiche sui segnalini Battaglione da parte delle Carte Battaglione, hanno priorità sulle carte Campagna e sulle carte Situazione.

Piazzate le carte Battaglione della Campagna sullo Schermo Tattico, nell'area riservata al mazzo Battaglione (Battalion Deck).

Comprare il Velivolo



Ci sono diversi tipi di Carte Velivolo: A-10A, A-10C, AH-64A, AH-64D, F-16, AV-8B, AC-130, AH-1, RQ-1, e MQ-1.

Controllate le descrizioni dei Velivoli alla fine di questo manuale, per le regole speciali che non troverete sulle Carte dei seguenti tipi di Velivolo: AC-130, RQ-1 e MQ-1.

Selezionare il Velivolo

Scegliete le Carte Velivolo che vi piacerebbe avere nel vostro squadrone. Potrete scegliere solo i Velivoli il cui anno di servizio sia uguale o minore dell'anno della Campagna. Il costo in punti SO per ogni Velivolo è scritto sulla corrispondente carta.



Potete risparmiare i vostri punti SO per acquistare altre risorse in seguito, come Ricognitori, Armi, o per riparare i Velivoli.

Le parti di una carta Velivolo sono le seguenti:



1 – Numero Velivolo

I numeri Velivolo servono per l'identificazione.

2 – Tipo di Velivolo

La designazione militare del Velivolo.

3 – Potenza Cannoni

Il Velivolo può attaccare i nemici con i propri Cannoni.

4 – Punti Opzione Speciale

Spendete questo numero di punti SO quando acquistate questo Velivolo all'inizio della Campagna.

5 – Anno di Servizio

Il primo anno in cui il velivolo é entrato in servizio.

6 – Danni per l'abbattimento

Il numero di Danni Strutturali che il velivolo può subire prima di essere abbattuto.

Esempio: L'A10 può subire 3 Danni Strutturali senza subire conseguenze. Infatti esso viene abbattuto con 4 Danni.

7 – Armi e Note Speciali

Il tipo di armamento che il Velivolo può caricare. Solamente il tipo di armi specificato sulla carta può essere caricato sul velivolo. Qualsiasi Nota Speciale attinente al velivolo viene scritta in questa zona.

Esempio: L'A10C da al Pilota +1 su tutti gli Attacchi normali, con i Cannoni, e a Distanza. Il velivolo é considerato anche collegato (linked).

8 – Punti Peso

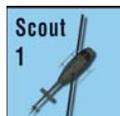
Il numero massimo di Punti Peso che un velivolo può utilizzare per caricare Armi, Carburante, o Dispositivi per le contromisure elettroniche (ECM Pods).

Annotate sul diario del giocatore i punti SO che avete utilizzato per il velivolo.

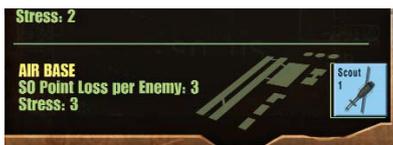
Aircraft A-10A# 231	Air Da
Damage:	
Aircraft AH-64A# 456	Air Da
Damage:	

Annotate ogni Velivolo e il suo Numero nella parte bassa del Diario del Giocatore. Quest'area é usata anche per segnare tutti i danni che i Velivoli subiscono.

Comprare segnalini Ricognitore



I segnalini Ricognitore incrementano la durata del vostro Velivolo sul campo di battaglia. Spendete 1 punto SO per ogni segnalino Ricognitore che comprate.



Piazzate i vostri segnalini Ricognitore sul riquadro Ricognitori (Scout) sulla mappa.

Annotate i punti SO spesi per l'acquisto di segnalini Ricognitore sul Diario del Giocatore.

• Player Log •	
Initial SO Points:	33
Aircraft SO Purchases:	- 25
Scout Purchases:	- 2
Promoted	
XP Gained	

Sottraete i punti SO utilizzati per il Velivolo e i Ricognitori dai punti SO originali dati dalla carta Situazione che avevate scelto.

Start of Mission SO Points	6
- SO Points (Munitions)	
- SO Points (other)	
End of Mission SO Points	
Daily SO Points	

Nell'area dei punti SO all'inizio della Missione, annotare quanti punti SO vi sono rimasti per il primo giorno della Campagna.

Scelta dei Piloti



Scegliete le carte Pilota che desiderate avere nel vostro Squadrone.

Ogni Carta Pilota ha due differenti facce che identificano i differenti livelli di esperienza del Pilota.

Ogni Pilota ha 3 carte e quindi un totale di 6 livelli di abilità.

Scegliete 1 Pilota di livello medio (average) per ogni carta Velivolo nel vostro squadrone, più 1 Pilota addizionale di livello medio per ogni tipo di Velivolo nel vostro squadrone. Non scegliete Piloti per i velivoli senza equipaggio (RQ-1 e MQ-1) e non contate i velivoli senza equipaggio come un tipo di Velivolo quando scegliete il Pilota addizionale.

Esempio: scelgo un A10A Thunderbolt, un A-10C Thunderbolt, un AH64D Apache, e un MQ-1. Potrò quindi scegliere 3 Piloti Thunderbolt e 2 Piloti Apache.

Esempio: se ho scelto uno squadrone formato da tutti A-10, potrò scegliere un pilota per ogni Velivolo, più un Pilota addizionale per gli A-10.

Esempio: se ho scelto gli A-10, AH-64, AV-8B, AH-1, potrò scegliere un Pilota per ogni Velivolo che ho acquistato, più un Pilota extra per gli A-10, un Pilota extra per gli AH-64, un Pilota extra per gli AV-8B, e un Pilota extra per gli AH-1.

Trovate i segnalini Velivolo che hanno lo stesso nome del Pilota riportato sulla carta Pilota che avete scelto. Piazzate i segnalini accanto allo Schermo Tattico.

Le parti di una carta Pilota sono le seguenti:



1 – Nome Pilota

Ogni carta Pilota ha un corrispondente segnalino Velivolo. Usate questi segnalini sul campo di battaglia durante le Missioni.

2 – Livello Abilità

Dal più basso al più alto i livelli di abilità sono: Novellino (Newbie), Inesperto (Green), Medio (Average), Esperto (Skilled), Veterano (Veteran), Asso (Ace).

3 – XP (Punti Esperienza)

Il numero di Punti Esperienza del Pilota necessari per avanzare al livello di abilità successivo.

4 – Tipo Velivolo

E' la designazione militare per il Velivolo. Un Pilota può volare solamente su tipi di Velivolo elencati sulla carta.

Esempio: Shadow può volare con gli AH-64A e gli AH-64D.

5 – Nome Velivolo

Nomi dei tipi Velivolo che i Pilota può pilotare.

6 – Velocità

Veloce o Lento. Un Pilota veloce attacca prima del Nemico in ogni turno. Un Pilota lento attacca dopo il Nemico in ogni turno.

7 – Cannoni/Attacco

Usate questo numero per modificare Attacchi con Cannone e Normali che bersagliano unità nemiche nello stesso esagono di terreno del Velivolo.

8 – Attacco a Distanza

Usare questo numero per modificare gli Attacchi con le Armi che bersagliano unità nemiche che non si trovano nello stesso esagono di terreno del Velivolo.

9 – Calma

La calma (Cool) rimuove lo stress dal Pilota.

10 – Evasivo

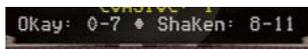
Se il Pilota possiede l'abilità Evasivo (Evasive), riduce la gravità degli Attacchi che bersagliano il Velivolo. Questa abilità ha effetti anche sul lancio per Evitare i Promontori e riduce il Danno subito da una Carta Velivolo, dato da Eventi durante una Missione.

11 – Stato

Okay (Okay), Agitato (Shaken), o Incapace (Unfit). In base ai Punti Stress del Pilota.

12 – Stress

I Piloti ricevono Stress durante il volo in una Missione, oppure durante un Attacco Nemico.

 Se i Punti Stress di un Pilota rientrano sul range "Okay", egli utilizza i suoi valori Abilità normali. Il range "Okay" nella figura va da 0 a 7. I Piloti che superano questo range di valori diventano Agitati (Shaken). I Piloti che superano il range "Shaken" diventano Incapaci (Unfit).

Regolare i livelli di Abilità del Pilota

Tutti i Piloti si uniscono alla Squadriglia con il livello Medio (Average). Potete decidere di modificare tale livello dei Piloti nel vostro Squadrone. Un Pilota può incrementare l'abilità di 1 livello, ma per far questo un'altro Pilota deve diminuirla di 1 livello. Modificate qualsiasi Pilota nel vostro Squadrone come desiderate, l'importante é che ad ogni incremento di livello di un Pilota deve corrispondere un decremento di un'altro Pilota.

Esempio: incremento il pilota di un AH-1 di 2 livelli fino a Veterano, e decremento il pilota di un A-10 di 2 livelli portandolo a Novellino (Newbie).

Esempio: incremento il pilota di un AH-64 fino ad Asso (Ace), decremento il pilota di un AH-1, di un AH-64, e di un A-10 portandoli ciascuno al livello di Inesperto.

Priorità di Promozione Pilota

Durante il Set-Up, potrete spendere punti SO per promuovere i vostri Piloti, uno o più, al loro livello di abilità successivo.

Quando usate la Priorità di Promozione Pilota per promuovere un Pilota, non dovete ridurre il livello di abilità di un'altro Pilota.

Pagate 1 punto SO per ogni miglioramento del livello di abilità. Potete promuovere un Pilota più di una volta.

Esempio: Scelgo di utilizzare la Priorità di Promozione Pilota per far avanzare Shadow dal livello Average a Veteran, e Gator da Green a Skilled. Utilizzo 4 Punti SO e prendo la carta di Shadow livello Veteran, e la carta di Gator livello Skilled.

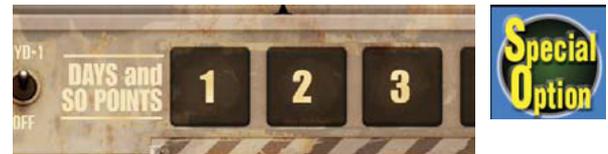
- SO Points (Munitions)	2
- SO Points (other)	4
+ Daily SO Points	
- SO Points (Repairs)	

Se acquistate Priorità, annotate i Punti SO spesi nel diario del giocatore sulla zona dedicata ai Punti SO (other).

Pilots	Promoted		Cool	1/2
	Lvl	XP's		
Thor	S	8	0	
Rebel	A	6	0	
Gumby	G	4	0	
Montana	V	9	1	
Judae	A	6	2	

Scrivere il Nome Pilota, il livello abilità, i punti XP necessari per la promozione, e i punti Calma sul diario del giocatore.

Piazzare segnalini Punti SO e Giorno



Piazzate il segnalino Opzione Speciale sulla traccia Giorni e Punti SO per conteggiare i punti SO attuali. Se avete più di 15 Punti SO, usate il lato "+15" del segnalino. Tenete traccia dei vostri Punti SO utilizzando questo spazio.



Piazzate il segnalino Giorno (Day) sul riquadro "1" di questa traccia dello Schermo Tattico.

Set-Up Completo

Questo completa la fase di Set-Up delle regole. Ora siete pronti per iniziare la vostra Missione.

• Inizio del Giorno

Eseguite i seguenti passi ogni Giorno della Campagna.

Condizione Speciale



Pescate la Carta Condizione Speciale dal mazzo posto sullo Schermo Tattico e seguitene le indicazioni.

A meno che il testo della carta dica diversamente, la Condizione Speciale si applica a tutte le Missioni affrontate durante il Giorno.

Assegnare Piloti e Velivoli

Scegliete quali Battaglioni intendete attaccare durante questo Giorno della Campagna. Successivamente, scegliete dal vostro Squadrone i Piloti e i Velivoli, che

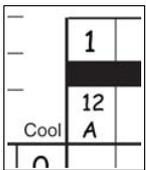
attacheranno ogni Battaglione, e mettete insieme le relative carte che utilizzerete in seguito. Ogni Pilota scelto per la Missione deve essere associato ad una carta Velivolo con cui gli è permesso volare. Ogni Velivolo assegnato alla Missione deve avere un Pilota appropriato. Non assegnate Piloti a Velivoli senza equipaggio.



Piazzate un segnalino Agitato -2 su ogni Pilota che inizia la Missione in condizione Agitato.

Non potete utilizzare Piloti Incapaci (Unfit).

Esempio: nel giorno 1, effettuo 2 Missioni. Invio "Scuttle" e "Granpa" su due AH-1, "Pirate" su un A-10 e "Hammer" su un AH-64, contro il Battaglione bersaglio 12A. Invio anche "Freak" e "Eagle" con i loro velivoli all'attacco di 9A. Piazzo ogni carta Battaglione che attacco, Piloti e Velivoli utilizzati per la Missione, accanto allo Schermo Tattico.



Scegliete la Missione che affronterete per prima durante il Giorno. Scrivete il numero del primo Battaglione Bersaglio che attaccate sul Diario nel riquadro Battaglione Bersaglio. Piazzate la carta relativa al Battaglione che avete deciso di attaccare, sul riquadro Carta Bersaglio (Target Card) sullo schermo tattico.

Assegnare i Ricognitori



Piazzate i segnalini Ricognitore su qualsiasi segnalino Battaglione che avete scelto di attaccare.

Ogni Ricognitore può essere usato in una sola Missione al Giorno, inoltre potete assegnare solo un Ricognitore a ciascun Battaglione.

L'utilizzo dei Ricognitori, consente turni aggiuntivi ai Velivoli sul campo di battaglia, e riduce i punti Stress ricevuti dal Pilota che sta volando nella Missione.

Risoluzione Missione

Eseguite tutte le fasi spiegate di seguito per la Missione prima di passare alla Missione successiva. Ripetete queste fasi per ogni Missione.

• Avvicinamento al Bersaglio

Rappresenta il periodo di tempo che intercorre fino al raggiungimento del campo di battaglia, durante il quale un Velivolo si prepara alla Missione.

Opzione Annullamento Missione

Potete decidere di annullare la Missione e non volare. Se lo fate, il Velivolo e il relativo Pilota non possono essere riassegnati ad una differente Missione, e non guadagnano il bonus di Recupero Stress per non aver volato.

Una Missione Annullata non procura Stress ai Piloti.

Armare il Velivolo

Assegnare Armi, contromisure elettroniche (ECM Pods), e Carburante ad ogni Velivolo che avete scelto per questa Missione. Le specifiche Armi che sceglierai, dipendono dal ruolo in combattimento che vorrai 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 Opzione Speciale che intendete spendere per le Armi.



Ogni Carta Velivolo.

Ogni Velivolo ha un limitato tipo di segnalini Armi che può caricare. La lista dei segnalini Armi abilitati è stampato su

Inoltre viene riportato anche il valore massimo delle Armi che potete scegliere per la Missione. Tutti i segnalini Armi possono essere scelti in ogni Missione. I segnalini usati per una Missione possono essere scelti anche per la Missione successiva.

La zona che state Attaccando può avere una penalità in Punti Peso. Un Velivolo che attacca un Battaglione nella zona "Enemy Transit" o "Enemy Rear", avrà meno Punti Peso disponibili necessari per il carburante extra usato per raggiungere la zona.



Esempio: se avete attaccato un Battaglione nella zona "Enemy Transit", ogni Velivolo subisce una penalità di 2 Punti Peso. Un Thunderbolt A-10 che di norma usa 14 Punti Peso, avrà a disposizione solamente 12 Punti Peso.

Priorità di Rifornimento

Potete scegliere di acquistare l'opzione Priorità di Rifornimento (Fueling Priority) durante la fase di Armamento. Avere la Priorità di Rifornimento, riduce la penalità sui Punti Peso della Missione, portandola a 0 per tutti i Velivoli che partecipano alla Missione.

Se acquistate la Priorità di Rifornimento, annotate la spesa di 1 Punto SO nella sezione Punti SO (other) del Diario.

Tipologia delle Armi

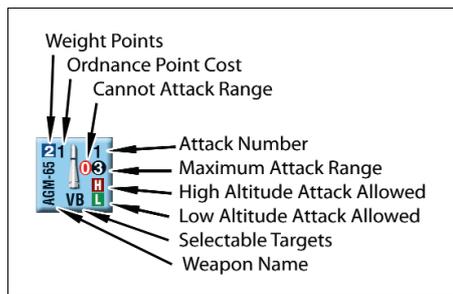
Ci sono cinque tipi di Armamento: Aria-Aria, Aria-Terra, Serbatoio Carburante, Contromisure Elettroniche, e Cannoni.



Le Armi Aria-Aria (AIM-9 e AIM92) possono essere usate solamente per sparare contro gli Elicotteri. Questi segnalini sono provvisti di strisce gialle, per evidenziare che sono di tipo Aria-Aria.

Tutti gli altri segnalini Arma sono di tipo Aria-Terra e possono essere usati per attaccare bersagli a terra, ma non gli Elicotteri.

Caratteristica delle Armi



Ogni segnalino Arma in gioco ha le seguenti caratteristiche:

Punti Peso (Weight Points): Ogni arma ha un costo in Punti Peso. Un Velivolo può trasportare solo l'ammontare

dei Punti Peso dichiarati sulla sua Carta.

 *Esempio: l'MK83 ha un costo in Punti Peso di 2.*

 *Esempio: l'AV-8B può trasportare Armi per un ammontare di Punti Peso pari a 10.*

Costo Punti Armamento (Ordnance Point Cost): Ogni Arma, Contromisura Elettronica, o Serbatoi di Carburante, ha un Costo Punti Armamento stampato vicino il Costo Punti Peso. Ogni 10 Punti Armamento (o frazioni di esso) assegnato ad una Missione, ha un costo di 1 Punto SO.

Esempio: per i miei 3 velivoli che prenderanno parte ad una Missione, ho utilizzato una combinazione totale di 32 Punti Armamento. Questo mi costa 4 Punti Opzione Speciale, quindi sposto il segnalino Opzione Speciale, sulla traccia relativa, di 4 riquadri.

 *Esempio: l'MK-83 ha un Costo in Punti Armamento pari a 0.*

Valore Attacco (Attack Number): Risultato minimo da ottenere con il lancio di dado, per avere successo contro un'Unità Nemica.

 *Esempio: l'MK-83 ha un Valore Attacco di 4.*

Massima Distanza di Attacco (nero) (Maximum Attack Range): E' la distanza massima che un arma può raggiungere per colpire una Unità Nemica.

 *Esempio: il LAU-61 può colpire ad una distanza di 0 o 1.*

Minima Distanza di Attacco (rosso) (Cannot Attack Range): Se un Arma non può attaccare ad una specifica distanza, questo viene riportato sul suo segnalino in rosso, accanto alla Massima Distanza di Attacco.

 *Esempio: l'AGM-114 non può attaccare a distanza 0, ma può farlo ad una distanza pari a 1 o 2. Non può attaccare a distanze superiori a 2.*

Massima Quota di Attacco (High Altitude Attacks): L'Arma può essere usata da un Velivolo solamente ad Alta Quota.

 *Esempio: Il GBU-12 può essere usato solo ad Alta Quota.*

Alta e Bassa Quota di Attacco (High Altitude Attacks): L'Arma può essere usata da un Velivolo, sia ad Alta che a Bassa Quota.

 *Esempio: l'MK-20 può essere usato da un Velivolo sia a Bassa che Alta Quota.*

V (Veicolo) o B (Edificio) (Vehicle or Building): L'Arma può essere utilizzata contro Veicoli o Edifici.

 *Esempio: l'AGM-65 può essere usato solamente contro Veicoli o Edifici.*

Indipendente (I) (Independent): Quest'arma può attaccare una Unità al di fuori dell'esagono terreno dove il vostro Velivolo ha attaccato, sempre che l'Unità attaccata sia nell'angolo di visuale dell'Attacco.

 *Esempio: Avete dichiarato che attaccherete una Unità Nemica, con il vostro A-10, nell'esagono di fronte il velivolo. Il GBU-12 può attaccare le Unità in quell'esagono, così come le Unità nello stesso esagono dell'A-10.*

Esagono di Attacco [x] (Hex Attack): Lanciate un Attacco contro tutte le Unità presenti nell'esagono.

 *Esempio: Quando sganciate un MK.20 in un esagono, lanciate un Attacco contro ogni unità nell'esagono.*

Usare (Tenere) x(x) (Expend (Retain)): Questa'Arma ha la possibilità di essere mantenuta quando viene risolto un Attacco. Lancia un dado per questo attacco e modifica il risultato normalmente. Se il risultato modificato é minore del primo numero, l'Attacco fallisce e l'Arma é usata. Se il risultato modificato é uguale al primo numero, ma minore del secondo, l'Unità é Distrutta e l'Arma é utilizzata. Se il risultato modificato é uguale o maggiore del secondo numero, l'Unità é Distrutta e l'Arma viene tenuta per essere usata in Attacchi futuri.

Esempio: Ho un LAU-61 caricato sul mio A-10 e devo distruggere un sito AAA. Il mio Pilota ha un +1 sulla sua Abilità. Lancio il dado e ottengo un 2 a cui sommo 1 per l'Abilità del Pilota. Il risultato del lancio modificato é 3. Ho utilizzato il razzo e non ho distrutto il sito AAA.

Esempio: Devo distruggere un Carro Armato e il mio A-10 ha un LAU-61 caricato. Il Pilota ha Abilità +1 e il Carro ha un modificatore -2. Con il dado ottengo un 6, +1 per l'Abilità del Pilota e -2 per il modificatore del Carro. Il risultato è 5. Ho usato il razzo e ho distrutto il Carro Armato.

Esempio: Devo distruggere uno SCUD e il mio A-10 ha un LAU-61 caricato. Il mio Pilota ha Abilità +1. Con il dado ottengo un 7, +1 per l'Abilità del Pilota. Il risultato è 8. Mantengo il razzo che userò in futuro, e distruggo lo SCUD.



Contromisure Elettroniche (ECM Pod): Le Contromisure Elettroniche non sono usate come le altre armi. Esse rimangono sul Velivolo durante tutta la Missione e sono sempre attive. Ogni volta che il Velivolo è attaccato da una Unità Nemica o Elicottero, o in risposta ad un Attacco Evento Speciale (se il Segnalino Arma può essere usato per ridurre il numero di Attacchi Evento Speciale), lanciate un dado per le Contromisure Elettroniche prima di pescare i segnalini Colpo. Annullate ogni Carta o Attacco con un risultato di 7 o più. Ogni Velivolo può caricare solo 1 Contromisura Elettronica. Lanciate il dado per le Contromisure, prima di usare l'Abilità Evasiva del Pilota.

Esempio: Un A-10 che usa un ECM pod, è Attaccato da un sito AAA. Lancio un dado per le Contromisure Elettroniche e ottengo 8, annullando così tutti e 3 i Colpi Leggeri.



Serbatoio Carburante (Fuel Tank): Ogni Velivolo può caricare un segnalino Serbatoio Carburante. Se viene fatto questo, il tempo di volo del Velivolo è aumentato di 2 turni. Potete mettere un secondo segnalino di qualsiasi tipo sulla traccia Tempo di Volo come promemoria.

Esempio: Se un Velivolo dispone di 5 turni di volo, un Velivolo con un segnalino Serbatoio Carburante può piazzare un segnalino sul 7 della traccia Tempo di Volo.

Quando comprate un segnalino Arma, piazzatelo sul Velivolo. I Punti Opzione Speciale usati per comprare Armi sono spesi, anche se le Armi non vengono utilizzate durante la Missione.



Esempio: su questo A-10C sono caricate armi per 14 WP usando 8 Punti Armamento. Se questo Velivolo sta attaccando un Battaglione da solo, posso spendere 1 Punto SO per queste Armi. Se il Velivolo sta volando con un'altro Velivolo, posso usare il 9° e 10° Punto Armamento su l'altro Velivolo senza spendere punti SO addizionali.

Una volta che il Velivolo è stato armato per la Missione, registrate i Punti SO utilizzati sul Diario e sulla Traccia dei Punti SO.

Canioni



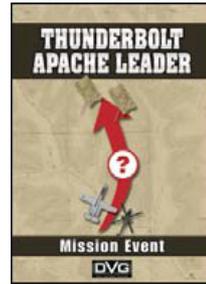
In aggiunta ai Segnalini Armi che caricate, un Velivolo è dotato anche di Canioni.

I Numeri di Attacco con i Canioni lo trovate

sulla Carta Velivolo. Non c'è un costo Armamenti da pagare per i Canioni.

In un combattimento Aria-Terra, i Canioni possono essere usati per attaccare Unità nello stesso esagono terreno del Velivolo. Il Velivolo può trovarsi ad Alta o a Bassa quota. Se l'Attacco ha successo, l'Unità ingaggiata verrà distrutta. Usate l'Abilità ai Canioni del Pilota per modificare l'attacco. In un attacco Aria-Aria, i Canioni sono usati per attaccare Elicotteri nello stesso esagono terreno del vostro Velivolo. Quando attaccate un Elicottero, il Velivolo può trovarsi ad Alta o a Bassa quota. Usate l'Abilità ai Canioni del Pilota per modificare l'attacco.

Evento Missione di Avvicinamento al Bersaglio



Pescate una carta Evento Missione, e applicate l'effetto riportato nella parte alta.



Target-Bound Event

Home-Bound Event

A meno che la carta Evento dica diversamente, l'Evento si applica solamente ai Velivoli o ai Piloti che partecipano alla quella Missione, e l'effetto deve essere applicato immediatamente.

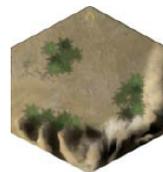
L'Abilità Evasiva del Pilota riduce i Colpi inflitti sul suo Velivolo da Eventi Missione.

Controllo Danni al Motore



Ogni Velivolo che subisce Danni al Motore irreparabili, deve lanciare un dado per ogni Danno al Motore irreparabile. Con un risultato di 2 o meno, il Velivolo precipita. Se un Velivolo precipita, rimuovete la carta Velivolo dalla Campagna, e lanciate un dado per la Ricerca del Pilota (SAR) alla fine della Missione.

Piazzare Esagoni Terreno



Gli Esagoni Terreno sono usati come area di piazzamento per le unità nemiche.



In ogni Missione, mescolate i 10 Esagoni Terreno e piazzateli a faccia in su, sui 10 spazi dello Schermo Tattico. In ogni Esagono c'è una freccia. Piazzate questi esagoni sullo Schermo Tattico con la freccia verso l'alto.

I 10 Esagoni formano il campo di battaglia di ogni Missione.

Piazzare Unità Nemiche

Il numero e il tipo di Unità Nemiche presenti è conosciuto, mentre il loro posizionamento negli esagoni è sconosciuto fino a quando non raggiungerete l'obiettivo.



In ogni Carta Battaglione viene riportato il numero e il tipo delle Unità Nemiche che dovrete pescare per la Missione.



Le Unità Nemiche hanno due facce, un lato Attivo e un lato Distrutto. Il lato Distrutto ha il Nome evidenziato da una banda rossa.



Lanciate un dado per stabilire il posizionamento delle Unità Nemiche sugli esagoni.



Piazzate ogni segnalino Unità Nemiche sul campo di battaglia, con il lato Attivo rivolto in alto.

Battaglioni Dimezzati



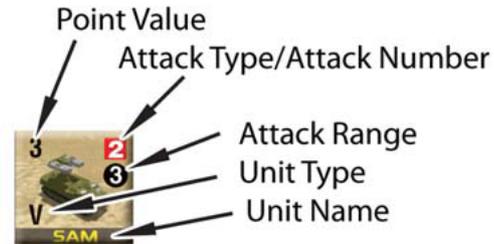
Se la forza di un Battaglione è stata dimezzata da un precedente attacco, piazzate solamente la metà di ogni tipo di Unità elencato sulla carta Battaglione.



Esempio: per questa carta, potrete piazzare solamente: 2 AAA, 4 APC, 1 Comandante, 5 Fanterie, e 2 Camion.

Unità Nemiche

Ogni segnalino Unità Nemica rappresenta un veicolo, una struttura, o gruppo di soldati.



Punto Valore (Point Value): Il valore del segnalino per distruggere il Battaglione.

Tipo/Valore Attacco (Attack Type / Attack Number): Il valore indica il numero di segnalini Danno che l'Unità infligge quando attacca un Velivolo. Le Unità con una cornice gialla infliggono danni Leggeri. Le Unità con una cornice rossa infliggono danni Pesanti.

Gittata (Attack Range): Il numero massimo di esagoni di distanza che una Unità può raggiungere con un attacco. Se una Unità non ha un valore di Gittata, può solamente attaccare Velivoli nello stesso esagono.

Tipo Unità (Unit Type): Questo è usato quando viene attaccato da un Velivolo. Una "V" indica che si tratta di un Veicolo. Alcune armi possono attaccare soltanto le Unità di tipo Veicolo. Una "B" indica che si tratta di un Edificio. Alcune armi possono attaccare solo gli Edifici. Alcune unità hanno un numero accanto il loro tipo, questo è il modificatore di Attacco del Velivolo contro questa unità.

Nome Unità (Unit Name): E' il nome dell'Unità.



AAA:

E' un veicolo dotato di artiglieria anti-aerea, specializzato nel distruggere unità aeree. Infligge 2 danni Pesanti a gittata 1. Valore 2.



Sito AAA:

E' una postazione anti-aerea (edificio), specializzata nell'abbattere unità aeree con i propri cannoni. Infligge 3 danni Leggeri a gittata 2. Valore 2.



APC:

E' un veicolo corazzato adibito al trasporto delle truppe di terra nelle zone di combattimento. Infligge 1 danno Leggero nello stesso esagono. Valore 1.

**Edificio:**

Una struttura di uso generico. Infigge un danno Leggero nel medesimo esagono. Il valore di Attacco del Velivolo subisce un -4. Valore 3.

**Comando:**

E' un veicolo di Comando mobile incaricato di comandare le forze locali. Infigge 2 danni Leggeri a Gittata 1. Valore 4.

**Elicottero:**

Un Elicottero di Attacco. Esso infigge 2 danni Pesanti a Gittata 1. Si muove a velocità 1. Valore 3.

**Fanteria:**

Un squadra di Soldati. Essi infiggono 1 danno Leggero a Gittata 1. Valore 1.

**SAM:**

Veicolo dotato di Missili Terra-Aria specializzato nell'abbattimento di unita Aeree. Infigge 2 danni Pesanti a Gittata 3. Valore 3.

**SCUD:**

Veicolo che può lanciare Missili Terra-Terra a lunga gittata. Valore 3.

**SPA:**

Un veicolo di Artiglieria Semovente. Valore 2.

**Deposito:**

Un edificio adibito a Deposito generale. Infigge 1 danno Leggero nello stesso esagono. Valore 2.

**Carro Armato:**

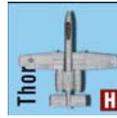
Principale Veicolo di battaglia. Infigge 1 danno Leggero nello stesso esagono. Il valore di attacco del Velivolo subisce un -2. Valore 2.

**Camion:**

Veicolo adibito a trasporto generale. Infigge 1 danno Leggero nello stesso esagono. Aggiunge 2 al valore di attacco del Velivolo. Valore 1.

Piazzare Aerei Amici

Piazzate i vostri segnalini Velivolo che parteciperanno a questa Missione. Ogni Velivolo può partire da qualsiasi degli 8 esagoni terreno esterni (1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, o 10). Da uno stesso esagono possono partire più Aerei.



Scegliete la quota iniziale di ogni segnalini Velivolo, scegliendo il lato desiderato Alta Quota (H) o Bassa Quota (L).

Type	Speed
A-10	1 or 2
AH-64	0 or 1
AH-1	0 or 1
AV-8B	0 to 2
F-16	2 or 3
AC-130	1 or 2
RQ-1	1
MQ-1	1

La velocità di ogni tipo di Velivolo è scritta sullo Schermo Tattico. I Velivoli con una velocità minima di 0 possono stazionare nell'esagono. I Velivoli con una velocità minima di 1 o più non possono stazionare.

Esempio: Un A-10 deve spostarsi di almeno un esagono in ogni turno, fino ad un massimo di 2 esagoni.

Esempio: Un AV-8B può stazionare, o muovere fino a 2 esagoni per turno.

Movimento dei Velivoli

Il movimento si applica sia ai Velivoli che devono muovere, sia ai Velivoli che possono stazionare e che volete muovere. Piazzate il Velivolo su un esagono di partenza, rivolto verso l'esagono in cui volete muovere durante il primo turno.

Velivoli che devono muovere: A-10, F-16, AC-130, RQ-1, MQ-1

Volo Stazionario dei Velivoli

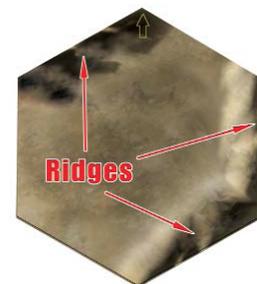
Il Volo Stazionario si applica solo ai Velivoli che possono farlo, e che volete stazionare nel loro primo turno. Indicate lo stazionamento di un Velivolo piazzando il suo segnalino in mezzo all'esagono.

Velivoli che possono stazionare sono: AH-64, AH-1, AV8B



Esempio: L'AH-64 nel prossimo movimento entrerà nell'esagono dove è rivolto. L'AV-8B invece stazionerà.

Promontori



I lati di alcuni esagoni contengono dei Promontori. Un promontorio è un'area che interferisce con il volo a bassa quota dei Velivoli.

Se Piazzate un Velivolo sul lato di un esagono con dei promontori, il Velivolo deve iniziare la Missione ad alta quota.

Verifica dei Ricognitori



Se avete assegnato un Ricognitore alla Missione, lanciate un dado e consultate la Tabella Ricognitori sullo Schermo Tattico.

Il lancio di dado comporta la perdita del segnalino Ricognitore, il guadagno di un turno di volo extra sopra il Battaglione, o il guadagno di turni extra e la riduzione dello Stress subito dal Pilota durante la Missione.

AIRCRAFT IN	
d10	Scout Roll
1	Scout Lost
2-3	+1 Turn
4-6	+2 Turns
7-8	+3 Turns & -1 Stress
9-10	+4 Turns & -1 Stress

Esempio: Utilizzo un Ricognitore nella Missione 1A. Con il dado e ottengo 5. Disporrò quindi di 7 turni di Volo sopra il campo di battaglia, invece dei 5 previsti.

Esempio: Utilizzo un Ricognitore nella Missione 1A. Con il dado e ottengo 10. Dispongo quindi di 9 turni di Volo sopra il campo di battaglia, invece dei 5 previsti, e alla fine della Missione posso rimuovere 1 punto Stress a ogni Pilota

che ha partecipato alla Missione.

Un Ricognitore non partecipa alla battaglia. Riponete il segnalino sulla casella Ricognitore dopo aver lanciato il dado. Se il Ricognitore è perso, rimuovete il segnalino dalla Campagna. Se il Ricognitore non è perso, può essere utilizzato di nuovo nel corso del prossimo giorno.

Piazzare il Segnalino Tempo di Volo



Ogni Missione inizia con 5 turni di Volo. Piazzate il segnalino tempo di Volo sul 5 della traccia tempo di Volo sullo schermo tattico. Modificate il segnalino sulla traccia tempo di Volo, basandovi sul risultato ottenuto con il lancio per il Ricognitore, se un Ricognitore è stato assegnato alla Missione.



I Velivoli caricano Serbatoi di Carburante in questo momento, guadagnando così 2 turni di Volo extra sul campo di battaglia.

• Risoluzione Battaglia

Durante ogni turno di Volo, eseguite i passi successivi. Usate il segnalino tempo di Volo per tenere traccia del turno corrente.

Pescate i Segnalini Pop-Up



I Pop-Up sono bersagli Nemici che non fanno parte della carta Battaglione. Mettete tutti i segnalini Pop-Up in un sacchetto opaco.



Durante questa fase per ciascun Velivolo ad Alta quota, pescate un segnalino Pop-Up. Se sul segnalino c'è scritto "No Enemy", non succede nulla e riponete il segnalino nel contenitore. Se sul segnalino è riportata una Unità Nemica, lanciate un dado e piazzate l'unità nell'esagono del campo di battaglia designato dal lancio.



Sui segnalini Pop-Up è riportato un triangolo rosso in alto a sinistra per distinguerli dalle Unità Nemiche scritte sulla carta Battaglione. I Pop-Up non hanno un valore in Punti Vittoria ottenibili dimezzando o distruggendo un Battaglione.

Come distruggete un segnalino Pop-Up, riponetelo del contenitore.

L'RQ-1, MQ-1, e AC-130, possono volare ad Alta quota senza pescare i segnalini Pop-Up.

Tiro di Copertura Nemica

ENEMY INFORMATION	
d10	Enemies Going to Cover
1	None
2-3	In same Hex with Aircraft
4-5	Has Destroyed Units in Hex
6	All Infantry
7	1 Random Hex
8	Any 1 Unit in each Hex
9	1 Hex with the most Active
10	Any 1 Hex Emerges

Lanciate un dado e consultate la tabella Nemici in Copertura sullo schermo tattico. Ciascun risultato potrà avere effetto sulle Unità Nemiche nel campo di battaglia (inclusi i Pop-Up).

Lanci di Copertura

1 – Nessuna Unità si mette in Copertura in questo turno.

2-3 – Muovete tutte le Unità in copertura nello stesso esagono del Velivolo.

4-5 – Muovete tutte le Unità in copertura negli esagoni con Unità Distrutte.

6 – Muovete tutte le Unità di Fanteria in copertura su tutti gli esagoni.

7 – Lanciate un dado e muovete tutte le Unità in copertura nell'esagono relativo.

8 – Selezionate 1 Unità in ogni esagono e mettetela in copertura.

9 – Tutte le Unità nell'esagono con il maggior numero di Unità attive si mettono in copertura. Se ci sono esagoni che hanno lo stesso numero di Unità attive, potete sceglierne una a piacimento. Tutte le Unità non distrutte, edifici inclusi, sono considerate Unità attive.

10 – Scegliete qualsiasi esagono e muoveteci tutte le Unità mettendole fuori copertura.



Quando una Unità entra in copertura, mettete l'Unità Nemica a ridosso di qualsiasi promontorio dell'esagono in questione. Se nell'esagono non ci sono promontori, allora l'Unità Nemica non entrerà in copertura.

Se nell'esagono sono presenti più Unità Nemiche, potete scegliere quale Unità entrerà in copertura.

Una Unità in copertura non può essere attaccata dagli Attacchi a Distanza. E' possibile attaccarlo solo con i Cannoni o con gli Attacchi normali.

Gli edifici (unità di tipo "B") non entrano in copertura.

Gli Elicotteri nemici entrano in copertura come una normale Unità di terra. Se muovete un Elicottero che in precedenza era entrato in copertura, questo esce automaticamente dalla copertura.

Per togliere una Unità dalla copertura, spostatela dal promontorio.

Veloce – Altitudine, Mossa/Attacco



I Piloti con classificazione della Velocità “Fast”, in ogni turno muovono e attaccano prima dei nemici. Mentre quelli con classificazione “Slow”, in ogni turno muovono e attaccano dopo i nemici.

Eseguite il turno di un Velivolo “Fast” prima di passare al successivo Velivolo “Fast”. Una volta che tutti i Velivoli “Fast” hanno eseguito le proprie azioni, passate alla fase di Attacco del Nemico.

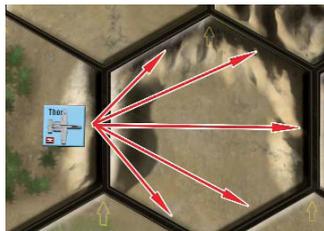
Altitudine

Prima di muovere o attaccare, dovete stabilire l'altitudine del Velivolo per il turno. Un Velivolo mantiene questa quota per tutto l'attuale turno e fino all'inizio del successivo.

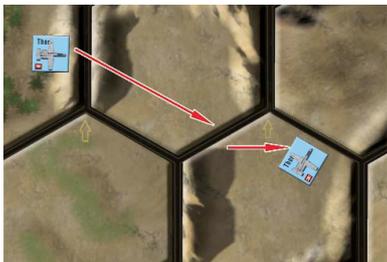
Girate il segnalino Velivolo sul lato alta o bassa quota.

Movimento del Velivolo

Potete decidere il movimento del Velivolo un esagono alla volta. Non dovete dichiarare prima il movimento.

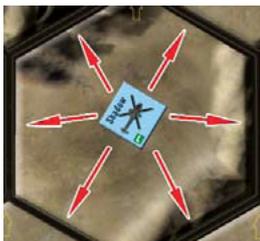


Se un Velivolo si trova sul bordo di un esagono, deve muovere nell'esagono dove è rivolto. Quando un Velivolo entra in un esagono, piazzatelo su qualsiasi bordo dell'esagono stesso, ad eccezione del bordo da cui è entrato. Muovere in un esagono costa 1 movimento.



Esempio: L'A-10 di Thor si muove fino al bordo dell'esagono seguente, poi effettua un altro movimento fino al bordo del secondo esagono, rivolgendo l'aereo verso l'esagono dove muoverà nel turno seguente.

Se il Velivolo può muovere a velocità pari a 0, può stazionare. Se un velivolo intende stazionare, piazzate il segnalino al centro dell'esagono invece che sul bordo.



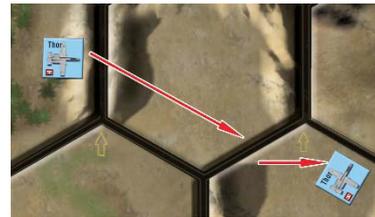
Se un Velivolo inizia il turno al centro di un esagono (staziona), può rimanere così oppure può muovere verso il bordo dell'esagono come suo primo movimento. Muovere da volo stazionario al bordo costa 1 movimento.



Se un Velivolo muove sul bordo di un esagono che non è adiacente a nessun altro esagono, egli lascerà il campo di battaglia con il suo prossimo movimento. Se un Velivolo esce da un esagono lasciando il campo di battaglia, rimuovetelo. Esso potrà riunirsi agli altri Velivoli durante la fase di Ritorno a casa.

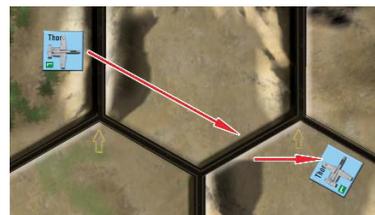
Movimento e Promontori

Un Velivolo ad alta quota entra e attraversa i Promontori senza alcun pericolo.



Esempio: L'A-10 di Thor non deve effettuare il tiro di dado per Evitare i Promontori perché si trova ad alta quota.

Un Velivolo a bassa quota deve lanciare il dado per Evitare i Promontori, ogni volta che attraversa il bordo di un esagono che presenta dei promontori. Se il Velivolo si trova all'inizio del turno su un promontorio, non bisogna lanciare il dado.



Esempio: L'A-10 di Thor dovrà lanciare il dado per Evitare il Promontorio.

Evitare i Promontori

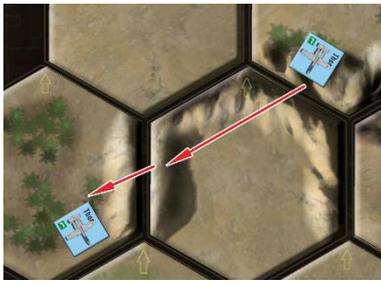
Ridge Evasion	
d10	Result
0-	4 Stress
1-2	3 Stress
3-6	2 Stress
7+	1 Stress
+ Evasive	
- Stress	
Crash if Unfit	

Lanciate un dado e confrontate il risultato con la tabella Evitare i Promontori sullo schermo tattico. Aggiungete 1 al risultato per ogni punto di Abilità Evasiva del Pilota. Sottraete 1 al risultato per ogni Punto Stress che il Pilota ha accumulato.

Il risultato infliggerà Punti Stress al Pilota, e può far precipitare il Velivolo.

Il Velivolo precipiterà se il risultato del lancio assegna Punti Stress tali da rendere il Pilota incapace (Unfit).

Lanciate un dado per ogni Promontorio che il Velivolo attraversa. Applicate immediatamente i Punti Stress al Pilota prima che entri in un'altro Promontorio. Lo Stress accumulato per Evitare un Promontorio modifica il lancio per Evitare il Promontorio successivo.



Esempio: L'A-10 di Thor si muove due volte e quindi dovrà effettuare il lancio per Evitare i Promontori per 3 volte.

Attacchi del Velivolo

Un Velivolo può attaccare in qualsiasi momento durante il movimento. Può attaccare prima di muovere, o dopo aver mosso in un esagono durante il suo movimento.

Esempio: Un Velivolo attacca prima del suo movimento, e poi si muove.

Esempio: Un Velivolo si muove, Attacca, e poi muove ancora.

Esempio: Un Velivolo effettua tutti i suoi spostamenti, e poi Attacca.

Dovete dichiarare il bersaglio di ogni Attacco prima di lanciare il dado.

Quando usate le Armi o Attaccate una Unità Nemica con i Cannoni, lanciate un dado per ogni Attacco e controllate il valore di Attacco sul segnalino Arma. Il valore di Attacco dei Cannoni è riportato sulla Carta Velivolo. Se il lancio modificato è uguale o maggiore del valore di Attacco, il Nemico viene colpito. Rimuovete ogni segnalino Arma usato dal Velivolo.



Un Danno distrugge un segnalino Unità Nemica. Quando una Unità Nemica viene distrutta girate il segnalino sul lato Distrutto.

Modificatori



Se un Pilota attacca con i Cannoni, utilizzate la sua Abilità sui Cannoni per modificare il lancio del dado.

Se un Pilota attacca usando un segnalino Arma contro le Unità Nemiche nello stesso esagono, usate la sua Abilità di Attacco per modificare il risultato del dado.

Se un Pilota attacca usando un segnalino Arma contro una Unità Nemica in un differente esagono, usate l'Abilità Attacco a Distanza come modificatore.



Alcune Unità Nemiche hanno un modificatore di Attacco sul proprio segnalino.



Esempio: Quando Gator effettua un Attacco a Distanza con un BGM-71, ha bisogno di ottenere un risultato di 7 o più con il lancio del dado. La sua Abilità di +1 sugli attacchi a Distanza gli permette di sommare 1 al lancio. Se attacca un Camion, egli può sommare 2 al lancio del dado. Quindi colpirà il Camion ottenendo un 4 o più.

Limitazioni di Attacco

Un Velivolo può Attaccare Unità Nemiche a seconda della propria posizione corrente, Altitudine, e Armi caricate. In ogni turno un Pilota, può dichiarare come bersaglio del suo Attacco i segnalini Unità Nemica presenti in un solo esagono terreno (a meno che non usi armi Indipendenti).

Angolo di Attacco di un Velivolo in Movimento



Un Velivolo in movimento può attaccare un segnalino Unità Nemica che si trova nel suo Angolo di Attacco. L'angolo di attacco di un velivolo è riportato sullo schermo tattico.

Solo le aree evidenziate fanno parte dell'angolo di attacco.

Angolo di Attacco di un Velivolo in Stazionamento

Un Velivolo in Stazionamento può attaccare chiunque nel proprio esagono o in qualsiasi altro esagono in ogni direzione.

Scelta di Attacco

Quando un Velivolo è pronto ad Attaccare, dichiara come bersaglio dell'Attacco una Unità Nemica in un esagono terreno, e i segnalini Arma che userà, oppure dichiarerà che eseguirà un Attacco con i Cannoni.

Attaccare le Unità Nemiche nel vostro stesso esagono con qualsiasi segnalino Arma in vostra dotazione, purché le Unità Nemiche si trovino alla distanza giusta per l'arma utilizzata e il vostro Velivolo si trovi all'Altitudine appropriata.

Esempio: Ci sono 2 APC e un Camion nel vostro esagono. Sganciate 2 Mk.82 su un APC, e un Mk.83 sull'altro APC, e fate lanciare un LAU-61 sul Camion.

OPPURE

Attaccare le Unità Nemiche in un esagono differente con qualsiasi segnalino Arma in vostra dotazione, purché le Unità Nemiche, siano nello stesso esagono, entro la gittata delle Armi usate, entro l'Angolo di Attacco, il vostro Velivolo si trovi alla quota giusta, e l'Unità Nemica non si trovi in copertura.

Esempio: Ci sono 3 Carri Armati e un Elicottero in un esagono adiacente. 1 Carro si trova in copertura. Fate fuoco con 1 AGM-114 su un Carro Armato, 1 AGM-65 su un'altro Carro, e un AIM-9 verso l'Elicottero. Non potete fare fuoco sul Carro Armato in copertura.

OPPURE

Attaccare le Unità Nemiche con i Cannoni, se si trovano nel vostro esagono.

Esempio: Uno SPA si trova nel vostro esagono. Potete fare fuoco con i Cannoni verso di lui.

OPPURE

Attaccare tutte le Unità Nemiche con i vostri Cannoni se il vostro Velivolo si trova nello stesso esagono dei segnalini Unità Nemica, e in volo stazionario.

Esempio: Il vostro AH-1 è in volo stazionario in un esagono con 1 Fanteria, 1 APC e 1 Elicottero. Potete lanciare i dadi per Attaccare con i Cannoni contro ciascuno di essi.

Linea di Tiro

I Promontori sui lati dell'esagono bloccano la Linea di Tiro dei Velivoli a bassa quota e delle Unità Nemiche. Un Velivolo a bassa quota non può attaccare una Unità Nemica al di là di un promontorio. Una Unità Nemica non può attaccare un Velivolo a bassa quota al di là di un promontorio.

I Promontori non interrompono la Linea di Tiro di un Velivolo ad Alta quota. I Promontori non interrompono la Linea di Tiro di una Unità Nemica che attacca un Velivolo ad alta quota.

Tracciate la traiettoria più corta tra gli esagoni collegando l'esagono dell'attaccante con il bersaglio. Se esistono più traiettorie uguali, l'Attaccante sceglie la traiettoria che gli da una Linea di Tiro sul bersaglio.

Se in qualsiasi punto la traiettoria è bloccata da un Promontorio, la Linea di Tiro dell'Attaccante è interrotta.



Esempio: L'Apache di Shadow può tracciare 2 traiettorie legali verso l'APC. Una è bloccata, mentre l'altra è libera. L'Apache può attaccare l'APC.

Esempio: L'Apache non può attaccare la Fanteria.

Esempio: L'Apache ha 2 traiettorie possibili verso l'Edificio, ma sono entrambe bloccate.

Velivoli in Connessione

Alcuni Velivoli (A-10C, AH-64D, MQ-1, e RQ-1) hanno capacità di connessione.

Se sul campo di battaglia, un qualsiasi Velivolo connesso ha una Linea di Tiro su una Unità Nemica, tutti i Velivoli ad esso connesso hanno la Linea di Tiro su questa Unità.

Questa capacità non estende la gittata delle Armi o modifica l'angolo di attacco, ma annulla l'interferenza data dai Promontori durante un attacco.



Esempio: L'A-10C carta 551 (pilotato da Thor) e l'AH-64D carta 890 (pilotato da Shadow) sono connessi tra di loro e a bassa quota. I Promontori bloccano la linea di tiro di Shadow verso l'edificio, ma Thor ha la linea di tiro libera. Dal momento che i due Velivoli sono connessi tra di loro, anche Shadow ha la linea di tiro libera.

Attacchi Nemici

Movimento Elicotteri Nemici



Muovete gli Elicotteri Nemici all'inizio della fase di attacco nemica.

Gli Elicotteri non usano l'altitudine. Essi attraversano senza alcun problema i promontori, che però bloccano la linea di tiro per gli attacchi che coinvolgono i Velivoli a bassa quota.

Usare le seguenti regole per determinare se e dove un Elicottero muove:

Se ci sono uno o più Velivoli entro il raggio di attacco e sulla linea di tiro dell'Elicottero, l'Elicottero non si muove.

Se non ci sono Velivoli entro il raggio di attacco dell'Elicottero, ma ce ne sono sulla linea di tiro dell'Elicottero, muovete l'Elicottero di un esagono verso il Velivolo più vicino. Se ci sono più Velivoli a uguale distanza, determinate casualmente verso quale Velivolo muovere.

Se non ci sono Velivoli nella linea di tiro dell'Elicottero, non muovete l'Elicottero.

Quando avete mosso tutti gli Elicotteri Nemici, passate alla fase di Attacco dei Nemici.

Attacchi Nemici

Dopo l'attacco dei Velivoli veloci (Fast), tutte le Unità nemiche attaccano. La quota e la gittata dei Velivoli del giocatore, limita i Velivoli che ciascuna Unità nemica può attaccare.

Ogni Unità Nemica può attaccare solamente un Velivolo in ciascun turno di volo. Una Unità bersaglia automaticamente il Velivolo più vicino che può attaccare. Se ce ne sono più d'uno, determinate casualmente il Velivolo che sarà attaccato.

Stabilite quale Velivolo verrà attaccato da ciascuna Unità Nemica, prima di risolvere qualsiasi attacco di ogni Unità.



Piazzate tutti i segnalini Colpo in un contenitore opaco.

Pescate i segnalini Colpo contro un Velivolo tutti quanti insieme. Risolvete l'effetto di ciascun segnalino prima di pescare i segnalini per il Velivolo

successivo. Riponete i segnalini pescati e risolti nel contenitore prima di pescare per il Velivolo successivo.



Esempio: L'APC non può attaccare in quanto ha gittata 0 e nessun Velivolo nel suo esagono. L'AAA può attaccare sia l'Apache che l'A-10 (che si trova ad alta quota) perché si trovano entrambi alla stessa gittata e nella Linea di Tiro, mentre non ha la linea di tiro verso l'Harrier. Non ci sono Velivoli entro la gittata dell'Edificio. La Fanteria non può attaccare perché non ha la linea di tiro verso l'Apache, e tutti gli altri Velivoli sono fuori gittata. Il SAM può attaccare soltanto l'A-10, in quanto è il solo Velivolo entro la sua linea di tiro. Il Carro attacca l'Apache di Shadow.

Lancio un dado per determinare chi attaccherà l'AAA. L'AAA attaccherà l'Apache.

L'Harrier non subisce danni. L'Apache subisce 2 danni Pesanti (dall'AAA) e 1 danno Leggero (dal Carro). L'A-10 subisce 2 danni Pesanti (dal SAM).

Abilità Evasiva

Se un Pilota ha l'Abilità Evasiva, sottrarre dal numero dei Colpi il valore di questa abilità. L'Abilità Evasiva modifica anche il numero di Colpi che un Velivolo può ricevere da una Carta Evento di Missione.

Ogni punto Abilità Evasiva può essere usato per cancellare 1 colpo Leggero o per ridurre 1 colpo Pesante e farlo diventare 1 colpo Leggero (il quale può essere cancellato se il Pilota ha un secondo punto Abilità Evasiva).

Esempio: Se un Pilota ha Abilità Evasiva 1, annullate 1 colpo Leggero o riducete a 1 colpo Leggero 1 colpo Pesante.

Esempio: Se un Pilota ha Abilità Evasiva 2, 2 colpi Leggeri saranno annullati, oppure 2 colpi Pesanti potrebbero essere ridotti a 2 colpi Leggeri, o 1 colpo Leggero può essere annullato e 1 colpo Pesante può essere ridotto a Leggero.

Modificate il numero di Danni prima di pescare i segnalini.

Risolvere l'Attacco



Le Unità Nemiche infliggono ai Velivoli sia Danni Leggeri (lato giallo del segnalino Colpo) sia Danni Pesanti (lato rosso del segnalino). Il valore di Attacco

dell'Unità Nemica specifica quanti segnalini Colpo saranno pescati.



Esempio: Un Velivolo è stato attaccato da un Unità Nemica AAA, saranno pescati 2 segnalini Colpo Pesante.



Esempio: Un Velivolo è stato attaccato da un Carro Nemico, sarà pescato 1 segnalino Colpo Leggero.

Se il segnalino colpo pescato, riporta sulla parte alta lo stesso tipo di Velivolo per il quale era stato pescato, scartate il segnalino.

Esempio: Un A-10 riceve 3 colpi Leggeri. Pescate i seguenti segnalini:



l'A-10 subirà solamente un colpo al Pione e un colpo alla Struttura. Il colpo Stress è ignorato.

Se un segnalino Colpo ha un asterisco (*), significa che il Velivolo ha subito un Danno Permanente che sarà tolto solo se il Velivolo viene riparato.

Esempio: I segnalini colpo Pione e Struttura sono danni permanenti.

Danni Istantanei

Applicate l'effetto di questi segnalini, e fatelo ritornare immediatamente nel contenitore.



Nessun Effetto: il segnalino non ha effetti.



Ucciso: il Pilota è ucciso e il Velivolo precipita.



Stress: Usate i segnalini Stress per annotare l'ammontare dello Stress subito dal Pilota. Quando un Pilota subisce Stress, piazzate il segnalino Stress sulla carta del Pilota per indicare l'ammontare dei punti Stress subiti.



Se lo Stress del Pilota lo fa diventare Agitato (Shaken), egli subisce -2 a tutti gli attacchi che verranno eseguiti. Se lo Stress supera il valore Agitato, il pilota diventa incapace (Unfit).



Quando un Pilota diventa incapace (Unfit), rimuovete tutte le Armi dal Velivolo (non le contromisure elettroniche o i serbatoi di carburante), e il Pilota non può più attaccare.

Danni Temporanei

Piazzate questi Segnalini Danno accanto al segnalino Velivolo che li ha subiti. Rimetteteli nella riserva alla fine del prossimo turno del Velivolo.



Altitudine: Cambiate immediatamente la quota del Velivolo. Il Velivolo deve rimanere a questa altitudine fino alla fine del suo prossimo turno. Il Velivolo ignora ogni altro Danno Altitudine subito, fino a quando il segnalino viene rimosso alla fine del prossimo turno del Pilota. Se il colpo modifica la quota di un Velivolo che si trova già a Bassa quota, e il Velivolo stesso si trova sopra un promontorio, dovete eseguire un lancio di dado per Evitare il Promontorio.



Attacco -1 o -2: Se il Velivolo attacca durante il suo prossimo turno, sottraete 1 o 2 al suo lancio di dado.



Niente Attacchi con il Cannone: Il Velivolo durante il suo prossimo turno, non può attaccare con i suoi Cannoni.



Nessun Stazionamento: Se un Velivolo sta Stazionando, spostatelo immediatamente su qualsiasi bordo del suo esagono. Sia che stia Stazionando o meno, il Velivolo non potrà stazionare fino alla fine del suo prossimo turno. Se tramite questo colpo, il Velivolo viene mosso sul bordo di un esagono con un Promontorio e il Velivolo si trova a bassa quota, dovete eseguire il lancio per Evitare il Promontorio.



Nessun Attacco a Distanza: Il Velivolo non può eseguire Attacchi a distanza nel suo prossimo turno.



Nessun Attacco: Il Velivolo non può eseguire Attacchi normali nel suo prossimo turno.

Danni Permanenti

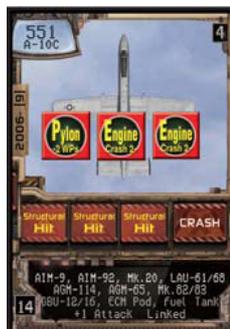
Quando un Velivolo subisce un danno Permanente, rimettete il segnalino colpo nella riserva, e piazzate il relativo segnalino Danno sul Velivolo. Un Velivolo può subire lo stesso tipo di danno più volte. Tutti i danni sono cumulativi. I diversi segnalini danno non limitano i danni che un Velivolo può subire. Se esaurite i segnalini, usate qualsiasi altro segnalino per prendere nota del danno permanente.

I segnalini colpo hanno un asterisco (*) dopo il tipo di danno per indicare che si tratta di un danno permanente.

Il Velivolo resta danneggiato in modo Permanente fino a quando non viene riparato.



Esempio: Un Velivolo subisce 1 colpo al Pilon e 2 colpi al Motore. Piazzate un segnalino danno al Pilon e 2 segnalini danno al Motore sul Velivolo. Fino a quando non sarà riparato il Velivolo potrà trasportare 2 punti Peso in meno, e dovrà lanciare 2 volte il controllo sul Motore durante la fase di avvicinamento al bersaglio.



Mettete questi segnalini sul Velivolo per registrare il danno subito.



Fori di Proiettile*: Questo risultato ha effetto sulle Missioni future, non sulla Missione corrente. Un Pilota subisce 1 punto Stress nel momento in cui viene assegnato a un Velivolo, per ogni foro di proiettile presente sul Velivolo.



Cannoni*: Sottraete 2 al lancio del Velivolo per l'Attacco con i Cannoni.



Controlli*: Sottraete 2 al lancio del Velivolo per evitare i Promontori.



Schermo*: Sottraete 2 al lancio del Velivolo per l'Attacco a Distanza.



Motore*: Il Velivolo deve eseguire il lancio per controllare il Motore per evitare di precipitare durante la fase di avvicinamento al bersaglio.



HUD*: Sottraete 2 al lancio del Velivolo per l'Attacco normale. (HUD: schermo di vetro nella cabina di pilotaggio di un aereo da combattimento su cui appaiono i dati di volo e di attacco così come avvengono nella realtà esterna)



Pilon*: Riducete il valore massimo dei punti Peso che un Velivolo può trasportare di 2, incluse la penalità dei punti Peso che il Velivolo può subire grazie alla penalità della zona bersaglio. Scartate segnalini se avete bisogno di rispettare il nuovo limite.

Esempio: Un A-10 che normalmente può trasportare segnalini fino a 14 punti Peso, sta volando in una missione con una penalità di -2 punti Peso. Il Velivolo subisce un danno al Pilon. Ora potrà trasportare segnalini Arma fino

ad un massimo di 10 punti Peso.



Struttura*: Il Velivolo é a un passo dal precipitare.



Ferito*: Il Pilota subisce 4 punti Stress e non può Attaccare. Non potete ridurre lo Stress del Pilota, fino a quando il segnalino Ferito non é rimosso grazie al pagamento di 1 punto SO durante la fase di Riparazione del Velivolo. Se il Pilota subisce una seconda ferita, viene ucciso e il Velivolo precipita. Piazzate il segnalino Ferito sulla carta Pilota invece che sulla carta Velivolo.

Danni a Velivoli senza Pilota

I seguenti segnalini Colpo non hanno effetto sui Velivoli senza Pilota: Stress, Ferito, Foro di Proiettile, HUD, e Cannone.



Il segnalino Colpo "Ucciso", causa lo schianto del Velivolo senza Pilota.

Lento – Altitudine, Mossa/Attacco



Dopo che i Velivoli veloci hanno mosso e attaccato, e dopo l'attacco delle Unità Nemiche, i Velivoli lenti muovono e attaccano.

Usate la stessa procedura dei Velivoli Veloci.

Avanzare Segnalino Tempo di Volo



Muovete il segnalino Tempo di Volo sulla Traccia, di uno spazio verso il basso.

Piazzare Segnalini Bingo Fuel



Se un Velivolo rimane in un esagono quando il segnalino Tempo di volo arriva su Bingo6+, mettete un segnalino Bingo6+ sul Velivolo.

Se un Velivolo rimane in un esagono quando il segnalino Tempo di Volo arriva su Bingo10+, girate il segnalino Bingo6+ sul lato Bingo10+.

Se un Velivolo rimane in un esagono quando il segnalino Tempo di Volo supera Bingo10+, il Velivolo precipita immediatamente.

Un Velivolo con un segnalino Bingo deve effettuare un controllo Bingo Fuel durante il volo di ritorno a casa.

Ripetere la fase Risoluzione Battaglia

Ritornate all'inizio delle regole per la risoluzione della battaglia.

Ripetete la fase di risoluzione battaglia per il successivo turno di volo. Continuate a effettuare turni fino a quando non ci sono più Velivoli in un esagono.

• Ritorno a Casa

Modifica della Forza Battaglione

Se un Battaglione viene distrutto durante una Missione, rimuovete il relativo segnalino dalla mappa e mettete la carta Battaglione da parte fino alla fine della Campagna.



Se un Battaglione viene ridotto alla metà, girate il segnalino Battaglione sul lato Metà.

- SO Points (Repairs)	-
Destroyed, 1/2 = Half, F = Full)	X
VPs Gained	3
VPs Lost	0

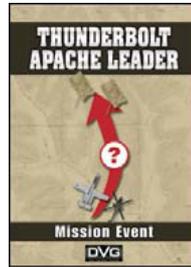
Registrate lo stato finale del Battaglione. Se il Battaglione viene distrutto durante la missione, scrivete una "X" sulla riga Stato del Bersaglio e riportate i Punti Vittoria (VP) indicati sulla carta Battaglione sulla riga VP guadagnati.

Se il Battaglione viene ridotto alla Metà, scrivete ½ sulla riga Stato del Bersaglio, guadagnando così metà dei Punti Vittoria per il Battaglione, arrotondati per difetto. Se più tardi distruggerete il Battaglione, guadagnerete la restante metà dei VP.

Esempio: Avete dimezzato un Battaglione che vale 5 VP e guadagnate 2 VP. Più tardi riuscite a distruggere il battaglione guadagnando così i restanti 3 VP.

Se non riuscite a dimezzare o distruggere un Battaglione, piazzate una "F" sulla riga Stato del Bersaglio e scrivete 0 (zero) sulla riga VP guadagnati.

Evento Missione Ritorno a Casa



Pescate una Carta Evento e risolvete l'evento della sezione in basso.

L'abilità Evasiva del Pilota riduce i colpi inflitti al Velivolo dagli Eventi di Missione.

Controllo Bingo Fuel



Lanciate un dado per ogni Velivolo con un segnalino Bingo Fuel.

Se il risultato é uguale, o maggiore, del numero Bingo, il Pilota non subisce Stress aggiuntivo.

Se il risultato é minore del numero Bingo, il Pilota riceve 1 punto Stress per ogni punto di differenza.



Esempio: Un Velivolo ha un segnalino Bingo10+. Con il lancio del dado ottenete un 3. Il Pilota quindi riceve 7 punti Stress.

Ricerca Pilota Abbattuto (SAR)

Dopo aver risolto gli Eventi di Ritorno a Casa, verificate la Ricerca di Piloti Abbattuti, o SAR (Search And Rescue) per ogni Velivolo precipitato durante la Missione. Questo può essere fatto lanciando un dado, e confrontando il risultato, eventualmente modificato, con la tabella seguente. La tabella si trova anche sul foglio della base aerea. Lanciate un dado per ogni Velivolo precipitato.

Non lanciate dadi per i Velivoli senza Pilota precipitati.

Non lanciate dadi per i Piloti uccisi.

Lancio	Risultato
0-5	Ucciso. Il Pilota non può più essere utilizzato durante la Campagna.
6-7	Recupero Pericoloso. Il Pilota si ricongiunge con lo squadrone dopo aver ricevuto i normali punti Stress, più 6.
8	Recuperato. Il Pilota si ricongiunge con lo squadrone dopo aver ricevuto i normali punti Stress, più 4.
9+	Recupero Veloce. Il Pilota si ricongiunge con lo squadrone dopo aver ricevuto i normali punti Stress, più 2.

Modificate il lancio per la verifica SAR come segue:

- Sommate 1 al lancio per ogni punto Peso delle Armi che verrà speso, (incluse contromisure elettroniche e serbatoi di carburante). Questi segnalini Arma possono essere spesi da qualsiasi Velivolo che vola nella Missione. Questo modificatore si applica solamente al lancio attuale della verifica SAR, non per tutte le verifiche SAR.
- Sommate 2 al lancio del dado se il Velivolo è precipitato durante la fase di Avvicinamento al Bersaglio.
- Sommate 1 al lancio del dado se il Velivolo è precipitato durante la fase di Ritorno a Casa.

Esempio: Durante la Missione, 2 dei miei 3 Piloti sono precipitati. Shadow è precipitato durante la fase di Avvicinamento al Bersaglio, e Pirate è precipitato durante la fase di risoluzione della battaglia. Viper è rimasto illeso e trasporta ancora un segnalino Arma Mk.83.

Scelgo di spendere il segnalino Mk.83 (2 punti Peso) per il lancio SAR di Shadow. Lancio un dado e ottengo un 5. Aggiungo +2 al lancio per aver utilizzato l'Mk.83 e +2 perché Shadow è stato abbattuto durante la fase di Avvicinamento al Bersaglio. Per Shadow ho un risultato SAR di 9. Effettuo un recupero veloce. Piazzo 2 punti Stress aggiuntivi sulla carta Pilota e lo faccio ritornare con lo squadrone.

Viper non ha altri segnalini Arma da usare per Pirate. Lancio il dado e ottengo 4 per il SAR di Pirate, che viene così ucciso. Rimuovo il Pilota e la carta Velivolo dallo Squadrone per il resto della Campagna.

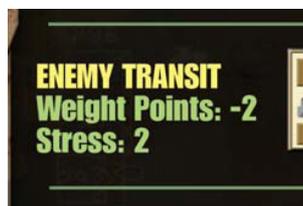
Registrare Stress Pilota

Pilots	Promoted	Lvl	XPs	XPs Gained	Cool	12	3
						A	A
Thor	S	8	//		0	*3	
Rebel	A	6	//		0		*8
Gumby	G	4			0		
Montana	V	9			1		
Judge	A	6	//		2		*0
Scuttle	A	6			0		
Freak	N	2	//		0	*2	

Registrate gli attuali punti Stress di ogni Pilota sul diario del giocatore, nella colonna della missione corrente.

Non tenete traccia o registrate Stress per i

Velivoli senza Pilota.



Ogni Pilota che ha volato nella Missione, subisce Stress a seconda della Zona del Battaglione raggiunta.

Esempio: Tutti i Piloti che hanno volato nella zona Enemy Transit, ricevono 2 Punti Stress.

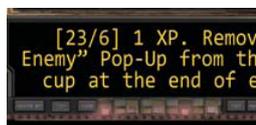


Sottraete ai Punti Stress di un Pilota il valore della sua Abilità Calmo. Questo numero va scritto anche sul diario del giocatore all'inizio della Campagna.

Esempio: Un Pilota con l'abilità Calmo 2, inizia una Missione con 3 punti Stress. Egli riceve 1 punto Stress durante la Missione, al termine della quale avrà 2 Punti Stress totali.

Registrare Punti Esperienza del Pilota

I Punti Esperienza (XP) vengono dati a tutti i Piloti che hanno partecipato alla Missione. Date a ogni Pilota che a volato nella Missione 1 XP sulla colonna degli XP Guadagnati del diario del giocatore, anche se egli precipita o viene ucciso.



Potete anche guadagnare XP tramite carte Battaglione, o carte Evento Missione.

Se il Battaglione viene distrutto, ogni Pilota assegnato alla Missione guadagna 1 XP addizionale.

Se ogni unità del Battaglione viene distrutta (Pop-Up esclusi), ogni Pilota assegnato alla Missione guadagna 1 XP addizionale.

Velivolo Danneggiato

Aircraft A-10A# 231 Damage: Pylon Structure	Aircraft 2 Damage:
Aircraft AH-64A# 456 Damage:	Aircraft 1 Damage:

Scrivete il danno permanente subito da ogni Velivolo, sul diario del giocatore, nello spazio dedicato ai danni del Velivolo, poi rimuovete i segnalini danno da ogni carta Velivolo.

Velivolo Danneggiato e Pilota Disperso

Perdete 1 punto vittoria (VP) per ogni vostro Velivolo che precipita durante la Campagna.

Perdete 1 VP addizionale per ogni Pilota ucciso in combattimento.

Non perdetevi VP per aver perso un Velivolo senza Pilota.

Promuovere Piloti



Controllate se i Piloti devono essere promossi dopo aver registrato tutti i punti Esperienza.

Un Pilota viene promosso se i suoi punti Esperienza totali sono uguali o maggiori del numero di punti

Esperienza mostrato sulla sua carta. Se un Pilota viene promosso, cambiate la sua carta con la carta del livello successivo del Pilota promosso, e annotate il suo nuovo livello di Esperienza sul diario del giocatore.

I Piloti sono promossi: da Novellino (Newbie) a Inesperto (Green), da Inesperto a Medio (Average), da Medio a Esperto (Skilled), da Esperto a Veterano (Veteran), da Veterano ad Asso (Ace).

Esempio: Divot un Pilota di livello Inesperto ha appena completato con successo una Missione, guadagnando 2 XP. In precedenza aveva guadagnato 3 XP. Questo fa sì che il totale degli XP guadagnati sia di 5. Quindi viene promosso da Inesperto a Medio.

Se un Pilota è promosso, ricontrollate i suoi punti Stress totali per determinare se è Okay, Agitato, o Incapace. Controllate anche se il suo livello di Calma è cambiato, e registrate il nuovo livello sul diario del giocatore.

Una volta che un Pilota è promosso, perde i punti Esperienza che gli hanno fatto guadagnare la promozione. Registrare sul diario del giocatore il nuovo numero di XP che il Pilota deve guadagnare per passare al livello di abilità successivo.

Esempio: Divot un Pilota di livello Inesperto, ha bisogno di 4 XP per essere promosso al livello Medio. Guadagna 2 XP durante la Missione. 1 XP viene aggiunto ai suoi precedenti 3 XP, così da essere promosso al livello Medio, mentre l'altro punto viene conservato per la promozione a Esperto.

Registrare Punti Vittoria

Registra i Punti Vittoria guadagnati dalla Missione sul Diario del Giocatore.

Se ci sono più Missioni programmate per il giorno, ritornate alla fase Risoluzione della Missione.

• Fine del Giorno

Recupero Stress

Qualsiasi Pilota che non abbia partecipato a Missioni durante l'intero giorno, recupera 2 Punti Stress. Se il Pilota ha valore di abilità Calmo (Cool), aggiungete quel valore al numero dei Punti Stress che il Pilota recupera.

Esempio: Pirate ha subito 8 Punti Stress dalla precedente Missione. Nel 3 giorno non gli è stata assegnata alcuna Missione. Pirate rimane sulla Base Aerea e recupera 2 Punti Stress, più 1 Punto Stress aggiuntivo per il suo valore abilità Calmo. Inizierà quindi il 4 giorno con 5 Punti Stress.

Guadagnare Punti Opzione Speciale

Consultate la vostra carta Situazione per vedere quanti Punti SO guadagnate.

Registrate i nuovi punti SO sul Diario del Giocatore nella casella Punti SO e sulla traccia.

Muovere i Battaglioni Nemici

Battalion	Ret.	Hold	Adv.
Assault	0-	1-4	5+
Support	0-	1-6	7+
Command	1-	2-7	8+

-3 if at Half Strength

Lanciate un dado per ogni Battaglione Nemico sopravvissuto e consultate la tabella nella sezione Informazione Nemico sullo schermo tattico.

Il lancio determina se il Battaglione Avanza di una zona più vicino alla vostra base aerea, Tiene la posizione, o si Ritira di una zona verso la Retroguardia Nemica (Enemy Rear). I Battaglioni non possono andare dietro la zona della Retroguardia Nemica o la zona della Base Aerea.



Non effettuate lanci per i Battaglioni Statici. Essi rimangono nella loro zona di partenza.

Perdere Punti Opzione Speciale

Perdete 1 punto SO per ogni Battaglione Nemico nella zona Retroguardia Amica (Friendly Rear).

Perdete 3 punti SO per ogni Battaglione Nemico nella zona della Base Aerea.

Registrate i punti SO persi sul Diario del Giocatore.

Se non siete in grado di pagare i punti SO, la Campagna termina con un fallimento.

Rimpiazzare Velivoli

Questo è utile quando un Velivolo è precipitato o ha subito danni permanenti enormi. Potete pagare 2 punti vittoria per rimpiazzare un Velivolo con un nuovo Velivolo dello stesso tipo. Se necessario, potete usare la stessa carta per rappresentare il nuovo Velivolo. Durante questa fase potete rimpiazzare più di un Velivolo, ma non potete aumentare il numero dei Velivoli presenti nello Squadrone.

Non potete effettuare sostituzioni di Velivoli se avete 0 o meno punti vittoria.

Recuperare

Se avete rimpiazzato un Velivolo che non è precipitato, potete recuperare le sue parti per riparare un Velivolo dello stesso tipo. Se il Velivolo rimpiazzato non ha subito danni ai componenti di seguito elencati, potete usare questi componenti per riparare lo stesso componente danneggiato su un'altro Velivolo.

Parti recuperabili: HUD, Schermo, Controlli, Motore,

Cannoni, Pilone.

Esempio: State recuperando (rimpiazzandolo) un A-10A 231. Esso non ha subito danni allo Schermo, Controlli o ai Cannoni. Il vostro A-10A 233 ha 1 danno allo Schermo e 1 danno ai Controlli. Potete effettuare riparazioni allo schermo e ai Controlli sul A-10A 233.

Piloti

Questo è utile quando un Pilota è stato ucciso o ha subito troppo Stress. Potete pagare 1 punto vittoria per rimpiazzare il Pilota con un nuovo Pilota dello stesso livello di abilità e che può pilotare lo stesso tipo di Velivoli. Mescolare le carte non limita la sostituzione del Pilota. Potete sostituire un Pilota, solo se il nuovo Pilota ha un nome che non fa parte del vostro squadrone. Potete sostituire più di un Pilota durante questa fase, ma non potete incrementare il numero di Piloti del vostro squadrone.

Non potete effettuare sostituzioni di Piloti se avete 0 o meno punti vittoria. Non potete modificare il livello di abilità del Pilota o usare la priorità di Promozione del Pilota.

Riparare il Velivolo

- SO Points (Repairs)		2	
Destroyed, 1/2 = Half, F = Full		X	
VPs Gained		3	
VPs Lost		0	
31	Aircraft A-10A # 232		A
	Damage: Pylon		
	Hud		
	Structure		
36	Aircraft RQ-1 # 612		A

Potete utilizzare i punti SO per riparare Velivoli. Un punto SO rimuove 1 segnalino danno dal Velivolo. Un Velivolo che non sia precipitato può volare in una Missione, nonostante abbia subito dei danni.

Priorità R&R

	1	1	2	2	3
	12	3	6	2	5
	A	A	A	S	C
Cool				R&R	
0	3	-	5	-	3
0	-	11	-	-	7
0	-	3	6	-	4
1	-	1	-	0	0
2	-	1	-	6	2
0	-	-	3	-	1
0	2	-	5	-	3

Una volta alla fine di ogni giorno, potete spendere 2 punti SO per rimuovere 2 punti Stress extra da ogni Pilota nella vostra squadra.

Esempio: Pagate 2 punti SO per R&R. Tutti i vostri Piloti recuperano 2 punti Stress. Ogni pilota con abilità Calmo (Cool) pari a 1 recupera invece 3 punti Stress.

Registrate i vostri punti SO rimanenti, nella casella dei punti SO del successivo inizio di Missione sul diario del giocatore.

Avanzate il segnalino Giorno

Muovete il segnalino giorno di una casella lungo la traccia dei Giorni e dei punti SO.

Se ci sono più giorni nella vostra Campagna, ritornate alla sezione Inizio del Giorno della Sequenza di Gioco.

• Fine della Campagna

Esito della Campagna



Dopo che avete completato tutte le Missioni nell'ultimo giorno della Campagna, trovate il risultato che avete ottenuto sulla carta della Campagna. Confrontate il vostro totale di punti Vittoria con i valori elencati sulla carta della Campagna che avete giocato.

Esempio: Se avete giocato la Campagna della Libia 2011, e avete totalizzato 19 punti Vittoria, l'esito di Vittoria per la Campagna è Buono.

• Regole Opzionali

All'inizio della Campagna, decidete quali regole Opzionali volete usare, e annotatele sul Diario del Giocatore.

Se comprate Regole Opzionali, annotate i punti SO spesi nell'area Punti SO (other) del Diario del Giocatore.

Scelta Casuale dello Squadrone

Invece di scegliere i vostri Piloti, determinateli in maniera casuale. Formate un mazzo con tutte le carte Velivolo selezionabili (basandovi sull'anno di Servizio). Mischiate il mazzo creato e pescate casualmente una carta Velivolo, pagando il costo in punti SO specificato. Pescate un'altro Velivolo e decidete se intendete pagarlo. Continuate a pescare carte Velivolo fino a quando non decidete di smettere di comprare altri Velivoli.

Pescate casualmente Piloti di livello Medio (Average) specifici per il Velivolo che avete acquistato, usando le normali Regole del Pilota: 1 Pilota per Velivolo più 1 Pilota per tipo di Aereo.

Modificate i vostri Piloti, o usate la Priorità di Promozione del Pilota, normalmente.

Se scegliete di usare questa opzione, guadagnate 4 punti SO extra.

Attacchi ad Alto Stress

Prima che qualsiasi Pilota esegua un Attacco nel turno di volo, potete decidere di guadagnare +1 su tutti i lanci d'Attacco per il turno. Il Pilota subisce 1 punto Stress in ogni turno che usa questa modalità. Se selezionate questa opzione, dovete pagare 2 punti SO.

Attacchi con Arma Singola

Quando dichiarate un Attacco che utilizza un AGM-65, AGM-114, AIM-9, o AIM-92, potete dichiarare l'utilizzo di una sola arma delle due rappresentate nel segnalino. Applicate una penalità di -2 ai lanci d'Attacco. Risparmiate le altre armi per gli attacchi futuri. Ruotate il segnalino di 90 gradi per ricordarvi che ora il segnalino rappresenta una singola arma. Gli attacchi futuri con arma singola subiranno anch'essi una penalità di -2. Potete anche effettuare 2 Attacchi con arma singola, con un segnalino che non è stato ridotto. Entrambi gli attacchi subiranno la penalità di -2 e possono bersagliare la stessa Unità, o Unità differenti, nello stesso esagono. Se scegliete questa opzione, pagate 1 punto SO.

• Crediti

Game Design
Game Development
Game Art:

Dan Verssen
Holly Verssen
Pui Che – Card Frames
Paul Hoefener – Sheets
Aaron Anderson – Pilots
Christoph Haeblerling
Hans Korting

Rulebook Edits:

• Velivoli e Armamenti

Velivoli



A-10A:

Il Thunderbolt II A-10 monoposto fu ideato per contrastare la minaccia del Carro Armato Sovietico durante la Guerra Fredda. In un momento in cui i velivoli volavano più in alto e più velocemente, l'A-10 prese una nuova e radicale direzione. Il Thunderbolt volava basso e lento. Questo dava loro un sacco di tempo per identificare e distruggere veicoli e fanteria nemici. Per sopravvivere in

questo ambiente, l'A-10 venne costruito più robusto e con un armatura interna al titanio che avvolgeva l'abitacolo. L'A-10 venne immediatamente soprannominato il "Facocero" per la sua robustezza.



A-10C:

Il modello A-10C è un aggiornamento che sostituì l'originale strumentazione analogica dell'abitacolo, con quella digitale. Furono anche aggiunti strumenti di comunicazione avanzati e sensori che portarono l'A-10C nell'integrazione computerizzata del campo di battaglia.

Regole Speciali:

L'A-10C ha capacità di collegamento (Linked) e +1 all'abilità del Pilota sugli attacchi Cannoni/Normali e sull'Attacco a Distanza.



AH-1:

Il Cobra AH-1 biposto era progettato come Elicottero d'attacco durante la guerra in Vietnam.

Da allora è stato aggiornato più volte ed'è tuttora in servizio.



AH-64A:

L'AH-64A Apache biposto era progettato per la III Guerra Mondiale in uno scenario di guerra europeo per difendersi contro la potenza dell'Unione Sovietica e il Patto di Varsavia.

L'obiettivo era quello di migliorare il vecchio AH-1, progettando un più letale e resistente elicottero d'attacco ravvicinato.



AH-64D:

La caratteristica dell'AH-64D sta nella testa radar montata sopra il rotore principale. Questo permette l'Apache di creare una mappa radar del circostante campo di battaglia per guidare le sue armi.

Regole Speciali:

Questo elicottero ha capacità di collegamento e +1 all'abilità del Pilota sugli attacchi Cannoni/Normali e sull'Attacco a Distanza.



AV-8B:

L'Harrier monoposto è capace di decollare e atterrare verticalmente. Questo consente al Velivolo di essere la scelta perfetta per operare su un piccolo ponte di una Nave Portaerei d'assalto, o in un aeroporto non completo, o superfici irregolari.



F-16:

Il caccia monoposto Falcon era progettato come modello a basso costo per contrastare l'elevato numero di caccia Sovietici durante la Guerra Fredda. E' uno degli aerei più esportati al mondo. Da allora è stato adattato ad un ruolo di supporto aereo ravvicinato.

Regole Speciali:

L'F-16 aggiunge 2 al suo attacco quando attacca un elicottero.



BGM-71: Il BGM-71 è un TOW (missile guidato via cavo, lanciato da tubo, a tracciamento ottico). E' stato utilizzato per la prima volta nella guerra in Vietnam. Viene ancora montato sugli AH-1.



AGM-114: L'Hellfire è l'ultimo missile guidato Aria-Terra ultra-leggero caricato dagli Elicotteri e dai Velivoli ad ala-fissa.

Contromisure Elettroniche (ECM Pods)



ECM Pod: Questo dispositivo di contromisure elettronico, consente al Velivolo che lo ha caricato, di difendersi dagli attacchi dei Nemici.

Serbatoi di Carburante (Fuel Tanks)



I Serbatoi di Carburante sono delle munizioni staccabili che incrementano la distanza coperta da un Velivolo in missione.

• Indice

Abilità Evasiva.....	17
Angolo di Attacco dei Velivoli in Volo Stazionario....	15
Angolo di Attacco Velivolo in movimento.....	15
Armi	
Cannoni.....	10
Tipo di Armi.....	8
Attacco	
Restrizioni di Attacco.....	15
Risoluzione Attacco.....	17
Scelte di Attacco.....	15
Battaglione	
Battaglioni dimezzati.....	11
Carte Battaglione.....	4,5
Determinare e Piazzare Battaglioni.....	5
Modificare Segnalino Forza Battaglione...	19
Termini del Battaglione.....	4
Bingo Fuel	
Controlli Bingo Fuel.....	19
Piazzare segnalini Bingo Fuel.....	19
Cannoni.....	10
Caratteristiche delle Armi.....	9
Carte	
Carte Battaglione.....	2,4,5
Carte Campagna.....	2,3
Carte Condizione Speciale.....	7
Carte Evento Missione.....	10,19
Carte Situazione.....	2,3
Condizione Speciale.....	7
Controllo Ricerca Pilota Abbattuto (SAR).....	20
Dado da 10.....	3
Danni	
Danni ai Velivoli senza Pilota.....	19
Danni Istantanei.....	17
Danni Permanenti.....	18
Danni Temporanei.....	18
Danni Permanenti al Velivolo.....	18
Diario del Giocatore.....	3
Esagoni Terreno	
Piazzare Esagoni Terreno.....	10
Raggruppare Esagoni Terreno.....	3

Esito della Campagna.....	22
Ricognitori	
Assegnare Ricognitori.....	8
Comprare segnalini Ricognitore.....	6
Controllo successo Ricognitore.....	12
Evento di Missione	
Avvicinamento al Bersaglio.....	13
Ritorno a Casa.....	19
Evitare i Promontori.....	14
Fine della Campagna.....	3
Linea di Tiro.....	16
Movimento degli Elicotteri.....	16
Movimento e Promontori.....	14
Nemico	
Attacchi Nemici.....	16
Descrizione delle Unità Nemiche.....	11
Movimento Elicotteri Nemici.....	16
Tiro di Copertura Nemico.....	13
Pilota	
Assegnare Piloti ai Velivoli.....	7
Controllo Piloti precipitati (SAR).....	20
Modifica del Livello di Abilità del Pilota..	7
Priorità di promozione del Pilota.....	7
Promuovere Piloti.....	21
Scelta dei Piloti.....	6
Sostituzione dei Piloti.....	22
Velivoli Distrutti e Piloti dispersi.....	20
Priorità	
Priorità di promozione Pilota.....	7
Priorità di Rifornimento.....	8
R&R.....	22
Priorità di Rifornimento.....	8
Punti Esperienza (XP).....	20
Punti SO – Punti Opzione Speciale.....	3
Punti Costo degli Armamenti.....	9
Regole Opzionali	
Attacchi ad alto Stress.....	22
Attacco con Arma singola.....	22
Selezione Casuale Squadrone.....	22
Risoluzione Missione.....	8
Schermo Tattico.....	2
Segnalini Pop-Up.....	13
Segnalino Tempo di Volo	
Avanzare Segnalino Tempo di Volo.....	19
Piazzare Segnalino Tempo di Volo.....	13
Velivoli Collegati.....	16
Velivolo	
Angolo di Attacco del Velivolo.....	15
Armare il Velivolo.....	8
Attacco del Velivolo.....	15
Comprare un Velivolo.....	5
Modificatori di Attacco del Velivolo.....	15
Movimento del Velivolo.....	14
Muovere il Velivolo.....	12
Piazzare Velivolo Amici.....	12
Riparazione del Velivolo.....	22
Salvataggio del Velivolo.....	21
Scelta del Velivolo.....	5
Sostituzione del Velivolo.....	21
Velivolo Danneggiato.....	20
Velivolo Distrutto e Pilota Disperso.....	20
Velivolo in Volo Stazionario.....	12
Velivolo Danneggiato.....	20

• Esempio di Gioco

Per iniziare una nuova Campagna, scelgo la carta Campagna Iraq 1991. Scelgo anche la carta "Surge" come carta Situazione. Piazzo queste carte sulla base Aerea. Prendo i 10 esagoni Terreno elencati nella carta Iraq.

Separo le carte Battaglioni nemici in 3 mazzi: Assalto, Supporto, e Comando. Come scritto sulla carta Iraq, devo pescare carte Battaglione per almeno 26 VP. Pesco 11A, 4A, 5S, 2C, 3A, 7A, 3S, e 1C. Pescando 1C raggiungo e supero il minimo di 26 VP specificati nella carta Campagna. Attaccherò quindi 28 VP di Battaglioni nemici.



Metto i segnalini Battaglione nei Settori della Mappa dello Schermo Tattico, con il lato "Full" in alto. 11A, 4A, 3A, e 7A nella zona "Front Line". 5S e 3S nella zona "Enemy Transit", e 2C e 1C nella zona "Enemy Rear". Consulto le note sulle carte Battaglione, e muovo 7A nella zona "Enemy Transit", e 11A nella zona "Friendly Transit". Piazzo le carte Battaglione sullo Schermo Tattico.

Ora devo comprare Velivoli per il mio Squadrone. Ho 30 Punti Opzione Speciale da spendere, come riportato sulla nota punti SO Iniziali sulla carta Situazione. Le carte Velivolo dovranno avere l'anno di servizio uguale al 1991 o antecedente. Prendo A-10A #234 per 8 punti SO, AH64A #456 per 4 punti SO, AH64A #459 per 4 punti SO, AH-1 #397 per 2 punti SO, e AH-1 #398 per 2 punti SO. Ho speso 20 punti SO per le carte Velivolo.

Decido di comprare 2 Ricognitori, spendo così 2 punti SO. Piazzo i segnalini Ricognitore sullo Schermo Tattico.

A questo punto, scelgo i Piloti, tutti con livello di abilità Medio. Riceverò 2 carte Pilota A-10, 3 carte Pilota AH-64, e 3 carte Pilota AH-1. Per i Piloti A-10 scelgo Pirate e Viper. Per i Piloti AH-64, scelgo Hammer, Judge, e Rock. Per i Piloti AH-1, scelgo Gator, Grandpa, e Scuttle.

Posso modificare le abilità di ogni Pilota come preferisco. Modifico l'abilità di Gator a Esperto, e Pirate a inesperto.

Ora posso eseguire la Priorità di Promozione Pilota. Spendo 1 punto SO per avanzare l'abilità di Pirate che ritorna a Medio, 1 punto SO per avanzare Viper a Esperto, e 2 punti SO per avanzare Rock a Veterano.

Ora ho speso 26 dei miei 30 punti SO, lasciando così 4 punti SO per iniziare il primo giorno. Piazzo i segnalini Punti SO e Giorno sulle rispettive tracce dello Schermo Tattico. Scrivo tutte le informazioni sulla Campagna, i Piloti, e i Velivoli sul mio Diario del Giocatore. Ora sono pronto per iniziare la Campagna.

Perdo 1 punto SO grazie alla nota sul Battaglio 3S.

Pesco la carta Condizione Speciale "Enemy Advance", Sposto il Battaglione 1C nella zona "Enemy Transit".

Decido quali Battaglioni attaccherò nel giorno, e assegno Velivoli e Piloti a ognuno. La Campagna durerà solo 3 giorni come descritto sulla carta Situazione, quindi ho bisogno di massimizzare ogni giorno. Scelgo di attaccare il carro 11A e il deposito di carburante 5S. Attacco 11A con Gator (su un AH-1 #397), Grandpa (AH-1 #398), e Hammer (AH-64 #459). Attacco 5S con Judge (AH-64

#456) e Viper (A-10 #234).

Assegno un Ricognitore a ogni Battaglione.

Risolvero prima la Missione per il 5S, che si trova nella zona "Enemy Transit", quindi i miei aerei hanno -2 Punti Peso. Non uso punti SO per la Priorità di Rifornimento, e accetto la penalità. Armo AH-64 con: 2 AGM-114 e 2 LAU-61. A-10 viene armato con: 2 Mk.20, 1 AGM-114, 3 GBU-12, 1 GBU-16, 1 Mk.82, 1 AGM-65, e 1 ECM Pod, per un costo Armamento di 13, quindi pago 2 punti SO.

Per il mio evento di Avvicinamento al Bersaglio, pesco la carta "High Approach", che mi obbliga a iniziare la battaglia con almeno un Aereo ad Alta quota.

Mischio e piazzo gli Esagoni. Dalla posizione 1 alla 10, essi sono: (4, 7, 1), (12, 13, 18, 3), (9, 11, 14).

Grazie alle carte Battaglione, raduno le seguenti Unità, e lancio un dado per ciascuna di essa per stabilire il piazzamento (Da posizione 1 a 10): 2 siti AAA (Esagoni #2 e #7), 2 Edifici (#1, #8), 2 Fanteria (#6, #8), 6 Depositi (#1, #3, #4, #4, #9, #10), 4 Camion (#3, #6, #6, #10).



Piazzo i segnalini Aereo sul Campo di Battaglia. Judge nell' Esagono #9 in volo stazionario a bassa quota, e Viper nell' Esagono #8 ad alta quota per via alla carta Evento "High Approach", con la faccia rivolta verso l'Esagono #5.

Lancio un dado per il Ricognitore, e ottengo 2 turni extra di volo sul campo di battaglia. Normalmente si ricevono 5 turni, ma il Battaglione 5S decrementa i Turni di 1 per tutti i Battaglioni fino al 5S Dimezzati o Distrutti. Mi ritrovo quindi con 6 Turni di Volo, e piazzo il segnalino Tempo di Volo sulla relativa traccia.

Inizio il mio turno di Volo pescando 1 segnalino Pop-Up, poiché Viper è ad alta quota. Pesco un APC che infliggerà 2 Colpi Pesanti a gittata 1 durante la sua fase di Attacco. Lancio un dado e lo piazzo nell'Esagono #6.

Lancio per la Copertura Nemica e ottengo 7, un Esagono casuale. Lancio ancora per determinare quale Esagono, e ottengo 10. I Camion si mettono in copertura, mentre i Depositi, essendo degli edifici, non possono farlo.

Ora entrano in azione i Piloti veloci. Viper è veloce (Fast), lo lascio ad alta quota muovendolo nell'Esag. #5 (rivolto verso il #6), poi lo muovo nel #6 (rivolto verso il #7). Dichiaro i seguenti Attacchi: sgancio 2 Mk.20 nell'Esag. #6, e lancio 1 GBU-12 nell'Esag. #7. Per gli Mk.20, lancio 2 dadi per ogni Unità nell'Esagono. Viper ha +1 in Attacco, quindi avrò successo con 5 o più. Contro la Fanteria, ottengo 1 e 7: la distruggo. Contro l'APC, ottengo 3 e 5: lo distruggo. Rimetto il segnalino Pop-Up nel contenitore. Contro i Camion, che danno +2 quando sono attaccati, avrò successo con 3 o più. Lancio 2 e 8 contro il primo, e 7 e 8 contro l'altro: sono distrutti. Giro i segnalini distrutti sul lato Distrutto. Lancio per il GBU-12 contro il sito AAA, ottengo 9, quindi viene distrutto.

Le unità nemiche ora attaccano i miei Velivoli. Il sito AAA nell'Esag. #2 bersaglia Viper. Lancio il dado per le contromisure elettroniche e ottengo un 3, fallendo.

Il sito AAA infligge 3 Colpi Leggeri, pesco i segnalini Colpo: 1 Stress (A-10), 1 Struttura, e un Fori di Proiettile. Ignoro lo Stress, l'A-10 subisce 1 danno Strutturale e Fori di Proiettile. Piazzo i relativi segnalini danno sull'A-10, e rimetto i 3 segnalini Colpo nel contenitore. Judge viene attaccato dai Depositi e dalla Fanteria per un totale di 2 Colpi Leggeri: Motore (F-16) e Nessun Effetto. Piazzo il segnalino Danno al Motore sull'AH-64.

E' il turno degli Aerei Lenti (Slow). Judge resta in Volo Stazionario a bassa quota, e attacca l'Esag. #8. Spara 2 AGM-114 sull'Edificio e 1 LAU-61 contro la Fanteria. Il suo Attacco a Distanza è +0, quindi devo lanciare un 8 per Distruggere l'Edificio, perchè l'AGM-114 colpisce con 4, ma ha un -4 contro gli Edifici. Ottengo 3 e 9, quindi lo Distruggo. Lancio un 7 contro la Fanteria, la distruggo, e conservo il LAU-61 che potrò usare in futuro.

Finito il primo Turno, avanzo il segnalino Tempo di volo.

Pesco il Pop-Up Nessun Nemico che rimetto a posto.

Lancio un 9 per la Copertura. Ci sono 4 Esagoni che hanno più Unità (2), e scelgo di applicare l'effetto all'Esag. #3, il quale non ha Promontori, quindi le sue Unità non possono entrare in copertura, rendendo inefficace il lancio.

Agisce Viper, che in picchiata raggiunge la bassa quota. Egli muove nell'Esag. #7 (rivolto verso il #3), e spara un AGM-65 contro il Sito AAA nell'Esag. #2, distruggendolo. Poi Viper si sposta nell'Esag. #3 (rivolto verso il #2).

Ho distrutto sufficienti Unità per dimezzare il Battaglione, ma devo distruggerlo o perderò la Campagna, per via della condizione sulla carta Situazione.

Il Nemico attacca. Judge subisce 1 danno leggero di 2 punti Stress. Metto 2 segnalini Stress sulla carta Pilota. Il Deposito e il Camion attaccano Viper. Lancio per le Contromisure e ottengo un 9 contro i Depositi, annullando l'attacco, e 1 contro i Camion, fallendo. Pesco un Colpo Leggero e prendo Attacco -1, piazza questo segnalino vicino al segnalino Velivolo.

Agisce Judge, che da bassa quota lancia 2 LAU-61 sul deposito nel Esagono. Ottengo 9 e 5, entrambi i tiri sono buoni per distruggere l'Unità, ma il risultato di 5 non mi fa conservare il LAU-61, che scarto. Judge muove sul bordo del Esag. (rivolto verso il #10). Questo lo porta sopra un Promontorio, quindi devo effettuare un Test per Evadere dai Promontori. Lancio 8, -2 per i segnalini Stress, che diventa 6, infliggendomi 2 punti Stress ulteriori.



Termina il Turno e avanzo il segnalino Tempo di Volo.

Non pesco il Pop-Up.

Per la Copertura lancio un 6, la Fanteria entra in Copertura. Essendo stata distrutta, il lancio non ha alcun effetto.

Viper attacca il Camion nel suo Esagono con i suoi Cannoni. Egli ha bisogno di lanciare 4, -1 per il segnalino danno, +1 per la sua abilità, +2 grazie al Camion, quindi basta un 2 o più, lancio e ottengo 4 quindi distruggo il Camion. Rimetto il segnalino Attacco -1 nel contenitore. Viper si sposta nell'Esag. #2 (rivolto verso #1).

Ora non c'è più nessuno che può Attaccare i miei Aerei.

Judge sale ad alta quota, e muove nell'Esag. #10, mettendosi in Stazionamento. Spara con i Cannoni su Camion e Depositi. Devo fare un 7 contro i Depositi e un 5 contro i Camion, ottengo un 2 e un 3, li manco entrambi.

Finisce il Turno e avanzo il segnalino Tempo di Volo sul 3.

Nei turni rimanenti, ricevo pochi Attacchi, e il segnalino Tempo di Volo si trova su "Bingo 6+". Ho ridotto le Unità rimanenti a 4 o meno punti, Distrutto il Battaglione, e i miei Velivoli sono usciti dal Campo di Battaglia.

Passo alla fase di Rientro a Casa.

Modifico la forza del Battaglione rimuovendo il suo segnalino dalla Mappa e piazzando la carta di lato.

Pesco la carta Evento Missione "Veicolo Nemico", Viper e Judge subiscono 1 punto Stress.

Faccio un Test per il Bingo Fuel perché i miei Velivoli sono rimasti in azione fino al turno Bingo 6+. Viper lancia 6, ottenendo 0 Stress, e Judge lancia 2, ottenendo 4 Stress.

Registro lo Stress dei Piloti, che subiscono entrambi 2 Stress per il Battaglione essendo nella zona "Enemy Transit". Viper termina con 3 punti Stress, e Judge con 11 punti Stress, -2 per l'abilità "Calma", 9 punti Stress.

Registro 3 XP per ogni Pilota (2 per aver distrutto il Battaglione più 1 per la nota sulla carta del 5S). Nessuno dei 2 Piloti viene promosso.

Guadagno 4 VP per aver distrutto il Battaglione.

Infine risolvo la seconda Missione.

Comincio con l'Avvicinamento al Bersaglio, Risolvo la Battaglia, e poi Ritorno a Casa. Questa missione non va oltre. Pago 1 punto SO per le Armi. Finisco con il distruggere il Battaglione, ma Grandpa precipita. Lancio per il SAR, ma egli è stato ucciso. La perdita dell'AH-1 e del Pilota mi costa 2 Punti Vittoria. Ne guadagno 4 per la distruzione del Battaglione, quindi ora ho 6 VP in tutto.

Mi sposto alla fase Fine del Giorno. Guadagno 6 punti SO grazie alla carta Situazione. Questo mi porta a 6 punti SO.

Per via di quanto scritto sulla carta Iraq, non lancio per il movimento del Battaglione nel primo giorno. Comunque, se avessi bisogno di lanciare per il movimento, 1C aggiunge 2 a tutti i lanci per il Movimento del Battaglione, e 2C aggiunge 2 a tutti i lanci per il Movimento di Assalto del Battaglione. Normalmente un Battaglione che Assalta avanza con un 5 o più, ma grazie ai modificatori, essi potrebbero avanzare in automatico. Vorrei lanciare per i Battaglioni di Supporto e di Comando a +2.

Decido di sostituire Grandpa con Freak, un Pilota medio di AH-1 al costo di 1 VP. Freak inizia a livello Medio perché Grandpa era a livello Medio quando è stato ucciso.

Utilizzo 2 punti SO per riparare i seguenti danni: Danno al Motore del #456 e i Fori di Proiettile sul #234.

Termino il Giorno con 5 VP e 4 punti SO. Ripeterò le fasi per i prossimi 2 Giorni. Alla fine del terzo Giorno, io ho guadagnato 17 VP per aver distrutto Battaglioni, e perso 4 VP per la perdita dei Piloti e dei Velivoli. Questo mi lascia con 13 VP, i quali sono abbastanza per una Buona valutazione.