

Introduzione.....	1
Componenti di Gioco.....	2
Setup Campagna.....	6
Sequenza di Gioco.....	8
Pre-Volo.....	8
Avvicinamento all'Obiettivo.....	10
Sopra l'Obiettivo.....	10
Rientro alla Base.....	14
Debriefing.....	14
Regole Opzionali.....	14
Crediti.....	17
Aerei e Armamenti.....	17
Missione di esempio.....	21

• Introduzione

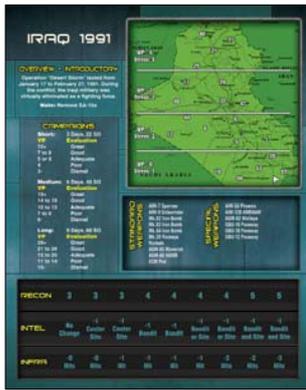
Voi siete un comandante della Marina degli Stati Uniti o di uno squadrone di caccia del Corpo dei Marine.

Come comandante dello squadrone, vi verranno date delle missioni e degli obiettivi da distruggere, e nei briefing di spionaggio informazioni che riguardano l'obiettivo e la posizione delle potenziali difese aeree nemiche. Spetta a voi la scelta dei piloti e dell'armamento dei loro aerei.

Se siete abbastanza bravi, sarete in grado di compiere la vostra missione e di riportare a casa i piloti.

• Componenti di Gioco

Mappe Campagna



Queste mappe mostrano i possibili Obiettivi, la durata della Campagna, e altre informazioni specifiche della Campagna.

Ci sono 4 livelli di difficoltà. Essi sono, dal più facile al più difficile: Introduttivo, Normale, Avanzato, Esperto. Il consiglio è di iniziare la prima Campagna al livello Introduttivo.

I numeri sulla mappa sono i numeri di Obiettivo che corrispondono ai numeri negli angoli in alto a destra delle Carte Obiettivo.



La piccola freccia bianca su ogni mappa mostra la direzione dalla quale state volando dalla vostra portaerei. Questo non ha effetto sul gioco.

Foglio di Aiuto



In questo foglio sono riportate le tabelle di riferimento e le informazioni generiche di cui avete bisogno e che vi aiuteranno nel corso del gioco.

Schermo Tattico



Userete questo foglio per risolvere la fase Sopra l'Obiettivo di ciascuna Missione. Esso mostra la Sequenza di Gioco e le aree dove mettere le carte.

Aree Adiacenti

Sfrutterete sempre il percorso più breve quando calcolate la distanza per un Attacco o per un movimento.

Le Aree adiacenti all'Area Centrale sono: le Aree di Avvicinamento (Approach).

Le Aree adiacenti ad un'Area di Avvicinamento sono: l'Area Centrale, le Aree di Avvicinamento a contatto con l'Area di Avvicinamento, e le Aree di Pre-Avvicinamento (Pre-Approach) a contatto con l'Area di Avvicinamento.



Le Aree adiacenti ad un'Area di Pre-Avvicinamento sono: le Aree di Pre-Avvicinamento a contatto con l'Area di Pre-Avvicinamento, le Aree di Avvicinamento a contatto con l'Area di Pre-Avvicinamento, e le Aree a Distanza (Stand-Off) a contatto con l'Area di Pre-Avvicinamento.

Le Aree adiacenti ad un'Area a Distanza sono: le Aree di Pre-Avvicinamento a contatto con l'Area a Distanza, e le Aree a Distanza a contatto con l'Area a Distanza.

Il Dado

Ogni volta che il gioco richiederà un lancio di dado, lanciatene uno da dieci facce (d10). Questo vi darà un numero da 1 a 10. Alcuni dadi hanno delle numerazioni che vanno da 1 a 10, altri hanno un range da 0 a 9. Per quest'ultimi trattate il risultato "0" come se fosse il "10".

Segnalini



Aerei: Ogni segnalino ha un lato a Bassa Quota e un lato ad Alta Quota.

Difese Aeree: Questi segnalini hanno un doppio lato. Un Sito su un lato, e un Bandito (termine militare) sull'altro.



I Siti sono sistemi di Artiglieria e Missili terrestri che Attaccano i vostri Aerei.



I Banditi sono caccia nemici che Attaccano i vostri Aerei.

Mettete tutti i segnalini rossi delle Difese Aeree in un contenitore da dove pescherete per determinare i Siti e i Banditi presenti.

Le Difese Aeree hanno dei valori di Attacco sulla parte alta.

Il valore di gittata del segnalino è riportato nel cerchio nero e indica la gittata massima di Attacco del segnalino. Se un segnalino non ha il valore di gittata, vuol dire che può Attaccare solo gli Aerei nella sua stessa Area.

Le lettere H o L indicano la sua abilità di Attaccare gli Aerei ad Alta (H) o Bassa (L) Quota a entrambe le Altitudini.

Se il segnalino riporta una "R" nell'angolo in alto a sinistra, vuol dire che può Attaccare con Armi Anti-Radar (AGM-88) come fossero armi normali.

Tutti i Siti riportano una "S" nell'angolo in alto a sinistra per indicare che sono Bersagli Leggeri. Alcune Armi ottengono un bonus quando Attaccano i Bersagli Leggeri. Il bonus è indicato sui loro segnalini Armamento.

Alcuni Siti o Banditi hanno nell'angolo in alto a sinistra hanno un valore di difesa positivo o negativo. Applicate questo modificatore al lancio del dado quando li attaccate.

Esempio: Se un Sito ha un modificatore di difesa di "+1" sarà più facile colpirlo. Aggiungete 1 al tiro di dado quando Attaccate il Sito.

Note sui Componenti: La campagna Difesa di Taiwan utilizza i normali segnalini Sovietici per i Cinesi. Infatti i

Cinesi, costruiscono da soli i loro caccia, ma li creano con capacità molto simili a quelli dei Sovietici.



Bombardieri Nemici: Questi segnalini sono a doppia faccia. Essi hanno un singolo Bombardiere nemico su un lato, e due Bombardieri nemici nell'altro. Come distruggete i Bombardieri, girate o scambiate questi segnalini a seconda delle necessità.

Utilizzate questi segnalini per rappresentare l'avvicinamento dei Bombardieri nemici nella missione "Difesa Portaerei" (Carrier Defense). Ogni segnalino ha un modificatore di difesa che va aggiunto al vostro Attacco aereo contro i Bombardieri. Attaccate i Bombardieri come fareste con i Banditi.

Considerate ogni Bombardiere un unico Bersaglio che deve essere Distrutto come un Bandito.

Esempio: Uno dei vostri Piloti ha come bersaglio un segnalino Bombardiere che riporta 2 Bombardieri. Egli fa fuoco con 4 Sidewinder (missile terra-aria) e infligge 3 Danni, distruggendo 1 Bombardiere nemico. Girate il segnalino sul lato che raffigura 1 Bombardiere.

I segnalini Bombardiere non si spostano sullo Schermo Tattico come i Banditi, essi rimangono nell'Area Centrale. I segnalini Bombardiere non Attaccano i vostri Aerei.



Stress: usati per registrare lo Stress totale subito da ciascuno dei vostri Piloti. Quando un Pilota si Stessa, piazzate immediatamente il segnalino Stress sulla sua carta Aereo.



Coscienza della Situazione: usato per registrare i Punti Coscienza della Situazione (CdS) che ciascun Pilota ha durante la missione. Girate o spostate il segnalino come necessita.



Danni Obiettivo: usato per annotare i Danni che avete inflitto all'Obiettivo.



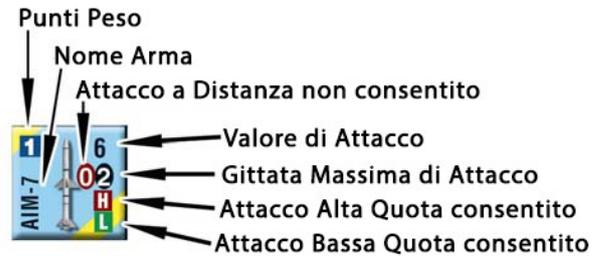
Segnalini della Campagna: Piazzate il segnalino "Obiettivo" (Target) sulla mappa della Campagna per ricordare in quale Area si trova il vostro Obiettivo.



Piazzate i segnalini Recon (Ricognizione), Intel (Spionaggio) e Infra (Infrastrutture) sulle relative parole poste sul foglio della Campagna. Quando si fa riferimento alle tracce campagna,

usate le informazioni sullo spazio più a destra di ogni segnalino.

Armamenti



Armate il vostro Aereo con i segnalini arma durante la Fase di Armamento Aereo. Il nome militare di ciascuna arma è stampato in verticale lungo il suo lato sinistro.

Le armi possono essere munizioni esterne, munizioni interne, o sistemi trasportati da un Aereo di un Pilota. Ogni singolo Aereo è limitato da ciò che può o non può trasportare a causa del peso, ganci d'attacco, e sistemi di volo. Il vostro lavoro in Hornet Leader, è quello di Armare il vostro Aereo con la giusta combinazione di Armamento che vi consenta di fare un buon lavoro.

Ogni segnalino Arma ha un costo in Punti Peso. I segnalini Armamento in dotazione limitano la vostra scelta. Non potete usare più segnalini, per ciascun tipo, del numero di segnalini forniti nel gioco. I segnalini hanno un tipo di munizione su un lato e un differente tipo sull'altro. Una volta selezionati i segnalini Arma, piazzateli sulla carta dell'Aereo appropriato.

Tipi di Armi

Esistono tre tipologie di segnalini munizioni: Aria-Aria, Aria-Terra, e Pods.

Le Armi Aria-Aria (AIM-9, AIM-7, AIM-120, e AIM-54) possono essere sparate solo contro i Banditi nemici. Questi segnalini hanno delle strisce gialle per indicare visivamente che sono armi Aria-Aria. Potete aprire il fuoco con queste Armi, solo contro segnalini Bandito, i quali hanno anche loro delle strisce gialle.

Tutte le altre armi sono Aria-Terra e possono essere usate per Attaccare Siti e Obiettivi, ma non i Banditi.

Gli ECM Pods sono speciali. Essi aiutano a proteggere chi li trasporta dagli Attacchi nemici. Fate riferimento alla sezione Armamenti per le regole specifiche.

Caratteristiche delle Armi

Ogni arma rappresentata nel gioco ha le seguenti caratteristiche:



Punti Peso: E' il costo in Peso per armare un Aereo con questo segnalino arma.

Esempio: L' Mk.84 ha un costo di Punti Peso pari a 3. Esso utilizza 3 Punti Peso sull'Aereo.

Valore di Attacco **Valore di Attacco:** Lanciate un valore pari o superiore a questo per colpire con successo un bersaglio.



Anti-Radar: Alcuni Siti hanno riportata un “R” (Radar). Anche l'AGM-88 riporta la “R” (Radar). L'AGM-88 non può Attaccare Bersagli, che non siano Siti che hanno specificata una “R”.

Attacco a Distanza non consentito: Se un segnalino arma non può Attaccare ad una specifica distanza, esso avrà una dicitura in rosso accanto alla Gittata Massima di Attacco.

Esempio: L'AIM-7 non può Attaccare a gittata 0, ma può Attaccare a gittata da 1 a 2, e non oltre il 2.

Dispersione: Alcune Armi hanno una “D” in un quadrato nero per indicare che sono immuni alla limitazione data dalla Dispersione del Bersaglio che fa infliggere solo 1 Danno per segnalino.

Attacchi ad Alta Quota: L'Arma può essere usata da un Aereo ad Alta Quota.

Attacchi ad Alta e Bassa Quota: L'Arma può essere usata da un Aereo ad Alta o Bassa Quota.

Attacchi a Bassa Quota: L'Arma può essere usata da un Aereo a Bassa Quota.

Indipendente: Alcune Armi hanno riportata una “I” dentro un quadrato nero per indicare che possono essere lanciate contro bersagli indipendenti. Ogni segnalino può Attaccare il bersaglio dichiarato dal Pilota, o un bersaglio differente.

Esempio: Il vostro FIA-18C nell'Area Centrale e ad Alta Quota, dichiara quale sarà il suo Bersaglio. Di solito può Attaccare solo il bersaglio dichiarato, ma dal momento che ha armi Indipendenti, può sganciare sull'Obiettivo un Mk.82 e dei GBU-38, un GBU-38 su un Sito nell'Area Centrale, e l'altro GBU-38 su un Sito nell'Area di Avvicinamento Nord (North Approach).

Debole: Tutti i Siti, e alcuni Bersagli, hanno una la scritta “S” o “Soft”. Alcune armi ottengono bonus al loro Attacco se Attaccano un bersaglio Debole. Questo bonus è indicato sul segnalino arma accanto alla “S” nel quadratino nero.

Soppressione: Alcune armi ottengono un bonus al loro lancio di Attacco quando Sopprimono gli Attacchi di un segnalino Difesa Aerea contro il vostro Aereo. Questo bonus è indicato sul segnalino arma accanto alla “S” nel quadratino giallo.

Carte Aereo

Le carte Pilota/Aereo rappresentano sia l'Aereo che il suo equipaggio. Ognuna di queste carte ha due facce che mostrano il differente livello di abilità del Pilota. Ci riferiamo a queste carte, quando parliamo di Aereo e Pilota.



1 - Nome Pilota - Il nome del Pilota è utilizzato solo come riferimento. Non ha alcun effetto sul gioco.

2 - SA - E' il valore che indica l'abilità di percezione del Pilota sulla Coscienza della Situazione (CdS). Per ogni punto in questa abilità, il Pilota può effettuare due azioni in un turno. Una durante la fase Lenta e una durante la fase Veloce.

3 - Livello Abilità - I livelli di abilità sono: Novellino (Newbie), Inesperto (Green), Medio (Average), Esperto (Skilled), Veterano (Veteran), o Asso (Ace). Più alto sarà il livello, migliore sarà l'abilità del Pilota.

4 - Esperienza - E' Il numero di Punti Esperienza che il Pilota deve guadagnare per essere promosso al suo successivo livello di abilità più alto.

5 - Tipo di Aereo - La designazione militare dell'Aereo.

6 - Punti Opzione Speciale - I Punti SO (Opzione Speciale) guadagnati o spesi per scegliere l'Aereo. I 3 numeri indicano gli SO guadagnati o spesi in base alla lunghezza della Campagna che state giocando – Breve, Media, o Lunga.

Esempio: Se decidete di aggiungere un FIA-18F al vostro squadrone per una Campagna Breve, avrete bisogno di spendere 3 Punti SO.

Esempio: Se decidete di aggiungere un A-7 Corsair al vostro squadrone per una Campagna Lunga, guadagnerete 12 Punti SO.

7 - Anno di Servizio - Gli anni in cui l'Aereo è in servizio.

Esempio: Un FIA-18F è entrato in servizio nel 2001. Esso può essere utilizzato in tutte le Campagne dal 2001 in poi.

8 - C - Calma - Alla fine di ogni Giornata, rimuovete dall'Aereo questo numero di Punti Stress (sia che abbia volato o no).

9 - Stress - I Piloti subiscono dello Stress quando volano nelle missioni, o quando subiscono Attacchi da parte dei Banditi e/o dei Siti.

Se i Punti Stress di un Pilota rientrano nella gamma di valori “Okay”, egli usa i dati riportati sulla relativa riga della carta. La gamma di valori “Okay” sulla carta dell'esempio va da 0 a 5. I Piloti che superano la gamma “Okay”, diventano Agitati (Shaken).

Se i punti Stress di un Pilota rientrano nella gamma di valori “Agitato”, egli usa i dati riportati sulla riga Agitato della carta. Questa gamma di valori sulla carta va da 6 a 9.

Quando lo Stress di un Pilota supera la gamma Agitato, il Pilota diviene inabile.

Quando un Pilota diventa Inabile, (con questa carta si diventa Inabile con 10+ punti) rimuovete tutte le armi dall'Aereo (tranne i Pods). Un Pilota Inabile non può ne Attaccare ne Sopprimere le Difese Aeree, ma può Evitare gli Attacchi. Inoltre un Pilota Inabile non può essere scelto per una missione.

10 - Status - Okay, Agitato (Shaken), o Inabile (Unfit). Si stabilisce in base ai Punti Stress del Pilota. Le abilità AtA e AtG di un Pilota Agitato si riducono da 1 a 3 punti.

11 - Velocità - Veloce o Lento. In ogni turno un Pilota Veloce effettua l'Attacco prima dei Siti o Banditi nemici. Se è Lento il suo Attacco viene effettuato dopo i nemici.

12 - AtA - Abilità Aria-Aria. Questo numero è utilizzato per modificare gli Attacchi Aria-Aria e di Soppressione effettuati dal Pilota.

13 - AtG - Abilità Aria-Terra. Questo numero è utilizzato per modificare gli Attacchi Aria-Terra e di Soppressione effettuati dal Pilota.

14 - W - Punti Peso - E' il numero massimo di Punti Peso delle Munizioni che l'Aereo può trasportare.

15 - Munizioni e Abilità Speciali - Una lista dei tipi di Munizioni che potrete caricare sull'Aereo. Se uno specifico tipo di munizione non appare in questa lista, non può essere caricato sull'Aereo. In questa lista sono riportate anche le eventuali abilità speciali di un Aereo. Fate riferimento alla descrizione completa delle abilità speciali degli Aerei, nella sezione finale di questo manuale.

16 - Cannoni e Abilità Speciali - Qui trovate informazioni sui Cannoni a disposizione e sull'Attacco con i Cannoni, insieme ad alcune informazioni sulle abilità speciali.

Carte Evento



Quando vi si chiede di pescare una carta Evento, fatelo da questo mazzo. La parte superiore mostra gli eventi che accadono sulla via verso l'Obiettivo. Quella centrale mostra i cambiamenti delle difese sull'Obiettivo. In basso ci sono gli eventi che accadono nel Rientro alla base dall'Obiettivo.

Gli effetti degli Eventi si applicano immediatamente e solo agli Aerei e/o Piloti che stanno partecipando alla missione, a meno che sia diversamente specificato dalla carta Evento.

Eventi Sfida

Alcuni Eventi riportano la dicitura "XP 1". Dopo che avete risolto tutti gli effetti di questi eventi, ogni Pilota che si è imbattuto nell'Evento ed è sopravvissuto, ottiene 1 Punto Esperienza. Annotate i Punti Esperienza sul Diario del Pilota, e controllate eventuali Promozioni alla fine della missione, durante la fase Promozione Pilota.

Carte Obiettivo

Sulle carte Obiettivo ci sono i dettagli dei bersagli nella vostra missione e le loro difese.

Nell'angolo in alto a destra di queste carte c'è il numero dell'Obiettivo che corrisponde ai numeri riportati sulle Mappe delle Campagne.

Parole Caratteristiche

Molte carte Obiettivo hanno delle parole caratteristiche nella loro sezione di testo Speciale.



Bandito (Bandit) - Pescate il numero indicato di segnalini Bandito all'inizio di ogni turno Sopra l'Obiettivo. Piazzate i Banditi così pescati nell'Area Centrale.

Bonus (Bonus) - Se Distruggete l'Obiettivo, in aggiunta ai normali effetti, guadagnate i benefici indicati.

Dispersione (Dispersed) - Ogni segnalino AtG non può infliggere più di 1 Danno al Bersaglio.

Immobile (Fixed) - Dal 1999 al 2008 le armi JDAM possono Attaccare solo i Bersagli Immobili.

Fuoco Amico (Friendly Fire) - Infliggete 1 Punto Stress all'Attacco del Pilota per ciascuno dei suoi segnalini AtG usati Sopra l'Obiettivo, che infliggono 0 Danni o falliscono la Soppressione.

Corazzato (Hardened) - Sottraete 1 Danno ai Danni inflitti da ogni segnalino AtG contro il Bersaglio.

Miglioramento (Improvement) - Questo tratto si attiva quando la carta viene pescata. Applicate gli effetti prima di Distruggere la carta Obiettivo. Se non le avete scelte o le avete Distrutte, non scartatele. Gli effetti restano attivi sulle missioni scelte, e si aggiungono alle carte Obiettivo pescate, fino alla loro Distruzione.

Esempio: L'Obiettivo #41 ha un Miglioramento che conferisce a tutti i Bersagli 1 Danno extra. Questo significa che tutti i Bersagli, #41 compreso, richiedono 1 Danno extra per essere Distrutti non appena la carta #41 viene rivelata.

Alcune carte Obiettivo hanno un bonus di scarto della carta Miglioramento che è in gioco. Quando l'Obiettivo viene scartato, l'effetto del Miglioramento termina subito. Non trattatele come Distrutte.

Potenza Eccessiva (Overkill) - Ottenete il bonus indicato se infliggete uno specifico numero di Danni all'Obiettivo.

Obiettivo (Objective) - Piazzate i segnalini indicati nell'Area Centrale. Dovete distruggere questi segnalini per Distruggere il vostro Obiettivo. Non avete bisogno di

Distruggere altri segnalini in quest'Area per Distruggere il vostro Obiettivo.

Alcune carte Obiettivo con Bersagli elencano anche i Danni. Per Distruggere l'Obiettivo, dovete Distruggere i Bersagli e infliggere il numero di Danni indicato.

Alcuni Banditi e Siti, possono stare sul retro di Banditi o Siti rimossi dalla Campagna grazie a delle istruzioni sul foglio di Campagna. Usa questi segnalini se servono come Obiettivi, senza aggiungerli ai vostri segnalini Bandito/Sito che usate per la Campagna in corso.

Penalità (Penalty) - Se non Distruggete l'Obiettivo indicato sulla carta scelta per la missione, subirete la penalità descritta. Se la punizione che subirete è una "end campaign" (fine campagna), la vostra Campagna termina. La valutazione della Campagna sarà "Scarso".

Interferire (Scramble) - Appena pescate una carta di questo tipo, smettete di pescare altre carte Obiettivo. Dovrete scegliere questa carta come missione Primaria del Giorno.

Secondario (Secondary) - Oltre a volare ogni Giorno nella missione Primaria, potete scegliere un Obiettivo tra i disponibili che abbia questa parola, e volare in una seconda missione. Scegliete di volare la missione Secondaria, o meno, quando selezionate la Primaria. Un Pilota può volare nella missione Primaria, o Secondaria, mai in entrambe. Assegnate Piloti ad entrambe le missioni, quando li assegnate alla Primaria. Non determinate i Siti per la missione Secondaria prima di aver risolto la Primaria.

Volate nella Secondaria dopo averlo fatto per la Primaria. Trattate la Secondaria allo stesso modo della Primaria.

Modificate la traccia di Campagna dopo aver completato entrambe le missioni.

Gli Obiettivi Secondari possono essere selezionati come una missione Obiettivo Primaria o Secondaria.

Piccolo (Small) - Sottraete 1 a tutti i lanci di dado dell'AtG contro il Bersaglio.

Debole (Soft) - Alcune armi ottengono un bonus quando Attaccano un Bersaglio Debole.

Stress - Alla fine della missione sommate o sottraete i Punti Stress indicati, a ciascun Pilota che ha volato nella missione.

Veicolo (Vehicle) - Alcune armi guadagnano un bonus quando Attaccano un Veicolo.

Parole tra Apici - Questi effetti si applicano agli Obiettivi che hanno la parola specificata tra apici nel loro titolo.

Esempio: Se nel testo si fa riferimento alla parola "Flotta" (Fleets), essa si può applicare ad ogni carta Obiettivo che ha la parola Flotta nel suo titolo.

• Setup Campagna

Piazzate lo Schermo Tattico e la Mappa di Campagna di fronte a voi.

Poi, decidete se avete intenzione di volare in una Campagna per la Marina degli Stati Uniti o per il Corpo dei Marine.

Campagna Marina degli Stati Uniti

Se avete scelto una Campagna della Marina, volerete da una Portaerei d'Attacco. Le Portaerei d'Attacco sono grandi navi che trasportano circa 100 Aerei di tutte le tipologie. Cerchiate "US Navy" sul Diario del Giocatore.

Non selezionate alcun AV-8B per il vostro squadrone.

Guardate tutte le carte Obiettivo e scegliete solo quelle che hanno lo stesso numero Obiettivo riportato sulla Mappa della Campagna. Usate queste carte per formare il vostro mazzo degli Obiettivi. Piazzate le altre fuori di lato. Esse non saranno usate durante la Campagna.

Campagna Corpo dei Marine

Se avete scelto una Campagna dei Marine, volerete da una Portaerei d'Assalto. Queste sono più piccole e trasportano Aerei da decollo e atterraggio breve. Le Portaerei d'Assalto gestiscono Aerei che vengono usati come supporto alle operazioni di assalto a terra dei Marine.

Per il vostro squadrone scegliete solamente gli AV-8B e gli F-35B/C. Cerchiate "Marine Corps" sul Diario.

Guardate tutte le carte Obiettivo e scegliete solo quelle che hanno lo stesso numero Obiettivo riportato sulla Mappa della Campagna. Usate queste carte per formare il vostro mazzo degli Obiettivi. Piazzate le altre fuori di lato. Esse non saranno usate durante la Campagna.

Esempio: Nella Campagna in Iraq del 1991, iniziate con le carte Obiettivo 10, 20, 53, 56, e 57.

Se nelle istruzioni di Campagna c'è scritto di cominciare con determinate carte in gioco, iniziate con quelle carte. Potete affrontare le missioni contro questi Obiettivi normalmente, anche se la precedente serie di banditi non è in Sicurezza.

Una volta Distrutte almeno la metà (arrotondata per eccesso) dei Bersagli di una serie di banditi, quest'ultimi sono stati messi al "Sicuro".

Quando la prima serie di banditi è messa in Sicurezza, guardate le carte Obiettivo e selezionate le carte che appaiono nella seconda serie di banditi. Aggiungetele alle carte Obiettivo non ancora pescate, e mischiate il mazzo.

Esempio: La Campagna in Iraq del 1991, le carte Obiettivo della seconda serie di banditi sono: 1, 5, 6, 8, 12, e 44.

Ripetete la messa in Sicurezza di ogni serie di banditi fino al termine della Campagna.

I Marine non affrontano la Campagna come la Marina. Nelle Campagne della Marina degli Stati Uniti, cominciate con tutte le carte Obiettivo della Campagna inserite nel mazzo. Nelle Campagne dei Marine, iniziate con le sole carte Obiettivo della serie di banditi più vicina. Aggiungerete le carte Obiettivo della serie successiva più lontana una volta messo in Sicurezza ogni serie di banditi.

Mischiare i Mazzi di Carte

Mescolate il mazzo Obiettivi e il mazzo Eventi e piazzateli a faccia in giù nelle apposite sezioni dello Schermo Tattico. Durante il gioco, quando avete bisogno di pescare carte dal mazzo e questo si è esaurito, mischiate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

Difese Aeree Nemiche

Piazzate il contenitore con i segnalini Difesa Aerea accanto allo Schermo Tattico.

CAMPAIGNS	
Short: 3 Days, 22 SO	VP Evaluation
10+	Great
7 to 9	Good
5 or 6	Adequate
4	Poor
3-	Dismal
Medium: 6 Days, 45 SO	VP Evaluation
19+	Great
14 to 18	Good
10 to 13	Adequate
7 to 9	Poor
6-	Dismal
Long: 9 Days, 68 SO	VP Evaluation

Scegliete la durata della Campagna che intendete affrontare. Ci sono tre tipi di durata (Breve, Media, e Lunga) che specificano il numero di Giorni in cui volerete nella Campagna.

La durata della Campagna determina anche il numero di Punti Opzione Speciale disponibili e il numero di Punti Vittoria che dovete totalizzare per ogni livello di successo Campagna.

Esempio: Se state affrontando la Campagna in Iraq del 1991 di Durata Media, volerete per 6 Giorni ricevendo 45 Punti SO iniziali, e avrete bisogno di totalizzare dai 14 ai 18 VP per raggiungere una "Buona" (Good) valutazione.

Annotazioni della Campagna



In alcune Campagne sono riportate delle note che definiscono speciali istruzioni per la Campagna. Se una nota dice che dovete "Rimuovere" certi segnalini Sito o Bandito, non mettete questi segnalini nel contenitore delle Difese Aeree.

Traccia della Campagna



La Traccia della Campagna registra i danni inflitti dal vostro squadrone alle risorse strategiche nemiche. Piazzate i segnalini Intel, Recon, ed Infra nelle corrispondenti sezioni sulla Traccia. Leggete il valore immediatamente a destra del segnalino.

Esempio: Nell'immagine di esempio, il segnalino Recon indica il "3", il segnalino Intel indica "-1 Center Site", e il segnalino Infra indica "-0 Hits".

Recon (Ricognizione)

Questa traccia rappresenta l'abilità del nemico di limitare i tentativi di ricognizione da parte degli Stati Uniti. Quando le abilità nemiche peggiorano, aumentano le possibilità di scelta per il vostro squadrone degli Obiettivi da affrontare, incrementando il numero delle carte Obiettivo che potete pescare quando state scegliendo l'Obiettivo della missione.

Questa classificazione imposta il limite massimo di carte che potete pescare. Potete pescare queste carte una per volta.

Esempio: Se avete già diverse carte Obiettivo con Miglioramenti attivi dalle precedenti missioni, potete decidere di smettere di pescare altre carte Obiettivo per non rischiare di prendere altre Migliorie da mettere in gioco.

Intel (Spionaggio)

Questa traccia rappresenta l'abilità del nemico nello scoprire l'Obiettivo che verrà attaccato dagli Stati Uniti, e del

posizionamento difensivo nelle vicinanze di tale Obiettivo. Al peggiorare di tale abilità, diminuirà il numero di Siti e Banditi piazzati in difesa di un Obiettivo.

Infra (Infrastrutture)

Questa traccia rappresenta i danni che avete inflitto alla forza, trasporto, e organizzazione delle risorse nemiche. Quando la loro infrastruttura subisce danni, il numero di Danni necessario per Distruggere un Obiettivo diminuisce. Se il numero di Danni richiesto diventa inferiore a 1, considerate sempre come se fosse richiesto 1 Danno per Distruggere.

La modifica dei Danni non cambia il numero di segnalini che dovete Distruggere durante la missione.

Medium: 6 Days, 45 SO	VP Evaluation
19+	Great
14 to 18	Good
10 to 13	Adequate

Punti Opzione Speciale

In ogni Mappa di Campagna ci sono specificati il numero di Punti SO disponibili. Questi sono il numero totale di Punti SO concessi per l'intera Campagna.

Con i vostri Punti Opzione Speciale, potete comprare Armi Speciali, Aerei, o Opzioni Prioritarie. Le Armi Speciali le potrete trovare sul foglio della Campagna. I costi delle Priorità li potete trovare sul Foglio di Aiuto. Il costo degli Aerei si trova sulla relative carte.



In ogni Campagna si trova la lista di Armi Standard e Speciali che sono disponibili. Per poter scegliere un'Arma Speciale, dovete pagare un costo in Punti SO

pari ai suoi Punti Peso. Le Armi Standard non hanno un costo in Punti SO.

Il costo si intende per ogni segnalino. Una volta acquistata un'Arma Speciale, piazzatela su di un Aereo. I Punti SO usati per comprare un'Arma Speciale sono spesi, anche se quest'ultima non viene impiegata durante la missione.

Esempio: Dovrete pagare 2 Punti SO per ogni GBU-16 scelto per la missione.



Diario del Giocatore

Registrate sul Diario del Giocatore le informazioni che riguardano la vostra Campagna e i vostri Piloti.

Le informazioni scritte su questo Diario sono usate per determinare le promozioni dei Piloti, i Punti Opzione Speciale spesi, lo stato degli Obiettivi, e l'esito della Campagna. Registrate ogni regola

Opzionale acquistata nell'area delle Note della Campagna. Questo foglio può essere fotocopiato o scaricato dal sito www.dvg.com.

Selezionare i Piloti dello Squadrone



All'inizio della Campagna, scegliete le carte Pilota in base ai livelli di abilità dei Piloti (da Novellino a Veterano). Potete scegliere solo gli Aerei che hanno il periodo di Servizio che comprende l'Anno della Campagna.

Annotate sul Diario del Giocatore i Nomi dei Piloti, il livello di Abilità, e la Calma del Pilota.

Livelli di Esperienza Squadrone in una Campagna Breve:
1 Novellino, 2 Inesperto, 4 Medio, e 1 Esperto.

Livelli di Esperienza Squadrone in una Campagna Media:
1 Novellino, 2 Inesperto, 5 Medio, 1 Esperto, e 1 Veterano.

Livelli di Esperienza Squadrone in una Campagna Lunga:
1 Novellino, 2 Inesperto, 6 Medio, 2 Esperto, e 1 Veterano.

Esempio: Ho selezionato lo Squadrone per la Campagna in Iraq del 1991 di durata Lunga. Decido di usare solo gli Aerei di tipo F/A-18C, e scelgo:

Novellino – Wolf

Inesperto – Cowboy, Mustang

Medio – Talon, Griffin, Bear, Blackhawk, Panther, Hunter

Esperto – Banzai, Lightning

Veterano – Wedge

Qualità degli Aerei

In questo gioco L'F/A-18C è il modello base di riferimento per la qualità degli Aerei. Scegliere un Aereo con abilità inferiori è compensato con la ricezione di Punti Opzione Speciali all'inizio della Campagna. Scegliere Aerei di qualità superiore avrà un costo in Punti SO. Il numero di Punti Opzione Speciale guadagnati o spesi dipende dalla durata della Campagna scelta.

Ogni A-7, AV8B vi da:
4, 8, 12 Punti SO in una Campagna Breve, Media, Lunga.

Ciascun F/A-18E o EA-18G vi costa:
2, 4, 6 Punti SO in una Campagna Breve, Media, Lunga.

Ciascun F/A-18F vi costa:
4, 8, 12 Punti SO in una Campagna Breve, Media, Lunga.

Ciascun F-35B/C vi costa:
6, 12, 18 Punti SO in una Campagna Breve, Media, Lunga.

Esempio: Se mettete due A-7 dentro il vostro Squadrone, potrete iniziare una Campagna di media durata con 16 Punti SO aggiuntivi.

Priorità Promozione del Pilota

Dopo aver scelto la durata della Campagna, potete usare l'Opzione Priorità Promozione del Pilota. Questa vi permette di Promuovere immediatamente uno o più dei vostri Piloti al loro livello successivo più alto. Potete anche Promuovere lo stesso Pilota più di una volta. Ogni Promozione di Pilota vi costa 6 SO per la Campagna Breve, 12 SO per quella Media, e 18 SO per quella Lunga.

• Sequenza di Gioco

Pre-Volo

Pescare Carte Obiettivo
Scegliere l'Obiettivo
Determinare e Piazzare i Siti presenti
Assegnare i Piloti
Armare gli Aerei

Avvicinamento all'Obiettivo

Pescare Carta Evento di Avvicinamento all'Obiettivo
Piazzare Aerei
Determinare e Piazzare Banditi
Spionaggio – Modifica Difese Aeree
Pescare Carta Evento Sopra l'Obiettivo
Attacco dei Missili Phoenix
Piazzare il segnalino Turno sulla Casella #1

Risoluzione Sopra l'Obiettivo (5 volte)

Decisione di Sganciamento
Attacco dei Piloti Veloci
Attacco dei Siti e Banditi
 Un Pilota può effettuare un Attacco di Soppressione
 Un Pilota sotto Attacco può fare Manovre Evasive
Attacco dei Piloti Lenti
Muovere Aerei e Modifica Altitudine
Muovere Banditi
Avanzare il segnalino Turno

Rientro alla Base

Pescare Carta Evento Rientro alla Base
Lancio per il SAR (Ricerca Pilota Abbattuto)

Debriefing

Registrare Esito Missione, Punti Vittoria, Modifica dei segnalini Recon, Infra e Intel
Aggiunta dello Stress sulla Carta Obiettivo al Pilota
Recupero Stress dei Piloti (tutti i Piloti)
Registrazione Esperienza e Stress del Pilota

• Pre-Volo

Pescare Carte Obiettivo



La Traccia Recon sulla Mappa della Campagna determina il numero massimo di carte Obiettivo che potete pescare per il Giorno. Il numero mostrato alla destra del segnalino (dove indica la freccia) è il numero di carte che potete decidere di pescare. Le carte vanno pescate una alla volta.

Esempio: Dalla posizione del segnalino nell'immagine precedente, potete pescare fino a 3 carte Obiettivo.

Esaminate ognuna delle carte Obiettivo, sceglietene una come Obiettivo della missione, e piazzatela nell'Area Centrale dello Schermo Tattico. Scartate le altre carte Obiettivo.

Nella colonna per la missione corrente, sotto l'intestazione "Target #" sul Diario di Missione, scrivete il numero della carta Obiettivo che avete scelto di attaccare.

Priorità di Ricognizione

Dopo aver visto le carte Obiettivo che avete a disposizione, con i vostri Punti SO potete decidere di acquistare l'opzione Priorità di Ricognizione.

Potete spendere 2 Punti SO per pescare altre 2 carte Obiettivo. Una volta guardati questi Obiettivi aggiuntivi, potete farlo nuovamente. Questa procedura può essere eseguita quante volte volete.

Pausa

Potete scegliere di non volare nella missione del giorno corrente.

Se non volate nella missione giornaliera della Campagna, muovete i segnalini Infra, Intel, e Recon di una casella verso sinistra. Poi andate al Debriefing della missione ed eseguite quelle fasi.

Determinare e Piazzare Siti

Di solito ci saranno dei Siti nell'Area Centrale e nelle circostanti Aree di Avvicinamento (Approach Area).



Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits	1	7

Nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta Obiettivo ci sono dei numeri che indicano i Siti presenti in ogni Area di Avvicinamento (App), mentre un secondo numero mostra il numero di Siti nell'Area Centrale (Ctr).

Esempio: Per questo Obiettivo, piazzate 1 Sito in ognuna delle quattro Aree di Avvicinamento e 2 Siti nell'Area Centrale.

Schermo Tattico



Usate lo Schermo Tattico per organizzare i combattimenti Aria-Aria e Aria-Terra. Qui è inclusa una Traccia dei turni per registrare i cinque turni che l'Aereo userà Sopra l'Obiettivo in ogni missione.

Per ogni Area di Avvicinamento e per l'Area Centrale, pescate casualmente dal relativo contenitore il numero appropriato di segnalini Difesa Aerea. Piazzate questi segnalini, con il lato Sito rivolto verso l'alto, nell'Area Centrale/Avvicinamento per la quale avete pescato.

Potete esaminare il retro dei segnalini Sito per vedere quale Bandito/Nessun Bandito è stato eliminato dal possibile pescaggio di segnalini Bandito.

Assegnare i Piloti

Ora dovete decidere quali Piloti inviare nella missione.



Ogni carta Obiettivo riporta il numero massimo di Aerei che possono partecipare alla missione. Questo numero appare sopra l'immagine dell'Aereo al centro della carta Obiettivo. Potete inviare meno Aerei nella missione, ma mai più di quelli indicati da questo numero.

Esempio: Quest'Obiettivo indica che possono prendere parte alla missione 4 Aerei.

Scegliete quali Piloti del vostro Squadrone voleranno in questa missione, e piazzate le loro carte davanti a voi, ora potete armarli. I Piloti inabili non possono essere assegnati alla missione.

Armare gli Aerei

Assegnate armi e Pods ad ogni Aereo che avete scelto per la missione. Lo specifico armamento che scegliete dipenderà dal ruolo che volete che esegua in combattimento ciascun Aereo nella missione. Il numero e i tipi di armi che il vostro aereo può trasportare è limitato in diversi modi: i Punti Peso per Aereo, la lista di armi indicata sulla carta Aereo, la lista di armi indicata sul foglio di Campagna, e il numero di Punti Opzione Speciale che siete in grado di spendere per le Armi Speciali.

Una volta che il vostro Aereo è stato armato, registrate nel Diario il numero di Punti SO spesi.

Coscienza della Situazione (CdS)



Piazzate i segnalini CdS sulla carta Pilota che ha Punti CdS.

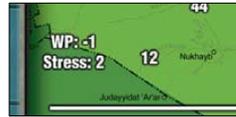
Esempio: Un Pilota ha il valore CdS pari a 2. Piazzate su questa carta 2 Punti di segnalini CdS.

Scelta del Capo Squadriglia



Scegliete il Pilota con il livello di abilità più alto come Capo Squadriglia della missione. Se più di un Pilota ha lo stesso livello di abilità, potete scegliere che di loro sarà il Capo. Piazzate il segnalino Capo Squadriglia sulla carta Aereo del Pilota.

Esempio: Il più alto livello di abilità dei Piloti in missione è Esperto. Avevate scelto 2 Piloti Esperti per la missione. Potrete scegliere chi dei due sarà il Capo Squadriglia.



Limite di Punti Peso

Ogni Aereo ha un numero massimo di Punti Peso (WP) da usare per il trasporto di segnalini munizione.

Questo numero è ridotto dal luogo dell'Obiettivo sulla Mappa (si considera che questi Punti Peso sono usati per caricare carburante extra).



Esempio: Se stavate attaccando un Obiettivo in questa Area della Campagna in Iraq del 1991, ogni Aereo avrebbe subito una penalità di -3 Punti Peso. Un FIA-18C Hornet, che di solito trasporta 8 Punti Peso, sarebbe in grado di trasportare solo 5 WP.

Priorità di Rifornamento

Potete scegliere di acquistare l'opzione Priorità di Cisterna durante la fase di Armamento. Avere questa Priorità riduce la penalità di Punti Peso della missione a -0 WP. Pagate 1 Punto SO per ogni Aereo che prende parte alla missione.

• Avvicinamento all'Obiettivo

Questo rappresenta il periodo di tempo che va dal decollo dell'Aereo al raggiungimento dell'Obiettivo.

Carta Evento Avvicinamento all'Obiettivo

Pescate una carta Evento e risolvete l'Evento della parte alta.

Abortire la Missione

Dopo aver risolto l'Evento Avvicinamento all'Obiettivo, potete decidere di far abortire la missione a tutti, alcuni, o nessun Aereo.

Gli Aerei che Abortiscono non ottengono Esperienza, ma subiscono comunque lo Stress dato dall'Obiettivo. Gli Aerei che non abortiscono la missione devono partecipare alle fasi Sopra l'Obiettivo e Rientro alla Base.

Piazzare Aerei



Piazzate i vostri segnalini Aereo nelle Aree Stand-Off. In un'Aerea ci possono stare più Aerei. Pianificare questa disposizione al momento di armare i vostri Aerei, è una buona idea. Scegliete anche l'Altitudine iniziale di ciascun Aereo.

Determinare e Piazzare Banditi

La carta Obiettivo riporta il numero di caccia a copertura dell'Obiettivo che troverete. L'esatta quantità e il tipo di caccia presenti è sconosciuta fino all'arrivo sull'Obiettivo.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits		7

L'angolo in basso a sinistra di ogni carta Obiettivo mostra il numero di segnalini Banditi che saranno pescati per ogni Area di Avvicinamento e per l'Area Centrale.

Esempio: Per questo Obiettivo, pescate 1 Bandito per ogni Area di Avvicinamento, e 1 per la Centrale.

Per ogni Area di Avvicinamento e per l'Area Centrale, pescate casualmente dal relativo contenitore il numero appropriato di segnalini Difesa Aerea. Piazzate questi segnalini, con il lato Bandito rivolto in alto, nelle Aree di Avvicinamento o Area Centrale per la quale avete pescato.

No Bandit Se sul segnalino c'è scritto "No Bandit" rimuovetelo dallo Schermo Tattico e rimettetelo nel contenitore. I segnalini rimanenti sono i caccia nemici a difesa dell'Obiettivo.

Spionaggio – Modifica Difese Aeree

Consultate la traccia Intel per determinare se dovete aggiungere o potete rimuovere segnalini Sito e/o Bandito.

Se sulla traccia c'è la parola "Center", pescate o Distruggete la Difesa indicata dall'Area Centrale. Se non c'è scritto "Center", pescate o Distruggete la Difesa indicata dall'Area Centrale o da qualsiasi altra Area di Avvicinamento. Se sulla traccia c'è scritto +1 Sito o +1 Bandito, pescate e aggiungete il segnalino nell'appropriata Area dello Schermo Tattico.

Carta Evento Sopra l'Obiettivo

Esiste la possibilità che le difese dell'Obiettivo non corrispondano a quelle che vi sono state comunicate. Per determinare qualsiasi cambiamento, pescate una carta Evento e risolvete l'evento mostrato nella parte centrale.

Attacco dei Missili Phoenix



Se avete degli F-14 Tomcat equipaggiati con i missili Phoenix (AIM-54), durante questa fase potete lanciaarli tutti o alcuni contro i Banditi nemici.

Dichiarate tutti i missili Phoenix che lancerete, e il bersaglio di ognuno, prima del lancio di qualsiasi dado.

Applicate i modificatori standard AtA per questi Attacchi. Durante questa fase, l'Attacco dei Phoenix ignora la Gittata e non subisce penalità date dai segnalini AtG trasportati.

Esempio: Avete 2 F-14 con 2 missili Phoenix ciascuno. Sullo Schermo Tattico ci sono 4 Banditi, MiG-21, MiG-23, MiG-25, e MiG-29. Dichiarate 2 Phoenix sul MiG-29, 1 sul MiG-25, e 1 sul MiG-23. Poi lanciate i dadi per ogni Attacco.

• Sopra l'Obiettivo

La risoluzione della fase Sopra l'Obiettivo è suddivisa in cinque turni identici. Durante ogni turno, risolverete il movimento e il combattimento sullo Schermo Tattico. Usate il segnalino "Turn" per tenere traccia del turno corrente.

Decisione di Sganciamento

Gli Aerei possono decidere "sganciare" (rimuovere) un po' o tutte le munizioni caricate. Queste munizioni sono perse e non Attaccano le unità nemiche. Di solito questo viene fatto dagli Aerei che hanno caricato munizioni Aria-Terra, per evitare penalità durante lo Scontro Aereo.

Sequenza di Attacco Aereo

Durante l'appropriata fase, un Aereo può usare le munizioni per Attaccare l'Obiettivo, i Siti, o i Banditi. La Velocità dei Piloti si usa per stabilire quando il suo Aereo Attacca.

Un Pilota Veloce effettua il suo Attacco prima dell'Attacco dei Siti e dei Banditi.

Un Pilota Lento effettua il suo Attacco dopo l'Attacco dei Siti e dei Banditi.

Ogni Aereo Attacca individualmente e può Attaccare solo un Bersaglio. Risolvete l'Attacco di un Aereo prima di dichiarare l'Attacco per un altro Aereo.

Coscienza della Situazione (CdS)



Un Pilota Lento può scartare uno dei suoi segnalini CdS durante la fase di Attacco Piloti Veloci, per poter Attaccare anche in questa fase.

Il Pilota può ancora Attaccare durante la fase Lenta del turno.

Un Pilota Veloce può scartare uno dei suoi segnalini CdS durante la fase di Attacco Piloti Lenti, per poter Attaccare anche in questa fase. Il Pilota può Attaccare durante la fase Lenta del turno anche se ha già Attaccato nella fase Veloce del turno.

Scaricare i segnalini CdS ha effetto solo sull'Attacco del

Pilota nel turno attuale.

Un Pilota può usare solamente i suoi segnalini CdS per guadagnare Attacchi extra per se stesso. Egli non può usarli per gli altri Piloti.

Scartate il segnalino quando volete che si verifichi l'Attacco Extra.

Rimuovete tutti i segnalini CdS dal pilota alla fine di ogni missione.

Capo Squadriglia



A differenza degli altri Piloti, il Capo Squadriglia può usare i suoi segnalini CdS per ottenere Attacchi extra per se stesso, o spenderli per gli altri Piloti che partecipano alla missione.

Limitazioni di Attacco

Un Aereo ha delle limitazioni sulla scelta dell'unità nemica da Attaccare, date dalla sua posizione corrente, Altitudine, e Armamenti caricati. Ogni turno un Pilota può dichiarare un nemico come bersaglio del suo Attacco quando:

Attacca il bersaglio con alcune o tutte le armi Aria-Terra fornite che sono a Gittata del Bersaglio, e che l'Aereo sia all'Altitudine appropriata.

OPPURE

Attacca l'Obiettivo con i Cannoni se l'Aereo si trova a Bassa Quota e nell'Area Centrale.

OPPURE

Attacca un qualsiasi Sito con alcuni o tutti i segnalini arma Aria-Terra forniti che sono a Gittata del Sito, e che l'Aereo sia all'Altitudine appropriata.

OPPURE

Attacca un qualsiasi Sito con i Cannoni, se l'Aereo si trova a Bassa Quota e nella stessa Area del Sito.

OPPURE

Attacca un qualsiasi Bandito con alcuni o tutti i segnalini arma Aria-Aria che sono a Gittata del Bandito.

OPPURE

Attacca un qualsiasi Bandito con i Cannoni, se l'Aereo si trova nella stessa Area del Bandito.

Quando un Aereo è pronto all'Attacco, dichiarate il bersaglio dell'Attacco e le munizioni che userete, o se l'Attacco sarà effettuato con i Cannoni. Risolvete l'Attacco come descritto nell'appropriata sezione sottostante.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits		7

Il numero di Danni che bisogna infliggere per distruggere un Obiettivo è indicato sulla relativa carta Obiettivo.

Esempio: Dovete infliggere 7 Danni per distruggere l'Obiettivo in figura.

Attacchi Aria-Aria

Valore di Attacco Quando utilizzate armi Aria-Aria o Attaccate un Bandito con i Cannoni potete infliggere un Danno al Bandito. Lanciate un d10 per ogni arma con cui si è fatto fuoco e guardate il numero di Attacco sull'Arma. Se il risultato del lancio di dado modificato è uguale o



maggiore del numero di Attacco, viene inflitto 1 Danno al Bandito. Rimuovete dall'Aereo ogni segnalino Arma sparato. Un Bandito viene Distrutto quando subisce 1 Danno.

Modificatori



Stress	Status	Speed	AtA	AtG
0-6	Okay	Fast	+1	+0
7-11	Shaken	Slow	-2	-3

AIM-7/9/120 - Mk20/82/83/84

Aggiungete l'attuale modificatore AtA al lancio del dado. Il valore corrente del modificatore AtA è basato sugli attuali Punti Stress così come altri modificatori che possono essere attivi.



Alcuni Banditi hanno anche un modificatore difensivo sul loro segnalino.

Esempio: Quando Hunter (Veterano) ha da 0 a 6 Punti Stress, egli usa i suoi valori Okay. Egli è Veloce, e ha +1 nell'abilità di Combattimento Aereo, e +0 nell'abilità Attacco di Terra. Quando ha da 7 a 11 Punti Stress egli passa allo stato di Agitato. Di conseguenza diventa Lento con -2 sull'abilità Combattimento Aereo e -3 su quella di Attacco di Terra. Quando ha 12 o più Punti Stress, egli diventa Inabile.

Esempio: Quando Hunter (Veterano) Attacca un Bandito su un MiG-21, siccome è Veloce sarebbe in grado di Attaccare il Bandito prima che il Bandito lo Attacchi. Può anche aggiungere +3 al suo tiro di dado (+1 per la sua abilità AtA, e altri +2 per il modificatore difensivo del MiG per un totale di +3).

Penalità di Punti Peso nello Scontro Aereo

La seguente tabella mostra la penalità che un Pilota riceve quando Attacca, o Sopprime, a gittata 0 un Bandito mentre è caricato con munizioni Aria-Terra.

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

Queste Penalità non si applicano agli Attacchi, o alla Soppressione, effettuati a una distanza di 1 o più. Non si contano i Punti Peso dati dai Pods.

Risultati del Combattimento Aereo

Se infliggete un Danno, il Bandito bersagliato viene Distrutto e rimosso dallo Schermo Tattico. Rimettete il segnalino Bandito nel contenitore insieme agli altri segnalini. Rimuovete ogni segnalino armamento utilizzato, anche se non è servito alla distruzione.

Esempio di Combattimento Aria-Aria:



Hunter sta Attaccando un MiG-21 con due missili AIM-9 AtA. Il lancio dei missili avviene rimuovendo i segnalini dalla carta dell'Aereo e lanciando un d10 per ciascun segnalino (due lanci). Devo ottenere con il lancio un valore pari o superiore al valore di Attacco del segnalino. L'AIM-9 ha un valore di

Attacco pari a 6. A questo devo aggiungere l'abilità AtA del Pilota (+1), e il modificatore di difesa del MiG-21 (+2). Il MiG-21 sarà distrutto se lo colpirò una volta. Lancio un 6 e un 2. I modificatori fanno diventare questi lanci un 9 e un 5. Il lancio di 9 è uguale o maggiore al valore di Attacco dell'AIM-9 (6). Il MiG-21 viene Distrutto.

Attacchi Aria-Terra

Quando utilizzate armi aria-terra per Attaccare l'Obiettivo o un Sito, potete infliggere uno o più Danni. Lanciate un d10 per ogni arma con cui avete fatto fuoco e guardate il valore/i di Attacco sull'armamento/i.

Valori di Attacco

Valore di Attacco



Se il lancio di dado modificato è uguale al primo valore ma minore del secondo valore, viene inflitto un Danno.

Se il lancio di dado modificato è uguale al secondo valore ma minore del terzo valore, vengono inflitti due Danni.

Se il lancio di dado modificato è uguale al terzo valore ma minore del quarto valore, vengono inflitti tre Danni.

Se il lancio di dado modificato è uguale o maggiore del quarto valore, vengono inflitti quattro danni.

Rimuovete dall'Aereo ogni segnalino arma usato, anche se essi non sono serviti a distruggere il bersaglio. Nota: non tutti i segnalini arma hanno valori multipli di Danno.

Esempi:

 Quando usate un Mk.82, se lanciate un risultato da 1 a 6 non colpite. Con un risultato da 7 a 9 infliggete 1 Danno. Con un risultato di 10 o più infliggete 2 Danni.

 Quando usate un Mk.84, se lanciate un risultato da 1 a 2 non colpite. Con un risultato da 3 a 4 infliggete 1 Danno. Con un risultato da 5 a 7 infliggete 2 Danni. Con un risultato di 8 o più infliggete 3 Danni.

Se state Attaccando l'Obiettivo o un Sito con i Cannoni, l'Aereo deve trovarsi a Bassa Quota. Lanciate un d10 per i Cannoni. Se il risultato del lancio di dado modificato è pari o superiore a 10, infliggete un Danno all'Obiettivo o al Sito.

Danni ai Siti

Se vengono inflitti uno o più Danni ad un Sito, esso viene Distrutto e rimosso dallo Schermo Tattico. Rimettete il segnalino Sito nel contenitore.



Alcuni Siti riportano anche un modificatore difensivo sul loro segnalino.

Esempio: Quando Hunter (Veterano) Attacca un Sito SA-8A, egli sarebbe in grado di Attaccare il Sito prima dell'Attacco del Sito, dal momento che è un Pilota Veloce. Si aggiunge +1 per il modificatore difensivo del Sito.

Esempio: Dopo aver sganciato un Mk.84 su un S-60, lancio un dado è ottengo un 7. L'S60 viene Distrutto e rimosso dallo Schermo Tattico e rimesso nel contenitore.

Danni all'Obiettivo

Usate i segnalini Danno Obiettivo per registrare i Danni inflitti all'Obiettivo.



Esempio: Dopo aver sganciato sull'Obiettivo un Mk.84, lancio un dado è ottengo un 10. L'Obiettivo subisce 3 Danni. Piazzo un segnalino 3-Danni sulla carta Obiettivo.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits		7

Un Obiettivo è Distrutto quando subisce Danni pari o maggiori al numero riportato nell'angolo in basso a sinistra della carta Obiettivo. Non è necessario distruggere i Siti e i Banditi per Distruggerlo.



Non dovete infliggere Danni ad un Obiettivo che non ha indicazione di Danni. La traccia Infra sul foglio della Campagna, così come altri effetti, modificano il numero di Danni che bisogna infliggere per Distruggerlo. Non modificate i Danni per Distruggere un Obiettivo a cui manca questa indicazione.

Esempio: L'Obiettivo #58 "Fighter Sweep" non ha l'indicazione dei Danni. Indipendentemente dagli effetti, non dovete infliggere alcun Danno per Distruggere l'Obiettivo. In questo caso vi basterà abbattere i Banditi.

Eccesso di Danni

Il Danno in eccesso non viene assegnato ad un'altro Bersaglio. I Danni extra inflitti ad un Sito non vengono dati ad un'altro Sito o all'Obiettivo. Allo stesso modo, i Danni extra inflitti contro l'Obiettivo non hanno effetto sui Siti.

Attacco dei Siti e Banditi

Dopo l'Attacco dei Piloti Veloci, tutti i Siti e i Banditi sopravvissuti, Attaccano. Un Sito ha delle limitazioni su quale Aereo può Attaccare, in base alla Quota e la gittata dell'Aereo del giocatore. Un Bandito ha le stesse limitazioni, in base alla distanza del Bandito dall'Aereo del giocatore.

Ogni Sito e Bandito esegue il suo Attacco individualmente e può Attaccare solo un Aereo. Risolvete l'Attacco per il Sito o Bandito prima di iniziare un Attacco per un altro Sito o Bandito.

Un Sito o Bandito bersaglia automaticamente l'Aereo più vicino. Se più Aerei sono ugualmente vicini, determinate casualmente quale sarà Attaccato.

Reazioni degli Aerei

Dopo aver stabilito il bersaglio dell'Attacco da parte del Sito o del Bandito, potete far reagire all'Attacco il vostro Aereo. Per prima cosa potete tentare di Sopprimere l'Attacco. Se decidete di non Sopprimerlo, o fallite nel tentativo, potete tentare la Fuga.

Soppressione

Un qualsiasi Aereo può eseguire un Attacco di Soppressione sul Sito o sul Bandito. Specificate cosa intendete effettuare, se un Attacco con il Cannone, o usare un segnalino arma. Applicate normalmente tutti i modificatori di Attacco e le Opzioni al lancio per la Soppressione. Se il lancio di dado per la Soppressione indica che avete inflitto del Danno, l'Attacco del Sito o del Bandito viene annullato. Ad ogni modo, il Sito o il Bandito **non subisce** danni dall'Attacco di Soppressione. Se il tentativo/i di Soppressione fallisce, l'Aereo non può tentare nuovamente per quell'Attacco, ma potrà tentare la Soppressione su Attacchi futuri.

Esempio: Bison è stato bersagliato da un Sito SA-10. Raider sgancia un Mk. 82, Colpendo l'SA-10. L'Attacco dell'SA-10 contro Bison viene annullato, ma il Sito non viene distrutto.

Manovre Evasive

Un Aereo bersaglio di un Attacco può effettuare Manovre Evasive per ridurre le possibilità di essere colpito. Quando un Aereo effettua Manovre Evasive, piazzate 2 Punti Stress sulla sua carta. Quando lanciate per l'Attacco di un Sito o di un Bandito, fatelo con 2 dadi, e usate il risultato più basso.

Esempio: Hoss è stato bersagliato da un MiG-23. Egli decide di effettuare delle Manovre Evasive, e lancia due dadi per l'Attacco del MiG. Con il lancio ha ottenuto 10 e 1. Usando il risultato 1, Hoss viene mancato dal MiG-23.

Le Manovre Evasive possono essere utilizzate per l'Attacco di un Sito e/o Bandito mentre un Aereo è Sopra l'Obiettivo o quando reagisce ad un Attacco di un Evento Speciale nel momento in cui i segnalini arma possono essere utilizzati per ridurre il numero degli Attacchi di un Evento Speciale.

Risoluzione Attacco

Lanciate un d10 per il segnalino Difesa Aerea e guardate il valore di Attacco sul Sito/Bandito per risolvere l'Attacco.

Se il risultato del lancio di dado modificato è minore del primo valore, non succede nulla all'Aereo del giocatore.

Se il risultato del lancio modificato è uguale al primo valore ma minore del secondo, aggiungete 1 Punto Stress all'attuale livello di Stress del Pilota bersagliato.

Se il risultato del lancio modificato è uguale al secondo ma minore del terzo, l'Aereo bersaglio viene Danneggiato. Rimuovete tutti i segnalini arma, Pods, CdS e date al Pilota 2 Punti Stress. Se l'Aereo viene nuovamente Danneggiato nella missione, viene Distrutto.

Se il lancio di dado modificato è uguale o maggiore del terzo valore, l'Aereo viene Distrutto e deve essere rimosso dalla missione. Durante la fase di Rientro alla Base, eseguite una verifica SAR (Ricerca e Salvataggio - "Search And Rescue") per ogni Aereo Distrutto.

RS 2/5/8  *Esempio: Farmboy è attaccato dal Sito Zu-23-4 nella sua Area. Non può Sopprimere né eseguire Manovre Evasive. Lancio il dado per il Sito. Se lancio un 1 o meno, Farmboy viene mancato e non subisce alcun effetto. Se lancio un risultato da 2 a 4, egli subisce 1 Punto Stress. Se lancio da 5 a 7 egli viene Danneggiato. Se lancio un 8 o più esso viene Distrutto.*



Esempio: Scout sta volando ad Alta Quota nella stessa Area di un S-60. Questo Sito può solamente Bersagliare gli Aerei a Bassa Quota. Scout non può essere Bersagliato.

Movimento degli Aerei

Durante questa fase potete muovere i vostri Aerei dalla loro attuale Area ad un'Area adiacente.

Potete anche modificare l'Altitudine dei vostri Aerei. Ci sono due livelli di Altitudine nel gioco: Alta e Bassa. Il livello di Altitudine incide sul tipo di armamento che un Aereo può usare e su quali Siti possono Attaccarlo.

Esempio: Ho un A-6 ad Alta Quota nell'Area di Avvicinamento Est. Posso muoverlo in una delle qualsiasi Aree seguenti: Area Centrale, Area di Avvicinamento Nord o Sud, o in una delle tre Aree di Pre-Avvicinamento Est. Quando muovo questo Aereo, posso rimanere ad Alta Quota o spostarlo a Bassa Quota.

Durante la fase di Movimento degli Aerei di qualsiasi turno, potete uscire dallo Schermo Tattico e terminare così la fase della missione Sopra l'Obiettivo. Se lo fate, rimuovete tutti i vostri Aerei dallo Schermo. Tutti gli Aerei vanno rimossi comunque dallo Schermo al termine del Turno #5.

Esempio: Al termine del terzo turno della fase Sopra l'Obiettivo, ho Distrutto l'Obiettivo e decido di voler terminare la fase Sopra l'Obiettivo. Rimuovo tutti i miei segnalini Aereo dallo Schermo Tattico durante la fase di Movimento degli Aerei.

Esempio: Alla fine del Turno #5, non sono riuscito a Distruggere l'Obiettivo, ma devo comunque terminare la fase Sopra l'Obiettivo. Rimuovo perciò tutti i segnalini Aereo dallo Schermo Tattico.

Movimento dei Banditi

I Banditi si muovono dopo il movimento dei tuoi Aerei. Ogni Bandito si può muovere di un'Area, ma questo movimento non è richiesto. I Banditi non usano l'Altitudine. Applicate le seguenti regole per stabilire se e dove muovere un Bandito:

Se ci sono uno o più Aerei entro la gittata del Bandito, egli non si muove.

Se non ci sono Aerei entro la gittata del Bandito, muovetelo di un'Area in direzione dell'Aereo più vicino. Se ci sono più Aerei alla stessa distanza, determinate in modo casuale verso quale Aereo il Bandito si muoverà.

Esempio: Nella fase di Movimento dei Banditi, un MiG-21 si trova nell'Area Centrale mentre Wolf si trova nell'Area di Avvicinamento Sud. Il MiG-21 si sposta dentro l'Area di Avvicinamento Sud. Se avevo un Aereo in entrambe le Aree di Pre-Avvicinamento Nord e Sud, il MiG-21 si sarebbe mosso casualmente verso una di queste due Aree. Se il mio Aereo stava in una delle Aree di Avvicinamento Nord o Sud, il MiG-21 non si sarebbe mosso in quanto rientrava nella sua Gittata di Attacco pari a 1.

• Rientro alla Base

Carta Evento Rientro alla Base

Pescate una carta Evento e risolvete l'Evento mostrato nella parte bassa della carta.

Ricerca e Salvataggio

Dopo aver risolto l'Evento Rientro alla Base, eseguite la Ricerca e Salvataggio, o SAR, degli Aerei Distrutti nella fase Sopra l'Obiettivo, o da un Evento Avvicinamento all'Obiettivo o Rientro alla Base. Questo si effettua lanciando un dado, applicando i modificatori, e confrontando con la tabella sottostante. Lanciate un dado, e modificalo come mostrato sotto, per ogni Pilota abbattuto.

Lancio Risultato:

9+ Recupero Rapido: Il Pilota riceve 3 Punti Stress da sommare a quelli ricevuti in missione, e 1 Punto Esperienza per aver volato nella missione.

da 6 a 8 Recupero sotto il Fuoco: Il Pilota riceve 5 Punti Stress da sommare a quelli ricevuti in missione, e 1 Punto Esperienza per aver volato nella missione.

5- Disperso in Azione: Il Pilota diviene Inabile per il resto della Campagna, a meno che non venga recuperato grazie a una carta Evento. Se viene recuperato, egli ritorna con 1 Punto Esperienza per aver volato nella missione e Stress impostato a 3.

Il lancio per il SAR viene modificato nel seguente modo:

- Sottraete la penalità di Punti Peso data dall'Obiettivo (mostrata sulla Mappa della Campagna). L'opzione Priorità di Rifornimento non modifica questo valore.

- Aggiungete 1 al lancio, per ogni Punto Peso di Armamento AtG usato da qualsiasi Aereo ancora impegnato nella missione. Questo modificatore si applica soltanto al lancio per il SAR attuale e non per tutti i lanci di dado per il SAR.

- Aggiungete 2 al lancio se l'Aereo è stato abbattuto durante la fase Avvicinamento all'Obiettivo, o 1 se è stato abbattuto durante la fase Rientro alla Base.

Esempio: In una missione 2 dei miei 3 Piloti sono stati abbattuti. Bear nella fase Avvicinamento all'Obiettivo, mentre Banzai durante la fase Sopra l'Obiettivo. Shifty resta illeso e trasporta ancora alcuni segnalini arma.

Scelgo di usare un Mk. 83 (2 Punti Peso di AtG) da Shifty per il lancio SAR di Bear. L'Obiettivo ha un modificatore di -2 Punti Peso (WP) grazie al suo piazzamento sulla Mappa. Lancio un dado e ottengo 5. Ho un +2 al lancio per aver usato un Mk. 83, più ulteriori +2 dal momento che Bear è stato abbattuto nella fase di Avvicinamento all'Obiettivo, e -2 per la penalità data dall'Obiettivo. Il risultato finale per il lancio del SAR è 7. Egli verrà Recuperato sotto il Fuoco nemico. Piazzo 5 Punti Stress aggiuntivi sulla sua carta Pilota e lo rimetto nello squadrone.

Shifty non ha altri segnalini AtG da poter usare per Banzai. Lancio un 6 per il SAR di Banzai, e gli applico -2 per la penalità di Punti Peso dell'Obiettivo. Banzai risulta Disperso in missione. Rimuovo la sua carta dallo squadrone per il resto della Campagna.

• Debriefing

Registrate i Punti Opzione Speciale spesi durante la missione e quelli che vi sono rimasti, sotto le informazioni del Pilota.

Sotto la riga Opzioni Speciali, registrate lo Stato finale dell'Obiettivo. Se l'Obiettivo è stato Distrutto durante la missione, scrivete una "X" nello Stato dell'Obiettivo e segnate i Punti Vittoria (VP) per la carta Obiettivo (mostrati nell'angolo in basso a destra della carta Obiettivo) sulla riga dei Punti Vittoria. Se l'Obiettivo non è stato Distrutto, piazzare una "O" sullo Stato dell'Obiettivo e scrivete 0 (zero) sulla riga dei Punti Vittoria.

Modifica delle Tracce Campagna



Se l'Obiettivo viene Distrutto, consultate la relativa carta per stabilire quali tracce si devono modificare e di quanti spazi.

Spostate i segnalini Intel, Recon, e Infra, verso destra lungo la rispettiva traccia, di un numero di spazi uguale al valore trovato sulla carta Obiettivo. Un segnalino non deve mai essere mosso in modo tale da coprire l'ultimo spazio sulla traccia.

Esempio: Se l'Obiettivo è Distrutto, spostate il segnalino Recon di 1 spazio verso destra e il segnalino Infra di 2 spazi sempre verso destra.

Se l'Obiettivo non è stato Distrutto, non modificate le tracce sulla Mappa della Campagna.

Stato dell'Obiettivo

Se l'Obiettivo viene Distrutto durante la missione, mettetelo da parte la relativa carta fino al termine della Campagna. Se l'Obiettivo non viene Distrutto, scartatelo.

Esito della Campagna

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 20 SO
VP	Evaluation
14+	Great
10 to 13	Good
7 to 9	Adequate
5 or 6	Poor
4-	Dismal

Se avete giocato l'ultima missione della Campagna, verificate l'esito sulla relativa Mappa. Confrontate i vostri Punti Vittoria con i valori scritti per la durata della Campagna che avete giocato.

Esempio: Se avete giocato la Campagna in Libia del 1984 di durata Breve, e avete guadagnato 11 Punti Vittoria durante i 4 Giorni di missione, otterrete come esito della Campagna una valutazione Buona.

Aerei Distrutti

Perdete 1 Punto Vittoria per ognuno dei vostri Aerei che è stato Distrutto durante la Campagna.

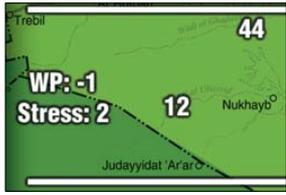
Perdete inoltre 1, 2, o 3 Punti Vittoria durante una Campagna Breve, Media, o Lunga per ogni Pilota Disperso in missione (e non recuperato più tardi dalla carta Evento SAR).

Stress Pilota, Recupero e Esperienza

In una missione, i Piloti che vi prendono parte subiscono Stress e ottengono Esperienza. I Punti Stress che un Pilota

subisce modificano le sue abilità. I Punti Esperienza che un Pilota ottiene, determinano le sue promozioni.

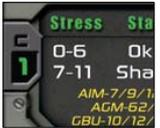
Aggiunta Stress dell'Obiettivo



Dopo che una missione è finita, ogni Pilota che vi ha preso parte subisce Stress in base all'Area dell'Obiettivo sulla Mappa.

Esempio: Tutti i Piloti che hanno volato in una missione contro l'Obiettivo #44 (vedi immagine) subiscono 2 Punti Stress.

Recupero Stress Pilota



Dopo che sono stati determinati i Punti Stress dell'Obiettivo, il totale dello Stress di un Pilota viene ridotto dalla Calma riportata sulla sua carta. Questo valore viene scritto anche sul Diario all'inizio della Campagna.



Quando un Pilota non vola durante una Giornata, recupera Stress pari al suo valore di Calma più 2.

Esempio: Hunter ha subito 7 Punti Stress nelle ultime due missioni. Egli è Agitato e non volerà nella missione attuale. Dopo la missione, egli recupera 1 Punto Stress grazie al suo valore di Calma e 2 ulteriori

Punti Stress per il fatto che si è riposato anziché partecipare alla missione. All'inizio del Giorno successivo egli avrà soltanto 4 Punti Stress sul suo Aereo e sarà in grado di usare i suoi valori Okay.

Priorità R&R

Una volta dopo ogni missione potete spendere 9 Punti SO per rimuovere 2 Punti Stress oltre quelli dati dalla Calma del Pilota, per ogni Pilota nel vostro squadrone.

Aerei Danneggiati

Gli Aerei Danneggiati vengono riparati in automatico, e possono volare normalmente nella successiva missione. L'unica limitazione sulla disponibilità per la missione seguente, è data dallo Stress accumulato dal Pilota.

Aerei Distrutti

Se il Pilota è recuperato nel SAR, aggiungete l'ammontare di Stress indicato nella sua carta, rimettetelo nello Squadrone, e proseguite normalmente.

Se invece il Pilota è Disperso, rimuovetelo dalla Campagna.

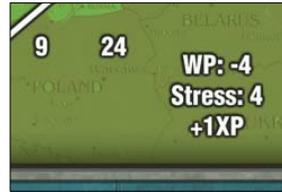
Registrare Esperienza e Stress del Pilota

Scrivete sul Diario del Giocatore il valore attuale di Punti Stress di ciascun Pilota, nella relativa colonna della missione corrente.

Date ad ogni Pilota che ha volato nella missione 1 Punto Esperienza e segnate sul Diario nella colonna dei Punti Esperienza guadagnati, anche se è stato Abbattuto. Se in una missione l'Obiettivo è stato Distrutto e non è stato Distrutto alcun Aereo, ogni Pilota che ha partecipato alla missione ottiene 1 Punto Esperienza aggiuntivo. Potete guadagnare

Punti Esperienza anche grazie alle carte Obiettivo, Distanza dall'Obiettivo, o carte Evento.

Bonus di Esperienza per gli Obiettivi a Lungo Raggio



In alcune Campagne gli Obiettivi più lontani fanno ottenere più Punti Esperienza. Questo è indicato dalla scritta "+1XP" sul foglio della Campagna.

Tutti i Piloti che partecipano alla missione contro questi Obiettivi, e che lo Distruggono, ottengono 1 Punto Esperienza extra.

Esempio: Volate in una missione contro l'Obiettivo #24 (vedi figura) e riuscite a Distruggerlo. Ogni Pilota che ha partecipato a questa missione ottiene 1 Punto Esperienza extra.

Promozione Piloti

Dopo aver risolto l'assegnazione dei Punti Stress, controllate le Promozioni dei Piloti. Se i Punti Esperienza totali accumulati dal Pilota sono uguali o maggiori del valore di Promozione del Pilota, egli viene promosso. La promozione del Pilota consiste nello scambiare la carta del Pilota con quella del suo successivo livello di Esperienza, e nello scrivere il nuovo Livello di Esperienza raggiunto 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: Hunter ha completato una missione con successo. Egli ha guadagnato altri 2 Punti Esperienza, portando così il suo totale a 12. Viene quindi promosso da Veterano ad Asso.

Se un Pilota viene promosso, ricontrollate i suoi Punti Stress totali per determinare se è Okay, Agitato, o Inabile. Verificate anche se il suo livello di Calma è cambiato, in tal caso registratelo sul Diario del Giocatore.

Una volta che un Pilota è stato Promosso, egli perde i Punti Esperienza che gli hanno fatto guadagnare la Promozione. Scrivete il nuovo numero di Punti Esperienza che deve ottenere per raggiungere il suo successivo Livello di Esperienza sul Diario del Giocatore.

Esempio: Il Novellino Banzai è appena ritornato da una missione. Ha guadagnato 2 Punti Esperienza, portando così i suoi XP totali a 5. Egli viene promosso a Inesperto.

Esempio: Se i 2 Punti Esperienza guadagnati dal Novellino Banzai lo avessero portato a 6 di totale, egli sarebbe stato promosso a Inesperto (usando i suoi 5 Punti Esperienza) e avrebbe 1 Punto Esperienza verso la Promozione a Medio.

• Regole Opzionali

All'inizio della Campagna, decidete le Regole Opzionali che volete usare e scrivetele nelle Note Campagna sul Diario.

Missioni Notturne



Alcune carte hanno l'immagine in visione notturna dell'Obiettivo (2, 3, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 41, 42, 47, 48, 49, 50, 51). Potete scegliere di volare in ognuna di queste missioni la "notte". Se le affrontate di "giorno" volate secondo le normali regole.

Dovete prendere questa decisione durante la fase di Armamento degli Aerei. Se decidete di volare in condizioni notturne, usate le seguenti regole.



Non si usa la normale sequenza di turni della fase Sopra l'Obiettivo (Veloce, Difese

Nemiche, Lento). All'inizio di questi turni, pescate a caso uno dei quattro segnalini "Fast" (Veloce), "Slow" (Lento), "Bandits" (Banditi), e "Sites" (Siti) per stabilire chi, tra Aerei e nemici, agirà. Tutti i Piloti Lenti agiscono quando pescate il segnalino "Slow", tutti i loro Siti agiscono quando pescate il segnalino "Sites", etc. Una volta risolti tutti gli Attacchi, pescate il successivo segnalino, e andate avanti così fino a che non avete pescato tutti e quattro i segnalini.

Tutti i Piloti che partecipano alla missione, ricevono 1 Punto Stress all'inizio della stessa.

Se distruggete l'Obiettivo, ottenete punti SO pari al numero di Aerei specificato nella carta Obiettivo.

Esempio: Se l'Obiettivo 14 è Distrutto, ottenete 3 punti SO.

Non spendete punti SO nelle Campagne Brevi, Medie, o Lunghe per poter volare nelle Missioni Notturne.

Nota: Volare in una missione di "notte" non ha altri effetti. Ogni Pilota può ancora partecipare solamente ad una missione per Giorno di Campagna, le regole sull'Obiettivo Secondario rimangono le stesse di prima, etc.

Volare con 1 Aereo in meno, o 1 in più

Potete prendere 1 Aereo in più rispetto a quanto specificato nella carta Obiettivo, ma perdete 1 VP. Se invece prendete 1 Aereo in meno e riuscite a Distruggere l'Obiettivo, guadagnate 1 VP extra. Se scegliete questa opzione, pagate 3, 6, o 9 punti SO per le Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.

Scelta Casuale dello Squadrone

Invece di scegliere i Piloti, potete determinarli casualmente. Mettete tutti i segnalini Aereo selezionabili (in base all'anno di servizio) in un contenitore, da dove pescherete in modo casuale il numero appropriato di segnalini. Assegnate ogni pesca ad uno specifico Livello di Esperienza prima di pescare. Per ogni Aereo pescato pagate e/o ricevete punti SO normalmente. Se usate questa opzione, guadagnate 6, 12, o 18 punti SO per le Campagne Brevi, Medie, o Lunghe. Se terminate con meno di 0 punti SO, rimettete il segnalino Aereo nel contenitore e pescate di nuovo.

Esempio: Preparo il mio squadrone della Marina per la Campagna Breve in Iraq del 1991. Metto tutti i segnalini Aerei della Marina che volavano nel 1991 in un contenitore. Pesca un segnalino e gli attribuisco il livello Novellino. Poi pesco altri due segnalini per i Piloti Inesperti, etc.

Difficoltà della Campagna

La difficoltà tipo in una Campagna è "Media". Potete modificare questa difficoltà scegliendo Vantaggi/Svantaggi. Scrivete la Difficoltà scelta e modificate la Campagna.

Difficoltà

Asso

Veterano

Esperto

Medio

Inesperto

Novellino

Modifica

Scegliete 3 Svantaggi

Scegliete 2 Svantaggi

Scegliete 1 Svantaggio

Nessuna Modifica

Scegliete 1 Vantaggio

Scegliete 2 Vantaggi

Svantaggi

Stress Extra: I Piloti subiscono 1 Punto Stress extra quando volano in una missione.

Siti/Banditi Migliorati: Sommate 1 ai lanci di dado dei Siti e dei Banditi.

Siti/Banditi Extra: Mettete 1 Sito extra quando piazzate i Siti nell'Area Centrale, e pescate 1 Bandito extra quando determinate i Banditi per la stessa Area.

Punti SO ridotti: Cominciate con meno Punti SO. Breve = -6, Media = -15, e Lunga = -24.

Vantaggi

Stress ridotto: I Piloti ricevono 1 Punto Stress in meno quando volano in una missione.

Siti/Banditi Peggiorati: Togliete 1 ai lanci di dado dei Siti e dei Banditi.

Siti/Banditi ridotti: Mettete 1 Sito in meno quando piazzate i Siti nell'Area Centrale, e pescate 1 Bandito in meno quando determinate i Banditi per la stessa Area.

Punti SO maggiorati: Cominciate con più Punti SO. Breve = +6, Media = +15, e Lunga = +24.

Elevato Stress negli Attacchi/Soppressione

Prima che ogni Pilota esegua un Attacco o una Soppressione per il turno, potete decidere se ottenere un +1 in tutti i lanci per gli Attacchi e Soppressione che farete nel turno. Il Pilota subirà 1 Punto Stress aggiuntivo in ogni turno in cui userà questa opzione. Un Pilota può utilizzare questa opzione una sola volta per turno. Se la scegliete pagate 3, 6, o 9 punti SO per le Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.

Campagne dei Marine con Grande Ponte

I Marines operano anche con squadroni di aerei d'attacco che decollano dai grandi ponti delle Portaerei di Attacco della Marina. Usate le seguenti regole per comandare uno di questi squadroni.

Usate le regole standard per la scelta di carte Obiettivo dei Marine, della serie di banditi, e della messa in "Sicurezza".

Non selezionate gli AV-8B Harrier II.

Sottraete 1 al numero di Aerei assegnati ad ogni carta Obiettivo.

Esempio: Normalmente potete assegnare 3 Aerei per attaccare l'Obiettivo #58, ma quando usate questa Opzione potete assegnare solamente 2 Aerei.

Se scegliete questa opzione, pagate 3, 6, o 9 punti SO per le Campagne Brevi, Medie, e Lunghe,

Sostituzione dei Piloti

Ogni volta che un Pilota è Disperso in Azione, potete tentare di sostituire il Pilota nella fase di Assegnazione Piloti di una futura missione. Scegliete un Pilota a caso (che non appartiene già al vostro squadrone) che vola nello stesso tipo di Aereo del Pilota Disperso. Se non sono rimasti Piloti per quel tipo di aereo, non riceverete un sostituto. Tirate un dado per determinare il livello di Esperienza e il costo in punti SO per la sostituzione del Pilota. Una volta visto il risultato del lancio, potete accettare o meno la sostituzione. Se accettate, aggiungete il Pilota al vostro squadrone e pagate il costo in punti SO. Se rifiutate, non potrete più lanciare il dado per quel Pilota. Se il Pilota Disperso viene recuperato, scegliete quale dei 2 Piloti rimarrà nello squadrone e quale verrà rimosso dalla Campagna.

Lancio	Livello Esperienza	Costo SO
1	Novellino (Newbie)	0
2-4	Inesperto (Green)	1
5-7	Medio (Average)	4
8-9	Esperto (Skilled)	7
10	Veterano (Veteran)	10

Obiettivi Danneggiati

Se avete inflitto almeno la metà dei Danni richiesti, ma meno di quelli necessari per Distruggere un Obiettivo, avete Danneggiato l'Obiettivo. Segnate i Danni che l'Obiettivo ha subito sul Diario. Ottenete la metà dei VP, arrotondata per difetto. Se più tardi, pescate di nuovo questo Obiettivo, piazzateci sopra i Danni che gli avete inflitto in precedenza. Non scartate gli Obiettivi con i "Miglioramenti", questi rimangono selezionabili. Se in seguito Distruggete un Obiettivo Danneggiato in precedenza, ottenere la metà dei VP, arrotondati per eccesso, e modificate le tracce Intel, Infra, e Recon. Se scegliete questa opzione, pagate 3, 6, o 9 punti SO per le Campagne Brevi, Medie, e Lunghe.

• Crediti

Game Design:	Dan Verssen
Game Development:	Holly Verssen
Suggestions and Ideas:	Dave Schueler, Chris Fawcett
Game Art:	Wan Chiu
Rulebook Edits:	Hans Korting, Christoph Haerberling
Traduzione Italiana:	Andrea Garbini

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

• Aerei e Armamenti

Aerei



A-6 Intruder:

Aereo bi-posto impiegato per la prima volta in combattimento nei cieli sopra il Vietnam. L'A-6 restò l'Aereo di attacco primario della Marina fino a quando fu sostituito dall'Hornet.

Regole Speciali: L'A-6 non ha cannoni interni e non trasporta armi aria-aria.



A-7 Corsair II:

Altro Aereo usato la prima volta nella guerra del Vietnam. L'A-7 è progettato come un aereo d'attacco manovrabile che ha anche una limitata capacità nel combattimento aereo. E' stato usato l'ultima volta in Iraq nell'Operazione Tempesta del Deserto.

Regole Speciali: Ottenete 4, 8, o 12 Punti SO per ogni A-7 scelto in una Campagna Breve, Media, o Lunga. Non potete armare questo Aereo con più di 2 AIM-9.



AV-8B Harrier II:

L'Harrier è usato dal Corpo dei Marines, ed'è conosciuto anche come "Aereo a Decollo Verticale". Egli può decollare e atterrare in modo verticale. Questo lo rende perfetto per operare dalle portaerei d'assalto che hanno un

ponete di piccole dimensioni. L'Harrier è ben equipaggiato per affrontare sia gli scontri aria-terra sia quelli aria-aria.

Regole Speciali: Quando gli Harrier volano a Bassa Quota si assume che stiano volando sopra il livello degli alberi "Nap of the Earth" (volo a bassissima quota per sfuggire alle intercettazioni, NOE). I Danni ricevuti dai Siti e dai Banditi quando l'Harrier attacca a Bassa Quota, si applicano come se fossero Stress. Questa regola non si applica alle carte Evento Speciale. Ottenete 4, 8, o 12 Punti SO per ogni AV-8B scelto in una Campagna Breve, Media, o Lunga.

Esempio: Normalmente un SA-11 può infliggere punti Stress con un lancio di 2, 3, 4, o 5, un Danno con 6 o 7, la Distruzione con un lancio di 8, 9, o 10. Se l'SA-11 viene attaccato a Bassa Quota da un Harrier, può infliggere punti Stress con un lancio di 2, 3, 4, 5, 6, o 7, e la Distruzione con un lancio di 8, 9, o 10.



E-2C Hawkeye:

Un Aereo con diversi membri di equipaggio. Anche l'Hawkeye ha iniziato il suo servizio nella Guerra del Vietnam. Egli continua ad essere gli occhi e le orecchie delle flotte, e continuerà a farlo nel prossimo futuro.

Regole Speciali: L'E-2C non trasporta alcun segnalino munizione e non è dotato di cannoni.

Alcune carte di questo Aereo riportano un lancio di dado che consente di ignorare un Evento Speciale. Se avete pescato una carta Evento Speciale che desiderate annullare, e un Hawkeye partecipa alla missione, lanciate un dado. Se ottenete un risultato pari o maggiore del valore specificato sulla carta, ignorate l'Evento. Questo Aereo ha l'abilità di usare i suoi segnalini CdS per gli altri Aerei che partecipano alla missione, senza essere il Capo Squadriglia.

Alcune carte degli Hawkeye daranno anche un bonus sui lanci di dado per gli attacchi aria-aria e/o aria-terra degli altri Aerei. Quando aggiungete un Hawkeye in una missione, esso non viene contato per il limite di Aerei che può essere inviato in missione.



EA-6B Prowler:

E' un Aereo bi-posto. L'EA-6B è una evoluzione dell'EA-6A, che a sua volta è un ampliamento dell'A-6. Il Prowler ha la responsabilità di proteggere gli aerei d'attacco disturbando i radar e i sistemi di sensori nemici.

Regole Speciali: Sottraete 1 dai lanci di dado di tutti i nemici che stanno attaccando un vostro Aereo (incluso il Prowler) nella stessa Area del Prowler. In aggiunta, sottraete un 1 aggiuntivo (per un totale di -2) a tutti i lanci di dado nemici che bersagliano il Prowler stesso. Queste diminuzioni sono usate per gli Attacchi dai Siti e dai Banditi nella fase Sopra l'Obiettivo, oppure quando può essere speso un segnalino arma per ridurre il numero degli Attacchi Evento Speciale in risposta ad un Attacco Evento Speciale. Il Prowler non utilizza i Punti Peso, trasporta sempre 4 AGM-88. Armate meno AGM-88 se avete terminato i relativi segnalini. Il Prowler non è dotato di cannoni interni e non può trasportare armi aria-aria.



F-14 Tomcat:

E' un Aereo bi-posto. Il Tomcat è stato progettato, come il missile a lungo raggio Slinger, per abbattere i bombardieri Sovietici nella Guerra Fredda. E' il solo Aereo in grado di trasportare il missile Phoenix AIM-54.

Regole Speciali: L'F-14 può trasportare le armi aria-terra elencate sulla sua carta, fino ad un massimo di 4 Punti Peso. Inoltre non può caricare più di 6 missili Phoenix AIM-54.



F/A-18C Hornet:

L'Hornet era il primo Aereo multiruolo messo in campo dalla Marina degli Stati Uniti al momento del ritiro del Phantom F-4. L'F/A-18C può caricare una grande varietà di armi aria-aria e aria-terra. In aggiunta, i suoi Piloti sono in grado di passare rapidamente tra le modalità AtA e AtG, il che migliora ulteriormente la sua flessibilità.



F/A-18E Hornet:

La versione E dell'Hornet è stata sviluppata per ampliare la già formidabile capacità aria-terra. Soprannominato "Super Hornet", questo Aereo può trasportare anche i carichi più pesanti.

Regole Speciali: Dovete pagare 2, 4, o 6 Punti Opzione Speciale per ogni F/A-18E scelto nelle Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.



F/A-18F Hornet:

Aereo bi-posto. La versione F è basato sullo stesso telaio del Super Hornet F/A-18E con l'aggiunta di una seconda cabina di pilotaggio. Questa versione di Hornet è adatta a missioni aria-terra.

Nel gergo della Marina, gli Hornet E e F vengono chiamati "Rhino" per evitare confusione per i precedenti Hornet modello C.

Regole Speciali: Dovete pagare 3, 6, o 9 Punti Opzione

Speciale per ogni F/A-18F che avete scelto nelle Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.



EA-18G Hornet:

Aereo bi-posto. Il G una versione speciale di un F/A-18F. Sostituisce il Prowler EA-6B nel disturbo di radar e sistemi di sensori nemici. E' dotato di AIM-120 per la difesa, ma in genere è armato per attaccare e sopprimere i siti nemici a terra. E' soprannominato "Growler" e "Grizzly".

Regole Speciali: Sottraete 1 a tutti di lanci di dado nemici che attaccano uno dei vostri Aerei (incluso l'EA-18G) e che sono nella stessa Area dell'EA-18G. Inoltre, sottraete un ulteriore 1 (per un totale di -2) dai lanci di dado nemici che bersagliano questo Aereo. Queste modifiche si usano per gli Attacchi dei Siti e Banditi Sopra l'Obiettivo, o quando si può spendere un segnalino arma per ridurre gli Attacchi Evento Speciale in risposta ad un Attacco Evento Speciale. Questo Aereo non è dotato di cannoni interni. Dovete pagare 2, 4, o 6 Punti Opzione Speciale per ogni EA-18G che avete scelto nelle Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.



F-35B/C Lightning II:

L'F-35B/C è la prima generazione di caccia "Stealth" della Marina. Questo Aereo ha una elevata capacità in entrambe i ruoli aria-aria e aria-terra.

Regole Speciali: I Banditi e i Siti nemici lo ignorano quando si trova a gittata 1 o più (non si Muovono verso di lui ne lo Attaccano). Su ogni carta Aereo dell'F-35B/C c'è scritto Stealth (Invisibile) con un valore. Lanciate un dado per rendere Invisibile l'Aereo agli Attacchi dei Siti e Banditi, mentre si trova nella fase Sopra l'Obiettivo, o quando si può spendere un segnalino arma per ridurre gli Attacchi Evento Speciale in risposta ad un Attacco Evento Speciale. Se ottenete un risultato pari o maggiore del valore di Stealth, annullate l'Attacco nemico. Lanciate prima di Sopprimere o Fuggire. Dovete pagare 3, 6, o 9 Punti Opzione Speciale per ogni F-35B/C che avete scelto nelle Campagne Brevi, Medie, o Lunghe.

Segnalini Armamento Missili Aria-Aria (Armamento AtA)



AIM-7 Sparrow: Sin dal Vietnam, gli Sparrow sono stati i principali missili aria-aria a guida radar della Marina. Per lanciare un AIM-7, l'aereo attaccante deve "marcare" il bandito con il suo radar. Lo Sparrow ingaggia il bersaglio seguendo l'energia del radar riflessa. Quando un Pilota lo lancia, comunica alla radio "Fox One!" per avvisare i Piloti amici.



AIM-9 Sidewinder: Il Sidewinder è stato usato dagli Aerei della Marina sin dal 1950. E' un'arma a ricerca di calore che segue la scia di calore prodotta dagli scarichi dei motori. Quando viene lanciato, i Piloti comunicano alla radio la frase "Fox two!"



AIM-54 Phoenix: I missili Phoenix sono stati progettati per ingaggiare i Bombardieri Sovietici prima che possano lanciare i loro missili da crociera contro le portaerei e la loro task force. L'aereo deve prima agganciare il bersaglio con il radar, ma a differenza degli Sparrow, l'AIM-54 ha un suo radar che lo guida sul bersaglio. Un Pilota dichiara alla radio il lancio di questo missile con la frase "Fox Three!"

Regole Speciali: Questi missili si possono caricare solo sugli F-14 Tomcat. Potete sparare i missili Phoenix nella fase di Attacco dei Missili Phoenix che si svolge durante l'Avvicinamento all'Obiettivo così come durante i turni della fase Sopra l'Obiettivo. Nella fase di Attacco dei Missili Phoenix, ogni missile può bersagliare un differente Bandito. Dichiarate tutti i bersagli prima di lanciare qualsiasi dado.



AIM-120 AMRAAM: I missili AMRAAM (si pronuncia "am-ram") sono molto simili ai Phoenix per il fatto che dispongono di auto-guida fino al bersaglio. E' comunque più agile rispetto ad un AIM-54, e può essere usato efficacemente anche nel combattimento ravvicinato. E' soprannominato "Slammer". Come per i Phoenix, i Piloti che lanciano un AMRAAM dichiarano alla radio la frase "Fox Three!"

Regole Speciali: l'AMRAAM ha l'abilità Indipendente, la quale non può essere usata contro un Bandito che si trovi a gittata 0 o 1. Per poterla usare contro un Bandito a gittata 0 o 1, deve essere il Pilota a dichiarare il bersaglio.

Esempio: Il vostro F/A-18E nell'Area di Pre-Avvicinamento Sud, sceglie come bersaglio un MiG-21 nell'Area di Avvicinamento Sud. Spara un AIM-9 contro il MiG-21. Allo stesso tempo, può sparare alcuni AIM-120 di cui è dotato. Può spararne 1 sul MiG-21, 1 sul Bandito nell'Area di Avvicinamento Nord, e 1 sul Bandito nell'Area Centrale. Non può lanciare contro il MiG-23 nell'Area Avvicinamento Sud, in quanto si trova a gittata 1 e non è il bersaglio dichiarato.

Armamento Aria-Terra (Armamento AtG)



Mk. 20 Rockeye: Il Rockeye è l'evoluzione delle CBU (Bombe a Grappolo) usate sin dall'epoca del Vietnam. Nelle vicinanze del terreno, l'involucro esterno si apre, rilasciando così centinaia di bombe, grandi quanto una bomba a mano, su di una superficie estesa quanto un campo da football.

Regole Speciali: Se la utilizzate per Attaccare un Bersaglio Debole o un Sito, sommate 5 al lancio per l'Attacco. I Rockeye sono immuni alla limitazione di Dispersione che consente di infliggere 1 solo Danno per segnalino.



Mk. 82 Iron Bomb: Questa categoria di armi rappresenta una vasta gamma di armamento usato per l'attacco al suolo a distanza ravvicinata del peso di circa 500 libbre.



Mk. 83 Iron Bomb: Quest'arma è la versione più grande delle Mk. 82 dal peso di 1000 libbre.



Mk. 84 Iron Bomb: Queste armi sono la versione ancora più grande delle Mk. 82. Ciascuna pesa 2000 libbre.



AGM-62 Walleye: Le AGM-62 furono usate per la prima volta in Vietnam. Esse sono guidate sul bersaglio dall'Aereo che le ha lanciate grazie ad una telecamera posta sul muso della bomba. Le AGM-62 sono bombe non alimentate a volo planato. Una volta lanciate possono planare per molte miglia.



AGM-65 Maverick: Il Maverick è un razzo di precisione teleguidato, in dotazione della Marina sin dal 1970, e sostituisce gli AGM-12 Bullpup. Quest'arma si può equipaggiare con diversi tipi di testate di ricerca incluse telecamere, infrarossi, e laser.

Regole Speciali: Se usate un AGM-65 per Attaccare un Veicolo, sommate 3 al lancio del dado. I Maverick sono immuni alla limitazione di Dispersione che consente di infliggere 1 solo Danno per segnalino.



AGM-84 Harpoon: Gli Harpoon entrarono in servizio nel 1979 come principale arma a distanza anti-nave in dotazione agli aerei della Marina. Nel 1991, gli AGM-84 furono modificati per includere la possibilità di attacco dei bersagli terrestri (SLAM – Missile a distanza per Attacco di Terra).



AGM-88 HARM: Gli HARM (Missili ad alta velocità anti radiazione) si usano esclusivamente contro i sistemi radar nemici. Quando lanciato, fissa la sorgente di emissione radar, la raggiunge, e distrugge i componenti che emettono l'energia radar.

Regole Speciali: Gli AGM-88 possono essere sparati solamente contro i Siti che hanno una "R" nell'angolo in alto a destra del segnalino. Possono essere usati anche per soddisfare il requisito richiesto quando deve essere scartato un segnalino AtG come conseguenza di una carta Evento o per modificare un lancio per il SAR.



AGM-130: L'AGM-130 è un razzo di precisione montato su una bomba da 2000 libbre. Eccellente arma a lungo raggio usata per bersagli corazzati. E' entrata in funzione nella metà del 1990.



AGM-154 JSOW: L'AGM-154 JSOW (Joint Standoff Weapon) fu progettato come arma a lungo raggio per l'attacco di difese aeree nemiche da distanza di sicurezza. Una volta che il missile arriva sul bersaglio, il suo involucro si separa per diffondere svariate altre bombe più piccole sopra l'area del bersaglio.

Regole Speciali: Se lanciato da Alta Quota l'AGM-154 ha una gittata di 3, mentre se viene lanciato da Bassa Quota ha una gittata di 1. Se viene usata per Attaccare un Bersaglio Debole o un Sito, aggiungete 3 al suo lancio per l'Attacco. I

JSOW sono immuni alla limitazione di Dispersione che consente di infliggere 1 solo Danno per segnalino.



GBU-10: La GBU-10 è la versione a guida laser della bomba Mk. 84 da 2000 libbre. La GBU (Bomba Guidata) è dotata di una testata a ricerca laser e pinne di orientamento che modificano una bomba a caduta libera in un'arma di precisione. Il sistema Paveway originale entrò in servizio nel 1968.



GBU-16: La GBU-16 si basa sulla Mk. 83 da 1000 libbre.



GBU-12: La GBU-12 si basa sulla MK. 82 da 500 libbre.



GBU-31 JDAM: Le JDAM (Joint Direct Attack Munition) sono l'ultima generazione di armi intelligenti messe in campo dalle forze militari degli USA. La GBU-31 è un kit aggiuntivo che si attacca alla bomba Mk. 84 da 2000 libbre. Inizialmente usava un sistema GPS per dirigersi verso un bersaglio Fisso (immobile). Più tardi, vennero dotate di una guida laser per permettergli di attaccare anche i bersagli mobili.



GBU-32 JDAM: La GBU-32 si basa sulla Mk. 83 da 1000 libbre.



GBU-38 JDAM: La GBU-38 si basa sulla Mk. 82 da 500 libbre.

Regole Speciali: Queste regole si applicano a tutte le armi JDAM. A differenza delle altre Armi Speciali, le JDAM non hanno un costo SO per segnalino. Esse costano sempre 12 Punti SO per missione. Se pagate i 12 punti SO, potete armare i vostri Aerei con tante JDAM quante quell'Aereo ne può caricare e per solo quella missione. Le JDAM possono bersagliare solamente Bersagli Fissi e i Siti di Bersagli Fissi dal 1999 al 2008. Hanno una gittata di 1 quando vengono sganciate da Alta Quota, o una gittata pari a 0 se sganciate da Bassa Quota. Le JDAM hanno l'abilità Indipendente.

Esempio: Il vostro F/A-18C ad Alta Quota si trova nell'Area Centrale e sta scegliendo il Bersaglio del suo Attacco. Sgancia le 4 GBU-38 di cui è armato. Potete Attaccare 2 Bersagli, un Attacco ad un Sito nell'Area Centrale, e un Attacco ad un Sito nell'Area di Avvicinamento.



Rockets: Ogni segnalino Rocket rappresenta un tubo che tiene insieme svariati missili. I Rockets risalgono a missili in dotazione ai caccia bombardieri della Seconda Guerra Mondiale.

Regole Speciali: Se usate i Rockets per Sopprimere un Attacco di un Sito, aggiungete 3 al suo lancio.

Pods

I Pods non si consumano come le altre armi. Rimangono con l'Aereo per tutta la missione e sono sempre attive.



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

Regole Speciali: Ogni volta che l'Aereo è Attaccato da un Sito o da un Bandito o quando si può spendere un segnalino arma per ridurre gli Attacchi Evento Speciale in risposta ad un Attacco Evento Speciale, lanciate un dado per l'ECM Pod prima di Sopprimere o Fuggire. Annullate l'Attacco con un risultato di 6 o più. Un Pilota il cui Aereo è equipaggiato con un ECM Pod subisce solo 1 Punto Stress quando Fugge (invece di 2). Ogni Aereo può trasportare solo 1 ECM Pod.

Cannoni Interni



In aggiunta ai segnalini arma che potete caricare, alcuni Aerei sono dotati di cannoni.

Regole Speciali: Nei combattimenti Aria-Terra, i cannoni possono essere utilizzati per Attaccare l'Obiettivo o un Sito nella stessa Area dell'Aereo. Inoltre l'Aereo deve trovarsi a Bassa Quota. Un Attacco che ha successo infligge 1 Danno. Usate l'abilità AtG del Pilota per modificare l'Attacco. Nei combattimenti Aria-Aria, i Cannoni possono essere usati per Attaccare i Banditi nella stessa Area dell'Aereo. Quando Attaccate un Bandito, l'Aereo può trovarsi sia a Bassa che Alta Quota. Usate l'abilità AtA del Pilota per modificare l'Attacco.

• Missione di Esempio

Gioco la Campagna Introduttiva Breve del 1991 in Iraq. La prima scelta è se volare con la Marina degli USA o con il Corpo dei Marine, scelgo la Marina. Ora scelgo i miei otto Piloti. Nel 1991, posso scegliere tra questi Aerei: F/A-18C, F-14, A-7, A-6, EA-6B, e E-2C. Ecco la mia scelta...

F-14	Novellino (Newbie)	Kermit
A-7	Inesperto (Green)	Pluto
A-6	Inesperto (Green)	Bug
F/A-18C	Medio (Average)	Banzai
F/A-18C	Medio (Average)	Wedge
F-14	Medio (Average)	Teflon
A-6	Medio (Average)	Dingo
F/A-18C	Esperto (Skilled)	Blackhawk

Ho 22 punti Opzione Speciale disponibili per la Campagna, più altri 4 per aver scelto un A-7 (totale di 26). Uso 6 PO per la Priorità Promozione di Kermit che viene promosso a Inesperto e acquisto l'Opzione Obiettivo Danneggiato per 3 PO. Mi restano 17 punti SO per iniziare la Campagna.

Preparazione della Campagna

Basandomi su quanto scritto sul foglio della Campagna rimuovo tutti i segnalini Sito SA-15 dal contenitore e separo le carte Obiettivo che riguardano l'Iraq del 1991.



Preparazione della Missione

Posso pescare fino a 3 carte Obiettivo nella prima missione. Pesco l'Obiettivo #31 – Weapon Factory. Non bene, si tratta una missione troppo grande, inoltre il nemico ottiene un Miglioramento fino alla sua distruzione. Pesco e ottengo l'Obiettivo #1 – Minor Airfield. Un'altro Miglioramento! Il nemico ottiene un +1 al valore dei Banditi Bersaglio nel Centro.

Decido di smettere di pescare altre carte Obiettivo e attacco la carta Obiettivo #1.



Poi determino i siti presenti. Ci sarà 1 Sito nell'Area di Avvicinamento e 2 Siti nell'Area Centrale. Pesco i seguenti segnalini Sito:

Nord: SA-6
Sud: SA-8B
Est: SA-7
Ovest: SA-2
Centro: SA-10, M1939



Scelgo di usare 4 Aerei nella missione. Ogni Aereo ha una Penalità di Punti Peso di -1 per la posizione dell'Obiettivo sulla mappa della Campagna.

Armo i miei Aerei nel modo seguente:

Teflon: AIM-54, AIM-54, AIM-7, AIM-7, AIM-9, AIM-9, AIM-9
Banzai: AIM-7, AGM-88, AGM-88, Mk.20, Mk.82, Mk.83
Pluto: AIM-9, AGM-88, Rockets, Mk.84
Blackhawk: AIM-7, AIM-7, ECM Pod, Mk.83, Mk.83

Annoto i 2 punti SO usati per gli AIM-54 sul Diario.

Capo Squadriglia

Blackhawk è il mio Pilota con maggior esperienza che vola nella missione, quindi è lui il Capo Squadriglia.

Piazzo il segnalino CdS sulle mie carte Aereo. Blackhawk ne riceve 2 e Teflon 1.

I miei Aerei sono pronti per decollare dalla portaerei.

Avvicinamento all'Obiettivo

Sulla via per il Campo di Atterraggio, pesco l'Evento Avvicinamento all'Obiettivo - **Charlie Foxtrot**. Posso usare 4 Turni Sopra l'Obiettivo, e ogni Pilota guadagnerà 1 punto Esperienza. Annoto ogni cosa sul Diario del Giocatore.

Piazzo Teflon e Banzai nella parte Est dell'Area North Stand-Off, e Pluto e Blackhawk nella parte Ovest dell'Area South Stand-Off. Iniziano tutti ad Alta Quota.

Una volta nelle vicinanze del Campo di Atterraggio, i Banditi nemici cominciano ad apparire sul mio schermo radar. Pesco 1 Bandito per ogni Area di Avvicinamento e 1 per l'Area Centrale. Pesco un Bandito aggiuntivo per l'Area Centrale grazie al Miglioramento dell'Obiettivo. Pesco i seguenti Banditi:

Nord: MiG-21
Sud: No Bandit
Est: MiG-29
Ovest: No Bandit
Centro: Mirage III e No Bandit

Rimuovo i segnalini "No Bandit" e li metto nel contenitore.

Per l'Evento Sopra l'Obiettivo pesco **Esclusive Flight Path** che da' un risultato di Nessuna Modifica.

Attacco dei Missili Phoenix

Dichiaro l'attacco dei missili Phoenix AIM-54. Ne lancerò due, uno contro il MiG-29 e uno contro il Mirage III.

Gli AIM-54 hanno bisogno di ottenere un lancio di 6 o più per colpire. Teflon ha un +1, e un +2 contro il Mirage III. Egli lancia un 4 per l'attacco contro il MiG-29 e lo manca, e un 7 contro il Mirage III che viene così Distrutto.

Turno 1



All'inizio di ogni turno Sopra l'Obiettivo, devo pescare un segnalino Bandito per l'Area Centrale grazie alla nota "1 Bandit" dell'Obiettivo. Pesco un segnalino, si tratta di un MiG-21, che piazza nell'Area Centrale.

In figura viene riportato come appare lo Schermo Tattico a questo punto.

I Piloti Veloci iniziano l'Attacco. Teflon usa il suo segnalino CdS per agire durante la fase Veloce di questo turno. Spara 2 AIM-7 contro il MiG-29. Ha bisogno di un 5 per colpire, e lancia 4 e 9, Distruggendo così il MiG. Banzai spara un AIM-7 verso il MiG-21 a Nord. Necessita di un 6 e l'ottiene, Distruggendo il MiG-21.

Ora attaccano i Siti e i Banditi. L'SA-10 a caso bersaglia Pluto, ma Banzai spara un AGM-88 e lo Sopprime con un lancio di dado di 5. L'SA-2 deve scegliere a caso tra Pluto e Blackhawk, e Bersaglia Blackhawk. Quest'ultimo lancia un 9 per il suo ECM Pod annullando in questo modo l'attacco.

Ora è il turno di attacco dei miei Piloti Lenti. Blackhawk usa 1 segnalino CdS per permettere a Banzai di agire durante questa fase. Banzai spara un AGM-88 e Distrugge l'SA-10. Pluto spara un AGM-88 contro l'SA-8B e lanciando un 2 lo manca.

Ora muovo i miei Aerei. Teflon e Banzai si muovono nell'Area di Pre-Avvicinamento centrale Nord, mentre Pluto e Blackhawk si spostano nell'Area di Pre-Avvicinamento centrale Sud. Essi scendono tutti a Bassa Quota.

Il MiG-21 si muove casualmente verso Pluto.

Turno 2



Pesco un'altro segnalino Bandito, e fortunatamente è un No Bandit.

Ecco l'attuale situazione.

Non faccio alcun attacco Veloce.

L'SA-6 bersaglia Banzai, che fugge. L'SA-6 lancia un 1 e un 4. Banzai ottiene 2 punti Stress per la Fuga. L'SA-8B bersaglia Blackhawk, che lancia per il suo ECM Pod ottenendo

un 3, fallendo. Egli Fugge e il Sito lancia i dadi ottenendo un 4 e un 9. Blackhawk ottiene 1 punto Stress per la Fuga e 1 Stress aggiuntivo per l'Attacco del Sito. Il MiG-21 bersaglia Pluto, che Fugge, e il Bandito ottiene un 2 e un 10.

Pluto subisce 2 punti Stress per la Fuga.

E' il momento dei miei Attacchi Lenti. Blackhawk spara 2 AIM-7 al MiG-21, lancia 3 e 4, e lo Distrugge. Pluto fa fuoco con i suoi Rockets verso il SA-8B e lo Distrugge.

Teflon e Banzai si muovono nell'Area di Avvicinamento Nord e Blackhawk e Pluto si muovono nell'Area di Avvicinamento Sud.

Turno 3



Pesco un "No Bandit" per il Campo di Atterraggio.

Ecco la situazione. Questo è il mio terzo turno. Di norma potrei continuare per altri 2 turni, ma l'Evento *Charlie Foxtrot* dice che il prossimo turno sarà l'ultimo.

Banzai sgancia la sua Mk.20 sull'SA-6, lancia un 3 e lo Distrugge.

Nessun Sito può Attaccare il mio Aereo.

Non effettuo alcun Attacco Lento.

Turno 4



Pesco un MiG-21 per il Campo di Atterraggio.

Ecco la situazione. Questo è il mio ultimo turno Sopra l'Obiettivo.

Banzai sgancia un Mk.82 e un Mk.83 sull'Obiettivo e lancia un 6 e 8, che diventano 7 e 9, ottenendo 3 Danni. Blackhawk usa il suo ultimo segnalino CdS per consentire a se stesso di agire. Sgancia due

Mk.83 sull'Obiettivo, lancia un 5 e 7, e infligge 3 Danni.

Il MiG-21 bersaglia Pluto. Teflon spara 1 AIM-9 per Sopprimere e lancia un 7. Successo! L'Attacco del Bandito viene annullato. L'M1939 attacca Teflon. Banzai tenta di Sopprimere con il suo Cannone, lancia un 3, e fallisce. Teflon Fugge, e lancia un 6 e 10. Teflon viene Danneggiato. Gli vengono rimossi tutti i suoi segnalini munizione rimasti, e subisce 2 Stress dalla Fuga e altri 2 Stress per essere stato Danneggiato.

Blackhawk Mitraglia l'Obiettivo, lancia un 6, e lo manca. Pluto sgancia la sua Mk.84 sull'Obiettivo, lancia un 8 e infligge 3 Danni. L'Obiettivo viene Distrutto!

Ritorno alla Base

Per l'Evento Ritorno alla Base pesco *Aerial Refueling* (Rifornimento in Volo). Molto bene! Nella mia prossima missione, posso scegliere la Priorità di Rifornimento senza spendere alcun punto SO.

Debriefing

La Missione è stata un successo e guadagno 2 Punti Vittoria. Muovo anche il segnalino Recon di 1 casella verso destra e il segnalino Infra di 2 caselle verso destra. Il Miglioramento *Weapon Factory Target* non ha effetto.

Alla fine della missione ciascun Pilota ottiene 2 punti Esperienza per aver Distrutto l'Obiettivo e non aver subito alcuna perdita. Inoltre ogni Pilota subisce 2 punti Stress per aver volato in questa missione in Iraq. Teflon e Blackhawk riducono i loro Stress di 1 punto ciascuno grazie al loro valore di Calma. I Piloti terminano con i seguenti valori:

Teflon – 5 Stress (Okay)

Banzai – 4 Stress (Agitato)

Pluto – 4 Stress (Okay)

Blackhawk – 3 Stress (Okay)

Some of our fine DVG games...



To see more, please visit us at: www.dvg.com